

# GRIMLORE



Portal Tales

Ereignis-Generator

# GRIMLORE PORTAL TALES

Ereignis-Generator

## INHALT

Einleitung .....	1
Kartenübersicht .....	3
Fertigkeitsprobe.....	3
Terrainart, Größe und Name.....	3
Ereignis-Merkmale .....	4
Ereignis-Beschreibung.....	4
Wildnis-Art.....	4
Abschließende Worte.....	4

## EINLEITUNG

Die 32 einzigartigen Karten im Ereignis-Generator können verwendet werden, um eine riesige Anzahl von Ereignissen in GRIMLORE zu kreieren.

Hier ist eine kurze Erklärung, wie dieses Deck verwendet wird. Behaltet dabei die wichtigste Regel im Kopf:

***Alle Inhalte in diesem Deck sind Interpretationssache der Spieler. Es sind lediglich Ideen und Inspirationen, um die Spieler in Bewegung zu setzen. Ihr könnt das Ergebnis eurer Ziehungen auf jede euch passende Weise interpretieren!***

Ihr könntet diese Karten als 32 Ereignisse nutzen, aber wir empfehlen, mehrere Karten zu ziehen, um das Ereignis mit einer Kombination der Werte dieser Karten zu erstellen.

Die Basis für die Logik des Ereignisgenerators wurde mit ChatGPT v4 erstellt.

*Außerdem kann dieses Deck mit jeder Art von Fantasy-RPG verwendet werden, da es systemagnostisch ist. Bedenkt, dass die Themen auf einem Dark-Fantasy-Setting basieren.*

Jetzt geht hinaus und erlebt einige Abenteuer!



# KARTENÜBERSICHT

1	ATT	FERTIGK.	STUFE
	Kraft	1-Hand	0
2	TERRAIN	D-GRÖSSE	S-GRÖSSE
	Siedlung	Versteck	Siedlung
	NAME # <sub>1</sub>	NAME # <sub>2</sub>	NAME # <sub>3</sub>
	Blood	Oath	Cataract
3	VISUELL		
	Ein belebter Markt		
	AUDIO		
	Feilschende Stimmen		
	ANDERE		
	Duft von gebackenem Brot		
4	EREIGNIS		
	Geisterheimsuchung stoppen		
	Belohnung: Magischer Gegenstand - Misserfolg: EP		
5	WILDNISART		
	Wald		

Auf einer Karte befinden sich diese Informationen:

1. Fertigkeitstabelle
  - a. Attribut
  - b. Fertigkeit
  - c. Schwierigkeitsstufe
2. Terrainart, Größe, Name
  - a. Art
  - b. Dungeon/Siedlung-Größe
  - c. 3 Teile für Namen
3. Merkmale des Orts
  - a. Visuelles Merkmal
  - b. Audio-Merkmal
  - c. Weiteres Merkmal
4. Ereignis-Beschreibung
  - a. Ziel der Probe
  - b. Belohnung/Misserfolg
5. Wildnisart

## FERTIGKEITSPROBE

Falls ihr für eine Probe eine Kombination aus Attribute & Fertigkeit ermitteln möchtet, benutzt ihr diesen Teil der Karte. Zieht 1- bis 3-mal für das Attribut, die Fertigkeit und die Schwierigkeitsstufe (Anzahl der negativen Würfel).

## TERRAINART, GRÖSSE UND NAME

Zieht einmal, um die Landschaftsart der Region, in der das Ereignis sich abspielt, zu ermitteln. Die möglichen Optionen sind Wildnis, Siedlung und Dungeon. Falls eure Karte SIEDLUNG oder DUNGEON anzeigt, dann

zieht noch eine und schaut dann auf S-GRÖSSE beziehungsweise D-GRÖSSE, um deren Größe zu ermitteln. Außerdem könnt ihr für SIEDLUNG und DUNGEON noch eine Karte ziehen und mit den 3 Namensoptionen einen Namen für die Siedlung ermitteln. Wildnis hat normalerweise keinen Namen, außer ihr möchtet dem größeren Waldgebiet oder Gebirge einen Namen geben.

## EREIGNIS-MERKMALE

The next three parts are mostly for fluff, to breathe some life into the scene. Feel free to use the same card or draw another one. The traits are sometimes tied to the type of the location, so if you do not want to use the same card, you should draw new cards until you get the same landscape type again, otherwise these traits might not fit very well. It is up to you to decide on the final scene traits.

## EREIGNIS-BESCHREIBUNG

Hier seht ihr, was die eigentliche Herausforderung in diesem Gebiet ist.

Here we can see the actual challenge that needs to be completed to successfully pass this event (what to do). Below that, there are suggestions for how to deal with this event. Currently there are only Combat and Skills.

## WILDNIS-ART

Ein weiteres Detail, das ihr eurem Ereignis hinzufügen könnt. Mit diesem Wert könnt ihr bestimmen, in welcher generellen Gegend sich das Ereignis abspielt.

## ABSCHLIESSENDE WORTE

Vergesst niemals die wichtigste Regel:

***Macht diesen Inhalt zu eurem eigenen. Dies sind lediglich Ideen und Richtlinien dafür, wie ein Ereignis in GRIMLORE strukturiert sein kann. Fühlt euch frei, so viel zu verschönern oder wegzulassen, wie ihr möchtet. Dies ist eure Welt; ihr seid ihre Schöpfer! 😊***