

Baukasten für Kolonialstädte

Mit den folgenden Tabellen kann man schnell die Merkmale einer Stadt auf einer der erdähnlichen Welten bestimmen. Eine solche Stadt kann auch die Heimat einiger oder aller Charaktere sein.

Einwohnerzahl

Kleine Stadt: 4W10 x 100

Mittlere Stadt: 4W10 x 1000

Alter der Stadt in Erdjahren

Klein: W8 x 10 + W10

Mittel: W100/2 + 40

Ethnische Zusammensetzung

Die vorherrschende ethnische Gruppe ist in der Regel dem Namen der Stadt zu entnehmen. Normalerweise leben aber auch Personen anderer Herkunft in der Stadt. Die Prozentwerte sind der Anteil der vorherrschenden ethnischen Gruppe an der Einwohnerschaft.

W10: 1-6 homogen (80-99%)

7-10 multikulturell (60-79%)

Descendant-Gemeinde

In multikulturellen Städten könnten einige Einwohner, die nicht der vorherrschenden ethnischen Gruppe angehören, Descendants sein. Auf Arcadia und Cibola sind dies vor allem Einheimische, auf den anderen Welten eingewanderte Auguren, Tallmen oder Sentinels.

Arcadia und Cibola: (W10-1)%

Andere Welten: (W3-1)%

Stadtbild

Welche Architektur ist vorherrschend? 1W10:

1-2 Historistisch: an präindustrielle Formen der jeweiligen Kultur angelehnt.

3-5 Modern, sachlich: funktionale, praktische Bauweise mit konventionellen Formen und Baustoffen.

6: Modern, avantgardistisch: außergewöhnliche und/oder experimentelle Formen und Baustoffe.

7-10: Gemischt: Ein Mix aus den vorgenannten Stilen.

Wirtschaftliche Schwerpunkte

Um die Wirtschaftszweige zu bestimmen, die über die reine Selbstversorgung hinausgehen und von überregionaler Bedeutung sind, würfelt man ein- bis dreimal mit W100 auf die folgende Tabelle. Produkte des wirtschaftlichen Schwerpunkts sind tendenziell vor Ort einfacher zu bekommen.

01-10 Landwirtschaft oder Fischerei (in Küstenstädten)

11-20 Rohstoffabbau

21-25 Chemische Industrie

26-30 Baustoffe

31-35 Pharmaindustrie

36-40 Metallveredelung

41-45 Metallverarbeitende Industrie

46-50 Nahrungs- und Genussmittel

51-55 Elektrotechnik

56-60 Biotechnologie

61-65 Fahrzeugtechnik

66-70 Raumfahrttechnik

71-75 Mikroelektronik

76-80 Nanotechnologie

81-85 Software

86-90 Robotik

91-95 Handel und Dienstleistungen

96-100 Medien und Kommunikation

Politik

Welche politischen Kräfte sind vorherrschend?

W100:

01-30 Stabilitätspartei

31-55 Progressive Partei

56-68 Unabhängigkeitspartei

69-80 Partei für kulturelle Autonomie

81-85 Anarchistische Partei

86-89 kleine, nur regional bedeutende Partei

90-100 Zweimal würfeln, mit W8 für die Zehnerstelle.

Markante Orte / Sehenswürdigkeiten

Mit W100 auswürfeln, bei kleinen Städten ein- bis zweimal, bei mittleren Städten zwei- bis viermal.

Kleine Stadt	Mittlere Stadt	
01-06	01-03	Aussichtsturm
07-15	04-12	Zwischenzeit-Ruinen in der Nähe
16-21	13-15	Museum
22-27	16-18	Kunstgalerie
28-23	19-21	Kulturzentrum
24-29	22-30	Privatflugplatz oder Hafen (in Küstenstädten)
30-35	31-33	Botanischer Garten
36-41	34-36	Tiergehege
42-47	37-39	Naturbeobachtungsstation
48-53	40-42	Feriencamp
54-59	43-45	Künstlerkolonie
60-65	46-48	Spezialitäten-Restaurant
66-69	49-51	Szene-Bar
70-75	52-54	Villenviertel
76-81	55-57	Spezialgeschäft
82-85	58-60	Antiquitätenladen
86-94	61-66	Sakralbau
95-00	64-69	Vereinszentrum/Club
-	67-72	Hochschule
-	73-75	Naturwissenschaftliche Forschungseinrichtung
-	76-78	Kulturwissenschaftliches Institut
-	79-81	Staatliche Behörde
-	82-84	Messehalle/Veranstaltungszentrum
-	85-87	Kongresszentrum
-	88-90	Freizeitpark
-	91-97	Shopping-Mall
-	98-00	Stadion

Prominente Einwohner

W20:

1. Kabinettsmitglied
2. Bekannte(r) Oppositionspolitiker(in)
3. Renommierete(r) Wissenschaftler(in)
4. Chef(in) eines Wirtschaftsunternehmens
5. Aktionistin(in), Interessenvertreter(in)
6. Descendant-Repräsentant(in)
7. Religiöses Oberhaupt
8. Erfinder(in), Entwickler(in)
9. Reporter(in)
10. Entdecker(in), Feldforscher(in)
11. Astronaut(in), Pionier(in) der Archen
12. Schriftsteller(in)
13. Künstler(in)
14. Musiker(in) / Bandmitglied
15. Medienstar / Trendsetter(in)
16. Schauspieler(in)
17. Entertainer(in) / Moderator(in)
18. Sportler(in)
19. Vorbestrafte(r) Schwerverbrecher(in)
20. Pornostar

Aktuelle Ereignisse und Gerüchte

Ein- bis zweimal mit W100 würfeln, kann alle paar Wochen wiederholt werden.

- 01-04 Ein Politiker wird der Korruption beschuldigt.
- 05-08 Bei einer Serie von Todesfällen könnte es sich um Morde handeln.
- 09-12 Mehrere Personen sind spurlos verschwunden.
- 13-16 Einige Einwohner sollen merkwürdige Krankheitssymptome zeigen.
- 17-20 Eine kriminelle Vereinigung soll von der Stadt aus operieren.
- 21-24 Ein Geschäft oder ein Unternehmen wird erpresst.
- 25-28 Durch technische Probleme droht ein Versorgungsengpass.

- 29-32 Das Trinkwasser der Stadt soll belastet sein.
- 33-36 Ein flüchtiger Krimineller ist in der Stadt gesichtet worden.
- 37-40 Eine radikale Partei macht verstärkt Propaganda in der Stadt.
- 41-44 Ein Umweltskandal soll vertuscht worden sein.
- 45-48 Ein Prominenter soll sich inkognito in der Stadt aufhalten.
- 49-52 Descendants sollen in geheimen Verhandlungen die Aufgabe der Kolonie gefordert haben.
- 53-56 Ein Unternehmen soll die Stadt als neuen Standort gewählt haben.
- 57-60 Es gab eine Anschlagsserie auf bestimmte Geschäfte oder Einrichtungen.
- 61-64 Meteorologen sagen extreme Wetterlagen voraus.
- 65-68 Unbekannte haben merkwürdige Symbole an Häuserwänden hinterlassen.
- 69-72 Probleme an technischen Anlagen in der Stadt könnten durch Sabotage verursacht worden sein.
- 73-76 Ein großes Festival ist geplant.
- 77-80 Eine neue religiöse oder politische Bewegung hat sich in der Stadt angesiedelt.
- 81-84 Es droht eine Ungezieferplage.
- 85-88 In der Stadtverwaltung bahnt sich ein Machtwechsel an.
- 89-92 Eine neue Spezies wurde in der Nähe der Stadt entdeckt.
- 93-96 Eine neue Droge macht in der Stadt die Runde.
- 97-100 Ein Geschäftsmann in der Stadt steht im Ruf, ein Hehler zu sein.



Geheimnisse

Mit W100 auswürfeln, ein- bis zweimal für eine kleine Stadt, zwei bis dreimal für eine große Stadt. Die Ergebnisse sollten die Spieler nicht zu Gesicht bekommen.

- 01-04 Verborgene Tunnel und Kammern der Zwischenzeitkulturen unter der Stadt
- 05-08 Massenmord an Descendants zur Zeit der Stadtgründung
- 09-12 Schmugglerring
- 13-16 Drogenkartell
- 17-20 Geheime Depots des *Inneren Kreises*
- 21-24 Geheime Labore des *Inneren Kreises*
- 25-28 Infiltration durch eine Gruppe *Morpher*
- 29-32 Infiltration durch die *Saat*
- 33-36 Zelle der *Architekten*
- 37-40 Zelle des *kommenden Äons*
- 41-44 Zelle radikaler Descendants
- 45-48 Zelle radikaler Kolonisten
- 49-52 Unbekannte pathogene Substanzen im Boden
- 53-56 Austausch einzelner Personen durch *Kronos*
- 57-60 Aktiver Serienkiller
- 61-64 Vertuschte Menschenversuche
- 65-68 Geheimer Hort von Zwischenzeit-Artefakten
- 69-72 Verbreitung eines psychoaktiven Virus‘
- 73-76 Unentdeckte, freie KI
- 77-80 Versteck reanimierter Zwischenzeitler
- 81-84 Getarnte, unbekannte Descendants
- 85-88 Befall durch Nanobots der Zwischenzeit
- 89-92 Religiöser Geheimbund
- 93-96 Politischer Geheimbund
- 97-100 Untergetauchter Schwerverbrecher

Verweise zu Informationen über die *kursiv* gedruckten Begriffe findet man im Index des Grundregelwerks.