

Wunsch ist Wunsch: Stadtgespräch(e) von d6ideas.de

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

Wurf	Ereignisart	Wurf	Ereignisart
1	Verbrechen	4	Übernatürliches
2	Handel und Wirtschaft	5	Gesellschaft
3	Politik	6	Natur

Wurf	Verbrechen:	Handel und Wirtschaft:	Politik:	Verbrechen:	Handel und Wirtschaft:	Politik:
1	Die Stadt wird von einer Mordserie erschüttert.	Preiserhöhung	Neues Gesetz	Magierduell	Ein Jubiläum wird mit einem großen Fest gefeiert.	Seuche
2	Bandenkrieg	Warenverknappung	Herrscherwechsel	Fluch	Hochzeit	Himmelserscheinung
3	Kunstraub	Besondere Qualität	Sondersteuer	Wunder	Pogrom	Ungezieferplage
4	Entführung	Ankunft seltener Waren/Fernhändler	Wahlkampf	Prophezeiung	Zuwanderung	Missernte
5	Brandstiftung	Stellenausschreibung	Demonstration	Monsterangriff	Heimkehrender Held	Naturkatastrophe
6	Vandalismus	Grossbauprojekt	Skandal	Spuk	Trauerzug	Naturschauspiel

Block II: ...und wer erzählt was darüber Wahrheitsgehalt und Verbreitungsart:

W8 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.

W10 Verbreitungsart:

- 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 Rasse und Geschlecht:

Wurf	Rasse	Wurf	Rasse	Wurf	Rasse
1	Mensch	5	Halbling	9	Dunkelelf
2	Elf	6	Halbmensch: Halbork, Halbelf	10	Andere Rasse
3	Zwerg	7	Goblin	Geschlecht: 1W6 1-2: Männlich, 3-4: Weiblich und 5-6: Sonstiges: Zwitter, kein Geschlecht	
4	Ork	8	Echsenmensch		

Beruf oder Tätigkeitsfeld:

Wurf	Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. Weitere Tabellen	Wurf	Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. Weitere Tabellen
1	Abdecker	29	Gärtner
2	Abenteurer	30	Gaststätte, Wirtshaus, Restaurant, Taverne W6: 1-2 Kellner/Gasthausbedienung, 3 Koch, 4 Rausschmeißer oder Türsteher, 5-6 Wirt
3	Ableger, Träger	31	Geld W6: 1 Geld-/Steuereintreiber, 2-3 Geldverleiher, 4 Geldleiher/Pfandleiher, 5 Münzmeister/Münzpräger/Münzmaker, 6 Zöllner
4	Adeliger	32	Gießler W4: 1 Geschütz-, 2 Glocken-, 3 Schrift-, 4 Zinngießler
5	Alchemist	33	Glas W6: 1-2 Glasbläser, 3-4 Glaser, 5-6 Glasmacher
6	Amtsperson W6: 1 Diplomat, 2 Botschafter, 3 Bürgermeister, 4 Gildenmeister, 5 Ombudsmann, 6 Richter	34	Glücksritter, Spieler
7	Angestellter oder Beamter	35	Goldsucher
8	Artisten, fahrendes Volk, Schausteller W20: 1 Äquilibrist, 2-3 Akrobat, 4 Dompfeurer, 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	36	Hafenarbeiter
9	Bäcker	37	Hausierer W4: 1 Besenbinder, 2 Bürstenbinder, 3 Messer- und Scherenschleifer, 4 Siebmacher
10	Bader	38	Herold, Bote
11	Barbier	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
12	Baumeister	40	Imker
13	Bergbau W6: 1-2 Bergmann/Minenarbeiter, 3-4 Bergbaumeister, 5-6 Steiger	41	Juwelier
14	Bettler	42	Kammerjäger
15	Brauer	43	Kartograph
16	Buch und Papier W4: 1 Buchbinder, 2 Buchdrucker, 3 Papierhersteller, 4 Tintenhersteller	44	Kaufmann/Krämer/Händler W10: Typ der Waren: 1 Abenteurerbedarf, 2 Gemischwaren, 3 Gewürze und Salz, 4 Lebensmittel, 5 Luxuswaren, 6 Sklaven, 7 Stoffe/Tuche, 8 Tiere, 9 Waffen, 10 Wein
17	Dachdecker	45	Kerzenzieher, Fackelhersteller
18	Diener und Sklaven W6: 1-2 Diener, 3-4 Kammerdiener/Zofe, 5-6 Sklave/Leibeigener	46	Kleidung W4: 1 Hutmacher, 2 Knopfmacher, 3 Schneider, 4 Strumpfstricker
19	Drahtzieher	47	Köhler
20	Erdarbeiter	48	Kopfgeldjäger
21	Erzähler: Geschichten, Märchen	49	Krieger, Kämpfer W6: 1 Duellist, 2 Gladiator, 3 Ritter, 4 Säbelrassler, 5 Söldner, 6 Soldat Mannschaftsgrad oder Offizier
22	Falkner	50	Leder und Felle W6: 1 Gerber, 2 Gürtler/Rierner, 3 Kürschner, 4 Lederwerker, 5 Sattler, 6 Schuhmacher
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		

Wurf	Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. Weitere Tabellen	Wurf	Person oder Tätigkeitsfeld ggfs. Weitere Tabellen
51	Leuchtturmwärter	78	Seile: Seil- und Netzmacher, Seiler/ Korbflechter
52	Maler, Kunstmaler	79	Stein W6: 1-2 Bildhauer, 3-4 Steinhauer/ Steinbrucharbeiter, 5-6 Steinmetz
53	Maskierte Person	80	Stoffe W4: 1 Leineweber/Weber, 2 Spinner, 3 Tuchbereiter/Tuchscherer, 4 Tuchmacher
54	Maurer	81	Tagelöhner, Arbeiter
55	Medizin W4: 1 Arzt, 2 Hebamme, 3 Heiler, 4 Kräuterkundiger	82	Tätowierer
56	Metzger, Schlachter	83	Teppichknüpfer
57	Müller	84	Tierpfleger, Tiertrainer
58	Musik W6: 1-2 Barde, 3-4 Musikant, 5-6 Sänger	85	Töpfer
59	Musikinstrumentenbauer	86	Torfstecher
60	Parfümhersteller	87	Totengräber
61	Philosoph	88	Uhrmacher
62	Priester W6: 1 Exorzist, 2 Hierophant/ Hohepriester, 3 Inquisitor, 4 Laienprediger, 5 Missionar, 6 Mönch	89	Verkäufer
63	Prostituierte/Hure	90	Verrückter W6: 1-2 Fanatiker, 3-4 Irrer, 5-6 Prophet
64	Rechtsgelehrter, Anwalt	91	Verwalter
65	Redner, Ausrufer	92	Wächter und Wachen W10: 1-2 Gardist, 3-4 Leibwächter, 5-6 Nachtwächter, 7-8 Stadtwache, 9-10 Türmer
66	Reeder	93	Wald W4: 1 Holzfäller/Baumfäller, 2 Jäger, 3 Waldarbeiter, 4 Waldläufer
67	Scharfrichter/Henker	94	Wäscherin
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	95	Wissen W10: 1-2 Erfinder, 3-4 Gelehrter, 5-6 Professor, 7-8 Weiser, 9-10 Wissenschaftler
69	Schiffsbauer/Bootsbauer	96	Wrackberger
70	Schiffsbesatzung W8: 1 Bootsmann, 2 Kapitän, 3 Maat, 4 Offizier, 5 Schiffszimmermann, 6 Seemann/Matrose, 7 Smutje 8 Steuermann/Navigator	97	Zauberkundiger W6: 1 Druide, 2 Hexenmeister, 3 Hexer, 4-5 Magier/Zauberer, 6 Schamane
71	Schlosser	98	Ziegelbrenner/Ziegler
72	Schmiede W8: 1 Fein-/Kupfer- (Kesselflicker), 2 Gold- und Silber-, 3 Grob-, 4 Huf-, 5 Klängen- und Messer-, 6 Nagel-, 7 Waffen-, 8 Zeugschmied	99	Es ist nur eine Stimme zu hören, aber der Sprecher ist nicht zu sehen.
73	Schornsteinfeger	100	Würfle zwei Mal auf dieser Tabelle, da die Person schon mehr als einen Beruf inne hatte.
74	Schreiber		
75	Segelmacher		
76	Seidensticker		
77	Seifensieder		

Der gesamten Artikel ist [online](#) in unserem Blog zu finden.