

# Teil 1: Was wir wollen

## Organisation

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?  
Was übernimmst du? Wo kann die Gruppe entlasten?

## Safety-Tools

Vorab: Lines & Veils erklären  
*Verdeckt einsammeln und im Anschluss der Gruppe mitteilen!*

X-Card!

## Erwartungshaltung

Spielleitung:

### **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 oder ausgefüllt auf Zetteln):

### **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?

Gruppenkonflikte und PvP (wird gegeneinander gewürfelt?)

Umgang mit Geheimnissen

### Regeln

Kämpfe: Kopfkino vs. Maps & Minis

Erfahrungspunkte vs. Meilensteine (wie schnell wird etwa gelevelt?)

Mit welchen offiziellen und inoffiziellen Inhalten wird gespielt?

Optionale Regeln und 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 welche Klassen sind vertreten?

**10 Besonderheiten deiner Kampagnenwelt:**

- 
- 
- 

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

*Alle Spielenden ergänzen jeweils eine Besonderheit für den Startort*

- 
- 
-

## Teil 3: Wer wir sind

### Charaktererstellung

Reihum Charakterideen vorstellen!

*Erst Hintergrund, dann Volk, dann Klasse! Mechanisches ist hier unwichtig*

A \_\_\_\_\_

B \_\_\_\_\_

C \_\_\_\_\_

D \_\_\_\_\_

**Startlevel? Attribute? Startausrüstung? Gesinnung?**

### Gruppenerstellung

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

---

Rollen innerhalb der Gruppe definieren:

Wer geht immer voraus, wenn es ins Unbekannte geht? **A** \_\_\_\_\_

Wer ist auf Reisen für die Verpflegung zuständig? **B** \_\_\_\_\_

Wer hält i

mmmer Ausschau nach nützlichen Informationen? **C** \_\_\_\_\_

Wer kümmert sich um eure Finanzen & darum, dass ihr bezahlt werdet? **D** \_\_\_\_\_

Oder: 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?  
\_\_\_\_\_