

Eine Hex, kurz für ein Hexagon = Sechseck, ist die kleinste Einheit in einer besonderen Form der strukturierten Kartographie für Rollenspielkampagnen. Ein Hex wird dabei zu allererst durch eine Zahl, normalerweise Spalten- und Reihennummer, und sein Gelände bestimmt.

Bewegung über Land und Reisen:

Abhängig von der Bewegungsgeschwindigkeit kann die Anzahl der Hexe, die täglich zurückgelegt werden können, bestimmt werden:

Bewegung	Km/Tag	8km Hex	40km Hex
3	8	1	1/5
6	16	2	1/2
9	24	3	1/2
12	32	4	1
15	40	5	1
18	48	6	1
21	56	7	1 1/2
24	64	8	1 1/2
27	72	9	2
30	80	10	2
33	88	11	2
36	96	12	2 1/2
39	104	13	2 1/2
42	112	14	3
etc.	etc.	etc.	etc.

Ein 8km-Hex entspricht dabei grob einem 5 Meilen-Hex oder 6 Meilen-Hex in amerikanischer Notation; 40 km dagegen 24 Meilen. Außer für transkontinentale Bewegung in Flugzeugen oder vielleicht beim Durchqueren von saharaesken Wüsten sollten 40 Km-Hexe allerdings nicht benutzt werden. Die Fläche, die ein solches Hex besitzt, ist nur etwas kleiner als Bremen und Bremerhaven, und erzeugt eine lange, leere Bewegung. Keine Reise sollte im Allgemeinen so ereignislos und gleichförmig sein. Im Gegenteil, einzelne 8-Km-Hexe können recht effektiv als Einzelabenteuer mit mehreren kleinen Weihern und Verließen gefüllt werden, wenn die Spielleitung den Aufwand nicht scheut. Der Autor schlägt dies nur für bestimmte Kerngebiete vor; vor allem das Hex, in dem die Kampagne beginnt, würde sich anbieten. Natürlich kann man willkürlich andere Hexgrößen wählen, wie sie einem gefallen.

Das Gelände eines Hexes beeinflusst die Bewegungsgeschwindigkeit wie in folgender Tabelle unter Bewegungsmodifikator angegeben - einige Reittiere, zum Beispiel Maultiere und Esel in Hügeln und Gebirgen, können den Bewegungsmodifikator aufheben oder verringern, wenn die Spielleitung dies wünscht.

Für jedes durchquerte Hex, bei Fehlen von Flußläufen, Wegen oder anderen signifikanten Orientierungspunkten (Ein einzelner Berg in der Mitte der Wüste als Ziel der Reise) kann die Gruppe sich verirren: Bei dem angegebenen Wurf auf W12 weicht die tatsächliche Richtung, in die das Hex verlassen wird, von der gewünschten ab, W8 - 1-4 ein Hex weiter links, 5-8 ein Hex weiter rechts. Wenn der W12 eine 1 ist, bewegt sich die Gruppe im Kreis ohne das Hex zu verlassen. Bei Bergen ist dies immer

so, weil einfach kein Weg gefunden wird! In jedem Fall erkennt die Gruppe ihren Irrtum nur wenn sie entweder sich in einem Hex befinden das sie schon kennen, oder wenn sie besondere Anstrengungen unternehmen, die Himmelsrichtung genau zu bestimmen oder schließlich falls die Gruppe andere Möglichkeiten hat - einen Kompaß, z.B., oder magische Unterstützung.

Gelände	Verirren W12	Begegnungs-distanz	Bewegungs-modifikator
Hügel	1-2	2W6*10m	*3/4
Ebene/Wüste	1/1-4*	4W6*10m	*1
Lichter Wald	1-3	2W6*10m	*3/4
Dichter Wald	1-4	1W6*10m	*1/2
Berge	1-3	3W6*10m	*1/4
Sumpf	1-3	1W6*10m	*1/4
Hügelwald	1-4	1W6*10m	*3/4
Flußlauf/Strasse	-	nach Terrain	*1 1/2***
Ozean/Meer	1-6**	4W6*10m	*1

* Wenn nur von Ebenen/Wüstenhexen umgeben, 1-4, sonst 1

** Abseits von einer Küstenlinie

*** Strasse, Flußlauf mit Strömung, gegen Strömung *1/4

Wahrscheinlichkeit für Begegnung:

Für jeden Tag, den die Charaktere sich bewegen, wird zweimal auf Begegnungen geprüft, aber höchstens einmal pro 8km-Hex - Die Spielleitung würfelt 1W6 + 1W24, bei einer 1 auf dem W6 kommt es zur Uhrzeit auf dem W24 zu einer Begegnung - eventuell erst zur nächsten Mitternacht. Dies sollte zweimal geschehen, wenn die Gruppe sich nicht weiter als ein Hex fortbewegt, wird der zweite Wurf ignoriert. Die Begegnung wird durch das Hex bestimmt, in dem sich die SC zu der Zeit befinden - bzw. durch das Gebiet zu dem das Hex gehört (s.u.).

Jedes Hex besitzt eine besondere Beschreibung - Ortschaften werden bei 1-5 auf W6 oder bei entsprechender Größe (Kleinstadt und aufwärts) automatisch entdeckt, Hinweise auf Verstecke nur bei einer 1, ansonsten Dungeons, Ruinen, Statuen etc. meist bei 1-2. Besondere Details (eine 100m hohe Statue auf dem höchsten Hügel) machen die Entdeckung automatisch oder erhöhen die Chance, oder verringern sie auch (Dorf in einem Seitental ohne große Ackerbauflächen, z.B.). Die besondere Beschreibung kann entweder aus generiertem Inhalt bestehen, aus besonderen Geländeformationen oder normalen Tieren. Jedes Hex sollte etwas haben, was es einigermaßen wiedererkennbar macht - 8km von Seite zu Seite ist genug Platz für eine Menge Inhalt - und wenn es nur die Landschaft an sich ist. Aber nicht jedes Hex muß unmittelbar ein Verließ oder etwas ähnlich Signifikantes als Inhalt besitzen.

Zufallsbegegnungen und Hexinhalte können durchaus und sollten auch interagieren. Wenn eine Festung und eine Orkhorde mehr oder weniger gleichzeitig entdeckt werden, dann liegt es an der Spielleitung, dies zu interpretieren. Die Orks könnten Söldner sein, die angeheuert wurden, sie könnten versuchen die Festung zu erobern oder sie könnten unterwegs zu diplomatischen Unterredungen sein. Der Autor nutzt meistens einen unmodifizierten Reaktionswurf mit 2W6. In jedem Fall erzeugt dies eine Breite an Möglichkeiten für die SC

zu interagieren, ausweichend oder aggressiv, vermittelnd oder gewinnorientiert. Oder sie stolpern mitten hinein, ohne die Situation klar zu durchschauen, und richten einiges an Unheil an - der Klassiker.

Gebiete:

Gebiete bestehen aus mehreren Hexen mit gleichem oder ähnlichem Gelände, die eine geographische Einheit bilden - mit ähnlicher Flora, ähnlicher Fauna und ähnlichem Klima. Sie helfen der Spielleitung und den SC die Welt zu einem lebendigen Ort zu machen - "Fangschreckenwald" klingt halt besser als "Der Wald da im Osten", und wenn dieser noch aus dem Herz des Waldes und den Ausläufern besteht, umso besser. Die Spielleitung kann für jedes Gebiet eine eigene Zufallstabelle anfertigen (s.d.), anstatt die Generischen zu nutzen, um die Verschiedenheit der Gebiete auch direkt vorzuführen. Verschiedene Gefahrenstufen können so auch relativ durchsichtig und im Spiel klar gemacht werden - das die Dämonenmörderberge schlimmeres Terrain sind als die Apfelwälder der Halblinge, muß nicht groß kommuniziert werden. Wenn die Spieler sich entscheiden, die Berge ohne Vorbereitung zu durchqueren, sollten sie sich des hohen Risikos bewußt sein. Und sie sollten auch keine zu schlimmen Begegnungen in den Apfelwäldern erwarten dürfen - aber obacht! Die Würfel können Erwartungen manchmal auf den Kopf stellen und die Dämonenmörderberge sind bar jeder Gefahr während die SC sie durchqueren (keine Zufallsbegegnungen), während die Apfelwälder von unzähligen Gefahren überrannt sind (jede mögliche Zufallsbegegnung wird erwürfelt). Die kluge Spielleitung sollte versuchen eine Erklärung für solche statistischen Ausreißer zu finden, und diese in der Welt verankern. Eine bessere Möglichkeit, die Spieler in ein ungewöhnliches Ereignis direkt zu involvieren, als es aus erster Hand zu durchleben, gibt es gar nicht. Und wenn die Spieler sich nie ganz sicher sein können, kann es sein das sie die Chance eingehen und trotz der Gefahr die Berge durchqueren, weil es für sie sehr wichtig ist, schnell an ihr Ziel zu gelangen - eine Entscheidung, die sie von sich aus treffen können, und die sowohl im Scheitern als auch im Gelingen eine Menge Spielspaß und Gelegenheiten zum Rollenspiel bringt.

Zufallsbegegnungen:

Wie schon erwähnt, geben gut ausgewählte Zufallsbegegnungen einem Gebiet ein bestimmtes Flair. Ob ein Sumpf mit vielen Monsterfröschen oder vielen körperlosen Untoten bevölkert ist, kann für die SC einen großen Unterschied machen - entweder sie verkaufen Riesenfroschschenkel oder nehmen sich vor, den Sumpf von seinem uralten Fluch zu reinigen. Beides interessante Möglichkeiten. Auch sollte die Spielleitung es nicht versäumen, etwas Konflikt bereits hier anzulegen, sowohl mit den Spielern als auch unter den Begegnungen. Goblins und Orks in einem Gebiet sollte zu Spannungen zwischen den Humanoiden führen, die beide Gruppen vielleicht auch offener für das Verhandeln mit den SC machen - im Versuch einen Vorteil gegenüber den Gegnern zu erlangen. Andererseits kann dies auch bedeuten, das beide zusammenarbeiten, was aus zwei kleinen humanoiden Gruppen schon eine mittlere Bedrohung für umliegende Zivilisationen erzeugt.

Desweiteren kann in einer Zufallsbegegnungstabelle noch Einzelheiten über das Gelände und/oder besondere

Komplikationen untergebracht werden, wie zum Beispiel oft auftretende Wetterphänomene. Dies macht die Tabelle auch nützlich um ein Gebiet beziehungsweise Ereignisse zu beschreiben, während die Gruppe nur durchreist oder rastet.

Es folgt ein Beispiel aus einem Wald in der Heimkampagne des Autors:

W6+W3	Monster	Gelände	Komplikation
2	1 Riesenfliegenfalle	Schneller Bach	Dornensträucher
3	1-4 Einhörner	Dichtes Blätterdach	Unebener Boden
4	2-12 Orks (Einäugig)	Baumstumpf	Spinnennetze
5	1-8 Pilzwesen	Lichtung	Stolperwurzeln
6	2-20 Neanderthaler	Gestürzter Baumriese	Rutschiges Laub
7	1 Lindwurm	Lichtere Stellen	Trockene Äste
8	1-2 Todesalbe	Kaum Unterholz	Starker Regen
9	1 Gigantische Tarantel	Feuchte Senke	Dichter Nebel

Dieser Wald ist offensichtlich kein Ort der friedlichen Einhörnern gefällt - Todesalbe deuten vielleicht auf eine vergangene Katastrophe hin, vielleicht sind die Neanderthaler die degenerierten Nachkommen einer einstigen Zivilisation - oder sie sind die Bewohner seid Urzeiten und feste Verbündete der Einhörner, verzweifelt bemüht, den früheren Zustand wieder herzustellen. Sind die Pilzwesen friedlich? Oder feindlich? Grundsätzliche Überlegungen sind natürlich nicht falsch, aber die Spielleitung könnte auch abhängig von den Begegnungen der Spieler und dem Verlauf derselben improvisieren - wenn die Tarantel die Spieler beim aufeinandertreffen z.B. ignoriert, aufgrund eines Zufallswurfes, ist sie vielleicht nur eine Gefahr wie eine Naturgewalt, mit Spielercharakteren die Insekten zu ihren Füßen. Oder wenn die Neanderthaler sehr feindselig auf die SC reagieren, können die Spieler vielleicht die Hilfe der Orks gegen diese erringen...

Wem solche Improvisation nicht liegt kann natürlich all diese Details im Vorfeld festlegen, aber abhängig von der Größe der Spielwelt kann dies natürlich eine Menge Arbeit bedeuten, für ein Gebiet, das die Spieler vielleicht nie betreten.