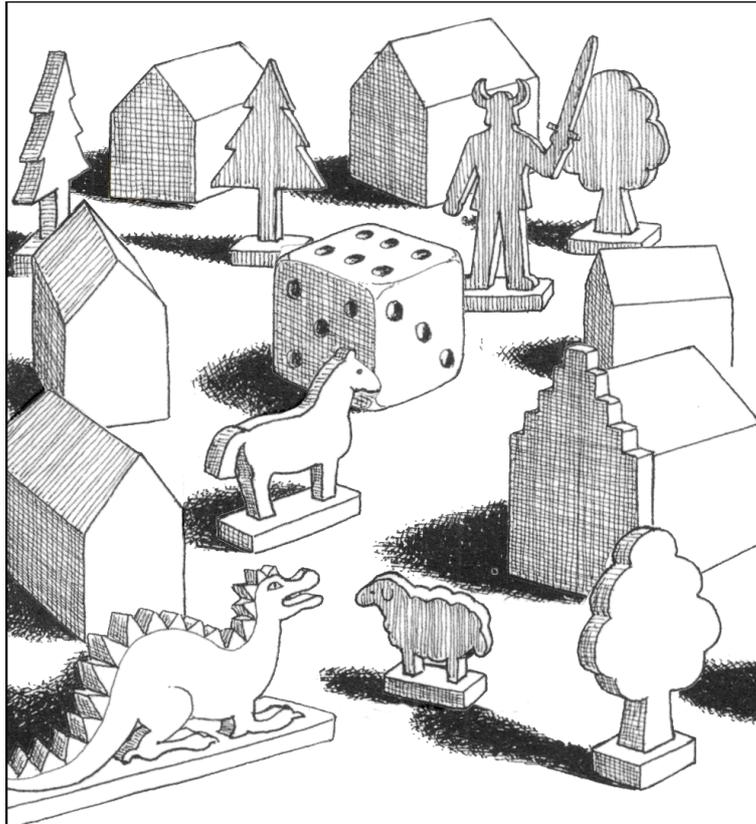


TRUTZBACH IM VOGELFLUG



Eine Spielhilfe zum Erstellen von Karten und Plänen

von
Johannes Heck

Version 1.1 © 2005 by Johannes Heck
Titelillustration von Ina Kramer
Zierleiste von Ulrich Lang

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Sinn & Zweck dieser Spielhilfe.....	3
Objekt der Begierde.....	3
Vorarbeit.....	3
Rüstzeug.....	5
Layout.....	6
Technik.....	6
Gebäude.....	8
Wohnhäuser.....	8
Fenster.....	9
Schornstein.....	9
Stall/Schuppen.....	9
Erweiterungen.....	10
Schatten/Textur.....	11
Brunnen.....	11
Tempel.....	13
Zäune.....	15
Brücken.....	15
Wege und Straßen.....	16
Landschaft.....	18
Felder.....	18
Bäume.....	19
Büsche, Hecken und Vegetation.....	20
Hügel.....	21
Schluchten und Steilwände.....	21
Flüsse und Wasserläufe.....	22
Gesteinsformationen.....	23
Befestigungen.....	24
Palisaden.....	24
Mauern.....	25
Türme.....	25
Tore.....	26
Zelte.....	28
Reisezelt.....	28
Turnier- oder Stabszelt.....	29
Rundzelte.....	29
Mannschaftszelte.....	30

Einleitung

SINN & ZWECK DIESER SPIELHILFE

Schon in der Frühgeschichte des Pen & Paper Rollenspiels gehörten Karten und Lagepläne zu den wichtigsten Elementen, um das Spielgeschehen zu veranschaulichen. Auch wenn sich das moderne Rollenspiel weit von seinem Vorgänger, dem Tabletop entfernt hat, und der legendäre Dungeoncrawl nur noch eine kleine Nische unter vielen Genres ist, so stellen Karten und Bodenpläne aller Art auch heute noch ein wichtiges Hilfsmittel für den Spielleiter dar.

Für die eigene Spielrunde mögen ein paar auf ein Blatt geworfenen Linien ausreichend sein, wenn man während eines Abenteuers kurz ein paar Szenen veranschaulichen will. Spätestens wenn ein Abenteuer veröffentlicht werden soll, steigen jedoch auch die Ansprüche an Karten und Skizzen. Dieser kleine Ratgeber richtet sich in erster Linie an all jene, die ihre Abenteuer gelegentlich mit einer ansprechenden Karte versehen wollen, gleich ob es nur für den eigenen Gebrauch oder für eine Veröffentlichung gedacht ist.

Hier findet der geneigte Leser Tipps und Beispiele, wie sich gängige Zeichnungen einfach und sicher gestalten lassen, ohne zuvor umfangreiche Skizzen und Studien erstellen zu müssen. Die Erläuterungen sind bewusst sehr ausführlich gehalten, um auch dem Unerfahrenen eine umfassende Hilfestellung zu bieten.

OBJEKT DER BEGIERDE

Das klassische DSA-Abenteuer führt Alrik von Sturmfels und seine Freunde in das beschauliche Dörfchen Trutzbach irgendwo im Mittelreich. Mögen sich die Gegebenheiten in den meisten Abenteuern auch mehr oder weniger deutlich davon unterscheiden, so gehören Siedlungen von der Größe eines Dorfes oder gar einer kleinen Stadt zu den meist gebrauchten Plänen.

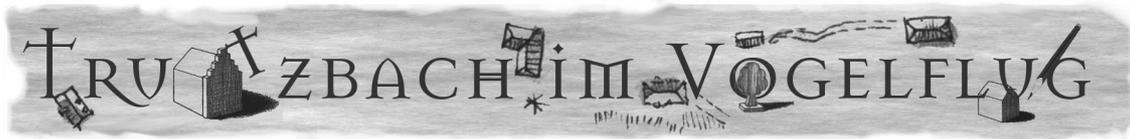
Die hier vorgestellten Elemente eignen sich in erster Linie, um ein Dorf oder eine kleine Stadt darzustellen. Für größere Siedlungen kann meist auf Details verzichtet werden, allerdings wird ein Meister wohl nur selten in die Verlegenheit kommen, eine Stadt mit 1000 Einwohnern zu zeichnen. Im Kapitel **Landschaft** finden sich Elemente, die auch problemlos für einen Lageplan in der Wildnis erhalten können. Die Kapitel **Befestigungen** und **Zelte** liefern Hilfestellungen, wenn Wehranlagen aller Art oder auch ein militärisches Zeltlager gestaltet werden sollen.

VORARBEIT

Bevor mit dem Zeichnen begonnen werden kann, sind zunächst eine Reihe von Fragen zu klären. Viele dieser Fragen werden im Normalfall bereits durch das Abenteuer beantwortet, für das die Karte gedacht ist. Dennoch sollten Sie anhand der folgenden Liste noch einmal überprüfen, ob Sie ausreichend vorbereitet sind. Natürlich kann die Liste auch umgekehrt dazu dienen, die Siedlung überhaupt erst zu entwerfen.

Über wie viele Einwohner verfügt die Siedlung?

Diese Frage ist entscheidend für die Größe der Siedlung. Auf dem Land wohnen üblicherweise



mehrere Generationen unter einem Dach, so dass man mit etwa zehn Bewohnern pro Haus rechnen muss. In einer Stadt wird es größere Schwankungen geben, wenngleich sich der Mittelwert ebenfalls bei etwa zehn Personen befinden mag. Abweichungen nach oben ergeben sich bei einer sehr großen Anzahl mehrgeschossiger Wohnhäuser, in denen etliche Menschen auf engem Raum wohnen. Solche Wohnhäuser findet man zum Beispiel im Horasreich als Unterkunft für die Arbeiter der Manufakturen, aber natürlich auch in Großstädten wie Gareth oder Al'Anfa.

Wie wohlhabend oder bedeutend ist die Siedlung?

Mag diese Frage auch auf den ersten Blick wenig interessant sein, so hängen von ihr doch viele andere Faktoren ab. Auf entsprechende Konsequenzen wird im Folgenden noch eingegangen.

Wie viele Tempel gibt es, welchen Göttern sind diese geweiht und wie groß sind sie? Wo liegt der Boronsanger der Siedlung?

Kleinere Siedlungen werden nur in wenigen Fällen mehr als zwei Tempel oder gar bedeutende Sakralbauten besitzen. Ohne Geld können auch die Priester der Zwölf ihre Tempel nicht unterhalten. Ein einzelner Gönner könnte jedoch durchaus einen Tempel finanzieren. Bei der Auswahl der Tempel spielen die lokalen Gegebenheiten und evtl. die Erfordernisse des Abenteurers eine Rolle. Auch finden sich natürlich Tempel der Travia und Peraine auf dem Land weit häufiger als die des Praios. Im Svellttal verhält es sich damit allerdings schon wieder ganz anders. Auch die Frage, was mit den Toten geschieht und wer die Begräbnisse vornimmt, sollte geklärt sein.

Gibt es Gebäude, die besonderen Zwecken dienen?

Bisweilen findet man eine Mühle direkt im Dorf, ein Sägewerk, eine Pferdekoppel oder sogar eine kleine Manufaktur, wenn es sich um einen größeren Ort handelt. Diese Gebäude können sich äußerlich sehr stark von normalen Wohngebäuden unterscheiden und liegen ggf. an exponierter Stelle.

Gibt es weitere Häuser im Ort, die Besonderheiten aufweisen?

Dies könnte die Dorfschenke in einer kleinen Ortschaft sein, der Wohnsitz eines reichen Anwohners oder eine Wechselstation der Beilunker Reiter. Diese Gebäude sind im Wesentlichen Wohnhäuser, die sich jedoch durch bestimmte Merkmale von dem „Standardgebäude“ abheben.

Welche Häuser sind für das Abenteuer besonders wichtig?

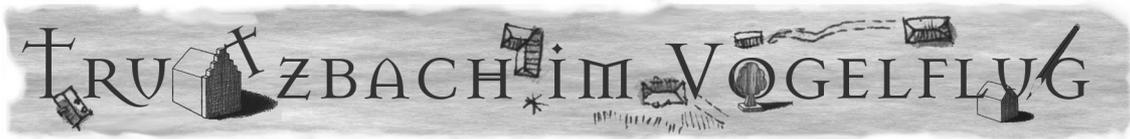
Wenn Sie möchten, dass bestimmte Gebäude während des Spiels leichter identifiziert werden können, sollten sie dies entsprechend berücksichtigen. Neben den ohnehin schon auffälligen Gebäuden betrifft dies insbesondere die Häuser wichtiger Meisterpersonen, die sich ansonsten jedoch kaum von den übrigen unterscheiden. In jedem Fall sollten Sie sich darüber im Klaren sein, welche der „normalen“ Gebäude für das Abenteuer relevant sind.

Ist die Siedlung befestigt und wenn ja wie?

In vielen Gegenden Aventuriens ist ein einfacher Wall oder eine Palisade schon aufgrund der wilden Tiere unverzichtbar. Muss gar mit Auseinandersetzungen mit anderen kulturschaffenden Zweibeinern gerechnet werden, wird man ebenfalls nicht auf eine Befestigung verzichten wollen. Je nach Bedrohung, Verfügbarkeit lokaler Rohstoffe und finanziellen Möglichkeiten der Obrigkeit, kann es sich um einen schlichten Palisadenwall oder eine moderne Stadtmauer mit ausgeklügeltem Verteidigungssystem handeln.

Wie versorgen sich die Bewohner mit Wasser?

Da Aventurier in der Regel über kein fließendes Wasser im Haus verfügen, wird man ein Dorf nicht



irgendwo in der Wüste bauen. Entweder gibt es einen Bach oder See in der Nähe, oder es muss ein Brunnen gegraben werden, der dann entsprechend zentral liegen wird.

Über welche Wege lässt sich die Siedlung erreichen?

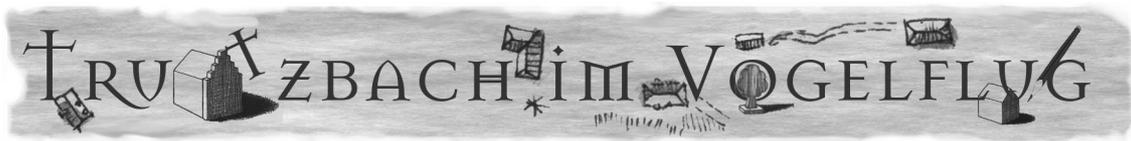
Zumindest die Helden werden irgendwie dort hin gelangen müssen. Im Normalfall gibt es mindestens einen gut erschlossenen Zugang zu einer Siedlung, der in südlichen Gefilden meist der Seeweg ist. Da die meisten Orte nicht irgendwo im Niemandsland entstehen, gibt es in den übrigen Fällen fast immer einen Fluß und/oder Handelsweg, falls die Siedlung nicht sogar an einer der gut ausgebauten Reichstraßen liegt. Falls es weitere Orte abseits des Dorfes gibt, die während des Abenteuers besucht werden können, sollte wenigstens klar sein, in welcher Richtung diese zu finden sind.

Wie sind die geographischen Gegebenheiten rund um das Dorf?

Manch ein Dorf mag an einer Reichstraße im Flachland liegen, aber viele Dörfer sind Rodungen und liegen vielleicht im Wald. Andere sind in einem Talkessel im Gebirge versteckt. Bäume, Bäche, Seen, Felder, Hügel und Felsen sind weitere Elemente, die man oftmals findet. Auch mag es interessant sein zu wissen, in welcher Richtung sich welche Landschaften finden lassen, wenn man nicht noch eine weitere Karte der Umgebung zeichnen möchte.

RÜSTZEUG

- Das erste Werkzeug über das der Zeichner verfügen sollte, ist ein einfacher *Bleistift*. Für das Erstellen von Skizzen und Übersichten, aber auch Hilfslinien in der späteren Zeichnung genügt ein gewöhnlicher Bleistift der Härte HB. Dieser bietet genügend Variationsmöglichkeiten, um in einer Skizze verschiedene Strukturen anreißen zu können, kann in einer Vorzeichnung aber leichter ausradiert werden, als weichere Bleistifte, die in solchen Fällen stark schmieren, oder Druckbleistifte, die oft tiefe Rillen in das Papier treiben.
- Als nächstes sollten eine Reihe von *Druckbleistiften* zur Verfügung stehen, die vielfältig eingesetzt werden können. Dieser bietet nicht nur den Komfort nicht angespitzt werden zu müssen, sondern sorgen vor allem auch für eine gleichmäßige Liniendicke. Für verschiedene Elemente sollten Bleistifte, verschiedener Dicken zur Verfügung stehen.
- Als Drittes sollten dem Zeichner mindestens ein *schwarzer Filzschreiber* zur Verfügung stehen. In vielen Fällen ist es sinnvoll auch hier zwei verschiedene Dicken zur Hand zu haben. Verwenden Sie einen Feinschreiber der Breite 0,4 und einen weicheren Stift, dessen Breite sich sogar begrenzt variieren lässt.
- Ebenfalls interessant sind *Schablonen* mit Standardformen, die im Architektenbedarf oder als Zeichenhilfen für Schüler im Schreibwarenhandel erworben werden können. Besonders Kreise und regelmäßige Vielecke sind so deutlich schneller und einfacher zu zeichnen. Leider sind diese Schablonen nicht ganz billig und daher für den Gelegenheitszeichner mit schmalen Geldbeutel kaum zu empfehlen.
- Wenn Sie Ihr Machwerk in irgendeiner Weise veröffentlichen wollen, dann ist natürlich ein *Scanner* unverzichtbar. Auch eine Software zur Bildbearbeitung sollte zur Verfügung stehen, aber diese gehört ohnehin zum Lieferumfang eines Scanners.



LAYOUT

Falls Sie nicht gerade ein Profi im Bereich Städtebau und Landesplanung sind, werden Sie vielleicht etwas herum probieren wollen, bevor Sie Ihr Dorf zu Papier bringen. Natürlich können Sie Entwürfe ebenfalls auf Papier zeichnen, dies ist zunächst sicher die einfachste und schnellste Methode. Für gänzlich Unentschlossene kann dies jedoch recht anstrengend werden. Komfortabler kann es dann sein, eine Skizze am Computer zu erstellen, und Gebäude bei Bedarf einfach verschieben zu können. Programme, die einfache Linien und Rechtecke erzeugen, sind in fast jedes Office-Paket integriert. Wenn Sie öfter Karten zeichnen, verfügen Sie womöglich sogar über eine kleine Bibliothek von Standard-Gebäuden, die Sie dann sofort platzieren können. Wenn Ihnen das Hantieren mit dem Computer nicht zusagt, können Sie natürlich ebenso gut auf Ihre Bauklötzchen aus Kindertagen zurückgreifen und das Ganze dann auch noch in 3D haben.

TECHNIK

- Wie bei allen Dingen, die über das Internet einem größeren Publikum zugänglich gemacht werden sollen, gilt auch hier: Das fertige Dokument muss ohne Einschränkungen auf einem Schwarz/Weiß-Drucker reproduzierbar sein. Wenn Sie also farbige Karten erstellen wollen, können Sie das natürlich tun. Diese sollten jedoch in erster Linie dem Gebrauch in den eigenen vier Wänden vorbehalten sein.
- Generell sollte eine Zeichnung so groß wie möglich geplant werden. Nach Möglichkeit sollte der Entwurf größer sein als die spätere Darstellung im Abenteuer. Auf diese Weise können kleinere Unsauberkeiten beim Zeichnen leicht kaschiert werden, ohne dass es dazu umständlichen Retouchierens bedürfte. Eine Zeichnung, die kleiner ist als die gewünschte Darstellung, sollte auf jeden Fall vermieden werden.
- Um das ständige Hantieren mit Lineal und Geodreieck zu vermeiden, können Sie bei geeignetem Papier auf einen einfachen Trick zurückgreifen. Legen Sie unter die eigentliche Zeichnung ein Blatt Rechenpapier. Wenn Sie nun noch gelegentlich das Blatt drehen, sollte es Ihnen leicht fallen, eine sichere Linienführung auch in verschiedenen Richtungen zu erreichen. Je nach Lichtverhältnissen lassen sich hier bereits mit handelsüblichem 80g Papier zufriedenstellende Ergebnisse erzielen.
- Für ein einfaches Dorf ist es übrigens nicht weiter tragisch, wenn die Zeichnung etwas unsauber wirkt. Dies passt gut zum ländlichen Flair eines Dorfes und ist kein Manko.

Das eigentliche Erstellen einer Zeichnung erfolgt im Idealfall in vier Schritten:

1. **Erstellen einer Vorzeichnung:** Diese wird mit Bleistift gezeichnet und kann durchaus noch Fehler und Makel aufweisen.
2. **Zeichnen der Rohfassung:** Auf der Basis der Vorzeichnung wird nun die eigentliche Karte gezeichnet. Dies kann auf verschiedene Weise geschehen. Die Verwendung von Transparentpapier oder einem Leuchtkasten, um den Entwurf durchzupausen sind zwei der etwas aufwendigeren Möglichkeiten. Wer über derartige Dinge nicht verfügt, oder Zeit sparen möchte, kann sich jedoch auch anderer Möglichkeiten bedienen. In diesem Fall wird auf die Vorzeichnung etwas mehr Sorgfalt verwandt und die schmalen Linien dann mit Filzschreibern übermalt. Auch Korrekturen können so angebracht und die unsauberen Bleistiftlinien später einfach wegradiert werden.
3. **Digitalisierung mittels Scanner:** Dieser Vorgang ist im Prinzip banal, doch können auch hier

Probleme auftreten, wenn zum Beispiel die Auflösung so gewählt wird, dass sie der heutiger Drucker unterlegen ist. Es empfiehlt sich daher eine Auflösung von wenigstens 300dpi.

4. **Nachbearbeitung am Computer:** Theoretisch kann die perfekte Zeichnung natürlich ohne jede weitere Bearbeitung verwendet werden. Dennoch gibt es eine Vielzahl kleiner Macken und auch größerer Probleme, denen durch Einsatz einer geeigneten Software gut begegnet werden kann. Kleinere Punkte, Striche oder Verschmutzungen der Zeichnung können am Computer schlichtweg ausgeradiert werden. Elemente, die gänzlich misslungen oder trotz aller Umsicht falsch platziert wurden, können verschoben werden. Falls größere Flächen eingefärbt werden sollen, bietet der Computer auch hier geeignete Werkzeuge, und wenn ein und dasselbe Objekt in großer Zahl reproduziert werden soll, so stellt sich diese Aufgabe am Computer als wesentlich einfacher heraus. In den meisten Fällen sollten auch Beschriftungen am Computer eingefügt werden. Auf einen weiteren Punkt wird im Folgenden eingegangen.

Ein Problem, das sich bei der Digitalisierung von Zeichnungen oft ergibt, ist, dass die Zeichnungen nach dem Einscannen sehr blass wirken. Wer einmal versucht hat eine Bleistiftzeichnung einzuscannen, der weiß wovon die Rede ist. Die einfachste Möglichkeit dieses Problem zu umgehen, besteht natürlich darin, alle Zeichnungen mit deckenden Filzschreibern zu erstellen. Dies hat jedoch automatisch den Nachteil, dass eine Variation der Farbdeckung in Graubereiche nicht mehr möglich ist. Auch tun sich einige Zeichner mit diesen Schreibern schwer. Um dieses Problem zu umgehen, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen:

Sollen größere Flächen gänzlich schwarz gefärbt werden (dies ist eher beim Zeichnen von einzelnen Gebäuden der Fall, sei hier aber dennoch erwähnt), können Sie diese getrost mit dem Bleistift oder einem schwarzen Buntstift ausmalen und die fertige Zeichnung vor dem Scannen *kopieren*. Dies hat den Nachteil, dass der Kopierer das ganze Werk nur noch in Schwarz und Weiß teilt.

Die digitale Variante des Kopierens besteht darin, einen *Schwellenwert* anzugeben, der alle Punkte ab einem bestimmten Schwellenwert schwarz werden lässt. Dies führt jedoch meist nicht zu den gewünschten Ergebnissen, da entweder auch unerwünschte Spuren auf der Zeichnung sichtbar gemacht werden, oder aber Fragmente verloren gehen.

In den folgenden Kapiteln werden Sie oft auf zwei verschiedenen Linientypen in der Konzeption der Zeichnungen stoßen. Wir wollen sie einmal *starke* und *schwache Linien* nennen. Die starken Linien stellen dabei oftmals die formgebenden Umrisslinien dar, während alle Linien die Fülleffekten dienen oder Details darstellen, zu den schwachen Linien gehören. Um diese beiden Typen von Linien zu erhalten stehen nun zwei Varianten zur Verfügung. Entweder wir unterscheiden bei gleichbleibender Deckung der Linien in dicke und dünne Linien. Dies bietet sich an, wenn Sie ausschließlich mit Filzstiften arbeiten. Oder wir variieren vor allem den Deckungsgrad, indem wir Filzschreiber und Bleistiftlinien miteinander mischen. Grundsätzlich ist es natürlich auch möglich, beide Ansätze miteinander zu mischen. Wenn Sie nach dem Einscannen feststellen, dass die Schraffuren mit Bleistift, oder andere schwache Linien, die Sie so gezeichnet haben, zu blass wirken, steht Ihnen noch ein weiterer Trick zur Verfügung. Über den sogenannten *Gamma-Faktor* können Graustufen so umgewandelt werden, dass die helleren Linien genau den gewünschten Grauton erhalten.

Gebäude

Gebäude und bauliche Strukturen aller Art sind überall zu finden, wo Menschen eine Zivilisation errichten. Dieses Kapitel beleuchtet vor allem die einfachen Gebäude, die den Menschen als Heimstatt dienen.

WOHNHÄUSER

Die einfachste Form ein Haus zu zeichnen besteht in einem Rechteck, welches mittig um eine Firstlinie ergänzt wird. Für einen Stadtplan mag diese Darstellung tatsächlich angemessen sein, wenn man es nur mit wenigen Gebäuden zu tun hat, stellt man jedoch fest, dass diese Häuser etwas sehr zweidimensional wirken. Insbesondere bei alleinstehenden Häusern wirkt dieses „Rechteck mit Strich“ sehr plump. Das gemeine Wohnhaus wird daher mit einem Walmdach versehen, nichts anderes als zwei Dreiecke, die den First abschließen und dem Gebäude etwas mehr Tiefe verleihen.



Gezeichnet wird zunächst ein geeignetes Rechteck. Je nach Maßstab und Zeichenhand empfiehlt es sich die Linien mit dem Lineal zu ziehen, will man seinen Dorfbewohnern keine Rundbauten zumuten. Muss eine große Zahl von Gebäuden gezeichnet werden, können alternativ dazu auch nur die Eckpunkte markiert und dann ohne weitere Hilfsmittel gezeichnet werden. Dies lässt sich besonders rasch und sicher realisieren, wenn man mit einem untergelegten Blatt Rechenpapier arbeitet, wie in der Einleitung im Abschnitt **Technik** dargestellt. Als nächstes werden die beiden Dreiecke an den Kopfseiten eingezeichnet, die möglichst gleich groß sein sollten. Danach werden diese durch die Firstlinie verbunden. Wer Probleme mit diesen Formen hat, kann auch erst die Firstlinie einzeichnen und dann die abfallenden Enden anschließen. Dies führt jedoch nicht unbedingt zu besseren Ergebnissen.

Für die grundlegenden Strukturen und Umriss eines Gebäudes sollte in jedem Fall eine starke Linie gewählt werden. Entscheiden Sie sich nach Möglichkeit für eine breitere Linie als bei den inneren Strukturen und vergessen Sie nicht, dass die Umrisslinie praktisch das Einzige ist, das Ihr Gebäude definiert.

Falls das Gebäude eine *Schenke*, *Herberge* oder ähnliche Einrichtung darstellen soll, können Sie noch ein kleines Detail hinzufügen. Da auf dem Land viele Leute des Lesens nicht mächtig sind, tragen die meisten Herbergen sehr anschauliche Namen. Diese werden oftmals auf einem hölzernen Schild über der Eingangstür bildlich dargestellt. Dieses Schild hängt in der Regel an einer Stange, die neben der Tür aus der Wand ragt. Fügen Sie Ihrem Gebäude einen kurzen, senkrechten Strich neben der Eingangstür hinzu und kein Spieler wird Sie zweimal fragen müssen, welches Haus die Dorfschenke war.

FENSTER

Einfache Gebäude verfügen über keine Dachfenster. Das Anbringen von Fenstern im Gaubenstil ermöglicht es jedoch, einige Gebäude etwas von den übrigen abzuheben. Dadurch können wohlhabendere Besitzer gekennzeichnet, und dem Gesamtbild etwas mehr Farbe verliehen werden.



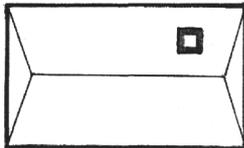
Ein Gaubenfenster besteht aus einem Dreieck, an das eine Firstlinie angeschlossen wird und wird genauso gezeichnet wie das Dach. Der oben liegende Winkel sollte dabei nicht zu spitz sein, um den Eindruck eines liegenden Fensters zu vermeiden. Wenn Ihre Zeichnung groß genug ist, können Sie noch einen kleinen Schatten in das Fenster einzeichnen, um dem Ganzen etwas mehr Plastizität zu verleihen. Auch eine leichte Schraffur auf einer Seite der Gaube macht sich stets gut. Vergleichen Sie hierzu den Abschnitt **Schatten/Textur** am Ende des Kapitels.

Eine Frage der Details

Bevor Sie beginnen Ihre Häuser und Bauten mit allerlei Details zu verzieren, halten Sie sich vor Augen, welchen Prozess Ihre Zeichnung durchmachen wird. Eine Zeichnung die einem Download-Abenteurer beigelegt werden soll, muss zunächst gescannt, ggf. verkleinert und für den späteren Gebrauch erneut ausgedruckt (und manchmal sogar wieder groß-kopiert) werden. Dabei werden die kleinen Details in der Regel bis zur Unkenntlichkeit verschwimmen. Sparen Sie sich also die Mühe und konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche.

SCHORNSTEIN

Tatsächlich werden die meisten Gebäude über eine Feuerstelle und damit einen Kamin verfügen. Dennoch ist es nicht unbedingt erforderlich jedes Gebäude mit einem Schornstein zu versehen. Verwenden Sie statt dessen den Schornstein als ein besonderes Merkmal, das den Spielern einen Hinweis auf die Funktion oder Bedeutung des Gebäudes geben kann. So könnten Sie zum Beispiel alle Gebäude in denen Wärme und Feuer eine wichtige Rolle spielen mit einem Kamin versehen. Dies wäre die Herberge und der Travia-Tempel in denen gekocht wird, sowie die Schmiede, der Ingerimm-Tempel und andere Gebäude in denen mit Feuer gearbeitet wird.



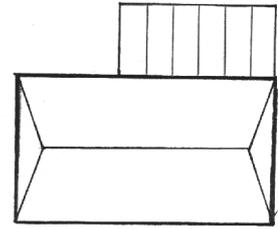
Ein Schornstein wird als helles Quadrat mit breitem Rand gezeichnet. Versuchen Sie nicht in diesen Schlot noch einen Hohlraum in Form eines dunklen Quadrats einzuzichnen. Selbst wenn die Bewohner so unklug gewesen sein sollten, die Öffnung nicht durch eine Abdeckung zu schützen, werden die Details in der digitalen Version Ihres Dorfes bereits zu verschwimmen beginnen.

STALL/SCHUPPEN

Gerade auf dem Land verfügen Gebäude oft über verschiedene Anbauten. In der Regel sind dies kleine Schuppen, Läger oder im Fall der örtlichen Herberge gar ein Stall. Diese Ergänzungen

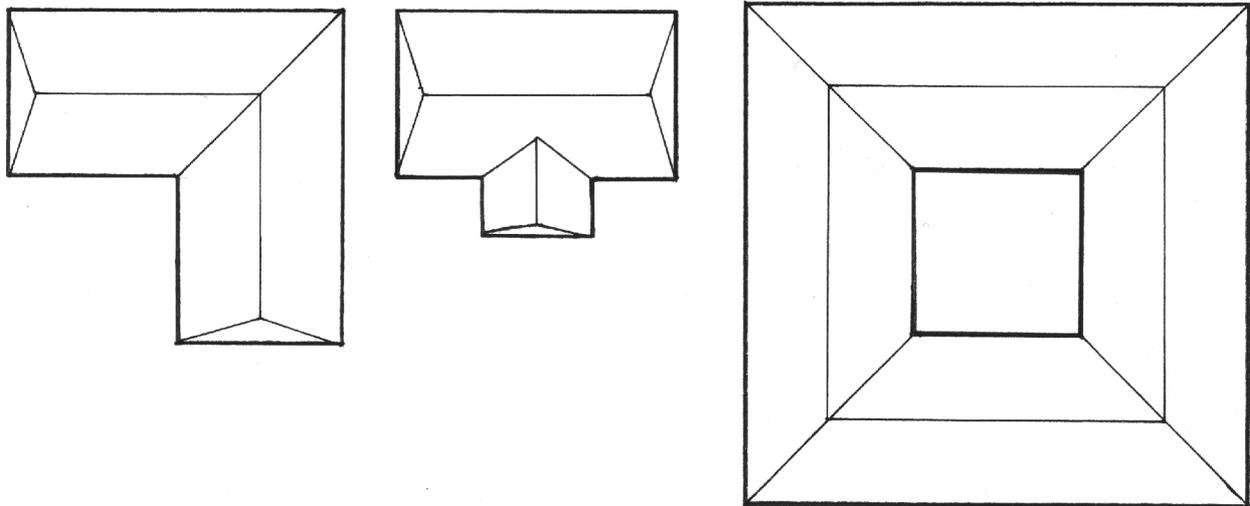
werden oft erst später gebaut und haben dann keine direkte Verbindung zum Hauptgebäude. Auch sind sie nicht in den Dachstuhl integriert.

Um einen Schuppen vom übrigen Gebäude unterscheiden zu können und seine meist etwas geringere bauliche Qualität zu markieren, empfiehlt sich die oben dargestellte Variante. Der Schuppen wird als einfaches Rechteck an das Hauptgebäude angeschlossen und mit parallelen Linien versehen, die im 90° Winkel zur Hauswand verlaufen. So erhält man schnell den Eindruck eines schrägen Daches, über das das Wasser schnell ablaufen kann.



ERWEITERUNGEN

Neben einem einfachen Schuppen können Gebäude natürlich auch über größere Anbauten verfügen. Ein Gutshof wird womöglich über Seitenflügel verfügen, aber auch reichere Besitzer im Ortskern wollen ihr Heim vielleicht um einen bewohnbaren Raum erweitern. Auch Gebäude in L-Form, sowie größere Blocks mit Innenhof, wie zum Beispiel eine Kaserne, lassen sich so leicht darstellen.



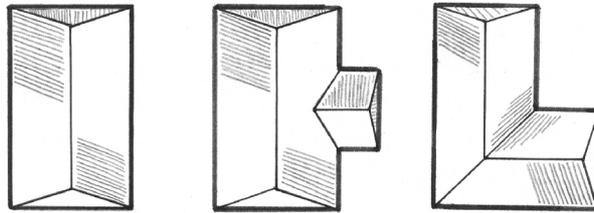
Für ein Gebäude in *L-Form* wird zunächst der Grundriss gezeichnet und mit den bekannten Dreiecken versehen. Danach werden diese wieder durch die Firstlinie verbunden und zuletzt noch die innere und äußere Dachkante im Knickpunkt ergänzt.

Kleinere *Erweiterungen* werden genauso gezeichnet wie ein Haus und im Stil eines Gaubenfensters an ein Gebäude angeschlossen. Dabei sollte die Umrisslinie des Gebäudes die Erweiterung natürlich von Anfang an berücksichtigen. Die Firstlinie wird wie gewohnt an das Dreieck am Kopfende angeschlossen und dann die Kanten zwischen den beiden Dächern hinzugefügt.

Für einen kompletten *Block* werden ebenfalls zuerst die Umrisse gezeichnet. Nach den äußeren Begrenzungen des Gebäudes wird der Innenhof eingezeichnet. Zwischen diesen beiden Linien wird nun die parallel dazu verlaufende Firstlinie eingezeichnet. Genau wie bei einem L-förmigen Gebäude wird die Zeichnung mit den entsprechenden Kanten in den Knickpunkten abgeschlossen. Achten Sie darauf, dass diese Kanten nicht so fett gezeichnet werden, wie die Umrisslinien oder die Firstlinie.

SCHATTEN/TEXTUR

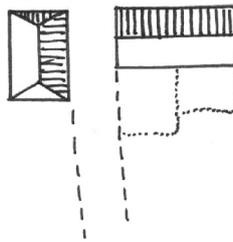
Um den Gebäuden etwas mehr Plastizität zu verleihen, können Sie die Dächer mit Schraffuren versehen. Bedenken Sie hierbei, dass es sich nicht um Schatten handelt, die Sie zeichnen. Von daher ist auch eine genaue Einhaltung einer Schatten- und Sonnenseite nicht nötig. Sehen Sie diese Schattierungen mehr als Dachtexturen, denn als tatsächliche Schatten.



Die Textur eines Daches oder einer Gaube wird als leichte Schraffur gezeichnet. Setzen Sie die Linien parallel zu den Giebelkanten oder senkrecht zur Dachkante an.

Für größere Siedlungen gestaltet sich diese Detailarbeit als recht aufwendig, weshalb man mitunter besser fährt, wenn man eine andere Technik benutzt.

Hier wurden die Linien senkrecht zur Dachkante über die ganze Seite gezeichnet. Da diese Darstellung für die „Massenproduktion“ geeigneter ist, wurden die Gebäude hier auch in einen fragmentarischen Zusammenhang gesetzt. Beachten Sie auch, dass



das Original einer solchen Zeichnung die saubere Unterscheidung in starke und schwache Linien sehr schwer macht. Würde hier etwa die Firstlinie noch schmaler gezeichnet, verschwände sie auf einer späteren Darstellung (die deutlich kleiner wäre, als hier dargestellt) fast völlig.

BRUNNEN

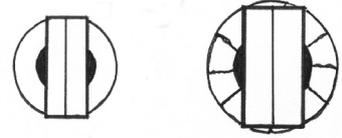
Wenn ein Dorf über keinen Fluss oder eine andere natürliche Wasserquelle verfügt, wird in aller Regel ein Brunnen gegraben. Ein solcher befindet sich natürlich an zentraler Stelle, da niemand gerne lange Wege zum Wasser holen auf sich nimmt. Ein Brunnen ist für gewöhnlich ummauert und besitzt oft eine einfache Abdeckung. Die Seilwinde, an der meist ein Eimer oder ähnliches befestigt ist, wird durch ein kleines Dach geschützt, um die hölzerne Konstruktion vor dem Regen zu schützen.

Wenn Sie einen Brunnen zeichnen, sollten Sie daran denken, welche Größe dieser auf dem späteren Plan haben wird. Der Innendurchmesser eines Brunnens beträgt selten mehr als einen Meter. Selbst mit stabiler Mauer sollte damit nicht mehr als zwei Meter Durchmesser veranschlagt werden. Wenn Sie nun das Verhältnis zu den Wohnhäusern wahren wollen, müssen Sie schon recht klein zeichnen. Verzichten Sie also auf allzu viele Details und Schnörkel. Sie werden auf einem späteren Handout ohnehin nicht mehr erkennbar sein.

Als erstes wird das *Dach* über der Seilwinde gezeichnet. Dazu wird ein schmales Rechteck gezeichnet (etwa 2m auf dem Plan). Die kurzen Seiten können etwas nach innen eingeknickt werden, um einen leichten 3D Effekt zu erzielen.

TRUBACH IM VOGELFLUG

In der Mitte wird nun noch eine Firstlinie gezogen. Als nächstes werden die Umrissse der *Begrenzungsmauer* gezeichnet. Dieser Ring sollte dabei im Durchmesser etwas kleiner sein, als das Schutzdach. Optimal für diese Aufgabe sind natürlich durchsichtige Kreisschablonen aus dem Architektenbedarf. Wer nicht über solche Werkzeuge verfügt, kann sich entweder mit einer Münze oder ähnlichem behelfen (und sollte dabei von außen nach innen zeichnen), oder einfach frei Hand zeichnen. Für den *Innenraum* kann ebenfalls ein solcher Kreis gezogen werden, der dann vorsichtig schwarz ausgemalt wird. Wenn Sie einen recht kleinen Maßstab gewählt haben, kann es sein, dass kein Platz für einen zweiten Kreis vorhanden ist. Deuten Sie in diesem Fall den Schacht einfach durch zwei Schwarze Balken zu beiden Seiten des Daches an.

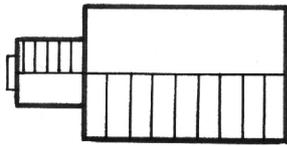


Bei geeignetem Maßstab kann die *Begrenzungsmauer* durch einige Striche mit einer Art Mauerstruktur versehen werden. Bedenken Sie jedoch, dass diese Textur bei einer Verkleinerung evtl. zu einem undefinierbaren Grau verkommen kann. Auch das Dach kann eine Textur entsprechend dem eines Hausdaches erhalten. Auch hier sollte darauf geachtet werden, dass der Gesamteindruck nicht zu einem verschwommenen Grau verkommt.

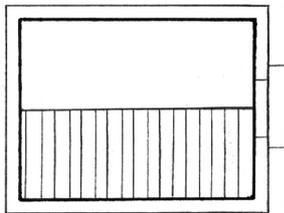
Sind die Größenverhältnisse gerade umgekehrt, dass heißt, es muss eine besonders kleine Darstellung her, bleibt von einem Brunnen kaum mehr als ein kleiner Kreis mit einem schwarzen Balken darüber.

†EMPEL

Tempel zählen nicht nur in aventurischen Dörfern zu den wichtigsten Gebäuden einer Siedlung. Dementsprechend sollten sie mehr als nur ein schlichtes Haus mit einem Schild an der Tür sein. Da aventurische Tempel leider nicht über die unverwechselbare Silhouette einer Kirche besitzen, müssen Sie sich schon etwas einfallen lassen, um einen Tempel zu charakterisieren.

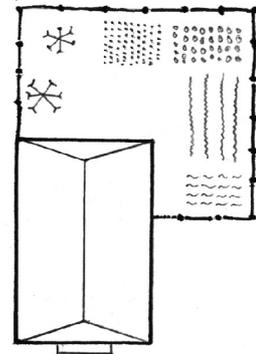


Die einfachste Möglichkeit anzuzeigen, dass es sich um ein Gebäude mit besonderer Funktion handelt, besteht darin, durch eine überdimensionierte Schwelle einen repräsentativen Eingang anzudeuten. In diesem Beispiel eines typischen *Tempels* wurde vor die eigentliche Tempelhalle ein kleinerer Vorraum gesetzt, der je nach Kult verschiedenen Handlungen dienen kann. In der Regel wird es sich jedoch um eine Art der spirituellen Reinigung handeln, die den Gläubigen auf das Allerheiligste vorbereiten soll.

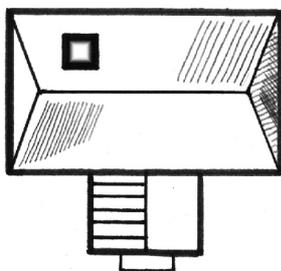


Um die Anleihen der aventurischen Götter im griechischen Pantheon auch architektonisch aufzugreifen, bietet sich die Variante einer Säulenhalle an. Hier wurde dies benutzt, um einen *Rondratempel* darzustellen. Um die spezielle Dachform anzudeuten, wurde mit einer sehr regelmäßigen senkrechten Schraffur gearbeitet, und auf das Hinzufügen eines Walmdachs verzichtet. Der umlaufende Treppenabsatz zeigt das besonders repräsentative Äußere des Tempels.

Auf dem Land ist der Tempel meist noch von einem kleinen Garten umgeben, in dem allerlei Kräuter gezüchtet werden. Je nachdem um welchen Kult es sich handelt, kann vielleicht auch das heilige Tier der Gottheit angetroffen werden. Bekannt sind sicher die heiligen Gänse der *Travia*, aber auch der berühmte Eidechsen-Garten von *Silas*. Hier haben wir das Beispiel eines solchen Tempels, wie er typisch ist für die ländlichen Tempel der *Peraine*, aber auch ihrer göttlichen Schwestern *Travia* und *Tsa*.



Je nachdem wie viele Tempel auf einer Karte dargestellt werden sollen, können besondere Merkmale einzelne Tempel unverwechselbar machen.

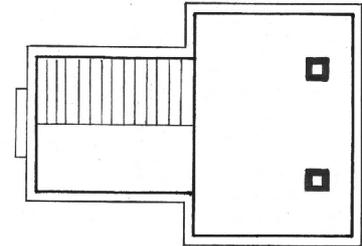


In einem Pantheon wie dem aventurischen, sollte es Ihnen nicht schwer fallen Tempel so zu konstruieren, dass sie typische Merkmale ihres Patrons widerspiegeln.

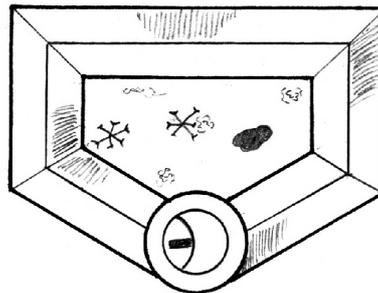
Hier wurde neben einem vorgelagerten Eingangsbereich ein Kamin benutzt, um die Gastfreundschaft und die offenen Küchen eines *Traviatempels* deutlich zu machen.

Wenn es sich um einen größeren Tempel handelt, können typische Merkmale sogar durch Umrissse und architektonische Besonderheiten deutlich gemacht werden.

Dieser *Ingerimmtempel* wurde in der Form eines Hammers bzw. Amboss gestaltet. Die besonders große Eingangshalle verweist auf das Traditionsbewußtsein der Priesterschaft des Urgiganten Angrosch und die beiden Kamine zeigen die besondere Bedeutung des Feuers in diesem Kult an.

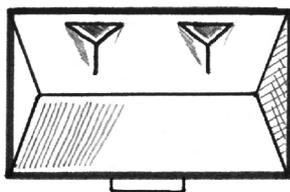


Eine andere Variante wurde für die an die Form des berühmten angelehnt ist. Ein Atrium mit möglich Heimstatt für Hesindes umschlossen von einer fünfe-Ecke wurde jedoch mit einem sich ein Observatorium befindet.



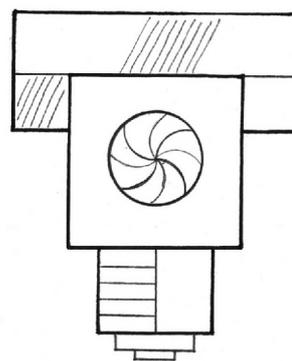
diesen *Hesindetempel* gewählt, Hesindetempels zu Tiefhusen einem kleinen Garten (woheiliges Tier, die Schlange), wird ckigen Grundform. Die untere runden Turm versehen, auf dem

Ein *Phextempel* ist in seiner äußeren Erscheinung das genaue Gegenteil der beiden obigen Varianten. Äußerlich ist er eher unauffällig und sicher nicht protzig. Dennoch ist die Phexkirche natür-



lich alles andere als arm. Es ist nicht ungewöhnlich, dass es einer Stadt zwei verschiedene Phextempel gibt. Einer davon ist der öffentlich bekannte, der den Händlern und Kaufleuten dient. Der zweite ist der geheime Tempel, in dem Diebe und andere Glücksritter zähneknirschend ihre Zehnt abliefern. Während der geheime Tempel sich auf unserer Karte nicht von einem gewöhnlichen Wohngebäude unterscheidet und im

Zweifelsfall nur dem Meister bekannt ist, sollte der öffentliche Tempel zumindest einige Merkmale aufweisen, die eine Zuordnung erlauben. Im obigen Beispiel wurde die überzogene Eingangschwelle mit zwei Gaubenfenstern kombiniert. Während die Schwelle auf die öffentliche Funktion des Tempels hinweist, lassen die Fenster auf Besitzer (die Phexkirche) schließen. Den Um- auf der Rückseite liegen, mag manch einer zu- nicht unbedingt so zur Schau gestellt wird, wie

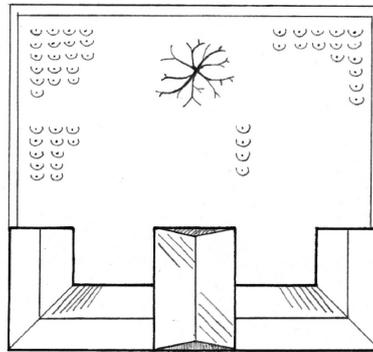


einen wohlhabenden stand, dass beide Fenster dem so deuten, dass dies es andernorts der Fall ist.

Die mächtige Kirche des Sonnengottes *Praios* durch ihre prächtigen, mit Gold verzierten aus. Solcherlei Ausstattung lässt sich in un- höchst schwierig darstellen, will man sich und Verzierungen verlieren. Da Praios' Sym- die Sonne ist, bietet es sich an, den Tempel- angelegten Dachfenster zu versehen. In unserem Beispiel führt ein gestaffelter Eingang in einen Vorraum, der schließlich den Blick ins Allerheiligste freigibt. Eine Kuppel aus Glas erhellt den Raum mit den Strahlen der Sonne. Dahinter befinden sich die Räume der Priester. Neben der Kuppel als Element des Sonnengottes, verweist die stark hierarchische Struktur des Tempels auf die Rolle seines Patrons als Oberster der Götter. Die doppelte Schwelle am Eingang dient uns, anstelle anderer Verzierungen, als kleiner Hinweis für die prunkvolle Ausstattung des Gebäudes.

zeichnet sich vor allem Tempel und Kultobjekte serer Darstellung nur nicht in allerlei Schnörkeln bol jedoch in erster Linie raum mit einem großzügig

Wenngleich nicht der Kult mit den meisten Tempeln, so reicht der Arm der *Boronkirche* doch sehr weit. Egal ob Krieger, Bauer oder Edelmann, sterben muss ein jeder. In manchen Gegenden ist es daher sogar üblich, dass die Geweihten des Schweigsamen die Dörfer im Umland bereisen, um den Toten ein angemessenes Begräbnis zu verschaffen. Unser Beispiel zeigt einen solchen Tempel, der ist und sich wohl nicht in einem kleinen Boronsanger deutet reits Borons wichtigstes Symbol Baum inmitten der Gräber wird filden ein Ebenholz- oder Mo- in Meridiana ist der Boronkult len Norden.



nis zu verschaffen. Unser Beispiel Heimstatt für mehrere Geweihte kleinen Dorf finden wird. Neben die Silhouette des Gebäudes be- an: Das zerbrochene Rad. Der wohl nur in den südlichen Ge- hagonibaum sein. Aber zumindest auch weiter verbreitet als im küh-

Ein weiteres Beispiel für einen

Dort wurde ein kleiner, im Wald gelegener *Firuntempel* dargestellt.

Tempel finden Sie auf Seite 20.

ZÄUPE

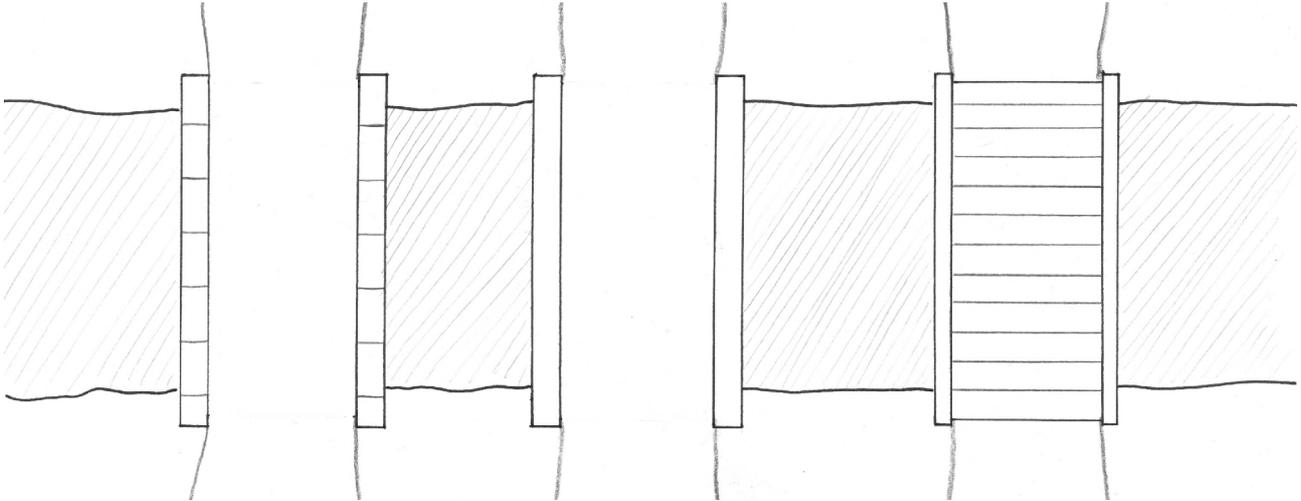
Vor allem auf dem Land gehören Zäune zu den wichtigsten Errungenschaften des Menschen. Welcher Gutsherr will schon alle Viertelstunde nachsehen, ob seine kostbaren Pferde alle noch brav auf der Weide stehen? Natürlich gibt es zahllose Varianten einen Zaun, oder eine äquivalente Begrenzung zu erstellen. Um Spielern wie Meister jedoch das Erkennen derselben zu erleichtern, empfiehlt es sich einen Standardzaun zu verwenden, der zudem leicht als solcher zu erkennen ist.



Die Pfosten des Zauns werden frei Hand als simple Knubbel in regelmäßigen Abständen gezeichnet. Danach werden die Pfosten durch einfache Linien verbunden. Für besonders hochwertige Zäune werden die Abstände zwischen den Pfosten mit dem Lineal abgemessen und die auch die Verbindungen mit Hilfe des Lineals gezogen. Ein schlichter Bretterzaun, wie er hier dargestellt ist, wird ganz nach Gefühl gezogen und die Linien können dabei ruhig etwas unregelmäßiger sein.

BRÜCKEN

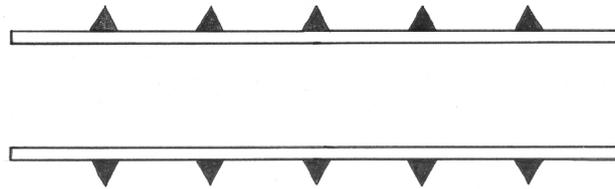
Bevor eine Brücke auf den Plan gesetzt wird, sollte klar sein warum die Erbauer gerade an dieser Stelle eine Brücke errichteten, denn eine Brücke wird nicht ohne Grund gebaut. Achten Sie also darauf, dass die Brücke gut in das Straßen- und Wegenetz eingebunden ist. Vergleichen Sie hierzu auch den nächsten Punkt: **Wege und Straßen**. Im zweiten Schritt sollte festgelegt werden, um was für eine Brücke es sich handelt. Einfache Dorfbewohner werden sich mit einer einfachen Brücke aus Holz begnügen. Wenn der Herzog an einer wichtigen Straße eine Brücke errichten lässt, ist davon auszugehen, dass er sein Geld in eine solide Steinbrücke investieren wird.



Eine *Holzbrücke* verfügt über ein Geländer und einen Untergrund aus Brettern. Gezeichnet werden zunächst die Geländer durch zwei schmale Rechtecke. Dazwischen werden nun durch parallele Linien die Bretter angedeutet.

Im Fall einer *Steinbrücke* wird das hölzerne Geländer zur Mauer und es gibt keine Bretter. Folglich werden diese auch nicht im Untergrund eingezeichnet. Wenn Sie wollen können Sie der Steinbrücke noch etwas rustikalen Charme verleihen, indem Sie das Geländer mit einem Muster ausstatten, um eine gemauerte Wand anzudeuten.

Größere Brücken verfügen über Stützpfeiler, um die weiten Entfernungen zu überbrücken. Solche Bauwerke dienen meist dazu breitere Flüsse zu überqueren und sind oftmals architektonische Meisterleistungen. Brücken dieser Größenordnung können daher fast nur in den großen Städten gefunden werden.



Eine Brücke dieser Größenordnung wird zunächst wie eine einfache Steinbrücke dargestellt. Danach werden die Stützpfeiler als spitzwinklige Dreiecke jeweils auf beiden Seiten hinzugefügt. Die Dreiecke sollten hinreichend genau auf einer Linie liegen, da sie sonst kaum einen Pfeiler zu bilden scheinen. Die Pfeiler können zusätzlich noch schattiert werden, um sie vom begehbaren Teil der Brücke abzuheben.

WEGE UND STRAßEN

Verkehrswege können von unterschiedlichster Beschaffenheit sein, vom einfachen Dschungelpfad, der nach wenigen Tagen wieder zugewachsen ist, bis zur gut ausgebauten Reichsstraße liegen eine Vielzahl von Möglichkeiten. Für den Zeichner ist es allerdings nur in den seltensten Fällen interessant, diese Vielfalt auch auf seiner Karte wiederzugeben. Eine möglichst einfache Variante, die sich noch in Straßen guter und schlechter Qualität unterscheiden lässt, reicht daher in den meisten Fällen aus.

Die einfachste Möglichkeit eine Straße zu zeichnen besteht ohne Zweifel darin, zwei (je nach Qualität der Straße mehr oder weniger) parallele Linien zu ziehen. Je nach Maßstab und Liniendicke können dabei jedoch Probleme auftreten.

Eine gewisse Ähnlichkeit zu Flussläufen in großen Zeichnungen kann insbesondere entstehen, wenn diese sehr gerade gezeichnet werden. Dies kann jedoch durch Mäandern oder gewisse Unebenheiten am Ufer leicht vermieden werden. Bei detaillierteren Karten, kann das Flussufer ohnehin so gestaltet werden, dass Verwechslungen ausgeschlossen sind. Vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt über Flüsse und Wasserläufe im Kapitel **Landschaft**.

Insbesondere bei Wegen in und um ein Dorf tritt jedoch immer wieder ein besonderes Problem auf. Wird die Straße einfach durch zwei simple Linien dargestellt, die womöglich sogar nur zwei Häuser miteinander verbindet, ergibt sich kein natürliches Bild. Die einfache Linie wirkt wie eine schmale Mauer, ein seltsamer Zaun oder etwas völlig anderes. Nur das Gefühl einer Straße will sich nicht so recht einstellen. Der Grund dafür liegt in der Vereinfachung einer Schwarz/Weiss-Darstellung. Eine Straße sollte also in irgend einer Form von den übrigen Bauten differenziert werden, damit klar wird, dass es sich gerade nicht um eine gleichwertige Struktur handelt.

Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten, die jedoch oft einer gewissen Übung bedürfen.

- Wenn möglich sollten die *Begrenzungslinien* einer Straße dünner gezeichnet werden, als die eines Hauses. Auf diese Weise wird deutlich, dass es sich nicht um massive, dreidimensionale Gebilde handelt, sondern eine Straße, die (im Sinne der Helden) kein Hindernis darstellt. Je nach Maßstab kann es jedoch sein, dass eine dünnere Linie beim Scannen nicht mehr erfasst wird, was diesen Ansatz unbrauchbar macht.
- Da es Aventurieren an dem schweren Gerät unserer Zeit mangelt, werden Straßen und Wege an die *Umgebung angepasst* und nicht umgekehrt. Eine Straße wird sich daher in der Regel zwischen Hügeln, Felsen und anderen Hindernissen hindurch winden, als einfach geradeaus zu führen. Ausnahmen mögen hier die großen Reichsstraßen sein, aber auch diese verlaufen nur selten wie mit dem Lineal gezogen. Was allerdings trotz aller Kurven nach Möglichkeit beibehalten werden sollte, ist die Breite der Straße. Um dies bei kurvigen Streckenverläufen einigermaßen sicher zu stellen, können Sie in gewissen Abständen zwei Punkte in jeweils gleichem Abstand voneinander setzen. Wenn Sie sich beim Verlauf der Straße an diesen Punkten orientieren, wird es Ihnen schon bedeutend leichter fallen, einen regelmäßigen Straßenverlauf zu erhalten.
- Insbesondere wenn es sich mehr um einen ausgetretenen Weg, denn um eine gepflasterte Straße handelt, sollte ein Verkehrsweg *nicht* als völlig *geschlossenes Element* dargestellt werden. Ein Baum oder Busch am Wegesrand unterbricht die Grenzlinie und verleiht dem Ganzen mehr Natürlichkeit. Ein Weg kann auch mal einfach so versanden, so dass die Grenzen nicht mehr so klar erkennbar sind. Zeichnen Sie die Linie verschwommen, oder unterbrechen Sie sie für kurze Abschnitte ganz. Gerade wenn es um die Unterscheidung in befestigte Wege und wilde Trampelpfade geht, kann auch die Verwendung einer gestrichelten Linie den entscheidenden Unterschied bringen.
- In einer Stadt, oder auch innerhalb eines Dorfes, sollten Straßenlinien nicht überall eingezeichnet werden. Es versteht sich von selbst, dass eine Stadt nicht mitten im Wald errichtet wird. Tatsächlich wirken die Linien in vielen Fällen anorganisch und störend. Es ist daher empfehlenswert, so weit wie möglich auf entsprechende Elemente zu verzichten. Statt dessen sollte der Verlauf der Straße durch die *Anordnung der Häuser* deutlich werden. Nur wenn ein etwas abgelegeneres Haus erreicht werden soll, wird eine Hilfslinie eingezeichnet, um den Verlauf der Straße deutlich zu machen.

Landschaft

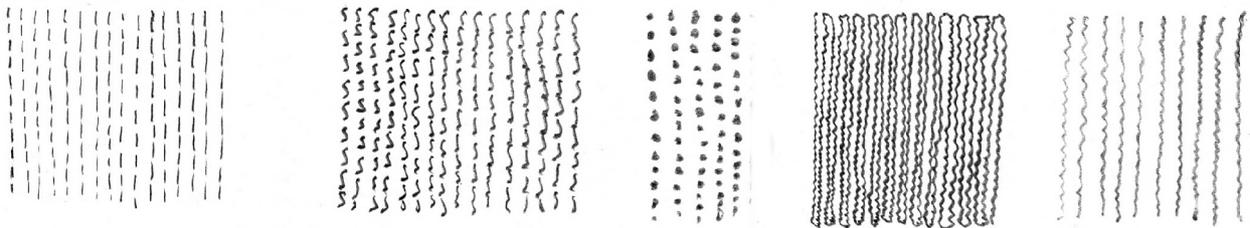
Auf jedem modernen Stadtplan findet sich weit mehr, als nur Häuser und Straßen. Für kleinere Siedlungen gilt dies umso mehr. Mit den hier vorgestellten Elementen können Sie eine Siedlung um Bäume und Büsche bereichern, das kultivierte Ackerland der Umgebung andeuten und auch solch banale Dinge wie Hügel darstellen.

Natürlich können Sie dieses Kapitel auch dann zu Rate ziehen, wenn Sie einmal eine Karte gestalten, die fernab jeder menschlichen Ansiedlung liegt. Zwar werden Lagepläne und Karten von irgendeinem Flecken Wildnis nur selten gebraucht und sind meist ein sicheres Anzeichen dafür, dass irgendetwas „im Busch“ ist, dennoch können sie den Überblick erheblich erleichtern und vielleicht erlauben Sie sich ja auch einfach mal den Spaß, eine kleine Karte von einem völlig belanglosen Flecken Erde zu zeichnen.

FELDER

Felder sind in ihrer Darstellung sogar noch problematischer als Straßen. Sie besitzen keine klar umrissenen Grenzen und sind im Prinzip soweit Teil der Landschaft, dass sie keiner eigenen Darstellung bedürfen. Dennoch kommt es vor, dass auf einer Zeichnung kultiviertes Land deutlich gemacht werden soll.

In solchen Fällen sollte der Zeichner besonders darauf achten, keinen allzu geschlossenen und massiven Eindruck für seine Felder zu erzeugen. Eine äußerst dezente Linienführung ist hier ebenso angebracht, wie der Verzicht auf Begrenzungslinien.

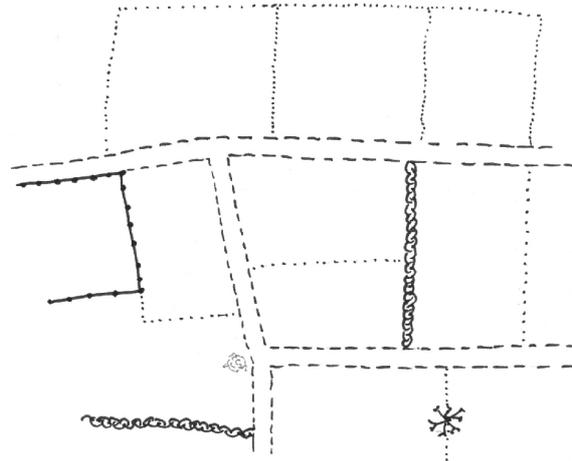


Felder werden grundsätzlich frei Hand gezeichnet, um den Eindruck einer allzu künstlichen Regelmäßigkeit zu vermeiden. Ein Feld besteht aus einer Reihe paralleler Linien, die gestrichelt, gepunktet, gewellt oder anderweitig gestaltet werden können. Einige Dinge sind jedoch zu in jedem Fall zu beachten. Da ein Feld als strukturierte Einheit wahrgenommen werden soll, dürfen die einzelnen Linien nicht zu markant sein. Sie können einen dünnen Druckbleistift verwenden, um ein schleichendes Abstumpfen der Spitze zu vermeiden, und so eine gleichmäßige Darstellung zu erhalten. Alternativ dazu kann auch ein dicker Bleistift bei geringem Druck verwendet werden. Sollten die Linien während der elektronischen Verarbeitung verwischen und das Ganze zu einem undefinierbaren Grau verkommen, ist dies auch nicht weiter schlimm. Falls Sie ein Feld zur Erntezeit durch gestaffelte Wellenlinien darstellen wollen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass die größere Liniendichte automatisch eine dunklere Fläche erzeugt. Um den Schwerpunkt der Zeichnung nicht zu sehr auf ein paar simple Felder zu legen, sollten Felder prinzipiell durch schwache Linien dargestellt werden.

Sollten Sie eine sehr umfangreiche Zeichnung vor sich haben, wie sie beispielsweise nötig wird,

TRUBZBACH IM VOGELFLUG

wenn eine größerer Siedlung samt Umgebung dargestellt werden soll, so werden Sie wahrscheinlich Probleme mit der oben vorgestellten Darstellung bekommen. Zum einen ist es sehr mühsam, das ganze Umland in dieser Technik zu bearbeiten, zum anderen werden Sie viel zu schnell das ganze Blatt dunkel färben, falls die Ackerflächen die bebauten Flächen übertreffen. Aus diesem Grund wird hier noch eine zweite Variante vorgestellt, die sich für den „flächendeckenden“ Einsatz besser eignet. Dabei wird davon ausgegangen, dass große Teile des Geländes kultiviertes Land sind und prinzipiell als Ackerland dienen könnten, (auch wenn das im Moment nicht der Fall ist).



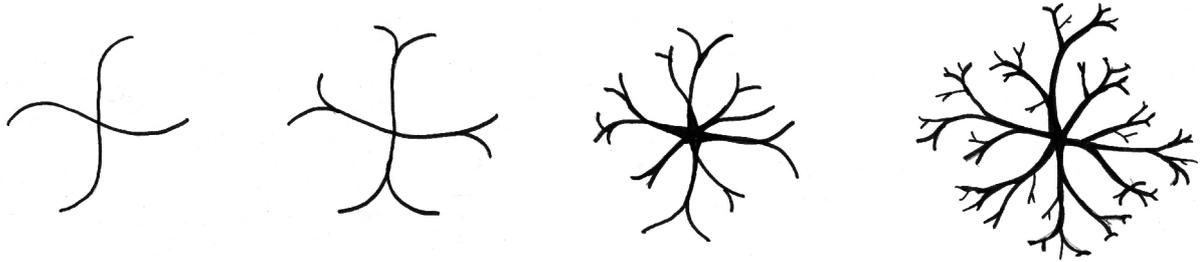
Für diese, oft von Ralf Hlawatsch verwendete Technik (unser Beispiel zeigt die Felder von Brig-Lo), werden Felder durch fein gepunktete Begrenzungslinien dargestellt, die sich so lediglich durch ihre Umrisse von der übrigen Landschaft abheben. In dem hier gezeigten Beispiel finden sich neben den gepunkteten Linien für die eigentlichen Felder auch die gestrichelten Pfade für die verschiedenen nicht befestigten Wege, die den Bauern den Zugang zu ihren Feldern erlauben. Darüber hinaus wurden an zwei Stellen Begrenzungswälle eingefügt, die aus dichten Buschwerk, aber aus kleinen Mauern bestehen können. Am linken Rand sehen wir einen Zaun, der zum Beispiel Weideland begrenzen könnte, da die Tiere nicht frei auf die Felder gelangen sollten.

BÄUME

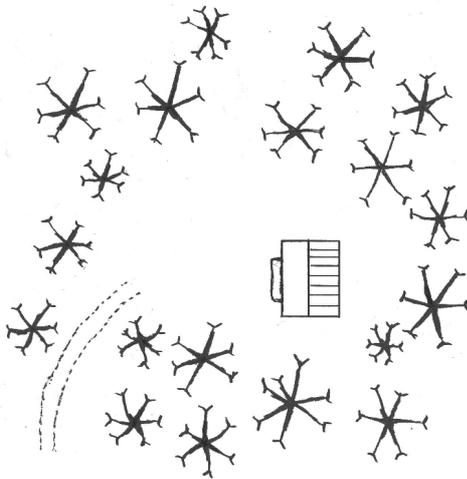
Anfänger versuchen oft Bäume als annähernd runde Wolkengebilde darzustellen. Natürlich ist eine solche Darstellung aus der Vogelperspektive nicht falsch (es sein denn es ist Winter). Dennoch ist sie für einen Plan problematisch. Die Spieler können kaum zwischen einem Baum und einem Busch unterscheiden und wissen daher auch nicht, welches Element nun ein Hindernis für ihre Helden darstellt und welches nicht. Denken Sie in diesem Fall einfach daran, wie die Helden die Situation wahrnehmen, nämlich vom Boden aus. Aus dieser Perspektive besteht ein Baum in erster Linie aus einem Stamm mit einem weitläufigen Überbau. Nur bei wenigen Bäumen werden die Äste tief genug hängen, um auch für den gemeinen Dorfbewohner ein Hindernis darzustellen.

Der Held im Vogelflug

Denken Sie daran, dass Sie einen Plan zeichnen und keine photorealistische Darstellung. Tatsächlich mag ein Dorf aus der Vogelperspektive wie ein Haufen bunter Flecken aussehen. Ihre Spieler können das Dorf jedoch nur aus der Heldenperspektive wahrnehmen. Scheuen Sie sich nicht, die hier vorgestellten Schemata zu verwenden, auch wenn Ihr Dorf vielleicht etwas andere Eigenarten aufweist. Wenn die Spieler jedes mal erst fragen müssen, was dieses oder jenes Symbol bedeutet, wird nur schwerlich aventurische Stimmung aufkommen.



Die Grundform eines Baumes wird am einfachsten durch zwei sich kreuzende S-förmige Linien erzeugt. Danach können, ganz nach Belieben, weitere Verästelungen hinzugefügt werden. Mit etwas Übung lassen sich so schon bald in kurzer Zeit gelungene Bäume zeichnen. Je nach Größe des Baumes ist darauf zu achten, dass der Stamm und die Hauptäste etwas dicker sein sollten. Dies kann durch einfaches Nachziehen mit einem stumpfen Bleistift erreicht werden. Wenn die Linien immer durch die Mitte gezogen werden, ergibt sich so fast von alleine ein Stamm.



Sollten Sie einmal eine Siedlung im andergastischen Grenzland, oder eine kleine Stadt mit Grünanlagen benötigen, werden Sie feststellen, dass diese Technik relativ zeintensiv ist. Besonders für Darstellungen im größeren Maßstab empfiehlt sich daher folgende Alternative:

Ein schneller Baum wird durch drei einfache Linien erstellt, die sich in der Mitte kreuzen und so den Stamm bilden. Zu dieser Grundform werden einfache Haken an den Ästen hinzugefügt, um die zahlreichen Verzweigungen der Äste anzuzeigen. Im gleichen Arbeitsschritt können die Äste zur Mitte hin verdickt werden. Mit dieser Technik wird es Ihnen gelingen in kürzester Zeit ganze Wälder zu erstellen.

BÜSCHE, HECKEN UND VEGETATION

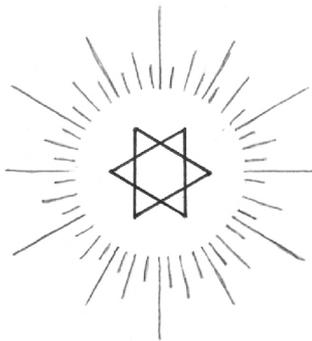
Für eine Karte in unserem Sinne ist es nicht nötig, jeden Busch und jeden Strauch einzuzichnen. Dennoch kann gelegentliche Vegetation die Darstellung bereichern. Büsche können zur Auflockerung der steiferen Elemente verwendet werden, oder als natürliche Ergänzung bestimmter Komponenten dienen. Hecken werden von Menschen angelegt und bieten eine Alternative zu Zäunen und Mauern. Und schließlich mag es das Abenteuer auch einmal erfordern, dass ein Held oder ein anderer Charakter sich hinter einem Busch verstecken, oder die Vegetation auf andere Weise mit in das Spiel einbeziehen will.



Ein *Busch* oder *Strauch* wird als wolkenartiger Ball oder Oval gezeichnet. Dabei ist es oftmals hilfreich mit einer kleinen Darstellung anzufangen und diese dann Schrittweise auf die gewünschte Größe auszuweiten. Eine *Hecke* kann durch eine schlichte Umrisslinie dargestellt werden. Gezeichnet wird eine möglichst unregelmäßige Linie, die die zahllosen Auswüchse ebenso illustriert, wie die organische Form einer Pflanze. Bei größeren Darstellungen kann dieser Umriss noch durch weitere „Krakel“ gefüllt werden, um der Hecke ein etwas plastischeres Aussehen zu verleihen. Achten Sie in beiden Fällen darauf, nur mit schwachen Linien zu arbeiten. Buschwerk und Vegetation sollten sich auch auf diese Weise von massiveren Strukturen leicht unterscheiden lassen.

HÜGEL

In fast jeder bewohnten Landschaft werden sich leichte Erhebungen wie Hügel, Böschungen oder auch künstlich angelegte Wälle befinden. Der Übersichtlichkeit halber sollte das Dorf nicht inmitten einer Ansammlung von Hügeln und Hubbeln liegen. Dies bleibt den Hügelzwerge vorbehalten. Selbst in einer sehr unregelmäßigen Landschaft kann davon ausgegangen werden, dass die Bewohner ihr Wohngebiet halbwegs begradigt haben. Hügel können eingesetzt werden, um der unmittelbaren Umgebung etwas mehr Natürlichkeit zu verleihen, aber auch um bestimmte Gebäude oder Teile einer Siedlung vom Rest abzuheben. Besonders Tempel und Wehranlagen eignen sich natürlich für solch prominente Stellen.



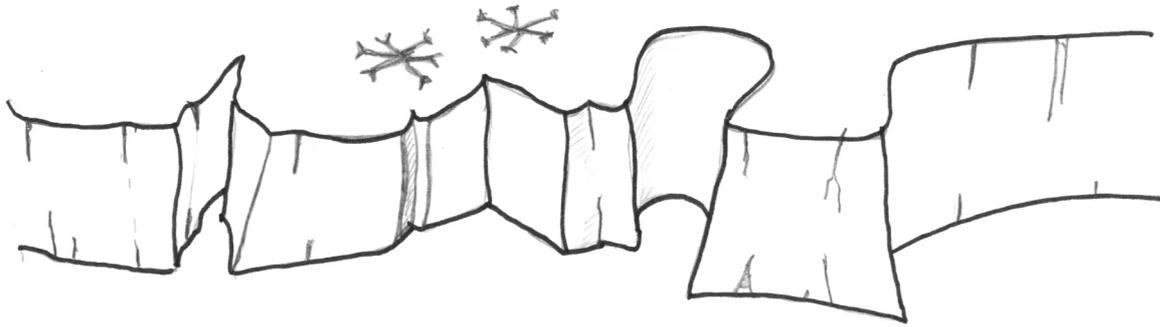
Eine Steigung wird als Abfolge von langen und kurzen Strichen gezeichnet. Dabei ist es keinesfalls erforderlich, dass die Striche besonders gerade oder allzu regelmäßig sind. Lediglich wenn es sich um einen geradezu penibel genau angelegten Wall handelt, wie man ihn gelegentlich bei den Militärs findet, sollte ein Lineal und Hilfslinien zum Einsatz kommen.

Nutzen Sie die kürzeren Striche, um steile Kanten deutlich zu machen. Je nachdem auf welcher Seite sie die kurzen Striche platzieren, wird der Hang an dieser Stelle mehr oder weniger steil erscheinen. Auch beim Zeichnen von Hügeln und Steigungen sollte

darauf geachtet werden, die Linien nicht zu kräftig zu zeichnen, da es sich ja lediglich um gestaltende Hilfslinien handelt.

SCHLUCHTEN UND STEILWÄNDE

Nicht selten kommt es vor, dass eine Siedlung vor einem Steilhang angelegt wurde, um so einen natürlichen Schutz zu haben. Auch gehört der Hinterhalt in einer Schlucht zu den klassischen Szenen eines Reiseabenteurers, die der Meister vielleicht hin und wieder mit einer Karte illustrieren will. Um solche Steilwände darzustellen bedienen wir uns einer Technik, die der Darstellung von Hügeln ähnelt.



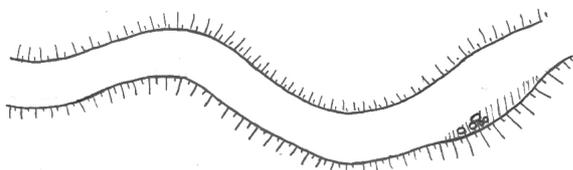
Da es sich bei Steilwänden um räumlich begrenzte Elemente handelt, die scharfe Grenzen besitzen, sollten diese auch so dargestellt werden. Zudem ist eine solche Wand ein sehr auffälliges Merkmal, so dass hier keine Zurückhaltung in Puncto Liniendicke oder Druck geübt werden muss.

Beginnen Sie die Zeichnung mit der *oberen Kante* der Steilwand. Fügen Sie nach eigenem Gutdünken Zacken und Kurven ein, um der Wand eine möglichst interessante Struktur zu verleihen. Als nächstes werden die senkrechten *Verbindungslinien* gezogen, die die eigentliche Wand strukturieren. Hier ist es besonders wichtig, alle charakteristischen Punkte der Wand zu erfassen. Vorsprünge, Kanten und scharfe Knicke, sowie Risse in der Wand sollten an dieser Stelle berücksichtigt werden. Die Linien sollten alle etwa die gleiche Länge haben, da sie dazu dienen, den Grundriss der Wand am Boden abzubilden. Die *Unterkante* der Wand wird nun dadurch gebildet, dass die Endpunkte dieser Strukturlinien in Imitation der Oberkante verbunden werden. Abschließend werden noch weitere Details wie zusätzliche Strukturlinien, Risse und Felsen, sowie allfälliges Pflanzenwerk hinzugefügt.

In der obigen Zeichnung lassen sich deutlich starke und schwache Linien erkennen. Hier sollten Sie in wenig variieren, um ein optimales Ergebnis zu erreichen. Während die wichtigen Kanten möglichst mit einem Filzschreiber gezogen werden, bieten sich für feinen Bewuchs schmale Druckbleistifte an.

FLÜSSE UND WASSERLÄUFE

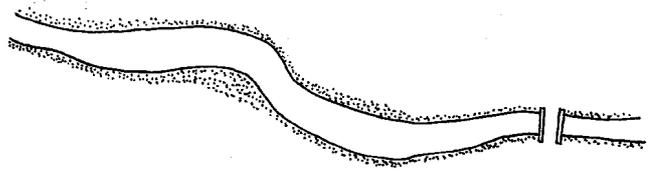
In einem Farbbild stehen dem Künstler zur Gestaltung von Wasserläufen aller Art natürlich diverse Blau- und Grautöne zur Verfügung. Da die Schwarz/Weiß-Karten nicht durchgehend schraffiert werden sollen, müssen wir uns anderer Mittel bedienen, um diese Elemente darzustellen.



Die Uferlinie des Flusses wird wie zu erwarten durch eine durchgehende, dünne Linie dargestellt. Bei Karten mit größerem Maßstab genügt dies oftmals schon, um das Bild eines Flusses zu erzeugen. Form, Verlauf oder schiere Größe lassen keinen Zweifel darüber aufkommen, womit man es zu tun hat. Für detailliertere Karten ist eine einfache Linie jedoch nicht immer ausreichend.

Um die Uferböschung zu gestalten, wird die gleiche Technik verwendet, die auch für das Zeichnen von Hügeln zum Einsatz kommt. Je nachdem ob man dabei einen flachen Übergang von Wasser zu Land haben will, oder eine steile Böschung vorzieht, wird die steile Kante abseits vom Ufer oder direkt am Wasser gesetzt.

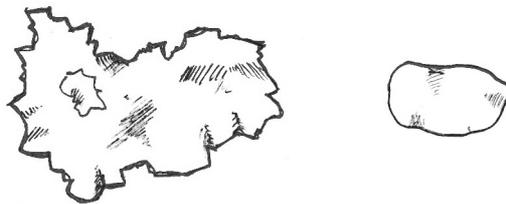
Eine Variante stellt die Gestaltung des Ufers durch Punkte dar. Wer hier keinen Krampf bekommen möchte, sollte auf Filzschreiber zurückgreifen und gar nicht erst versuchen, die zahlreichen Punkte mit einem Bleistift zu zeichnen. Eine solche Darstellung erzeugt in



der Regeln den Eindruck eines eher sandigen Ufers und kommt immer dann in Frage, wenn man einen eher sanften Übergang zwischen Fluss und Umgebung erreichen möchte. Möchten Sie Strukturen im Boden andeuten, kann dies durch unterschiedliche Dichten der Punkte erreicht werden. Die Böschung eines Flusses kann noch mit etwas Vegetation ausgeschmückt werden. Insbesondere bei Seen und Teichen wird man oftmals bestimmte Bäume und natürlich Schilf am Ufer finden. Beim Zeichnen der Uferlinie sollte darauf geachtet werden, dass die Linie zwar kräftig, also sehr dunkel, aber keinesfalls zu dick ist. Die Grenze einer Wasserfläche ist in den meisten Fällen klar umrissen und sollte auch als solche erkennbar sein. Wenn die Linie jedoch zu dick gerät, fügt sich der Wasserlauf nicht mehr in die natürliche Umgebung ein und wirkt zu künstlich.

GESTEINSFORMATIONEN

Felsen, Findlinge und Steine jeder Art gehören zur natürlichen Umgebung eines Dorfes. In einer kleineren Stadt werden zwar alle kleinen und größeren Steine abtransportiert worden sein, aber dennoch können natürliche Felsformationen immer noch auftauchen.



Die Umrisslinie von Felsen sollte sich klar von der eines Busches oder einer Hecke unterscheiden. Verwenden Sie daher geometrische Formen, um die Felsen von den wilden, organischen Strukturen der Vegetation abzugrenzen. Damit ist nicht gemeint, dass eine Karte mit Dreiecken und Quadraten übersät werden sollte. Vielmehr sollten Sie versuchen, entweder unregelmäßige Vielecke, oder aber gestreckte Ovalformen zu bilden. Die abgerundeten Formen ergeben sich immer dann, wenn Gestein im Laufe der Zeit durch Wasser oder Eis abgeschliffen wird. Im Gegensatz zu Büschen und Hecken, sollten Felsen mit scharfen Konturen gezeichnet werden. Hier sind vor allem schmale Stifte mit guter Deckung angebracht.

In vielen Fällen können Schraffuren eine Felsformation bereichern. Diese sollten jedoch sparsam eingesetzt werden und dazu dienen, dem Gebilde mehr Plastizität zu verleihen. Also Orientierung mag die natürliche Schattenbildung auf einem solchen Element dienen.

Bei geeignetem Maßstab kann es übrigens viel zum authentischen Flair einer Karte beitragen, wenn Sie ein paar kleinere Feldsteine einzeichnen. Diese findet man besonders an Feld- und Straßenrändern, wo sie jemand achtlos hingeworfen hat und sie einer neuen Verwendung harren.

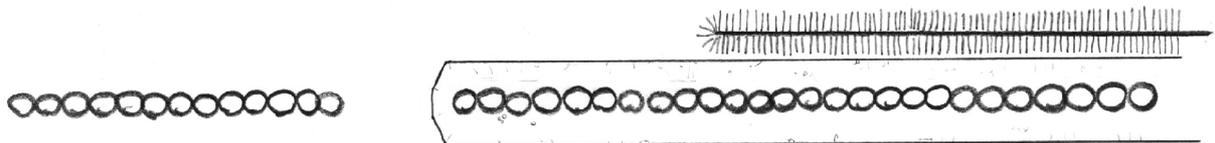
Befestigungen

Befestigungen gehörten zu jeder Mittelalterlichen Stadt und sind daher auch in weiten Teilen Aventuriens zu finden. Wenn Sie ein Dorf oder eine Stadt planen, sollte daher auch die Sicherheitslage betrachtet werden, wie in der Einleitung im Abschnitt **Vorarbeit** angedeutet. Falls tatsächlich Verteidigungsanlagen erforderlich sind, hängt deren Beschaffenheit fast immer vom Säckel der Stadtherren (oder des örtlichen Adels), sowie natürlich der vermuteten Bedrohung ab.

Wenn die Struktur der Verteidigung geplant wird, sollte diese kritisch auf ihre Sinnfälligkeit überprüft werden. An welchen Stellen befinden sich Tore und Türme? Wo können die Verteidiger die Wehgänge betreten, und wo werden die Waffen gelagert? Wie wird die Siedlung verteidigt, wenn der Feind über die Mauer ist? Dies sind Fragen, die beim Bau einer Verteidigungsanlage zu beantworten sind, wollen Sie sich nicht plötzlich mit ein paar peinlichen Fragen konfrontiert sehen.

PALISADEN

Hölzerne Palisaden findet man bei den Orks, den Thorwalern und sie sind selbst bei den Waldmenschen in Gebrauch, um ein Dorf zu schützen (und sind auch sonst überall in ländlichen Gebieten namentlich Weiden, Greifenfurt und Tobrien weit verbreitet). Darüber hinaus sind natürlich Wehrmauern für einen befestigten Gutshof, eine kleinere Stadt, oder gar eine Ordensniederlassung nichts Ungewöhnliches. Auch wenn sich die Bauweisen solcher Befestigungen durchaus sehr unterscheiden können, so lassen sie sich für die schematische Darstellung eines Plans doch auf wenige Grundformen reduzieren.

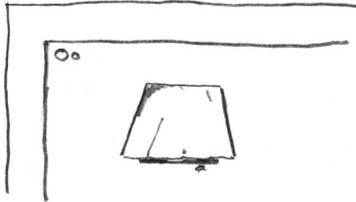


Eine *einfache Palisade* lässt sich durch eine Reihe simpler Kringel erstellen. Falls Sie allzu große Schwierigkeiten haben sollten, ein gerades Stück zu zeichnen, können Sie mit dem Lineal eine dünne Hilfslinie zeichnen, die beim späteren Kopieren und scannen nicht weiter erfasst werden wird.

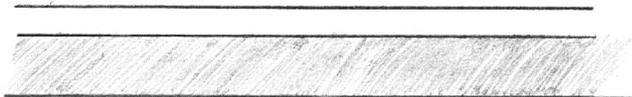
Wenn die Palisade mit einem *aufgeschütteten Erdwall* errichtet wurde, kann dieser durch zwei schmale Linien parallel zur Palisade angedeutet werden. Handelt es sich gar um eine *militärische Befestigung* mit V-Graben im Stil der römischen Legionen kann dieser ähnlich wie bei den Hügeln und Böschungen gestaltet werden. Zunächst wird eine kräftige, schwarze Linie parallel zum Wall gezeichnet. Diese stellt den Sockelpunkt des V-förmigen Grabens dar. An diese Linie werden nun senkrechte Striche angesetzt, die den eigentlichen Graben markieren. Die dunkle Sockellinie verhindert Verwechslungen mit den ähnlich gebauten Schanzanlagen (überdachten Gängen) der Sappeure.

MAUERN

In den wilderen Gegenden Aventuriens schützen sich die Bewohner eines einsamen Gehöftes oft durch eine steinerne Mauer.



Eine schlichte Steinmauer lässt sich durch zwei parallel verlaufende Linien darstellen. Da solche Mauern in der Regel sorgfältig geplant und errichtet werden, sollte der Abstand zwischen den Linien möglichst überall gleich sein. Je nach Maßstab und Entfernungen, sollten Sie hierbei auch ein Lineal zu Hilfe nehmen. Eine schlichte Gartenmauer darf jedoch auch ruhig etwas unregelmäßig sein und kann auf solche Hilfsmittel verzichten.



Soll die Mauer einen Wehrgang erhalten, wird zunächst die Wehrmauer gezeichnet wie oben. Danach wird eine weitere Linie gezogen, die den Wehrgang darstellt. Um den (tiefer liegenden) Wehrgang von der Schutzmauer abzugrenzen, wird eine leichte Schraffur angebracht. Für den Wehrgang ist darauf zu achten, dass er in der Regel deutlich breiter sein wird als die Schutzmauer. Zwei Soldaten sollten einander auf einem Wehrgang problemlos passieren können.

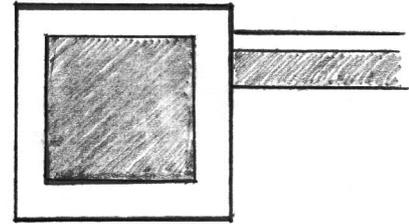


Soll der Wehrgang über Zinnen verfügen, werden die Zwischenräume ebenfalls durch Schraffuren dargestellt. Dabei ist wiederum darauf zu achten, dass Zinnen unbedingt regelmäßig angebracht werden. Um die Zinnen vom Wehrgang abzuheben und gleichzeitig den Fokus auf die optisch auffälligeren Zinnen zu legen, werden die Schraffuren an der Wehrmauer etwas dunkler angelegt, als die Textur des Wehrgangs.

TÜRME

Türme findet man in allen größeren Wehranlagen. Je nach Anlage dienen sie verschiedenen Zwecken. Sie sind Aussichtspunkt für Wachen und Strategen, Basis für Geschütze, Rückzugsräume, Kerker oder dienen völlig zivilen Zwecken. Als Teil der Wehranlagen sind sie Teil der Mauern und sollten im entsprechenden Stil eingefügt werden. Bedenken Sie jedoch auch, dass (zumindest steinerne) Türme zu den anspruchsvolleren Elementen der Befestigung gehören, und sie nur von einem Baumeister errichtet werden können.

Die erste Möglichkeit einen Turm zu zeichnen, besteht darin, ihn als Erweiterung der Mauer zu betrachten. Gezeichnet wird also ein quadratischer Mauerabschnitt, der sich stilistisch wie architektonisch lückenlos in die Wehranlage einfügt. Beginnen Sie mit der Umrisslinie und fahren Sie fort, wie bei der entsprechenden Wehrmauer geschehen.



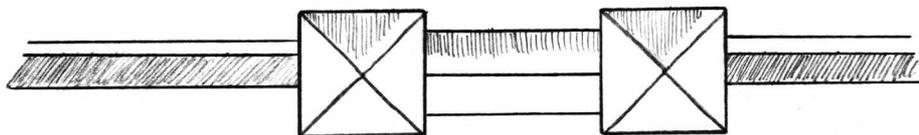
Die vermutlich einfachste Variante (für den Zeichner) besteht in einem eckigen Turm, der ein spitzes Dach aufweist. Gezeichnet wird zunächst der quadratische Dachumriss, gefolgt von den vier Firstlinien. Hinweise zur Darstellung solcher Konstruktionen finden Sie im Kapitel **Gebäude** im Abschnitt **Wohnhaus**. Diese Variante wird auch für palisadenbewehrte Forts im Dschungel verwendet, denn wer steht schon gern im Regen.

Ein dritte Variante des Turmes ist der Rundturm. In diesem Fall ist sowohl der Grundriss, als auch das Dach kreisförmig. Für die Zeichnung der Umrisslinie empfiehlt sich eine Schablone, gleich welcher Art. Wenn Sie keine professionellen Instrumente zur Verfügung haben, tut es auch eine Dose, CD oder jedes andere Objekt mit Kreisform oder Loch. In die Mitte dieses Kreises wird ein Punkt (oder vielleicht besser ein Knubbel) gesetzt, um die Spitze anzudeuten. Ganz verwegene Zeichner möchten vielleicht sogar im Einzelfall noch eine Flagge andeuten. Auch auf dem Rundturm machen sich Schraffuren bei geeignetem Maßstab ganz gut. Die Schraffuren sollten sich an den beiden Haupttrichtungen (für Kenner der Scheibenwelt: *mittwärts* und *drehwärts*) orientieren.



TÖRE

Jedes Bollwerk hat einen Schwachpunkt. Die Tore dienen in Friedenszeiten als Zugang zur Stadt, im Fall eines Angriffs sind sie das bevorzugt Ziel der Angreifer. Daher werden sich die Erbauer gut überlegen, wo und wie sie ihr Tor bauen. Während ein Dorf im Dschungel nur über einen Zugang verfügen wird, haben die größeren Städte in der Regel mindestens zwei, jedoch selten mehr als vier Tore.

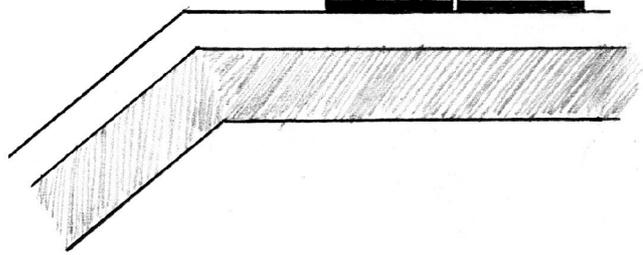


Eine Stadt oder militärische Anlage wird ihre Tore zweifellos mittels Torhaus und Türmen sichern. Dabei wird das Tor von zwei rechteckigen Türmen (siehe dazu obigen Abschnitt) flankiert, zwischen denen sich das Dach des Torhauses erstreckt. Das Torhaus wird dabei wie ein einfaches Wohngebäude gezeichnet. Auf das Anbringen der Giebeldreiecke sollte jedoch verzichtet werden,

TRUBZBACH IM VOGELFLUG

um klar zu machen, dass es sich bei den drei Elementen um eine bauliche Einheit handelt.

Im Falle eines Dorfes, einer kleinen Siedlung oder eines einfachen Forts, wird oftmals auf ein Torhaus verzichtet, und das Tor fügt sich nahtlos in Mauer oder Palisade ein. Tatsächlich ist ein solches Tor in der Draufsicht eigentlich nicht sichtbar. Da unsere Karte jedoch in erster Linie der Übersicht dienen soll und wie bereits erwähnt keine realistische Abbildung aus der Vogelperspektive ist, wird ein einfacher Trick angewandt. Wir nehmen an, das Tor läge unmittelbar vor der Mauer, und stellen es als einfachen schwarzen Balken entlang der Mauer dar. Da diese Darstellungen oftmals in größerem Maßstab gezeichnet werden, kann es sinnvoll sein, die beiden Torflügel getrennt darzustellen. Achten Sie jedoch darauf, den Spalt zwischen den Flügeln nicht zu groß werden zu lassen. Schließlich soll es später nicht heißen: „Mein Streuner quetscht sich durch den Spalt im Tor“.

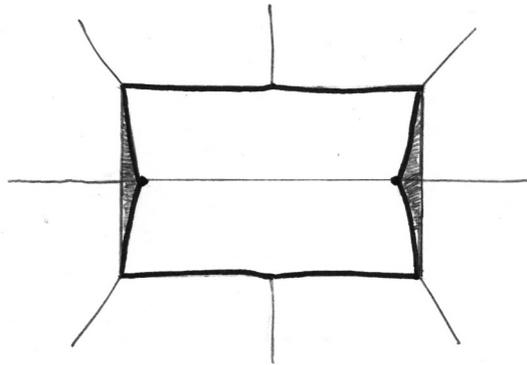


Zelte

Eine besondere Art der Behausung stellen Zelte dar. Neben den nomadischen Völkern Aventuriens, können sie natürlich auch bei Reisegruppen und insbesondere Streitkräften auf dem Feldzug angetroffen werden. Während reisende Abenteurer bestenfalls eine Handvoll Zelte errichten, handelt es sich im Fall eines Heerzuges bisweilen um eine regelrechte Zeltstadt. Gerade für letztere Variante bietet sich natürlich die Reproduktion im Computer an.

REISEZELT

Die einfachste Variante eines Zeltes besteht aus einer Plane, die mit Hilfe einiger Schnüre zwischen zwei Stützen gespannt wird. Zu dieser notdürftigsten Konstruktionen kommt oftmals noch ein Unterboden, der den Schlafenden vor allerlei Unbill aus dem Boden schützt. Dieses Zelt ist oft bei Reisenden Abenteurern anzutreffen, die mit leichtem Gepäck reisen.

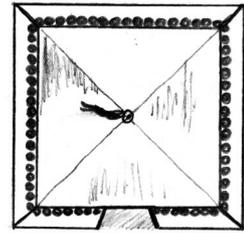


Das schlichte Zelt eines reisenden Abenteurers wird als einfaches Rechteck dargestellt, an das mit dünnem Druckbleistift die Zeltleinen angefügt werden. Ähnlich wie die Firstlinie eines Hauses, gibt es eine solche Linie auch bei einem Zelt. Generell ist darauf zu achten, dass nur die Umrisslinien das Zelt definieren. Alle anderen Linien sollen deutlich dünner sein und schwächer sein, wie schon bei der Darstellung von Steilwänden gesehen. Die Zeltstangen können durch zwei kleine(!) Knubbel am Zeltrand markiert werden. Falls die Zeichnung etwas größer ist, und Sie nicht gerade eine ganze Zeltstadt zeichnen, können Sie den Zelten durch geschwungene Aussenlinien noch etwas mehr Authentizität verleihen. Dazu werden auf einem fiktiven Rechteck die Spannungspunkte der Zeltleinen markiert. Die Begrenzungslinien werden nun mit leichter Krümmung nach innen gezogen. So wird deutlich, dass die Leinen unter Spannung stehen, und das Zelt keinesfalls ein solides Gebäude darstellt. Sollen in einer Zeichnung nur die wenigen Zelte einer kleinen Reisegruppe dargestellt werden, kann das Zelt bei geeignetem Maßstab noch um ein weiteres Detail ergänzt werden. Um ein dreidimensionales Gebilde anzudeuten, bedienen wir uns eines ähnlichen Tricks, wie schon bei den Häusern. Die dreieckigen Kopfseiten des Zeltes werden in ähnlicher Weise wie ein Walmdach eingezeichnet und nach Wunsch schraffiert.

TURNIER- ODER STABSZELT

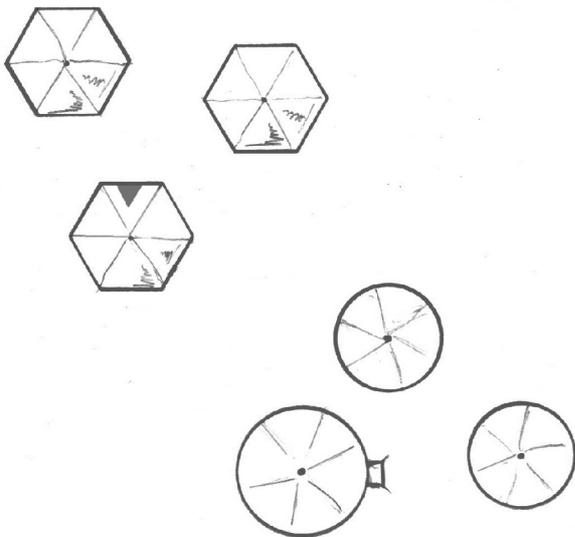
Diese besondere Form des Zeltes sieht man nicht allzu oft. Gerade wenn es jedoch eher um Repräsentationszwecke, als um schiere Nützlichkeit geht, kann eine solche Zeltform angetroffen werden. Auf einem Turnier können sie, mit Wappen bemalt und reich verziert, den Ruheort eines Ritters bilden. In einer Schlacht stellt der Feldherr ein solches Zelt gern auf den Stabshügel, von dem er mit seinem Beratern das Geschehen im Auge behält. Charakteristisch ist die viereckige Form und natürlich das Fehlen von Leinen, da das Zelt durch stabile Zeltstangen aufrecht gehalten wird.

Gezeichnet werden zwei ineinander liegende Vierecke. Um das innere wird dabei eine geeignete Verzierung gelegt, um den besonderen Status des Zeltbesizers anzuzeigen. Das Dach kann dabei gestaltet werden wie schon bei Haus und Turm vorgestellt. Freunde von Details ergänzen noch einen Eingang und eine Fahne.



RUNDZELTE

Die klassische Form des Nomadenzeltes ist wohl das Rundzelt. In Aventurien gehören sowohl die rauhebeinigen Schwarzpelze, als auch die Novadis der Wüste zu dieser Kategorie. Darüber hinaus hat das Rundzelt jedoch auch bei anderen Menschenvölkern Verbreitung gefunden. Während die Zelte der Orks aus Leder gefertigt werden und je nach Bewohner mit eindrucksvollen Malereien verziert werden, gestalten die Menschen ihre Zelte oft weniger farbenfroh und aus Tuch. Wir wollen jedoch zunächst auf die bauliche Grundstruktur eines Rundzeltes eingehen. Es besteht im Wesentlichen aus einer Reihe von Zeltstangen, die im Kreis aufgestellt und in der Mitte ineinander verschränkt werden. Dieses Skelett wird nun mit Zeltbahnen aus einem geeigneten Material umhüllt. Wenn wir das Ganze nun zeichnen wollen, haben wir es also mit einer Art regelmäßigem Vieleck zu tun. Leider sind derartige Dinge nicht so einfach zu zeichnen, so dass wir uns wohl oder übel mit einem Trick behelfen müssen.



Die einfachste Variante besteht sicher in einem *Kreis*. Bei einer steigenden Anzahl von Kanten ähnelt ein solches Vieleck mehr und mehr einem Kreis, so dass wir diese einfache Grundform als Umriss verwenden können. Dazu kommt ein kräftiger Knubbel in der Mitte, den Kreuzungspunkt der Zeltstangen angibt und ein paar Linien, die die Stangen andeuten und das Zelt von einem Turm unterscheidbar machen.

Gerade letzteres kann bei dieser Darstellung jedoch ein Problem werden. Um diese zu vermeiden kann auf ein *Sechseck* ausgewichen werden. Sechsecke bieten den Vorteil, dass sie zu den Standardformen gehören, die man in einschlägigen Schablonen findet und im Notfall

auch ohne Schablone recht passabel gezeichnet werden können. Insbesondere bei den Schwarz-

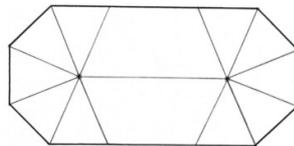
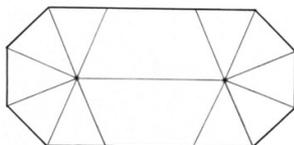
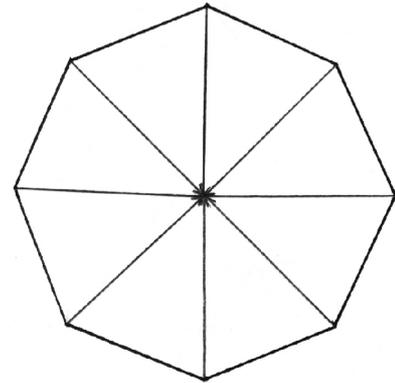
pelzen ist darauf zu achten, dass Harordak und Okwach über größere Zelte verfügen. Die Zelte wichtiger Persönlichkeiten können zudem noch hervorgehoben werden, indem man ein kleines Schutzdach vor dem Eingang einzeichnet. Soll das Lager eines Stammes entworfen werden, achten Sie darauf, dass die Zelte sich in der Regel um eine gemeinsame Mitte gruppieren, und die wichtigeren Persönlichkeiten stets im Zentrum dieser Anordnung zu finden sind.

Natürlich kann ein Zelt auch etwas aufwendiger als *Achteck* gestaltet werden. Sie werden jedoch rasch feststellen, dass das Zeichnen eines Achtecks samt Zentrallinien nicht so trivial ist, wie es sich anhört. Zwar ist die Form grundsätzlich nicht komplexer, als ein Sechseck, doch der Teufel liegt hier im Detail. Aus diesem Grund sollte ein solches Zelt in einem größeren Maßstab gezeichnet und für die spätere Verwendung im Computer vervielfältigt werden. So werden zwar alle Zelte exakt gleich aussehen, aber die Alternativen erweisen sich schnell als unbrauchbar.

Diese Gleichförmigkeit muss jedoch kein Nachteil sein. Tatsächlich kann es sogar sein, dass genau das gewünscht wird. Im Falle eines militärischen Zeltlagers spiegelt die Identität der Kopien die Eintönigkeit wieder, die ein uniformiertes

Heer auszeichnet. Um ein menschliches Heerlager darzustellen, werden die Zelte natürlich nicht nach irgendeinem Knubbelprinzip angeordnet, sondern schön in Reih und Glied. Wenn Sie tatsächlich einmal ein komplettes Heerlager zeichnen wollen, können Sie sich leicht an den Darstellungen römischer Anlagen orientieren. Um zwischen den wilden Nomaden und den uniformierten Soldaten unterscheiden zu können, kann es hilfreich sein, bei letzteren auf jede Form von Schraffur

zu verzichten. Wenn Sie nun außerdem noch verschiedene Grundformen wählen, werden die Zelte auf Ihrer Karte genauso unverwechselbar, wie sie es für Ihre Helden sind.



MANNSCHAFTSZELTE

Sollen große Mengen Menschen in einem Zelt untergebracht werden, stellt sich irgendwann heraus, dass die einschlägigen Rundzelte nicht mehr genug Platz bieten. Die Zelte werden daher wie beim einfachen Reisezelt wieder in die

Länge gezogen. Solche Zelte finden sich natürlich vor allem als Mannschaftsunterkünfte bei der Armee, oder als das luxuriös ausgestattete Refugium eines reichen Handelsmagnaten inmitten seines Gefolges.

Die Zelte im obigen Beispiel wurden aus zwei Achtecken generiert, die miteinander verbunden wurden.