

# Zufallstabellen für Technophob

Arne Babenhauserheide

October 16, 2015

Würfeltabellen ermöglichen es, mit minimalem Platzbedarf ein detailliertes Bild einer Umgebung zu zeichnen. Gut gemacht sind sie destillierte Inspiration. Es hat Savage Worlds gebraucht, dass ich das verstanden habe.

Die Würfeltabellen für Technophob vereinen häufige und seltene Begegnungen in einem Format: Würfel mit dem  $\pm W6$ . Fällt eine 3, 1, 2 oder 4, nimm den entsprechenden Eintrag in der mittleren Spalte. Bei einer 5 oder 6, geh in die entsprechende Spalte (5 nach links, 6 nach rechts) und würfel erneut. Fällt nochmal die gleiche Zahl (5 oder 6), geh eine Spalte weiter. Fällt irgendeine andere Zahl, wähle die entsprechende Zeile. Die Zeile 6/5 steht für eine gewürfelte 5 nach 6 oder 6 nach 5 – wenn du schon ganz außen bist auch für Wiederholung.

In zwei drittel der Fälle steht das Ergebnis nach einem Wurf fest, und wenn du mehrfach würfeln musst, kommt etwas entsprechend Ungewöhnliches dabei heraus, das das Würfeln wert ist.

## Contents

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>Wahrscheinlichkeiten</b>                        | <b>2</b> |
| 1.1      | Zweitmerkmal . . . . .                             | 2        |
| <b>2</b> | <b>Spezies und Geschlecht</b>                      | <b>2</b> |
| 2.1      | Haut- Haar- und Augenfarbe von Terranern . . . . . | 3        |
| 2.2      | Anpassungen von Terranern . . . . .                | 4        |
| 2.3      | Stark veränderte Terraner . . . . .                | 5        |
| 2.4      | Raumpatrouille und Flotte . . . . .                | 5        |
| <b>3</b> | <b>Darstellung</b>                                 | <b>6</b> |
| 3.1      | Haltung, Gestik und Mimik . . . . .                | 6        |
| <b>4</b> | <b>Persönlichkeitsmerkmal</b>                      | <b>7</b> |
| <b>5</b> | <b>Fazit</b>                                       | <b>8</b> |

## 1 Wahrscheinlichkeiten

Um es dir einfach zu machen, deine eigenen Tabellen zu bauen, enthält die erste Tabelle die Wahrscheinlichkeiten für jedes Feld.

|     | 55   | 5    | direkt | 6    | 66   |
|-----|------|------|--------|------|------|
| 3   | 0,5% | 2,8% | 16,7%  | 2,8% | 0,5% |
| 1   | 0,5% | 2,8% | 16,7%  | 2,8% | 0,5% |
| 2   | 0,5% | 2,8% | 16,7%  | 2,8% | 0,5% |
| 4   | 0,5% | 2,8% | 16,7%  | 2,8% | 0,5% |
| 6/5 | 0,9% | 2,8% | -      | 2,8% | 0,9% |

Vereinfacht zusammengefasst: Alle Zellen einer Spalte zusammengenommen sind ungefähr so häufig wie eine einzige Zelle in der Spalte eins weiter innen. Anders gesagt: Auf 5 (innere Spalte) kommt ein (Spalte eins weiter außen).

### 1.1 Zweitmerkmal

Diese Tabelle dient dazu, ein von der ersten Wahl abhängiges Zweitmerkmal zu wählen. Nimm die Zeile entsprechend der letzten beim ersten Merkmal geworfenen Zahl und würfel erneut. 5 verschiebt nach oben, 6 nach unten. 5/6 gilt, wenn nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5 gewürfelt wird — oder wenn du bei 5 schon ganz oben oder bei 6 schon ganz unten warst.

Die Anzahl der beim ersten Merkmal geworfenen 5-er oder 6-er (also wie exotisch die Wahl ist) wird hier ignoriert. Für die Wahrscheinlichkeiten nehmen wir an, dass beim ersten Merkmal die letzte Zahl eine 4 war. Bei anderen verschieben sich die Werte entsprechend.

|   | 3     | 1     | 2     | 4     | 5/6   |
|---|-------|-------|-------|-------|-------|
| 5 | 0.01% | 0.01% | 0.01% | 0.01% | 0.03% |
| 3 | 0.08% | 0.08% | 0.08% | 0.08% | 0.08% |
| 1 | 0.5%  | 0.5%  | 0.5%  | 0.5%  | 0.5%  |
| 2 | 2,8%  | 2,8%  | 2,8%  | 2,8%  | 2,8%  |
| 4 | 16,7% | 16,7% | 16,7% | 16,7% | -     |
| 6 | 2,8%  | 2,8%  | 2,8%  | 2,8%  | 5,6%  |

## 2 Spezies und Geschlecht

Diese Tabelle gibt dir mit einem Wurf Spezies und Geschlecht von Personen (Geschlecht nur für die Spezies, bei denen es von den Charakteren erkannt werden kann). Stark

verändert steht für stark veränderte Terraner (würfel in der nächsten Tabelle nochmal). Abtrünnige sind abtrünnige Synachu, oft mit verzerrtem oder ungewöhnlichem Psi.

Diese Tabelle gilt für Begegnungen in der Nähe von Traum Anderer. Vor allem abtrünnige Synachu sind in zivilisierten Gebieten deutlich seltener – dafür sorgt die Konklave.

|     | 55                    | 5                 | direkt       | 6                   | 66          |
|-----|-----------------------|-------------------|--------------|---------------------|-------------|
| 3   | Abtrünniger Synachu ♂ | Stark verändert ♂ | Terraner ♂   | Keimling ♂          | Harithgad   |
| 1   | Abtrünniger Synachu ♀ | Stark verändert ♀ | Terranerin ♀ | Keimling ♀          | Harithgad   |
| 2   | Malux ♂               | Clanloser ♂       | Ranmex ♂     | Synachu Krieger ♂   | Templer ♂   |
| 4   | Malux ♀               | Clanlose ♀        | Ranmex ♀     | Synachu Kriegerin ♀ | Templerin ♀ |
| 6/5 | Freier Zat            | Zat Controller    | -            | Ixitirit            | Onyx        |

## 2.1 Haut- Haar- und Augenfarbe von Terranern

### 2.1.1 Hautfarbe

Die Hautfarben von Terranern sind so vielfältig wie ihre Herkunft. Würfel nur auf die Hautfarbe, wenn die Anpassung keine vorgibt (z.B. ist die Haut mit Chlorophyll grün oder blau).

|     | 5       | direkt      | 6              |
|-----|---------|-------------|----------------|
| 3   | blass   | rosig       | sommersprossig |
| 1   | grau    | gelblich    | jade           |
| 2   | kupfer  | rotbraun    | bronze         |
| 4   | oliv    | dunkelbraun | schwarz        |
| 6/5 | violett | -           | hellblau       |

### 2.1.2 Haarfarbe

Nimm die Zeile entsprechend der letzten bei Hautfarbe geworfenen Zahl und würfel erneut. 5 verschiebt nach oben, 6 nach unten. 5/6 gilt, wenn nach einer 5 eine 6 oder nach einer 6 eine 5 gewürfelt wird — oder wenn du bei 5 schon ganz oben oder bei 6 schon ganz unten warst.

|   | 3           | 1           | 2            | 4           | 5/6        |
|---|-------------|-------------|--------------|-------------|------------|
| 5 | weiß        | hellblond   | feuerrot     | orangerot   | rostrot    |
| 3 | rubinrot    | blond       | hellbraun    | dunkelbraun | weißgrau   |
| 1 | dunkelblond | hellbraun   | dunkelbraun  | schwarz     | stahlgrau  |
| 2 | rostrot     | haselnuss   | schwarzbraun | schwarz     | rotbraun   |
| 4 | granatrot   | grauschwarz | grünschwarz  | blauschwarz | weißblond  |
| 6 | weiß        | neon-grün   | hell-lila    | neon-blau   | strohblond |

## 2.2 Anpassungen von Terranern

Terraner haben ihre DNS an alle möglichen Ökoregionen und Planeten angepasst. Über die Jahrtausende haben sich die Anpassungen verbreitet, so dass heute fast alle Terraner Anpassungen für bestimmte Umgebungen haben – selbst wenn weder sie noch ihre Eltern oder Großeltern je einen entsprechenden Planeten gesehen haben.

|     | 55             | 5                | direkt               | 6               | 66           |
|-----|----------------|------------------|----------------------|-----------------|--------------|
| 3   | UV-Glühen      | Infrarot-Gruben  | Katzenaugen          | Sonar-Ohren     | Infraschall  |
| 1   | Wasserspeicher | Nase für Feuchte | Kiemen, Schwimmhäute | Elastische Haut | Rückenfell   |
| 2   | Hermaphrodit   | Wind-Federn      | Hohle Knochen        | Balance-Schwanz | Zarte Finger |
| 4   | Stabiler Magen | Chitin-Platten   | Klauen und Fangzähne | Katzengrazie    | Vier Finger  |
| 6/5 | Klangknochen   | Lungenfilter     | -                    | Graue Haut      | Knochenhelm  |

- Infrarot-Gruben liegen meist unter den Augen.
- Augen mit UV-Glühen zeigen bläulich-weiße Phosphoreszenz in UV-Licht. Ein Blick in unabgeschirmtes Sonnenlicht blendet kurzzeitig.
- Die Nase für Feuchte ist oft offen, Fledermausartig. Findet Wasser, aber Wasserdampf irritiert.
- Katzengrazie erzwingt elegante Bewegungen und fällt in der Masse auf. Ein Teil der Bewegungen ist rein unterbewusst. Landen immer auf Händen und Füßen.
- Lungenfilter reduzieren Probleme durch reizende Bestandteile der Luft, machen aber in sauberer Luft kurzatmig.
- Infraschall-Wahrnehmung vermittelt ein grobes Gefühl der weiteren Umgebung (von den Generatoren von Raumstationen bis hin zu Gebirgszügen und Wäldern auf Planeten) macht aber deutlich empfindlicher gegenüber Explosionslärm.
- Wasserspeicher sind im Bauch- und Hüftfett.
- Wind-Federn ermöglichen die Wahrnehmung des leichtesten Luftzugs, machen aber die Konzentration in unmittelbarer Nähe von Klimaanlage fast unmöglich.
- Chitin-Platten an den Armen erleichtern die Verteidigung gegen primitive Waffen (gilt nicht als unbewaffnet).
- Graue Haut stammt von selektiven Frequenzfiltern, die hochenergetische Strahlung junger Sterne reflektiert. Sie reduziert Verletzungen durch Laserwaffen, geht aber mit Blindheit für normale Farben einher.
- Klangknochen im Schädel verstärken die Stimme, sind aber verletzungsanfällig.
- Stabiler Magen ermöglicht es, im wahrsten Sinne des Wortes Dreck zu fressen, verdoppelt aber den Bedarf an Nahrung, was im All sehr unpraktisch sein kann.

- Zarte Finger sind schlanker und sehr empfindsam. Sie geben mehr Fingerspitzengefühl, tun aber bei groberen Tätigkeiten schnell weh.

### 2.3 Stark veränderte Terraner

Die Mehrzahl der Anpassungen von Terranern sind unauffällig. Diese Tabelle ist für die anderen :)

|     | 55     | 5                              | direkt        | 6                   | 66      |
|-----|--------|--------------------------------|---------------|---------------------|---------|
| 3   | Zierer | Felis (Katzen)                 | Blaue Haut    | Aquatiker (Fische)  | Beißer  |
| 1   | Wärmer | Schwarzflügler (Höhlenweltler) | Grüne Haut    | Aquatiker (Frösche) | Tänzer  |
| 2   | Träger | Hornhäutler (Nashornhaut)      | Schwerweltler | Knochendornen       | Stecher |
| 4   | Wusler | Sperber (Sturmwelten)          | Spacer        | Graue (Bürokraten)  | Planer  |
| 6/5 | Gräber | Chitinmasken                   | -             | Blindschleicher     | Buddler |

- Schwarzflügler haben Gesichter wie Fledermäuse und auch deren Sonar
- Knochendornen haben Knochenspitzen an Gelenken, um sich in Felsklüften festzuhalten.
- Blaue und Grüne Haut stammt von Chlorophyll, angepasst an unterschiedliche Sonnenspektren.
- Die 55 Spalte enthält als Haus-Sklaven erschaffene. Sie sind selten in der Öffentlichkeit.
- Die 66 Spalte enthält als Kampf-Sklaven erschaffene. Sie sind selten in der Öffentlichkeit.
- Die Sklaven haben jeweils extremere Varianten der Anpassungen in der weiter innen liegenden Spalte. Dass andere hier nicht als Sklaven bezeichnet werden heißt nicht, dass sie keine Sklaven sein können, sondern nur, dass sie nicht explizit als Sklaven-Spezies erschaffen wurden. Es gibt viele Arten der Sklaverei. Eine ganze Abart der eigenen Spezies als Sklaven zu erschaffen gehört zu den schlimmsten. Die meisten dieser Sklaven sind für sich alleine psychisch oder körperlich nicht lebensfähig. Sie sind sich allerdings ihrer selbst sehr wohl bewusst, sind also keine einfachen biologischen Maschinen.

### 2.4 Raumpatrouille und Flotte

Die Verteilung der Spezies in Raumpatrouille und Flotte unterscheidet sich deutlich von der Verteilung in der Normalbevölkerung. Da sie häufiger mal wichtig werden, haben sie ihre eigene Tabelle. Die Synachu-Arbeiter und Arbeiterinnen sind Techniker der Yati Kaste. Synachu treten in der Raumpatrouille und Flotte meist in Gruppen auf. Bei „Synachu in Gruppe“ (2 und 4) besteht die Gruppe großteils aus Synachu.

|     | 55         | 5                 | direkt       | 6                             | 66           |
|-----|------------|-------------------|--------------|-------------------------------|--------------|
| 3   | Keimling ♂ | Stark verändert ♂ | Terraner ♂   | Synachu Krieger ♂             | Arbeiter ♂   |
| 1   | Keimling ♀ | Stark verändert ♀ | Terranerin ♀ | Synachu Kriegerin ♀           | Arbeiterin ♀ |
| 2   | Malux ♂    | Clanloser ♂       | Ranmex ♂     | Synachu Krieger ♂ in Gruppe   | Templer ♂    |
| 4   | Malux ♀    | Clanlose ♀        | Ranmex ♀     | Synachu Kriegerin ♀ in Gruppe | Templerin ♀  |
| 6/5 | Freier Zat | Onyx              | -            | Ixitirit                      | Harithgad    |

### 3 Darstellung

Zu Erinnerungswürdigen Charakteren gehört nicht nur eine gute Beschreibung, sondern auch eine Darstellung, die sich einprägt. Zur Darstellung gibt es verschiedene Methoden: Körperhaltung, Mimik, Gestik, die Stimme, Ticks, Objekte, usw. Die folgende Tabelle bringt Haltung, Gestik und Mimik zusammen. Details zu den verschiedenen Punkten stehen auf Haltung, Gestik und Mimik. Die Tabelle ist so sortiert, dass die einladenderen und aktiveren Methoden häufiger auftreten. Wenn ihr für zwei Personen das gleiche würfelt, würfelt einfach nochmal.

#### 3.1 Haltung, Gestik und Mimik

Legende: H = Haltung, G = Gestik, M = Mimik; aus Haltung, Gestik und Mimik.

|     | 55               | 5               | direkt        | 6                | 66             |
|-----|------------------|-----------------|---------------|------------------|----------------|
| 3   | H: Hochnäsiger   | H: Überheblich  | H: Aufmerksam | H: Streng        | H: Eindringen  |
| 1   | H: Gekümmert     | H: Verängstigt  | H: Verspielt  | H: Schüchtern    | G: Merkelraute |
| 2   | G: Angriff       | G: Anspannung   | G: Ausladend  | G: Aktive Abwehr | G: Abstand     |
| 4   | G: Fromm/ShaoLin | G: Hände kneten | G: Eng        | G: Festhalten    | G: Deprimiert  |
| 6/5 | M: Schlaff       | M: Verkniffen   | -             | M: Grinsenkatze  | M: Griesgram   |

Für die nicht direkt ersichtlichen Namen:

- Anspannung heißt Fäuste auf dem Tisch. Name im Artikel: Innere Spannung.
- Abstand bedeutet vor der Brust verschränkte Arme.
- Merkelraute ist die gemeinsame Lösung.
- Aktive Abwehr sind immer wieder abwehrend erhobene Handflächen.
- Streng: Rücken gerade! Preussische Haltung!
- Bei Fromm/ShaoLin wähle, was für die Person besser passt.
- Eng passt gut zu misstrauischem Verhalten.

Einzelheiten zu den einzelnen Darstellungsarten stehen wie gesagt im Artikel Haltung, Gestik und Mimik. Weggelassen habe ich „M: Einseitig“ und „M: Übertrieben“. Sollten Eindringen oder Überheblich für deine Runde zu heftig sein, nimm stattdessen einseitige oder übertriebene Mimik.

Wichtig ist hier zu beachten, dass diese Tabelle die Stimmung mitbestimmt, in der sich die Spielwelt zeigt. Wenn du die Wahrnehmung eines Ortes bestimmen willst, kannst du die Tabelle entsprechend anpassen und so beeinflussen, welche Stimmung er transportiert, ohne dafür spezifische Spielinhalte festlegen zu müssen.

Achte dabei darauf, dass das Spiel mit der entsprechenden Verteilung an Persönlichkeiten ausgeglichen ist: Wenn 4 von 6 Personen Überheblich, Hochnäsiger oder Streng sind oder die Finger zum Angriff zusammenlegen, wird das für deine Runde schnell anstrengend. Das gleiche gilt, wenn die meisten Griesgrämig, Schläffig, Verkniffen oder Depressiv sind.

## 4 Persönlichkeitsmerkmal

Um Charakteren noch mehr Farbe zu geben, kannst du ihnen zusätzlich einen Charakterzug geben. Als Faustregel bietet sich an, immer dann hier zu würfeln, wenn du bei Darstellung keine 5-er oder 6-er hattest, also in der zentralen Spalte geblieben bist. So stellst du sicher, dass die Personen nicht zu ähnlich werden, gleichzeitig aber die Stimmung in der Darstellung bestehen bleibt. Sollten Persönlichkeitsmerkmal und Darstellung oder Situation nicht zusammenpassen oder dir gerade nichts dazu einfallen, wie du das Persönlichkeitsmerkmal ausspielen kannst, würfel einfach nochmal.

|     | 55          | 5             | direkt     | 6             | 66          |
|-----|-------------|---------------|------------|---------------|-------------|
| 3   | frostig     | täuschend     | charmant   | großzügig     | stoisch     |
| 1   | weinerlich  | misstrauisch  | ehrlieh    | leichtgläubig | nachgiebig  |
| 2   | autoritär   | ideologisch   | rebellisch | fröhlich      | ehrgeizig   |
| 4   | puritanisch | verführerisch | energisch  | dreist        | prahlerisch |
| 6/5 | lüstern     | trauernd      | -          | rational      | sorglos     |

Falls du die Tabelle anpassendeine eigene Tabelle bauen willst, habe ich hier noch ein paar weitere Beispiele gesammelt: aalglatt, abergläubisch, anmutig, arrogant, aufopfernd, bescheiden, demütig, depressiv, derb, dienstbeflissen, diplomatisch, direkt, durchschaubar, eifrig, eigenwillig, einfallsreich, eingebildet, eisig, elegant, emotional, entgegenkommend, enthaltsam, extravagant, faul, findig, gebildet, gerissen, gesellig, gierig, grob, hinterlistig, höflich, ignorant, keck, konservativ, kontrollierend, korrupt, kühn, laut, leise, liederlich, mutig, raffiniert, redegewandt, respektabel, rätselhaft, sarkastisch, schlau, schläfrig, schroff, selbstbewusst, selbstgefällig, selbstgerecht, selbstsüchtig, seltsam, stur, tratschsüchtig, traurig, träge, übereifrig, unerschrocken, verbindlich, vergebend, vergnügt, verschlafen, vertrottelt, verwehrlos, verwegen, waghalsig, wechselhaft, weinerlich, weise, willkürlich, wütend, zerstreut.

## 5 Fazit

Mit den Tabellen hier solltest du mit wenig Aufwand Begegnungen für Technophob erwürfeln können. Die Tabellen liefern über häufige und seltene Ergebnisse gleichzeitig eine große Bandbreite an Möglichkeiten und klar erkennbare typische Begegnungen.

Für eine Technophob-Begegnung, würfel erst Spezies und Geschlecht und dann die Darstellung. Falls bei der Darstellung ein typisches Ergebnis herauskommt (mittlere Spalte) oder die Person komplexer werden soll, würfel zusätzlich ein Persönlichkeitsmerkmal aus.

Alles in allem solltest du mit 3-4 Würfelwürfen einen Charakter haben.

Für Namen von Terranern, Ranmex und Synachu kannst du einfach die Listen zur Charaktererschaffung nutzen: Terraner, Ranmex, Synachu. Damit du nicht rumblättern musst, habe ich sie dir hierher kopiert:

- *Synachu, weiblich*: Karis "Algor", Miruki "Zurio", Miroyel "Emja", Uris "Liliar", Xajii "Zoel", Yarek "Nohroka"
- *Synachu, männlich*: Zekana "Orota", Morthos "Enli", Nesom "Xolpos", Zocca "Rah", Julmaro "Tadois", Neuka "Miri"
- *Ranmex*: Ijeea von Rrreng, Jogh von Lurni, Keir vom Taros Clan, Mrra von Golech, Nech von Chekr, Nura von Keru, Sval von Mareks Erbe, Taskal von Taros Kindern, Toss von Eroch, Ulesch von Larg.
- *Terraner*: Azine Charal, Bala Tiak, Bothild Tal Ichi, Chamilleri Deehn Mar, Efso Lev, Far Elure, Gandhma Estilidae, Glenn Shaul, John Tuard Ker, Judd Chrám, Kaspara Fajaha, Loretto Ram Thon, Lytha Ignac, Magnhild Isree, Nisa Argyr, Protri Nette, Saki Diruna, Ter Parnac, Zaharithu Seren, Ziva Xynola.

Was noch toll wäre ist eine Würfeltabelle mit Ticks, Gimmicks und Sprache. Und Beispiele für Kleidung. Aber beides habe ich nicht direkt zur Hand. Bei Ticks nutze ich meist Tee trinken, mit Stift spielen, rauchen (Stift) und mit Würfeln spielen. Die Stimme passe ich meistens an die Charakterzüge an. Um bewusst zu variieren, spreche ich langsam oder schnell. Wortwahl nutze ich selten. Außerdem pseudo-französischen Dialekt, aber das nur sehr begrenzt (weil ich es nicht so gut kann). Zusammen sind das allerdings noch nicht die 24 verschiedenen Punkte, die ich mindestens für eine passende Tabelle brauche (wenn ich die äußersten Spalten weglasse). Und von Kleidung habe ich ehrlich gesagt keine Ahnung...

Wenn du dazu gute Links mit Beispielen hast, wäre es toll, wenn du sie hier schreibst!

## 6 Leere Tabelle

Um schnell weitere Tabellen erstellen zu können.

|     | 55 | 5 | direkt | 6 | 66 |
|-----|----|---|--------|---|----|
| 3   |    |   |        |   |    |
| 1   |    |   |        |   |    |
| 2   |    |   |        |   |    |
| 4   |    |   |        |   |    |
| 6/5 |    |   | -      |   |    |

Zweitmerkmal:

|   | 3 | 1 | 2 | 4 | 5/6 |
|---|---|---|---|---|-----|
| 5 |   |   |   |   |     |
| 3 |   |   |   |   |     |
| 1 |   |   |   |   |     |
| 2 |   |   |   |   |     |
| 4 |   |   |   |   |     |
| 6 |   |   |   |   |     |