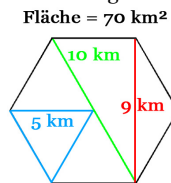




Mit Hexploration-2-Go und einem W20 kannst du eine komplette, spielbare Welt für mutige Slayer erwürfeln. Los geht's!

### HEX, HEX!

Hexfelder werden als Einheiten zur Unterteilung benutzt, weil sie auch bei diagonaler Bewegung immer den gleichen Abstand zueinander haben. Die ideale Größe zwischen zwei Seiten sind 9 km, weil sich keine krummen Teilungen ergeben und das Hex verwaltbar bleibt.

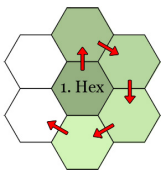


Auf Meereshöhe beträgt die Sichtweite zum Horizont max. 5 km. Wenn Slayer ein Hex betreten, können sie nicht in angrenzende Hexfelder schauen bis sie min. zur Mitte vordringen oder einen Aussichtspunkt finden. Pro 100 m Höhe wird ein weiterer Ring um das aktuelle Hex einsehbar (nur Geländeart).

### 1. GELÄNDE BESTIMMEN

Folgende Geländearten werden gewürfelt:

- (Eb) Ebenen: Grasland, Buschland
- (Ge) Gebirge: Höhenzug, Fjell, Mesa
- (Hü) Hügel: Moräne, Höhe, Ausläufer
- (Su) Sumpf: Moor, Marsch, Flussdelta
- (Wa) Wald: Laub-, Nadel-, Dschungel
- (Wü) Wüste: Salz-, Sand-, Ödland



Bestimme das Gelände des ersten Hex und würfle im Uhrzeigersinn für alle umliegenden Hexe das zugehörige Gelände aus der folgenden Tabelle:

Tabelle 1

W20	Su	Wa	Eb	Hü	Ge	Wü
1-6	– gleiches Gelände wie erstes Hex –					
7-8	🏠	Su	Wa	Wa	Hü	Eb
9-10	🐾	🏠	Wa	Wa	Hü	Eb
11-12	Wa	🐾	🏠	Eb	Wa	Eb
13-14	Wa	Su	🐾	🏠	Wa	Hü
15-16	Eb	Eb	Su	🐾	🏠	Ge
17-18	Eb	Eb	Su	Eb	🐾	🏠
19	Eb	Hü	Hü	Wü	Wü	🐾
20	Hü	Ge	Wü	Ge	Wü	Ge

🏠: Siedlung (Stadt, Dorf, ...), siehe 4.  
🐾: Begegnung (Plotgeber), siehe 5.

Siedlungen und geplante Begegnungen haben immer das gleiche Gelände wie das erste Hex.

## EIN HEXFELD-GENERATOR FÜR DUNGEONSLAYERS

VON ARNE ANTARIUK NASCHEN

Würfle weitere Ringe im Uhrzeigersinn. Behalte das Gelände des ersten Hex als Grundlage, oder bestimme neues Gelände je nach Anhäufung oder eigener Vorliebe.

### 2. DETAILS

#### Küstenverlauf (Optional)

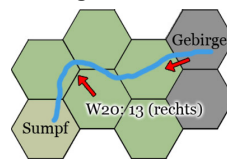
Würfle die Anzahl von Wasserfeldern (W20+10), bestimme ein Hex am Kartenrand als Mittelpunkt einer Bucht und die Richtung des Küstenverlauf. Verteile die Hälfte der Wasserfelder in der Bucht, den Rest in Reihe entlang des Verlaufs.

#### Höhenzüge (Optional)

Definiere ein Gebirge als Ausgang, dann den Verlauf (W20, N-S (1-10), O-W (11-20)) und die Länge (1W20/2) in Hexfeldern. Versatz s. Flüsse. Höhe ist (2w20 + Anzahl der Gebirge) x 100 Meter. Würfle umliegende Hexfelder mit Tabelle 1.

#### Flüsse

Verbinde Gebirge und Küsten/Sümpfe mit Flüssen. Pro 3 Hexfelder Distanz würfle für Versatz in angrenzendes Hex (W20, 1-10 links, 11-20 rechts).



#### Seen

Anzahl der Seen ist (Flüsse+Hügel/2), Größe ist gleich (W20: 1-15 (<1km), 16-19 (<3km), 20 (5km)). Für die Hälfte der Seen würfle genaue Lage (W20: 1-8 Ebene, 9-14 Hügel, 15-20 Wald), für die andere Hälfte wirf den W20 auf die Karte für eine zufällige Lage.

### 3. PHÄNOMENE

Würfle aus Tabelle 3 Phänomene für jedes isolierte Hex, Gruppen von 4+ Hexfeldern, oder zufällig auf der Karte. Wenn unpassend, wiederhole.

Zur Übersicht nummeriere jetzt alle Hexfelder, je nach Anordnung der Karte reihen- oder spaltenweise (z.B. 1.01, 1.02, usw.), bevor du sie mit mehr Inhalten füllst, damit du ein bestimmtes Hex später im Spiel schnell wiederfindest.

### 4. SIEDLUNGEN

Ermittle für Hexfelder mit Siedlungen die Art, Größe der Bevölkerung und das Volk.

Tabelle 2

W20	Siedlung (Einwohnerzahl)			
1-2	Hütte (1-2)*			
3-6	Lager (1W20+5)*			
7-13	Dorf (W20+10 x 10)*			
14-17	Stadt (2W20 x 100)			
18	Metropole (2W20 x 1000)			
19	Festung (2W20 x 10)*			
20	Ruine (+2 Begegnungen, s. 5.)*			
Dominantes Volk (W20)				
Volk	Ebene	Wald	Gebirge	andere
Mensch	1-8	1-5	1-5	1-5
Elf	9-13	6-13	6-7	6-10
Zwerg	14-18	14-15	8-15	11-15
andere	19-20	16-20	16-20	16-20

\*bei (W20: 1-5) verborgene Siedlung

Flüssen. Verbinde alle Metropolen. Verbinde Städte/Festungen bis zu 8 Hex Entfernung miteinander und bis zu 4 Hex weit mit Dörfern (wenn kein Dorf da, platziere 2-3 Dörfer in (W20/5) Hex Abstand). Verborgene Siedlungen werden nicht angebunden. Kreuzungen/Brücken: +1 Zufallsbegegnung.

### 5. BEGEGNUNGEN

Begegnungen aus Tabelle 3 sind Plotgeber und tlw. permanent, sie interagieren also mit Siedlungen, Phänomenen und anderen Begegnungen (Konflikt, Handel, Gerüchte). Entwerfe Beziehungen!

Für Zufallsbegegnungen unterwegs benutze am besten das offizielle *Begegnungen-2-Go* PDF von Dungeonslayers.de ([Link](#)).

Tabelle 3

W20	Begegnung	Phänomen
1	Bauern/Jäger (1/SC)	Zeitriss (Artefakt)
2	Kobolde (W20)	Magnetstein
3	Eremit (wirr)*	Ebenenportal**
4	Spielleute (2/SC)	Höhlsystem**
5	Geist/Spuk*	Heiligtum
6	Elementar*	Steinkreis
7	Alchemistin	heiße Quelle**
8	Elfenspäher (3)	schwebender Fels
9	Flüchtlinge (W20)	Meteorkrater
10	Räuber (SC+5)*	altes Hügelgrab**
11	Leprakranke (1/SC)	offene Erzader
12	Zwergenkrieger (5)	Feenlinie**
13	Pilger (SC+5)	Geysir/Vulkan
14	Nekromant	Tierfriedhof
15	Abenteurer (w20/2)	einsamer Turm**
16	Dryade/Naturgeist*	Erdspalte
17	Goblins (2W20)	ewiger Nebel**
18	Hexe/Zauberer*	Schlachtfeld
19	Söldner (2/SC)	Riesenbaum**
20	Drache*	Kraftort (Zauber)

\*: permanent, bei (W20: 1-10) verborgen

\*\* : +1 Zufallsbegegnung

### 6. ERKUNDUNG (OPTIONAL)

Genaues Erkunden dauert länger als Durchreise und löst doppelte/dreifache Zufallsbegegnungen aus, gibt dafür aber Boni auf Proben, um Geheimnisse zu finden.

Alternativ (oder zusätzlich) kann man auch Geländeproben benutzen, um den Fortschritt innerhalb eines Hex zu messen. Vorschläge:

Gelände	Probe
Ebene	Richtung behalten (GEI+VE)
Gebirge	Klettern (AGI+ST)
Hügel	Ausdauermarsch (KÖR+BE)
Sumpf	Durchwaten (KÖR+ST)
Wald	Weg bahnen (KÖR+BE)
Wasser	Segeln (GEI+GE)
Wüste	Hitze widerstehen (KÖR+HÄ)

Erfolg kann Aufdeckung von Orten oder einfach gutes Tempo im Gelände bedeuten. Geländeproben sollten ggf. angepasst werden, so könnten Slayer im Gebirge statt auf Klettern irgendwann z.B. gegen Höhenluft würfeln (KÖR+HÄ).

Erfolgreiches Erkunden sollte mit EP belohnt werden!

**WELT:**

**REGION:**

