

# GENERATOR2GO: STADTVIERTEL

Dieses Fanwerk für Dungeonslayers das freie Rollenspiel (C) Christian Kennig wurde von Zauberlehrling erstellt und unter der Lizenz CC BY-SA-NC 4.0 veröffentlicht.

Dieser Generator erzeugt aus einem Standard-Kartendeck (52 Karten, keine Joker) Stadtviertel einer Fantasy-Stadt für Pen&Paper Rollenspiele. Eigentlich als Fanwerk für Dungeonslayers das freie Rollenspiel gedacht, ist der Generator nur minimal abhängig von den Dungeonslayers-Regeln und kann sehr einfach an jegliches Rollenspiel angepasst werden.

## ALLGEMEINE REGELN

1) Wenn eine Karte gezogen wurde oder bereits aufliegt, dann gilt der Wert/die Farbe der Karte und wird entsprechend der Vorgaben interpretiert. Manchmal ist eine Zusatzkarte notwendig, dies ist angegeben. Manchmal wird darauf verwiesen, dass die Karte das VOLK oder die ANZAHL vorgibt – in diesem Fall gelten die folgenden Angaben.

Farbe				
VOLK	Elfe	Zwerg	Mensch	Mensch (optional: Halbling)

Farbe	2-10	Bube	Dame	König	Ass
ANZAHL	2-10	11	13	17	19

2) Wird eine Auswahl angegeben (z.B. „Treffpunkt der Stadtwache oder der Priesterschaft“) dann darf der Ersteller frei entscheiden. Hinweis: Hier sollte man „logische“ Verbindungen herstellen – wenn eine Garnison oder ein Tempel im Viertel liegt, dann ist ein Treffpunkt der Soldaten oder der Priesterschaft naheliegend.

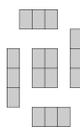
## GENERATOR

### SCHRITT 1 - GRUNDRISS DES STADTVIERTELS

- Ziehe eine Karte, diese bestimmt den allgemeinen Grundriss des Stadtviertels (lege die Karte für Schritt 3 zur Seite).



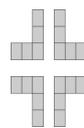
Layout 1



Layout 2



Layout 3



Layout 4



- Lege 16-20 Karten offen laut dem Layout aus.

### SCHRITT 2 - HÄUSER UND GEBÄUDE

Wert	Farbe	Bedeutung
2-10	   	<u>Wohnhaus</u> in dem ANZAHL Personen oder Familien (je nach gewünschter Bewohnerdichte) des jeweiligen VOLKES wohnen.
Bube Geschäft/ Handwerk einfaches Sortiment (Dorf, Kleinstadt)		<u>Kräuter (häufig) und Lebensmittel</u>
		<u>Ausrüstung</u>
		<u>Waffen</u>
		<u>Rüstungen</u>

Wert	Farbe	Bedeutung
<b>Dame</b> Geschäft/ Handwerk spezielles Sortiment (Stadt oder größer)	♥	<u>Apotheke (Tränke, Kräuter)</u> Zusatzkarte – Farbe: ♥ Wareneffekt 120% ♦♣ 100% ♠ 80% (Preis bleibt gleich) Zusatzkarte – Wert: ANZAHL der verschiedenen Tranksorten im Sortiment
	♦	<u>Zauberladen</u> Zusatzkarte – Farbe: ♥ Heilmagie ♦♣ Zaubererzauber ♠ Schwarze Magie Zusatzkarte – Wert: maximale Stufe der vorhandenen Zauber (sh. ANZAHL)
	♣	<u>Ausrüstung und Lebensmittel</u> Zusatzkarte – Farbe: Ware größtenteils aus VOLK Herstellung Zusatzkarte – Wert: Art des Sortiments <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-10 normale Ware</li> <li>• Bube/Dame: Spezialgeschäft (Bücher, Schneiderei, Schuster,...)</li> <li>• König/Ass: Exklusive Ware (Gold, Schmuck, Edelsteine,...)</li> </ul>
	♠	<u>Waffen und Rüstungen</u> Zusatzkarte – Farbe: Ware größtenteils aus VOLK Herstellung Zusatzkarte – Wert: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-10 keine magischen Gegenstände vorhanden</li> <li>• Bube/Dame: vereinzelt +1 Gegenstände,</li> <li>• König: vereinzelt +2 Gegenstände</li> <li>• Ass: vereinzelt legendäre Gegenstände (vgl. GRW)</li> </ul>
<b>König</b> Taverne/ Lokal	♥ ♦ ♣ ♠	Wirt: VOLK Zusatzkarte – Farbe: ♥ legale Vergnügungen (Theater, Musik) ♦ das Lokal hat eine ausgezeichnete Küche und ist über die weithin bekannt ♣ Treffpunkt spezieller Gruppe (Wache, Priester, Studenten, Matrosen,...) ♠ Das Lokal wird von der Unterwelt kontrolliert (Kämpfe, Wetten, Glücksspiel, fleischliches Vergnügen Geschäfte,...) Zusatzkarte – Wert: Größe des Lokals (ANZAHL der Tische)
<b>Ass</b> Sonder- gebäude	♥	<u>Palazzo/Burg/Turm/Haus</u> einer einflussreichen Familie Zusatzkarte – Farbe: Familie gehört zu VOLK Zusatzkarte – Wert: ANZAHL der in der Stadt befindlichen Familienmitglieder
	♦	<u>Schule/Universität</u> Zusatzkarte – Farbe: Direktor ist aus VOLK Zusatzkarte – Wert: Ruf der Schule <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-10: Schlecht-Normal</li> <li>• Bube/Dame: Gut</li> <li>• König: Sehr Gut</li> <li>• Ass: Exzellent</li> </ul>
	♣	<u>Tempel</u> Zusatzkarte – Farbe: Oberster Priester ist VOLK Zusatzkarte – Wert: ANZAHL = Höchste Zauberstufe (Heilerzauber), die als Dienstleistung angeboten wird.
	♠	<u>Kaserne/Garnison</u> Zusatzkarte – Farbe: Die Soldaten/Wachen sind VOLK Zusatzkarte – Wert: ANZAHL der anwesenden Soldaten/Wachen

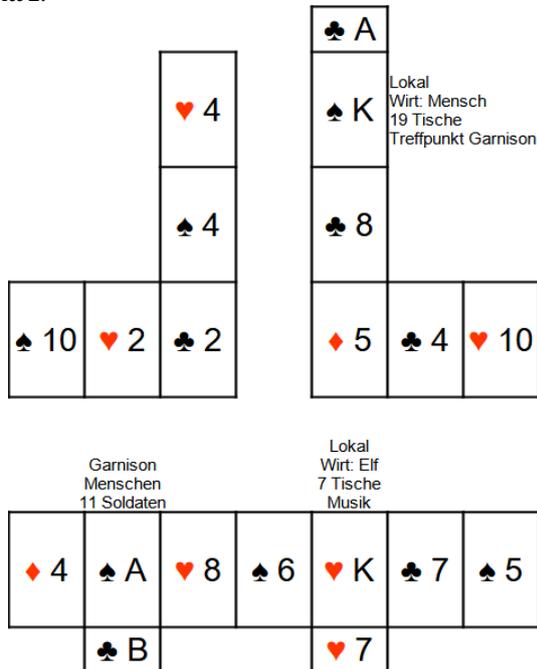
### SCHRITT 3 - NPCS

- Nimm die Karte aus Schritt 1. Ihr Wert bestimmt wie viele Zusatzkarten gezogen werden.
  - ANZAHL/4 aufrunden
- Jede dieser Zusatzkarten ist ein NPC. Diese NPCs können z.B. als Ladenbesitzer einem der Gebäude zugeordnet werden.
  - Das VOLK des NPCs entspricht der Kartenfarbe.
  - Der Wert bestimmt die Stufe des NPCs (laut ANZAHL)

# BEISPIELE

## BEISPIEL 1

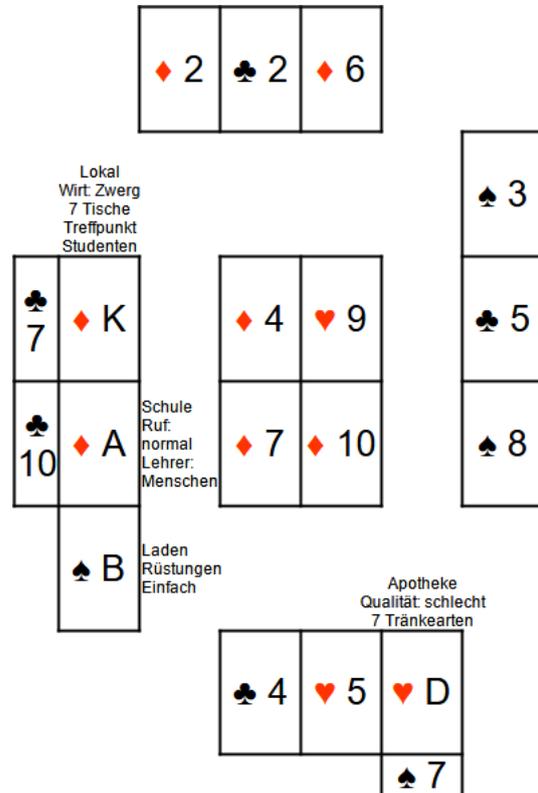
Schritt 1: ♠ B (→ Layout 4, 3 NPCs)  
Schritt 2:



Schritt 3:  
♦ 3 → Stufe 3 Zwerg  
♣ 9 → Stufe 9 Mensch  
♦ K → Stufe 17 Zwerg

## BEISPIEL 2

Schritt 1: ♦ 8 (→ Layout 2, 2 NPCs)  
Schritt 2:



Schritt 3:  
♥ 7 → Stufe 7 Elf  
♣ B → Stufe 11 Mensch

Rund um die menschliche Garnison haben sich vor allem Menschen niedergelassen, aber auch einige Elfen und nur wenige Zwerge. Das Nachtleben wird bestimmt von zwei Lokalen, wobei das eine davon – von einem Menschen geführt – eigentlich eine Bierhalle und quasi der Bereitschaftsraum der Soldaten ist. Das andere – geführt von einer Elfin – ist kleiner, aber auch einen Besuch wert, wird doch jeden Tag ein musikalisches Programm geboten.

Drei der Bewohner stechen ins Auge, an der Ecke – als würde sie die Kreuzung überwachen lehnt eine alte Zwergenkriegerin (Stufe 17) vor ihrem Haus auf einer Axt und erklärt einem jüngeren Zwerg (Stufe 3) lautstark worauf es beim Kampf mit der Streitaxt wirklich ankommt. Vor der Garnison steht ein Mensch (Stufe 9), gut gerüstet und bereit und behält das Treiben auf der Straße im Blick, es könnte sich um den Kommandanten handeln.

Herzstück dieses Viertels ist die allgemeine höhere Schule, die von einem Menschen geführt wird und weder einen besonders guten noch schlechten Ruf besitzt. Das Lokal direkt daneben ist der Treffpunkt der Studenten, was der zwergischen Wirtin ein gutes Einkommen beschert. Außer Menschen leben hier einige Zwerge und nur sehr wenige Elfen.

Zwei Läden kann man hier finden – einerseits einen Laden für (einfache) Rüstungen, deren Besitzer auch kleinere Reparaturen übernimmt. Die Apotheke am Eck wiederum hat einen zweifelhaften Ruf, zwar versteht sich der Besitzer darauf 7 verschiedene Tränke zu brauen, diese sind aber nicht immer von der gewünschten Qualität.

Direkt neben der Apotheke wohnt eine elfische Heilerin (Stufe 7) und oft kann man den menschlichen Rüstungsschmied (Stufe 11) sehen, wie er von seinem Laden aus die Elfin anhimmelt.