



Treppendarstellungen

Ein Verhasstes Thema, wenn es um Grundrisse geht...

Wie stelle ich Treppen dar?

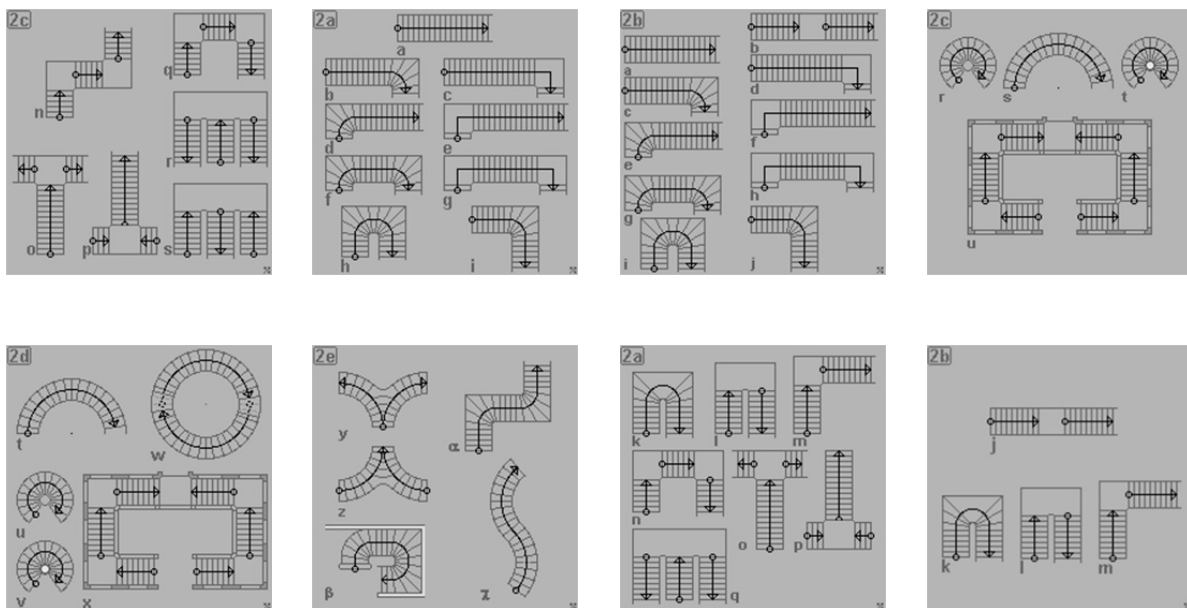
Ein Spielleiter kennt das Problem sicherlich. Voller Tatendrang entwirft er einen auf den ersten Blick gelungenen Grundriss eines Schlosses, eines Verlieses oder eines Konzerngebäudes. Schon kommen die kleinen Hürden namens „Treppen“.

Egal was der Spielleiter macht, seine Spieler und zum Teil er selbst haben das Problem, die gezeichneten Treppen eindeutig zu verstehen. Gehen sie jetzt abwärts? Aufwärts? Nach Links? Oder vielleicht doch eine Wendeltreppe nach rechts oben?

Im Folgenden habe ich Euch die verschiedensten Versionen von Treppendarstellungen aus dem Internet zusammengestellt und weiter unten aufgeführt. Ihr könnt auch in den Extras die Grafiken herunterladen.

Klickt dazu einfach auf den Zip-Link.

Wichtig: Die Darstellungen basieren darauf, dass der Startpunkt des Pfeils immer den unteren Teil der Treppe symbolisiert. Das bedeutet: die Person fängt beim Kringel an und läuft die Treppe hoch zur Pfeilspitze! Ein „Abwärtsgehen-Symbol“ gibt es insofern nicht.





THORSTEN KUHNERT
ROLEPLAYING







































Kartendarstellungen wie bei Dyson Logos

Alternativ können Treppen auch als einfache Striche dargestellt werden.

Dyson Logos, ein bekannter Grafikdesigner hat auf seinem Wordpress Blog ein Darstellungsschema veröffentlicht, auf dem Ihr den Großteil seiner Darstellungen einsehen könnt.

Ihr findet diese unter: www.rpgcharacters.wordpress.com/maps

DELVING INTO DEEP DUNGEONS WITH DYSON

 Natural Wall	 Secret Trap Door	 Bars or Portcullis	 Stone Bridge
 Worked Wall	 Double Door	 Pit Trap	 Rope & Wood Bridge
 Archway	 Elevated Ledge	 Curtains or Tapestry	 Sloped Elevation
 Doorway	 Ledge with Ramp Down	 Trap or Trap Trigger	 Crypts
 Secret Door	 Ruined Wall	 Boxes and Barrels	 Sarcophagus
 Stairs	 Lake or Pool	 Bed or Cot	 Small Ledges
 Natural or Rough Stairs	 Battlements	 Table and Chairs	 Crevasse
 False Door	 Ladder	 Throne and Dais	 Cave Under Ledge
 Passage Underneath	 Statue	 Altar	 Debris, Rocks or Scree
 Trapdoor in Floor	 Pillars or Columns	See all of these icons interacting with each other at http://rpgcharacters.wordpress.com/maps	