

Wunsch ist Wunsch: Stadtgespräch(e)

von d6ideas.de

Der erste von zwei Wünschen, die uns im Rahmen des [deutschen Äquivalents](#) zum [Secret Santicore](#) von [Greifenklaue](#) zugelost wurden, kommt vom [Rorschachhamster](#), der zu erfahren wünscht "Was passiert in der Stadt und wer erzählt was darüber?"

Bei der Bearbeitung haben uns in der Teamadventswerkstatt zunächst zwei Fragen umgetrieben.

Die erste und einfachere: "Eine Stadt, schön und gut, aber eine Stadt für welches Genre?" Die Antwort war ohne Umschweife Fantasy.

Das erschien uns nützlicher und flexibler, da das Resultat so für mehr Spiele (und Spieler) brauchbar sein sollte, zumal wohl auch mehr grundlegende Gemeinsamkeiten zwischen Städten verschiedener Fantasysettings gegeben sein sollten als bei einigen anderen Genres.

Eine generische Fantasystadt also.

Die zweite Frage war da schon deutlich schwieriger zu beantworten: "In welcher Form wollen wir die Ereignisse (und ihre Erzähler) präsentieren?"

Wobei wir zwei grobe Möglichkeiten als die offensichtlich naheliegenden gesehen haben. Zum einen wäre da eine kleine Auswahl von detailliert beschriebenen Ereignissen, jeweils komplett mit den darüber in Umlauf befindlichen Geschichten und den Hintergründen und der Art ihrer Verbreitung. Als zweite Möglichkeit erschien es stattdessen einzelne Bausteine zu sammeln, aus denen sich - eventuell über Tabellen und Würfel zufallsgetrieben - eine größere Zahl weniger spezifischer Ereignisse und Geschichten kombinieren lassen.

Entschieden haben wir uns für die zweite Variante. Letztlich aus ähnlichen Gründen, wie sie uns schon bei der Genrewahl geleitet haben. Also vornehmlich die Breite der Anwendbarkeit durch die größere Masse an Bausteinen und den geringeren Zuschnitt auf eine bestimmte Welt (oder gar implizierte Stadt).

Der Nachteil ist andererseits natürlich, dass so auch ein höheres Maß an "Nacharbeiten" durch den Spielleiter geleistet werden muss, da die Bausteine auch zusammengenommen eben doch noch keine völlig fertige Geschichte ergeben. Wobei die drei Tabellenblöcke, die am Ende entstanden sind, aber zumindest die Eckpunkte für eine eben solche bereitstellen können:

Der erste liefert dabei Ereignisse, gegliedert nach mehreren groben Kategorien, innerhalb derer dann jeweils noch bestimmte Ereignisse ermittelt werden. Die Tabellen liefern dabei nicht sämtliche Details zum Ereignis, sondern nur eine grobe Vorstellung - plus ein paar weiterführende Fragen und Hinweise, die passend zu Spielwelt, Stadt und Abenteuer in Handarbeit ausgestaltet werden können (müssen).

Der zweite Tabellenblock widmet sich dem, wie über das Ereignis geredet wird: Ob die Erzählung der Wahrheit entspricht (und wo sie von ihr abweicht) und wie die Charaktere überhaupt davon erfahren.

Der dritte Block schließlich ist ein Hilfsblock für die ersten beiden, und erlaubt es ein paar grundlegende Merkmale städtischer Charaktere zu ermitteln - die in die Ereignisse verwickelt sind oder von ihnen berichten, falls das eigene Haussystem solche Charaktergeneratoren nicht schon mitliefert. Eine Quelle für die Berufeliste ist [Edalons Berufeliste](#).

Block I: Was passiert in der Stadt ... Ereignisarten:

Wirf einen W6 um festzustellen, um welche Art von Ereignis es sich handelt:

| | | | |
|---|-----------------------|---|-----------------|
| 1 | Verbrechen | 4 | Übernatürliches |
| 2 | Handel und Wirtschaft | 5 | Gesellschaft |
| 3 | Politik | 6 | Natur |

| Wurf | Verbrechen: | Handel und Wirtschaft: | Politik: |
|------|---|------------------------------------|------------------|
| 1 | Die Stadt wird von einer Mordserie erschüttert. | Preiserhöhung | Neues Gesetz |
| 2 | Bandenkrieg | Warenverknappung | Herrscherwechsel |
| 3 | Kunstraub | Besondere Qualität | Sondersteuer |
| 4 | Entführung | Ankunft seltener Waren/Fernhändler | Wahlkampf |
| 5 | Brandstiftung | Stellenausschreibung | Demonstration |
| 6 | Vandalismus | Grossbauprojekt | Skandal |

| Wurf | Verbrechen: | Handel und Wirtschaft: | Politik: |
|------|----------------|---|--------------------|
| 1 | Magierduell | Ein Jubiläum wird mit einem großen Fest gefeiert. | Seuche |
| 2 | Fluch | Hochzeit | Himmelserscheinung |
| 3 | Wunder | Pogrom | Ungezieferplage |
| 4 | Prophezeiung | Zuwanderung | Missernte |
| 5 | Monsterangriff | Heimkehrender Held | Naturkatastrophe |
| 6 | Spuk | Trauerzug | Naturschauspiel |

Block II: ...und wer erzählt was darüber

Wahrheitsgehalt:

Wirf einen W8 um den Wahrheitsgehalt der Geschichte zu bestimmen:

Die Geschichte ist...

- 1: wahr, wie sie erzählt wird.
- 2: wahr, aber es wird ein entscheidender Punkt nicht erwähnt.
- 3: wahr, aber einen Punkt kann man nicht so wirklich verstehen. Es sei denn man kommt von hier.
- 4: im Kern wahr, allerdings wird kräftig ausgeschmückt und übertrieben.
- 5: mehr ein Gerücht und der Erzählende ist sich sehr sicher, dass sie richtig ist.
- 6: mehr ein Gerücht und der Erzählende ist sich auch nicht sicher, ob sie so stimmt.
- 7: frei erfunden, damit der Erzähler auch eine interessante Geschichte zu erzählen hat.
- 8: frei erfunden, um jemanden zu schaden.

Verbreitungsart:

Wirf einen W10 um die Art der Verbreitung zu bestimmen.

- 1-2: Jemand erzählt den Spielercharakteren von dem Ereignis.
- 3-4: Jemand erzählt es jemand Anderen und die Spielercharaktere können dieses Gespräch bewusst oder unbewusst belauschen, gewollt oder ungewollt mithören. (Bei einer 1 auf 1W6 redet der Sprecher nur mit sich selbst, bei 2- 6 redet der Sprecher mit mehreren Personen: Ein Wurf mit einem 1W10 bestimmt die Anzahl der Personen.)
- 5-6: Ein Ausrufer schreit die Informationen zum Ereignis laut heraus.
- 7-8: Das Ereignis wird in der Zeitung oder einem öffentlichen Anschlag bekannt gemacht.
- 9-10: Informationen zum Ereignis finden sich als Schmiererei auf einer Häuserwand oder auf illegalen Flugblättern.

Block III: Wer ist wer in der Stadt

Wirf einen 1W10 um die Rasse zu bestimmen. Die Rassentabelle kann bzw. sollte auch an das jeweilige System angepasst werden.

| Wurf | Rasse | Wurf | Rasse |
|------|----------|------|------------------------------|
| 1 | Mensch | 6 | Halbmensch: Halbork, Halbelb |
| 2 | Elf | 7 | Goblin |
| 3 | Zwerg | 8 | Echsenmensch |
| 4 | Ork | 9 | Dunkeelf |
| 5 | Halbling | 10 | Andere Rasse |

Geschlecht:

Wirf einen 1W6 um das Geschlecht zu bestimmen.

1-2: Männlich, 3-4: Weiblich und 5-6: Sonstiges: Zwitter, kein Geschlecht

Beruf oder Tätigkeitsfeld:

Wirf einen W100 und schaue in der Tabelle nach. Wenn wenn weiterer Wurf verlangt werden sollte, wirf den entsprechenden Würfel und schaue nochmals in der Tabelle nach. In der Berufeliste wird meistens nur in die männliche Form genannt. Je nach Setting können und werden bestimmte Berufe in der Fantasy Welt auch von Frauen ausgeübt, so dass man für diese dann die weibliche Berufsbezeichnung verwendet. Schrägstriche kennzeichnen gleiche Namen für einen Beruf.

Wurf Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. weitere Tabellen

- 1 Abdecker
- 2 Abenteurer
- 3 Ableger, Träger
- 4 Adelige
- 5 Alchemist
- 6 **Amtsperson W6: 1** Diplomat, **2** Botschafter, **3** Bürgermeister, **4** Gildenmeister, **5** Ombudsmann, **6** Richter
- 7 Angestellter oder Beamter
- 8 **Artisten, fahrendes Volk, Schausteller W20: 1** Äquilibrist, **2-3** Akrobat, **4** Dompteur, **5** Feuerspucker, **6** Gaukler, **7** Jongleur, **8** Kunstreiter, **9** Messerwerfer, **10** Possenreisser, Clown oder Narr, **11** Preisringer oder -boxer, **12** Puppenspieler, **13-14** Schauspieler, **15** Schlangemensch, **16** Seiltänzer, **17** Tänzer, **18** Taschenspieler, **19-20** Wahrsager
- 9 Bäcker
- 10 Bader
- 11 Barbier
- 12 Baumeister

- Wurf Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. weitere Tabellen**
- 13 **Bergbau W6:** 1-2 Bergmann/Minenarbeiter, 3-4 Bergbaumeister, 5-6 Steiger
- 14 Bettler
- 15 Brauer
- 16 **Buch und Papier W4:** 1 Buchbinder, 2 Buchdrucker, 3 Papierhersteller, 4 Tintenhersteller
- 17 Dachdecker
- 18 **Diener und Sklaven W6:** 1-2 Diener, 3-4 Kammerdiener/Zofe, 5-6 Sklave/Leibeigener
- 19 Drahtzieher
- 20 Erdarbeiter
- 21 Erzähler: Geschichten, Märchen
- 22 Falkner
- 23 Fallensteller
- 24 Färber
- 25 **Feld und Weide W6:** 1 Bauer, 2 Feldarbeiter/Knecht, 3 Hirte, 4 Viehtreiber, 5 Viehzüchter, 6 Winzer
- 26 Fischer
- 27 Fluß: Flößer, Flussschiffer
- 28 Fuhrmann
- 29 Gärtner
- 30 **Gaststätte, Wirtshaus, Restaurant, Taverne W6:** 1-2 Kellner/Gasthausbedienung, 3 Koch, 4 Rausschmeißer oder Türsteher, 5-6 Wirt
- 31 **Geld W6:** 1 Geld-/Steuereintreiber, 2-3 Geldverleiher, 4 Geldleiher/Pfandleiher, 5 Münzmeister/Münzpräger/Münzenmacher, 6 Zöllner
- 32 **Gießler W4:** 1 Geschütz-, 2 Glocken-, 3 Schrift-, 4 Zinngießler
- 33 **Glas W6:** 1-2 Glasbläser, 3-4 Glaser, 5-6 Glasmacher
- 34 Glücksritter, Spieler
- 35 Goldsucher
- 36 Hafenarbeiter
- 37 **Hausierer W4:** 1 Besenbinder, 2 Bürstenbinder, 3 Messer- und Scherenschleifer, 4 Siebmacher
- 38 Herold, Bote
- 39 **Holz W8:** 1 Böttcher/Büttner/Fassbinder/Küfer, 2 Bogen- und Pfeilmacher/Bogner, 3 Drechsler, 4 Holzschnitzer, 5 Schreiner, 6 Stellmacher/Wagner/Radmacher, 7 Tischler, 8 Zimmermann
- 40 Imker
- 41 Juwelier
- 42 Kammerjäger
- 43 Kartograph
- 44 **Kaufmann/Krämer/Händler W10:** Typ der Waren: 1 Abenteuerbedarf, 2 Gemischtwaren, 3 Gewürze und Salz, 4 Lebensmittel, 5 Luxuswaren, 6 Sklaven, 7 Stoffe/Tuche, 8 Tiere, 9 Waffen, 10 Wein
- 45 Kerzenzieher, Fackelhersteller
- 46 **Kleidung W4:** 1 Hutmacher, 2 Knopfmacher, 3 Schneider, 4 Strumpfstricker
- 47 Köhler
- 48 Kopfgeldjäger
- 49 **Krieger, Kämpfer W6:** 1 Duellist, 2 Gladiator, 3 Ritter, 4 Säbelrassler, 5 Söldner, 6 Soldat Mannschaftsgrad oder Offizier
- 50 **Leder und Felle W6:** 1 Gerber, 2 Gürtler/Riemer, 3 Kürschner, 4 Lederwerker, 5 Sattler, 6 Schuhmacher
- 51 Leuchtturmwärter

Wurf Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. weitere Tabellen

- 52 Maler, Kunstmaler
- 53 Maskierte Person
- 54 Maurer
- 55 **Medizin W4:** 1 Arzt, 2 Hebamme, 3 Heiler, 4 Kräuterkundiger
- 56 Metzger, Schlachter
- 57 Müller
- 58 **Musik W6:** 1-2 Barde, 3-4 Musikant, 5-6 Sänger
- 59 Musikinstrumentenbauer
- 60 Parfümhersteller
- 61 Philosoph
- 62 **Priester W6:** 1 Exorzist, 2 Hierophant/Hohepriester, 3 Inquisitor, 4 Laienprediger, 5 Missionar, 6 Mönch
- 63 Prostituierte/Hure
- 64 Rechtsgelehrter, Anwalt
- 65 Redner, Ausrufer
- 66 Reeder
- 67 Scharfrichter/Henker
- 68 **Schattenseite W20:** 1-2 Bandenmitglied oder -chef, 3-4 Dieb, 5 Drogendealer, 6-7 Einbrecher, 8 Folterknecht, 9 Grabräuber, 10-11 Kultist, 12 Meuchelmörder/Assassine, 13 Pirat, 14 Schmuggler, 15 Schwarzmarkthändler, 16 Sklavenfänger, 17-18 Taschendieb, 19 Wilderer, 20 Wucherer
- 69 Schiffsbauer/Bootsbauer
- 70 **Schiffsbesatzung W8:** 1 Bootsmann, 2 Kapitän, 3 Maat, 4 Offizier, 5 Schiffszimmermann, 6 Seemann/Matrose, 7 Smutje 8 Steuermann/Navigator
- 71 Schlosser
- 72 **Schmiede W8:** 1 Fein-/Kupfer- (Kesselflicker), 2 Gold- und Silber-, 3 Grob-, 4 Huf-, 5 Klingen- und Messer-, 6 Nagel-, 7 Waffen-, 8 Zeugschmied
- 73 Schornsteinfeger
- 74 Schreiber
- 75 Segelmacher
- 76 Seidensticker
- 77 Seifensieder
- 78 Seile: Seil- und Netzmacher, Seiler/Korbflechter
- 79 **Stein W6:** 1-2 Bildhauer, 3-4 Steinhauer/Steinbrucharbeiter, 5-6 Steinmetz
- 80 **Stoffe W4:** 1 Leineweber/Weber, 2 Spinner, 3 Tuchbereiter/Tuchscherer, 4 Tuchmacher
- 81 Tagelöhner, Arbeiter
- 82 Tätowierer
- 83 Teppichknüpfer
- 84 Tierpfleger, Tiertrainer
- 85 Töpfer
- 86 Torfstecher
- 87 Totengräber
- 88 Uhrmacher
- 89 Verkäufer
- 90 **Verrückter W6:** 1-2 Fanatiker, 3-4 Irrer, 5-6 Prophet
- 91 Verwalter
- 92 **Wächter und Wachen W10:** 1-2 Gardist, 3-4 Leibwächter, 5-6 Nachtwächter, 7-8 Stadtwache, 9-10 Türmer

Wurf Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. weitere Tabellen

93 **Wald W4:** 1 Holzfäller/Baumfäller, 2 Jäger, 3 Waldarbeiter, 4 Waldläufer

94 Wäscherin

95 **Wissen W10:** 1-2 Erfinder, 3-4 Gelehrter, 5-6 Professor, 7-8 Weiser, 9-10 Wissenschaftler

96 Wrackberger

97 **Zauberkundiger W6:** 1 Druide, 2 Hexenmeister, 3 Hexer, 4-5 Magier/Zauberer, 6 Schamane

98 Ziegelbrenner/Ziegler

99 Es ist nur eine Stimme zu hören, aber der Sprecher ist nicht zu sehen.

100 Würfle zwei Mal auf dieser Tabelle, da die Person schon mehr als einen Beruf inne hatte.

Dieser Artikel ist auch [online](#) in unserem Blog zu finden.