

HEXPLOURATION AUS BUNTEN SPIELKARTEN

Eine Fanwerk-Erweiterung von **Zauberlehrling für Dungeonslayers** © Christian Kennig, veröffentlicht unter **CC BY-NC-SA 4.0 DE**

VORAUSSETZUNG

1 Set bunte Spielkarten mit Zahlen-/Aktionskarten (sh. S. 3)

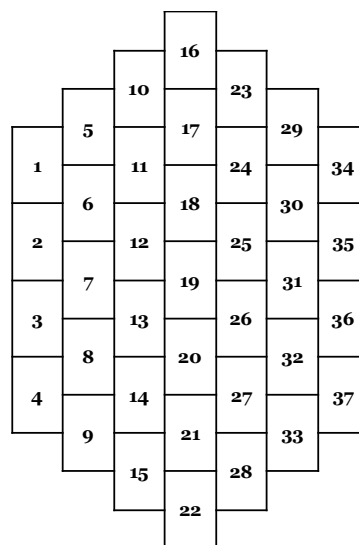
IDEE UND HINTERGRUND

Wie erstellt man schnell eine Karte für eine Reihe von Rollenspielsessions deren Thema „Hexploration“ sein soll? Manchmal muss es einfach schnell gehen und trotzdem soll es abwechslungsreich und spannend bleiben. Ich habe (nach Inspiration aus dem Netz) eine Zeit lang mit „normalen“ Kartendecks herumprobiert. Irgendwann probierte ich es mit den bunten Spielkarten der Kinder, da das Deck größer ist (108 Karten), 5 verschiedene Farben hat und Symbole in verschiedenen Häufigkeiten beinhaltet. Sollten keinen Spielkarten wie ich sie meine vorhanden sein, habe ich auf der letzten Seite eine Grafik von Wikimedia Commons übernommen, die helfen könnte.

ANLEITUNG

1. Teile das Kartendeck in 5 Stapel (4 Farben + Schwarze Karten) und mische die Stapel.
2. Entscheide welche Farbe was symbolisiert, wobei die schwarzen Karten als Siedlungen/Burgen geplant sind, z.B.:

Grün	Wälder
Gelb	Wiesen und Felder
Blau	Wasserlauf, See, Moor
Rot	Gebirge, Felsen, Hügel
3. Entscheide welche Landschaft am häufigsten vorkommen soll, z.B. Wälder. Das wird später der Hauptstapel.
4. Ziehe 3 Karten (blind) vom Stadtstapel, lege sie auf einen neuen Stapel.
5. Ziehe 13 Karten (blind) vom Hauptstapel, lege sie auf den neuen Stapel.
6. Ziehe je 7 Karten (blind) von den anderen Landschaftsstapeln und lege diese 21 Karten auf den neuen Stapel.
7. Lege die 5 Stapel auf die Seite (werden noch benötigt), mische den neuen Stapel gut durch.
8. Lege nun alle Karten des neuen Stapels nach dem folgenden Schema auf (offen oder blind, je nach Wunsch).



Die Karten werden nun folgendermaßen interpretiert:

Farbwechsel	Siedlung, Gebiet entspricht häufigstem Nachbargebiet, bei Gleichstand → Zufall
+4 Karten	Befestigte Siedlung/Burg, Gebiet entspricht häufigstem Nachbargebiet
0..3	Gebiet laut Farbe, Orientierung -2
4..6	Gebiet laut Farbe, Orientierung -4, optional <u>Ereignis</u>
7..8	Gebiet laut Farbe, Orientierung -6, optional <u>Ereignis</u>
9	Gebiet laut Farbe, automatisch <u>Ereignis</u>
+2 Karten	Gebiet laut Farbe, Orientierung -2, immer Hinterhalt/gefährliche Begegnung
↔ Seitenwechsel	Gebiet laut Farbe, Orientierung -2, ein Hindernis blockiert den Weg (Schlucht, Nebel,...)
∅ Aussetzen	Gebiet laut Farbe, Orientierung -2, besonderer Ort
<u>Ereignis</u>	Ziehe von den restlichen Karten der selben Farbe (Karte kommt danach zurück in den Stapel):
1-7	Begegnung, harmlos
8-9	Begegnung, gefährlich
Sonderkarte	s.h. Beschreibung oben

BEISPIEL

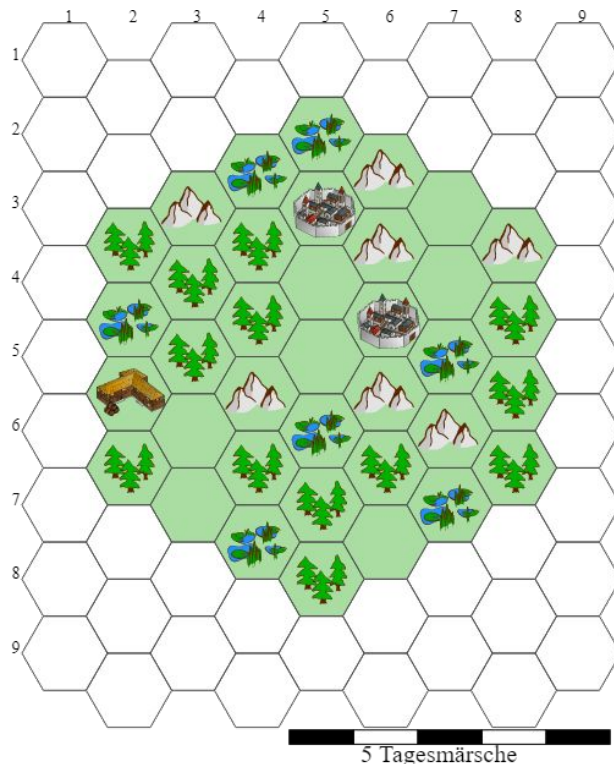
Dieses Beispiel geht von den bereits in der Beschreibung angenommenen Annahmen aus (Grün = Wald, Gelb = Wiese/Feld/Weide, Blau = See/Moor, Rot = Berg), wobei eine Karte mit hauptsächlich Wäldern generiert werden soll (der Stapel also 13 grüne Karten enthalten soll). Das Ergebnis sieht dann z.B. so aus wie im folgenden Bild.



- 2|3 Waldgebiet (Orientierung -4), optional (Grün 3): harmlose Begegnung Holzfäller
- 2|4 Sumpfgebiet (Orientierung -6), optional (Blau 9): gefährliche Begegnung Sumpfdrache
- 2|5 Dorf im Waldgebiet
- 2|6 Waldgebiet, undurchdringlicher Dornenwald, Gruppe muss zurück auf Ausgangsfeld
- 3|3 Gebirgsgebiet, tiefe Schluchten machen die Gegend nicht passierbar, Gruppe muss zurück auf Ausgangsfeld
- 3|4 Waldgebiet (Orientierung -2), auf einer Lichtung befindet sich das Siedlungsgebiet eines Stammes Blütenfeen (Bemerken-Probe)
- 3|5 Waldgebiet (Orientierung -6), optional (Grün 9): gefährliche Begegnung mit aggressivem Bären
- 3|6 Felder (Orientierung -4), optional (Gelb 0): Gruppe findet ein tiefes, kreisrundes Loch
- 3|7 Wiesen und Weiden (Orientierung -4), optional (Gelb 2): harmlose Begegnung verwirrter Schäfer
- 4|2 See (Teil 2 in 5|2, Orientierung -2), gefährliche Begegnung mit einer Gruppe Kobolde
- 4|3 Waldgebiet (Orientierung -2)
- 4|4 Waldgebiet (Orientierung -4), optional (Grün ↔): die Gruppe verläuft sich und landet auf dem Ausgangsfeld
- 4|5 Hügelland (Orientierung -4), optional (Rot 0): harmlose Begegnung mit einer Herde Zentauren
- 4|6 Waldgebiet (Orientierung 2), gefährliche Begegnung mit Baumherr
- 4|7 Sumpfgebiet (Orientierung -2)
- 5|2 See (Teil 1 in 4|2, Orientierung -2)
- 5|3 Befestigte Stadt in Berggebiet
- 5|4 Felder (Orientierung 2), ein glühender Stein, mitten auf einem Feld

Wenn man nun die Geografie in einem Tool für Hex-Karten (wie z.B. <https://www.f-space.de/hexer/> von avakar) auf eine Hexkarte überträgt folgt daraus eine Ansicht ähnlich wie die auf der rechten Seite.

Für die Felder gilt darüber hinaus auf Grund der gezogenen Karten (Spaltenzahl / Zeilenzahl) die Ereignisse und Begegnungen, die unten stehen (die Interpretation muss natürlich der SL übernehmen).



- 5|5 Wiesen und Weiden (Orientierung -6), optional (Gelb 9): gefährliche Begegnung Räuberbande
- 5|6 Gebirgssee (Orientierung -4), optional (Blau 0): Gruppe kommt an eine Stelle des Seeufers, an der das Wasser kocht und Nebel bildet
- 5|7 Waldgebiet, undurchdringlicher Nadelwald, Gruppe muss zurück auf Ausgangsfeld
- 5|8 Waldgebiet (Orientierung -4), optional (Grün 7): harmlose Begegnung Hirsch mit goldenem Fell (Schleichen Probe)
- 6|2 Hügelland (Orientierung -2)
- 6|3 Gebirgsgebiet (Orientierung -2)
- 6|4 Befestigte Stadt in Wiesen und Weiden
- 6|5 Gebirgsgebiet (Orientierung -2), gefährliche Begegnung Schlingwurzbusch
- 6|6 Waldgebiet (Orientierung -2)
- 6|7 Wiesen und Weiden (Orientierung -2)
- 7|3 Wiesen und Weiden (Gelb 1): harmlose Begegnung Bauernpärchen
- 7|4 Wiesen und Weiden (Orientierung -4), optional (Gelb +2): gefährliche Begegnung mit wilden Wölfen
- 7|5 Bergsee (Orientierung -2)
- 7|6 Gebirgsgebiet (Orientierung -2)
- 7|7 Sumpfgebiet, in kleinem Gebiet gibt es schwache Schwerkraft
- 8|3 Hügelland (Orientierung -6), optional (Rot 9): gefährliche Begegnung mit Harpyien
- 8|4 Waldgebiet (Orientierung -2)
- 8|5 Waldgebiet (Orientierung -2)
- 8|6 Waldgebiet (Orientierung -6), optional (Grün 3): harmlose Begegnung mit einem Einhorn (Schleichen-Probe)

LIGENCE / PICTURE REFERENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Regelerganzung fur Dungeonslayers  Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veroffentlicht.

The picture on page 3 was published on wikimedia commons under [Creative Commons Zero, Public Domain Dedication](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:UNO_cards_deck.svg).
Original link: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:UNO_cards_deck.svg

The schema on page 1 was made by the author and is published under CC BY-NC-SA 4.0 DE.

The picture on page 2 (on the left side) was made by the author on base of the picture on page 3 which was taken from wikimedia commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:UNO_cards_deck.svg and is published under [Creative Commons Zero, Public Domain Dedication](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). The picture can be used under CC BY-NC-SA 4.0 DE.

The picture on page 2 (on the right side) was made by the author with the tool <https://www.f-space.de/hexer/> by avakar. The icons on the hex map were made by Nicu B. (<http://nicubunu.ro/>) and were published in the [Public Domain](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Original link: http://clipart.nicubunu.ro/?gallery=rpg_map. The map is published under CC BY-NC-SA 4.0 DE.

