



SESSION ZERO CHECKLISTE

Diese Checkliste hilft dir dabei, eine Session Zero durchzuführen. Geht die Fragen gemeinsam durch und notiert die Antworten kurz daneben. Überspringt, was für euch nicht relevant ist und ergänzt, was hier fehlt. Eine Session Zero soll Spaß und Lust auf das gemeinsame Abenteuer machen! Mehr Infos findest du in [unserem Video](#).

TEIL 1: WAS WIR WOLLEN

Organisatorisches

- ✍ Wann, wie häufig, wo und mit wem wird gespielt?
- ✍ Wie lange ist eine Sitzung? Gibt es Pausen?
- ✍ Wie lang soll die Kampagne gehen? Ende geplant?
- ✍ Was, wenn jemand nicht kann?
- ✍ Was, wenn jemand dazukommen möchte?
- ✍ Was, wenn jemand aufhören möchte?
- ✍ Werden Kosten für Bücher, Druck, Minis, etc. geteilt?
- ✍ Essen? Snacks? Getränke?
- ✍ Alkohol und andere Drogen beim Spielen?
- ✍ Was übernimmtst du? Wo kann die Gruppe entlasten?
- ✍ Wie & wann holst du Feedback ein? Stars & Wishes?

Safety-Tools (Übersetzung des [Safety Toolkit](#) von nacchi, [Ressourcensammlung](#) der 3w6 Community)

Vorab: [Lines & Veils](#)

Verdeckt einsammeln und im Anschluss der Gruppe zur Verfügung stellen

Während des Spiels: [X-Card](#)

Nach jeder Sitzung: [Stars & Wishes](#)

Erwartungshaltung

- ✍ Spielleitung (vorher notieren und der Gruppe vorlesen):

Was macht dir besonders Spaß?

NPCs verkörpern? Kämpfe? (Deine) Story? Reaktive Welt? Spannende Items? Dungeoncrawls? Rätsel? Intrigen? Konsequenzen für Gruppenhandlungen? ...?

Was wünschst du dir von deiner Gruppe?

Ausführliche Beschreibungen? Interaktion mit NPCs? Interaktion untereinander? Kein Min-Maxing? Improvisation? Proaktive Charaktere? Ausführliche Hintergrundgeschichten? ...?

- ✍ Gruppe (nacheinander abfragen und notieren oder auf Zettel schreiben lassen und einsammeln):

Was macht dir besonders Spaß?

Was wünschst du dir von der Spielleitung?



TEIL 2: WIE ES LÄUFT

Allgemeines

Kurzbeschreibungen deiner **Kampagnenideen** (mehrere Optionen anbieten!):

-
-
-

Atmosphäre und Tonalität ("Genre" der Kampagne): _____

- 🔪 Wie tödlich ist die Kampagne? Wie wird mit Charaktertod umgegangen?
- 🔪 Wie gehen wir mit Gruppenkonflikten im Spiel um? Wird „gegeneinander“ gewürfelt?
- 🔪 Wie gehen wir mit Geheimnissen um?

Regeln

- 🔪 Kämpfe: Kopfkino oder Maps & Minis?
- 🔪 Erfahrungspunkte oder Meilensteine? Wie schnell wird etwa gelevelt?
- 🔪 Mit welchen offiziellen und inoffiziellen Inhalten wird gespielt?
- 🔪 Nutzen wir optionale und / oder Hausregeln (Crits, Heiltränke, Heldenpunkte, etc.)?
- 🔪 Wie wird eingekauft? Über was wird Buch gehalten? (Fackeln, Proviant, Magic Items)

Setting

Auf welcher Welt wird gespielt? Wo genau findet die Kampagne statt? _____

Wichtige NPCs, Orte und Großmächte, Pantheon und jüngste Geschichte:

(Abweichende) Gesetze und gesellschaftliche Normen:

Wie funktioniert Magie?

Technologischer Stand?

Welche Völker und Klassen sind vertreten?

9 Besonderheiten eurer Kampagnenwelt (lass die Gruppe mindestens die Hälfte beisteuern!):

- | | | |
|---|---|---|
| - | - | - |
| - | - | - |
| - | - | - |

Beschreibung des **Startorts** (Übergang Teil 3):

Alle Spielenden ergänzen jeweils eine Besonderheit für den Startort

-
-
-
-
-



TEIL 3: WER WIR SIND

Charaktererstellung

Reihum Charakterideen vorstellen!

Nennt kurz Hintergrund, Volk, Klasse (je nach System) aber beschreibt vor allem eure Idee und die Person, die ihr sein wollt! Mechanisches ist erstmal unwichtig.

A _____

B _____

C _____

D _____

Klärt folgende Fragen:

Auf welcher Stufe startet ihr? Wie werden Attribute festgelegt? Was für Ausrüstung gibt es zum Start?

Gruppenerstellung

Ihr seid bereits seit einiger Zeit zusammen unterwegs. Woher kennt ihr euch?

Rollen innerhalb der Gruppe definieren (diese können und sollen sich später ändern!):

Wer geht immer voraus, wenn es ins Unbekannte geht? A _____

Wer ist auf Reisen für die Verpflegung zuständig? B _____

Wer hält immer Ausschau nach nützlichen Informationen? C _____

Wer kümmert sich um eure Finanzen & darum, dass ihr bezahlt werdet? D _____

Das sind nur Vorschläge! Stell deiner Gruppe Fragen, die zur Kampagnenidee, zum Setting und zu euch

passen! Ein paar weitere Ideen: Wer motiviert? ...unterhält? ...muntert auf? ...versorgt Verletzungen?

...gibt Ratschläge? ...schmiedet Pläne? ...spielt Streiche? ...kocht Tee?

Beziehungen schaffen (Beispiel):

D _____, du und A _____ habt eine ganz spezifische Taktik, wenn es darum geht, besonders günstig einzukaufen. Wie sieht die aus? _____

B _____, wer ist das Leckermaul eurer Gruppe und was ist die Leibspeise? _____

C _____ und B _____, ihr habt ein spezielles Kampfmanöver, das ihr ständig versucht abziehen, wie funktioniert das? _____

C _____, du hast letztens D _____ ein peinliches Geheimnis anvertraut, welches war das?
