

Baukasten für Zwischenzeit-Ruinen

Die folgenden Tabellen können sowohl verwendet werden, um während eines Szenarios schnell Beschreibungen von Ruinen zu liefern, die die Charaktere unerwartet entdecken und betreten, als auch zur Planung von Szenarien, die Zwischenzeit-Ruinen beinhalten. Wenn einem ein Ergebnis nicht passt, einfach das nächsthöhere oder niedrigere passende verwenden, oder von vornherein auf Würfel verzichten. Mit wenigen Änderungen sind die Tabellen auch für andere Science-Fiction- und Endzeit-Rollenspiele einsetzbar.

Zeitliche Einordnung

W100:	Wildnis	Weltall
Frühe Kultur	01-02	01-40
Mittlere Kultur	03-07	41-55
Späte Kultur	08-100	56-100

Schwerpunkt der räumlichen Verteilung

- 01-09 orbital
- 10-24 oberirdisch, einzelne Gebäude (eventuell durch Brücken verbunden)
- 25-38 oberirdisch, unter Kuppeln
- 39-52 unterirdisch, Kammern und Tunnel
- 53-67 unterirdisch, mit Gebäuden in großem Hohlraum
- 68-78 unter Wasser, am Grund
- 79-89 unter Wasser, am Grund oder am Ufer verankert
- 90-91 in der Atmosphäre schwebend
- 92-100 zwei Schwerpunkte (zweimal würfeln, mit W8 als Zehnerwürfel)

Erhaltungszustand der Bauwerke

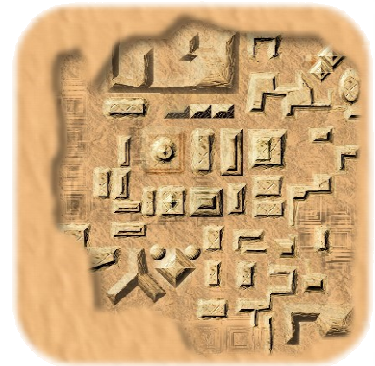
- 01-05 nahezu komplett intakt
- 06-30 begehbar, aber baufällig
- 31-55 weitgehend kollabiert
- 56-79 Grundmauern oder Trümmer
- 80-100 gemischt (mehrmals auswürfeln, mit W8 als Zehnerstelle, 8 zählt als 0). Man kann für jeden Bereich auch den prozentualen Anteil mit einem W100 auswürfeln.

Verlauf von Straßen und/oder Gängen

- 01-18 chaotisch, labyrinthisch
- 19-27 radial
- 28-36 konzentrisch
- 37-45 schachbrettartig
- 46-54 rechtwinklig, aber in unterschiedlich großen Blöcken/Abschnitten
- 55-63 geradlinig, aber in unterschiedlichsten Winkeln sich verzweigend
- 64-68 wabenartig
- 69-77 kurvenreich, mäandernd
- 78-81 spiralförmig
- 82-89 unzusammenhängend, größere Plätze/Räume verbindend
- 90-100 Mischung mehrerer Verläufe (mehrmals würfeln, mit W8 als Zehnerstelle)

Form der Gebäude und/oder Räume

- 01-27 Blöcke, rechte Winkel
- 28-34 Waben
- 35-41 Pyramiden
- 42-48 Stufen
- 49-55 Kugeln
- 56-62 Kuppeln
- 63-69 Röhren
- 70-76 Polyeder
- 77-83 Verwinkelt, aber rechtwinklig
- 84-90 Verwinkelt und schief
- 90-100 Mischung verschiedener Formen (zweimal würfeln, mit W8 als Zehnerstelle)



Größe der Gänge, Türen und Treppen

- 01-60 für menschliche Proportionen passend
- 61-70 überdimensioniert
- 71-80 stark überdimensioniert, zyklisch
- 81-85 für Menschen sehr eng
- 86-90 für Menschen zu schmal und zu eng
- 91-100 unterschiedlichste Größenverhältnisse

Funktionen einzelner Gebäude oder Sektionen

Die – mutmaßlichen – früheren Funktionen können bei Betreten eines neuen Bereichs der Ruinen ausgewürfelt werden. Die Gesamtzahl der Bereiche kann mit einem beliebigen Würfel ausgewürfelt werden (und so die Gesamtgröße der Ruinen bestimmt). Bei schlechter erhaltenen Ruinen benutzt man einen W20 als Zehnerwürfel für die Tabelle (20 zählt als 0).

01-02 Archiv/Bibliothek

03-05 Arkologie

06-08 Bäder

09-12 Bunkeranlagen

13-15 Deponie

16-17 Gefängnis/Käfige

18-21 Gewächshäuser/Gartenanlagen

22-23 Grabanlagen

24-27 Industrieanlagen

28-30 Kryogenische Anlagen

31-33 Laboratorium

34-37 Lebenserhaltung/Versorgung

38-41 Magazin/Lager

42-43 Medizinische Versorgung

44-46 Militäranlagen

47-48 Rechenzentrum

49-51 Verwaltung

52-54 Werkstätten

55-70 Wohnungen

71+ unbekannt/fremdartig

Vorherrschende Farbgebung

2W10:	11 beige
2 gelb	12 schwarz
3 blau	13 sepia
4 blassgrün	14 ocker
5 blassgelb	15 blassrot
6 rot	16 violett
7 pastellblau	17 blassviolett
8 braun	18 indigo
9 weiß	19 orange
10 grau	20 grün

Vorherrschendes Baumaterial

In den meisten Ruinen ist eine Vielzahl von Materialien verbaut. Hier geht es nur um den auffälligsten Baustoff.

01-12 Metalllegierung

13-24 Glas

25-36 Naturstein

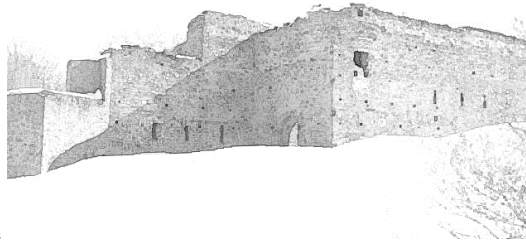
37-48 künstliches Gestein

49-60 bekannter Kunststoff

61-72 unbekannter Kunststoff

73-79 organisches Material

80-100 zwei Materialien
(zweimal würfeln, mit
W8 als Zehnerstelle, 8
zählt als 0)



Wiederkehrende Elemente

Häufig vorkommende Konstruktions- und Gestaltungselemente dienen dazu, den Ruinen ein charakteristisches Aussehen zu verleihen. Man kann mehrmals auf die Tabelle würfeln.

01-05 Abdeckplatten

06-09 Abstrakte Mosaik/Wandbilder

10-14 Alkoven/Nischen

15-18 Ausbeulungen

19-23 Fliesen

24-27 Geometrische Formen (W10+2-ecke
oder Polyeder)

28-32 Gitter

33-36 Kanten

37-40 Konsolen

41-44 Lamellen

45-48 Löcher

49-52 Naturalistische Mosaik/Wandbilder

53-57 Panelen

58-60 Reliefe mit abstrakten Motiven

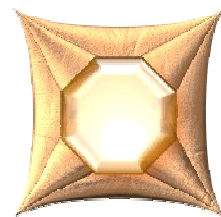
61-63 Reliefe mit Alien-Motiven

64-66 Reliefe mit humanoiden Motiven

67-69 Reliefe mit Pflanzenmotiven

70-74 Röhren

75-79 Säulen/Stützen/Pfeiler



- 80-83 Schalttafeln
- 84-87 Schläuche/Kabel
- 88-91 Spiegel
- 92-95 Stacheln
- 96-100 Statuen/Büsten



Gefahrenquellen

W100, im All auf Bodenstationen +10, auf Raumstationen +40. Schadensregeln siehe Grundregelwerk S. 62-64

- 01-03 aggressive Tiere/gefährliche Pflanzen
- 04-08 Keime im Boden oder im Wasser
- 09-15 Keime in der Luft
- 16-24 Nanopartikel im Boden oder im Wasser
- 25-32 Giftstoffe im Boden oder im Wasser
- 33-38 unvorhersehbare Einstürze/Einbrüche
- 39-43 extrem glatte Oberflächen/Rutschgefahr
- 44-49 funktionierende mechanische Fallen
- 50-56 Giftstoffe in der Luft
- 57-63 Nanopartikel in der Luft
- 64-70 unvorhersehbare Energieentladungen
- 71-77 funktionierende intelligente Verteidigungssysteme
- 78-90 keine offensichtlichen
- 91-105 Strahlung
- 106-140 plötzliche Dekompression

Unheimliche Phänomene

Diese Phänomene könnten durch einige der oben genannten Gefahrenquellen verursacht werden oder in einem Geheimnis der Ruinen begründet sein, dessen Lösung das Ziel eines Szenarios sein könnte.

- 01-09 keine offensichtlichen
- 10-15 unerklärlich hohe Temperatur
- 16-21 unerklärlich niedrige Temperatur
- 22-27 nicht identifizierbare Geräusche
- 28-34 undefinierbarer Geruch
- 35-40 plötzliche Luftbewegung
- 41-46 technische Störungen
- 47-51 technische Ausfälle
- 52-56 Halluzinationen

- 57-61 Blackouts/Gedächtnisverluste
- 62-66 Verhaltensveränderungen (Apathie, Aggressivität, Paranoia...)
- 67-71 Schwindelgefühl
- 72-76 Krankheitssymptome (Fieber, Kopfschmerzen, Nasenbluten, Tremor...)
- 77-81 Mutationen
- 82-85 Verschwinden von Personen
- 85-89 „Phantom“-Erscheinungen
- 90-100 mehrere (zweimal würfeln, mit W8 als Zehnerstelle)

Wahrscheinlichkeit nennenswerter Funde

	In der Wildnis	Im All
Jüngste Kultur	25%	50%
Mittlere Kultur	2%	3%
Älteste Kultur	1%	10%

Zustand der technischen Relikte

W100, im All +20, unter Wasser halbiert.

- 01-04 salz- oder kalkverkrustet
- 05-09 mit organischem Gewebe(-rest) verkrustet oder bedeckt
- 10-13 leicht korrodiert
- 14-18 stark korrodiert
- 19-26 schmutzverkrustet
- 27-33 deformiert (durch Druck oder Gravitation)
- 34-40 zerfallen
- 41-47 porös
- 48-54 brüchig
- 55-61 abgewetzt
- 62-68 rissig
- 69-75 zerborsten
- 76-82 zersprungen
- 83-89 zersplittert
- 90-96 geschmolzen
- 97-107 intakt, verstaubt
- 108-120 intakt, nahezu steril



Einordnung der Fundstücke

Bei früher und mittlerer Kultur W20 als Zehnerwürfel verwenden (20 zählt als 0)

- 01-07 Alltagsgegenstände/einfache Werkzeuge
- 08-14 Bauteile (Zweck unbekannt)
- 15-21 Datenträger (unlesbar)
- 22-28 einfache Waffen
- 29-35 Flüssigkeitsbehälter (gefüllt)
- 36-42 Flüssigkeitsbehälter (leer)
- 43-56 Hightech-Geräte (Zweck unbekannt)
- 57-63 Kleidungsreste/Schmuck
- 64-70 Kunstgegenstände
- 71-77 Transportboxen (gefüllt)
- 78-85 Transportboxen (leer)
- 86-92 wissenschaftliche/medizinische Instrumente (unbrauchbar)
- 93+ fremdartige/unbekannte Objekte



Aussehen der Fundstücke

- 01-09 geädert
- 10-18 gummiartig
- 19-27 kristallin
- 28-36 mattschwarz
- 37-45 metallisch
- 46-54 mineralisch
- 55-63 naturalistisch (fossilartig)
- 64-72 organisch
- 72-81 plastikartig
- 82-90 spiegelnd
- 91-100 kombiniert (zweimal würfeln, bei Ergebnissen über 90 Wurf wiederholen.)



Spezielle Eigenschaften der Materialien

Diese Adjektive sollen die Fantasie anregen und Hinweise auf die möglichen Funktionen der Überreste geben, ohne sie schon eindeutig zu definieren. Diese Tabelle ist optional.

- 01-03 adaptiv
- 04-06 atmend
- 07-09 auf Sprache reagierend (zufällig/undurchschaubar)

- 10-12 ausdünstend
- 13-15 durch bestimmte Schallfrequenzen formbar
- 16-18 Energie absorbierend
- 19-21 Energie produzierend
- 22-24 Energie reflektierend
- 25-27 entmagnetisierend
- 28-30 entmineralisierend
- 31-33 explosiv
- 34-36 extrem haftend
- 37-39 Feuchtigkeit speichernd
- 40-42 fluoreszierend
- 43-45 hochentzündlich
- 46-48 katalytisch
- 49-51 langsam wachsend
- 52-54 magnetisierbar
- 55-57 mimetisch
- 58-60 mit anorganischem Material verschmelzend
- 61-63 mit organischem Gewebe verschmelzend
- 64-66 nahezu unzerstörbar
- 67-69 regenerativ
- 70-72 Sauerstoff produzierend
- 73-75 schallempfindlich
- 76-78 sprunghaft wachsend
- 79-81 sterilisierend
- 82-84 supraleitend
- 85-87 unter bestimmten Stromspannungen formbar
- 88-90 unter bestimmten Temperaturen formbar
- 91-93 Wärme isolierend
- 94-96 Wärme speichernd
- 97-100 Kombination zweier Eigenschaften (noch zweimal würfeln, bei Ergebnis über 96 Wurf wiederholen)