



D&D 5e 2024 - ROLLENSPIEL

DU BIST DEINE FIGUR - GEMEINSAM ERZÄHLEN!

Für Spieler, die schon ein paar Sessions gespielt haben.



Mehr D&D-Tipps, Regeln, Tools & Abenteuerhilfe auf

www.rollberry.de

1. DEINE FIGUR

- Wer bist du?
- Was treibt dich an?
- Was macht dich besonders?
- Was ist deine Vergangenheit?
- Was willst du beschützen?
- Ein Satz reicht für den Start.



2. SPIELEN & INTERAGIEREN

- Beschreibe, was deine Figur tut.
- Der SL sagt, was passiert.
- Stelle Fragen zur Szene.
- Reagiere auf andere Figuren.
- Sprich in der Rolle, wenn du magst.



3. ENTSCHEIDUNGEN

- Jede Wahl kann Folgen haben.
- Keine Garantie auf Erfolg.
- Fehler machen Geschichten spannend.
- Mut, Vorsicht und Neugier sind Werkzeuge.
- Deine Entscheidung verändert die Welt.



4. GEFÜHLE & MOTIVE

- Freude: Was begeistert dich?
- Angst: Was macht dir Sorgen?
- Wut: Was verletzt dich?
- Hoffnung: Wofür kämpfst du?
- Wachstum: Was lernst du?



5. BEZIEHUNGEN

- Freundschaft: Vertrauen und Hilfe.
- Rivalität: Spannung ohne Sabotage.
- Respekt: Stärken anerkennen.
- Liebe: Nähe und Sorge.
- Vergangenheit: Schulden, Versprechen, Geheimnisse.



6. ROLLENSPIEL-TIPPS

- ✓ Sei umgänglich.
- ✓ Mach Details konkret.
- ✓ Gib anderen Raum.
- ✓ Sag, was du fühlst oder willst.
- ✓ Nutze Gesten oder Haltung.
- ✓ Hab Spaß, nicht Perfektion.



7. SPRACHE & AUSDRUCK

- Ton: höflich, rau, stolz.
- Haltung: offen, nervös, ruhig.
- Satz oder Ritual wiederholen.
- Macke oder Gewohnheit nutzen.
- Stimme nur, wenn du willst.



8. INSPIRATION VERDIENEN

- ★ Spiele Ideale, Ziele oder Bindungen aus.
- ★ Zeige Schwächen oder Ängste.
- ★ Hilf anderen, glänzende Momente zu haben.
- ★ Trage kreativ zur Geschichte bei.
- ★ Der SL entscheidet, wann Inspiration passt.



9. SOZIALE PROBEN

- 1 Erst sagen, was du willst.
- 2 Dann Methode beschreiben.
- 3 Passende Fähigkeit wählen.
- 4 Würfeln nur, wenn der Ausgang unsicher ist.
- 5 Gute Ideen helfen.



10. SPIELKULTUR & RESPEKT

- Höre zu.
- Unterbrich nicht ständig.
- Keine Handys am Tisch, wenn es stört.
- Sprich Probleme freundlich an. Bleib im Rahmen, den die Gruppe mag.
- Sicherheit und Spaß gehen vor.

11. DU & DIE WELT

- NSC merken sich Taten.
- Fraktionen reagieren auf euch.
- Ruf kann Türen öffnen oder schließen.
- Frage nach Orten, Menschen und Gerüchten.
- Deine Entscheidungen haben Gewicht.



12. HÄUFIGE FEHLER

- ✗ Nur schweigen.
- ✗ Andere überreden statt einbeziehen.
- ✗ Alles als Witz brechen.
- ✗ Geheimnisse gegen die Gruppe nutzen.
- ✗ Nur auf Werte schauen.
- ✗ Nie nachfragen.



13. MERK DIR!

- Beschreibe klar.
- Höre aktiv zu.
- Triff Entscheidungen.
- Akzeptiere Folgen.
- Gib anderen Szenenraum.



ROLLENSPIEL-CHECKLISTE



PASSENDE BEISPIELE

Verhandeln:
Ziel und Ton beschreiben.



Einschüchtern:
Risiko bedenken.



Trösten:
Gefühl zeigen.



Fragen stellen:
Szene besser verstehen.

