

DER STADTBAUKASTEN

Erstellt für den Community-Adventkalender 2017 von Zauberlehrling, Lektorat/Test: greifenklaue
Fanwerk für das freie Rollenspiel **Dungeonslayers** © Christian Kenning.
Veröffentlicht unter der Lizenz **CC BY-NC-SA 3.0 DE**.
Frohe Weihnachten!

EINLEITUNG

Nach langer Reise hatte die Gruppe endlich das Gebirge überquert und seine Gefahren hinter sich gelassen, fremdartige Landschaft umgab sie. Die Nebel lichteteten sich langsam und nun konnten sie die Mauern und Befestigungen einer Stadt erkennen.

“Zwerg, sag mal, kennst du diese Stadt?” - “Wie sollte ich Spitzohr, ich bin hier ebenso wie du zum ersten Mal! Und wer ist nun der Späher von uns beiden?” Eine dritte Stimme meldete sich: “Wenn mich nicht alles täuscht haben Menschen diese Stadt erbaut. Mal sehen was uns hier erwartet...”

EINE STADT ENTSTEHT

Jeder der folgenden Schritte ist optional. Möchte man beispielsweise eine von Zwergen gegründete Stadt, dann sollte man nicht auf das Glück hoffen, sondern die gewünschte Option einfach auswählen.

Für die weiteren Schritte sind folgende Materialien notwendig:

- 1-2x 20-seitiger Würfel
- 2-3x 6-seitige Würfel
- Blatt Papier für Notizen
- Stift

URSPRUNG

Für das Aussehen und die Struktur einer Stadt ist neben der Lage auch wichtig, von welchem Volk die Stadt

ursprünglich angelegt wurde. Das bedeutet nicht, dass dieses Volk immer noch die Mehrzahl der Einwohner ausmacht. Um zu ermitteln von welchem Volk die Stadt gegründet wurde, würfle nun einmal mit einem W20 und sieh in Tabelle 1 nach.

Tabelle 1: Gründer (1W20)

1W20	Volk
1-5	Menschen
6-10	Zwerge
11-15	Elfen
16-18	Halblinge
19	Orks
20	andere

Tabelle 2: Größe/Einwohner (2W20)

1W20	Größe	EW
1-12	Kleinstadt	50 + 1W20*10
13-17	Stadt	200 + 1W20*20
18-19	Großstadt	500 + 1W20*100
20	Metropole	2000 + 1W20*200

EINWOHNERZAHL

Und wer wohnt nun in dieser Stadt? Handelt es sich um eine kleine verschlafene Stadt, den Sitz eines Fürsten oder eine brodelnde Metropole? Nun, würfle einen W20 und sieh in Tabelle 2 nach.

Die Einwohnerzahl wird danach entweder ebenfalls mit Hilfe eines W20 ermittelt. Oder man nimmt ein Ergebnis von 10 für diesen zweiten Würfelwurf an, die Einwohnerzahl ist dann mittelgroß für die jeweilige Kategorie. Und schon ist die Stadt bevölkert.

Welche Bevölkerungsgruppe in der Stadt dominiert kann nun auf zweierlei Art und Weise ermittelt werden. Die eine Möglichkeit ist: es wird einfach festgelegt, oder ein Wurf auf Tabelle 1 hilft weiter. Bei solch einem zufälligen Vorgehen kann es dann natürlich sein, dass es sich um eine von Orks gegründete Stadt handelt, in der nun hauptsächlich Halblinge wohnen. Aber genau das kann natürlich gleich mal eine (gewollt) spannende Ausgangslage bilden.

Die Frage ob es eine Stadt mit vielen unterschiedlichen Völkern oder eher nur einem ist, lässt sich nicht zufällig ermitteln, wenn es setting-unabhängig sein soll. Als Faustregeln kann herangezogen werden: Je kleiner die Stadt ist, desto eher ist die “dominante” Bevölkerungsgruppe in der Mehrzahl. In eine kleine Stadt voller Zwerge verirren sich wohl nur einige wenige Nicht-Zwerge (z.B. Händler, Diplomaten oder ähnliches). In einer großen Menschenmetropole sind aber sicherlich auch andere Völker in größerer Zahl anzutreffen. Eine weitere Faustregel kann sein: Je weiter eine Stadt von der Grenze des Landes, oder dem Meer oder einem Hafen entfernt ist, desto weniger “Fremde” finden sich in der Stadt.

Tabelle 3: Stadtname (1W20 + 2W6)

1W20	<i>Menschen</i>	<i>Zwerge</i>	<i>Elfen</i>	<i>Halblinge</i>	<i>Orks</i>	<i>Andere</i>
1	Königs	Eisen	Wald	Moor	Blut	Dürr
2	Sumpf	Kupfer	Baum	Klee	Faust	Eis
3	Seiden	Gold	Grün	Feier	Axt	Hagel
4	Roten	Silber	Alben	Bier	Schädel	Schnee
5	Grafen	Kohlen	Wolken	Brat	Ripp	Froh
6	Kronen	Flamm	Sonnen	Feld	Tot	Dunkel
7	Löwen	Erz	Sturm	Gras	Spitz	Salamander
8	Adler	Hammer	Feen	Blumen	Zorn	Korn
9	Münz	Bingen	Mond	Farn	Wut	Groß
10	Erd	Blei	Sterne	Moos	Angst	Kalt
11	Glas	Zinn	Wiesen	Kraut	Frost	Wunder
12	Zoll	Quarz	Blatt	Winter	Starr	Immer
13	Finster	Smaragd	Donner	Fried	Krumm	Klar
14	Wolf	Gülden	Erlen	Glück	Stink	Frei
15	Hell	Granit	Eichen	Winz	Gas	Schön
16	Brück	Kalk	Tannen	Kurz	Gift	Rosen
17	Feuer	Marmor	Wind	Halb	Kampf	Immen
18	Unter	Pech	Nebel	Klein	Nagel	Schotter
19	Ober	Drachen	Regen	Hügel	Schleim	Asche
20	Schwert	Riesen	Dornen	Ross	Krallen	Schild
2W6	1	2	3	4	5	6
1	heim	stein	hall	burg	stadt	brunn
2	haus	heil	tal	hafen	berg	hausen
3	feste	eck	sprung	winkel	fall	grund
4	see	schein	wacht	fern	turm	sitz
5	fluss	blick	bruch	wiesen	bach	weg
6	steig	fluch	pass	tau	strom	trutz

STADTNAME

Nun wird es Zeit der Stadt einen klingenden Namen zu geben. Wichtig und ausschlaggebend dafür ist das Gründervolk aus dem allerersten Schritt.

Der erste Teil des Namens wird laut dem oberen Teil von Tabelle 3 mit Hilfe eines W20 (und dem Gründervolk) ermittelt. Verwende dann den unteren Teil von Tabelle 3 für den nächsten Schritt und wirf 2W6. Der erste W6 ist die Zeile, der zweite die Spalte (oder umgekehrt, je nachdem welche der beiden Möglichkeiten dir besser gefällt). Und schon hast du einen klingenden Stadtnamen von dem man sogar (ein bisschen) auf die ursprünglichen Bewohner schließen kann.

GESCHICHTE

Jede länger bestehende Stadt hat eine Geschichte. In ihrer Gesamtheit ist diese in dieser Form nicht zu ermitteln, vor allem da die Stadt in das Setting passen muss und nicht zufällig irgendwelche Ereignisse "erlebt" haben kann. Einige markante historische Eckpunkte können aber einfach ermittelt werden und passen ganz schnell mal in jede Welt hinein.

GRÜNDUNG

Bei einer Stadt stellt sich oft die Frage: Wer ist der (mythologische) Gründer der Stadt? Ein mythischer Held, eine sagenumwobene Königin, oder eine Göttin selbst? Benutze einen W6 und die erste Spalte von Tabelle 4 und schon wissen wir mehr.

VOR LANGER ZEIT

Viele der Ereignisse, die sich ereignet haben, mögen bereits wieder in Vergessenheit geraten sein. Manche sind noch nach Jahren in der kollektiven Erinnerung verankert. Ein W6 und die zweite Spalte von Tabelle 4 generieren genau so ein Ereignis.

VOR NICHT GANZ SO LANGER ZEIT

Manche Ereignisse sind noch nicht so lange her. Möglicherweise ist erst vor ganz kurzer Zeit ein einschneidendes Ereignis geschehen. Vielleicht sind Nachwirkungen sogar noch zu erkennen. Ein W6 und die dritte Spalte von Tabelle 4 lässt uns mehr über die unmittelbare Vergangenheit erfahren und was die Bewohner möglicherweise immer noch bewegt.

Tabelle 4: Geschichte (3W6)

3W6	<i>Gegründet von einem/einer...</i>	<i>Vor langer Zeit wurde...</i>	<i>Vor kurzer Zeit...</i>
1	Herrscher/in	in der Nähe gegen einen Drachen gekämpft.	ist die Stadt lange belagert worden.
2	Gottheit	eine Naturkatastrophe ausgelöst.	ist ein Teil der Stadt abgebrannt.
3	Drachen	vor der Stadt ein Krieg entschieden.	wurde ein Volksaufstand angezettelt.
4	Held/in	ein göttliches Wunder erlebt.	gab es ein großes Fest.
5	Gruppe Auswanderer	die Stadt komplett vernichtet.	wurde die Stadt eingenommen.
6	unbekannten Wesen	hier jemand Berühmter geboren.	gab es eine Hungersnot.

LAGE DER STADT

Städte liegen meist an strategisch günstigen Punkten, an Stellen an denen sie leicht zu verteidigen sind, oder die sonstige Vorteile mit sich bringen. Ein bis zweimal (nach Geschmack) mit einem W20 würfeln und in Tabelle 5 nachsehen.

Tabelle 5: Lage der Stadt (1-2W20)

1W20	<i>Die Stadt liegt...</i>
1	in einem Gebirgstal.
2	am Meer.
3	an/in einem Berg.
4	an einer Klippe.
5	an einem See.
6	auf einem Hügel.
7	in einem Wald.
8	am Waldrand.
9	auf einer (Halb-)Insel.
10	im Grasland.
11	an einem Moor.
12	an/in einem Vulkan.
13	bei einer Wüste.
14-17	an einem Fluss.
18-20	an einer Handelsstraße.

REICHTUM

Hier geht es um die allgemeine ökonomische Situation der Stadt - den Zustand der Stadtkasse wenn man so will. Dies sagt nichts über den Reichtum aus, den manche Einzelpersonen angehäuft haben. Mit Hilfe von Tabelle 6 und einem W6 wird nun der Reichtum ermittelt.

BEFESTIGUNGSANLAGEN

Den Befestigungen einer Stadt kommt immer hohe Bedeutung zu, da diese im Ernstfall die wilden Horden abhalten brandschatzend und plündernd durch die Stadt zu ziehen. Der allgemeine Umfang und Zustand der Verteidigung hängt natürlich stark von den vorhandenen finanziellen Mitteln ab. Eine reiche Handelsstadt kann sich vielleicht ein Söldnerregiment leisten, für eine arme Provinzstadt kann schon die Erhaltung der Stadtmauer eine Herausforderung darstellen.

BEFESTIGUNG

Jede hier erstellte Stadt verfügt über ein Minimum an Befestigung und zwar eine Mauer und Wachtürme. Deren Zustand ist (abhängig vom zuvor ermittelten Reichtum) zwischen schlecht und ausgezeichnet. Siehe dafür noch einmal in Tabelle 6 nach.

Tabelle 6: Reichtum / Befestigung

1W6	<i>Reichtum</i>	<i>Zustand Mauer</i>
1-2	arm	kaputt
3-5	normal	normal
6	reich	sehr gut

ZUSÄTZLICHE VERTEIDIGUNG

Je nach finanziellen Mitteln kann es sein, dass die Stadt neben der obligaten Mauer auch weitere Verteidigungs- und Abwehrmaßnahmen besitzt. Dies kann vollkommen unterschiedliche Ausprägungen haben. Unterschiedliche Anregungen finden sich in Tabelle 7. Würfle für jede

Stadt einmal - für besonders reiche oder sehr große Städte zweimal.

Tabelle 7: Verteidigung (1-2W20)

1W20	<i>Verteidigung</i>
1	Graben (leer)
2	Graben (Wasser)
3	Graben (Pfähle)
4	Palisade vor der Mauer
5	Katapulte
6	Tunnelsystem
7	Leuchfeuer
8	Wachposten
9	Erdwall
10	Söldnertrupp
11	bewaffnete Patrouillen
12	spezielle Verbündete
13	Wachtürme
14	Spionagenetz
15	Bogenschützen
16	Schutzburg
17	Alarmsystem
18	freies Schussfeld
19	bewaffnete Miliz
20	magischer Schutzschild

BESONDERHEITEN

Den wahren Charakter einer Stadt machen unter anderem auch die Besonderheiten und Sehenswürdigkeiten aus. Würfle einige Male 2W20 (Kleinstadt 2x, ... , Metropole 5x) und sieh in Tabelle 8 nach welche Besonderheiten in deiner Stadt vorhanden sind. Notiere dir auch in welchen Vierteln diese Besonderheiten liegen - möglicherweise hilft dir das die Stadt später weiter auszuschnücken (natürlich

nur, wenn die Besonderheiten bestimmten Bereichen zugeordnet sind).

Außerdem gibt es auch noch wirklich außergewöhnliche Städte. Dabei handelt es sich um so ungewöhnliche Umstände, dass alleine diese die Stadt schon zu einer wahren Besonderheit machen. Aber, nicht jede Stadt ist auf Stelzen in eine Lagune gebaut worden oder liegt versteckt hinter einem Wasserfall!

Falls die ermittelten Besonderheiten/Sehenswürdigkeiten noch nicht genug waren - hier einige Anregungen (keine Würfeltabelle, einfach auswählen wenn etwas gefällt):

Die Stadt wurde...

- auf engstem Raum gebaut (Häuser extrem hoch).
- auf Stelzen in Sumpf/Wasser.
- versteckt/unterirdisch gebaut.
- hinter einem Wasserfall gebaut.

- in den Baumwipfeln/auf einem Baum gebaut.
- in mehreren Etagen gebaut.
- sehr verwinkelt und mit engen Straßen angelegt.
- sonnenförmig angelegt und hat strahlenförmige, schnurgerade Straßen.
- auf einer streng kreisförmigen Grundfläche gebaut.

Tabelle 8: Besonderheiten und Sehenswürdigkeiten (2-5 x 2W20)

2W20		1-5		6-10		11-15		16-20
1	Adelsviertel	Denkmal	Marktviertel	Bank	Universität	Archiv für Landkarten	Wasser/Untergrund	Aquädukt
2		Palast		Bazar		Artefaktsammlung		Badehaus
3		Parkanlage		Bekannte Werkstatt		Bardenschule		Höhlen/Tunnel
4		Prachtstraße		Brauerei		Bibliothek		Kanalisation
5		Wildtierzoo		Handelsbörse		Drachenforscherbund		Katakomben
6	Siegessäule	Münzprägestätte	Schatzsuchergilde	Springbrunnen				
7	Slums	Assassinenbund	Riesiger Viehmarkt	Schule für Hexerei	Wasserturm	Wasserturm		
8		Diebesgilde	Spezialgeschäft	Universität		Zisterne		
9	Hafen	Krankenhaus	Vergnügungen	Kampfarena	Sonstiges	Zauberakademie	Tempelbezirk	Archiv
10		Docks		Kasino		Gebäude aus Glas		Heilerschule
11		Lagerhallen		Nachtlokal		Gewaltige Statue		Heiliger Schrein
12	Kasernendistrikt	Leuchtturm	Rennbahn	Höchster Turm	Tempelbezirk	Heldengrab		
13		Schiffswerft	Theater	Jägersgilde		Kämpferorden		
14	Kasernendistrikt	Gefängnis	Natur	Wettkampfstätte	Sonstiges	Künstlervereinigung	Tempelbezirk	Kloster
15		Gerichtshalle		Ältester Baum		Kunstwerkstatt		Kultstätte
16		Richtstätte		Heiße Quelle		Luftschiffhafen		Ordensspital
17		Kaserne		See/Teich/Wasserfall		Orakel		Pilgerstätte
18		Militärakademie		Steinbruch		Pyramide		Ewiges Feuer
19		Paradeplatz		Waldgebiet in der Stadt		Verfluchte Zitadelle		Tempel
20		Söldnergilde		Wasserstraßen		Zaubererturm		Totenstadt

STADTPLAN

Für die zufällige Generierung eines Stadtplans soll dieses Online-Tool empfohlen werden:

<https://watabou.it.ch.io/medieval-fantasy-city-generator>

Tolle Pläne - schnell und einfach!

Einige Hinweise:

- Es gibt 3 verschiedene Stadtgrößen.
- Die Option "Shanty Town" beeinflusst ob vor den Mauern auch

Häuser stehen, oder nur innerhalb der Mauern.

- Etliche Optionen sind veränderbar (Layout und Style)!
- Ein Anpassen der Farben ist zwar möglich, allerdings nur eingeschränkt. Wer es bunter will muss "nacharbeiten".
- Export der Pläne ist in den Formaten SVG und PNG möglich.

Das Beispiel hier zeigt z.B. eine "Medium Town" (+ Shanty Town + Coast + Fluss + Style:House View + Walls + Square Towers).



STADTPOLITIK

Wer regiert die Stadt und wer hat die wahre Macht? Welche Spannungen gibt es und welche Interessen sind unbedingt zu wahren? Wem sollte man auf keinen Fall auf die Füße treten oder in die Quere kommen und wer sitzt so nahe an den Schalthebeln der Macht, dass man unbedingt seine/ihre Freundschaft suchen sollte? All das ist abhängig davon, wie die Stadt politisch strukturiert ist und wie stark oder schwach die einzelnen politischen Fraktionen sind, bzw. welche politischen Spieler ihren Einfluss ausspielen.

Die Stadtpolitik hat entscheidenden Einfluss auf die Lebensbedingungen und das Stadtleben. Ein Beispiel: Die "klassische" Herrschaftsform eines Fantasy-Settings mag die Regierung einer Einzelperson über einen Stadtstaat sein, die mit Hilfe eines "Rates" herrscht. Nun kann das ein gütiger Herrscher sein, der geduldig mit seinen Ministern regiert und von allen geliebt wird. Ebenso kann das ein despotischer Tyrann sein, der mittels einer kleinen Gruppe von Schergen die Bevölkerung tyrannisiert. In beiden Fällen ist die Regierungsform (nach außen hin) gleich.

Hier sollen zwei (prinzipielle) Arten vorgestellt werden - die eine geht von der Regierungsform aus, die andere von politischen Gruppierungen. Beide sind (unter Umständen) kombinierbar und sollen ein grobes politisches Skelett vorgeben, das dann ausgeschmückt und mit Leben gefüllt werden muss (beispielsweise ist immer wichtig sich zu fragen was die wichtigste Motivation von politischen Figuren ist um diese realistisch agieren zu lassen).

METHODE 1: REGIERUNGSFORM

Prinzipiell gibt es nur eine handvoll unterschiedlicher Regierungsformen, die abhängig von der Ausprägung, den Beteiligten oder anderen Umständen, trotzdem, dass sie nominell vergleichbar sind, ganz verschieden "erlebt" werden. Es dreht sich (meist)

um folgende drei Fragen:

1. Regiert eine Person, eine kleine Gruppe von Personen oder viele Personen?
2. Werden die Personen von einer Gruppe ernannt oder gewählt? Ist die Position ererbt? Wurde die Position anders erlangt (z.B. einfach genommen)?
3. Ist die nach außen auftretende Regierung (ob Gruppe, Rat oder Einzelperson) wirklich an der Macht, oder handelt es sich um (freiwillige oder unfreiwillige) Strohmannen für jemanden im Hintergrund?.

Um die drei Fragen zufällig zu beantworten wirf mit 3W6 und sieh in den Tabellen 9, 10 und 11 nach. Wurde Frage 3 mit "Die Regierung ist schwach" beantwortet, würfle nochmal 1W6 und schau nochmal auf Tabelle 9. Auf diese Art und Weise bekommt man 1-2 Ebenen der Herrschaft. Die nach außen hin auftretende Regierung - und die Größe der Gruppierung, die im Schatten die wahre Macht in den Händen hält.

Tabelle 9: Regierungsgröße (1W6)

1W6	Anzahl der Regierenden
1-3	eine Person
4-5	kleine Gruppe (2+1W6)
6	große Gruppe (5+1W20)

Tabelle 10: Wege zur Macht (1W6)

1W6	Wege zur Macht
1-3	vererbt
4	ernannt
5	gewählt
6	anders erlangt

Tabelle 11: Effektivität (1W6)

1W6	Die Regierung ist...
1-4	stark
5-6	schwach

Um welche Fraktionen es sich jeweils handelt hängt sehr stark vom Szenario ab - und lässt sich nicht verallgemeinern. Mögliche Vorschläge sind in Tabelle 12 gesammelt und können nun erwürfelt oder ausgewählt werden.

METHODE 2: POLITISCHE GRUPPEN

Die weniger abstrakte Art die Politik festzulegen soll hier auch vorgestellt werden. In jeder Stadt sollte es zumindest 2 miteinander konkurrierende politische Gruppen geben (damit sich die Helden für eine Seite entscheiden müssen). Zwischen diesen Parteien gibt es Spannungen und verschiedene politischen Figuren können diesen Gruppen zugeordnet werden.

Würfle nun 2 (Kleinstadt) bis maximal 5 (Metropole) mal mit einem W20 und sieh in Tabelle 12 nach. Wichtig: Jene Fraktion, welche als erstes erwürfelt wird hat momentan den meisten Einfluss in deiner Stadt und somit die meiste Macht, sie stellt die "Regierung". Weiters wichtig: Mehrfach das selbe Ergebnis kann durchaus spannend sein - verschiedene Magierzirkel die konkurrieren, warum nicht! Unterschiedliche Adelsfamilien oder Orden die streiten, auch gut!

Tabelle 12: Gruppen (2-5 x 1W20)

1W20	Politische Gruppierungen
1-5	Palast (Adel)
6-9	Kaserne/Burg (Militär)
10-11	Tempel (Priester/Heiler)
12-13	Orden (Paladine/Mönche)
14-15	Magierzirkel/-akademie
16	Kaufmannsgilde
17	Rat der Bürger
18	Volksversammlung
19	Gilde der Handwerker
20	Unterwelt (Diebesgilde)

NPCs

Zuletzt soll unsere Stadt noch mit einigen Nicht-Spieler-Charakteren gefüllt werden. Die Tabellen 13-16 sollen dabei helfen.

Wichtig: Alle Berufe können von Mitgliedern beiderlei Geschlechts ausgeübt werden, obwohl bei den Bezeichnungen durchgehend die männliche Form gewählt wurde!

Würfle so oft, bis du denkst du hast genug schillernde Persönlichkeiten für deine Stadt!

Tabelle 13: Volk (1W20)

1W20	Volk
1-4	Mensch
5-8	Zwerg
9-12	Elf
13-16	Halbling
17	Ork
18	Goblin
19	Vampir
20	anderes

Tabelle 14: Geschlecht (1W20)

1W20	Geschlecht
1-10	weiblich
11-20	männlich

Tabelle 15: Erster Eindruck (1W20)

1W20	Der NPC wirkt...
1-3	freundlich
4-6	kooperativ
7-10	neutral
11-12	distanziert
13-14	ablehnend
15-16	aggressiv
17-18	feindlich
19	verwirrt
20	verrückt

ESSEN UND EINKAUFEN

Um die Stadt mit Gasthäusern und Geschäften zu füllen schau doch mal in die unterschiedlichen Fanwerke,

die bereits existieren, besonders interessant sind SLAY!02 (Caeras Gasthäuser) und avakars Zufallsgeneratoren in der Slayer's Pit unter:

<http://www.f-space.de/ds4/tools.html>

PLOTHOOKS, ABENTEUER, USW.

Das Fanwerk SLAY!02 steht unter dem Hauptthema "Stadtratten" und enthält neben dem bereits erwähnten Gasthaus-Generator auch einige Ideen für Encounter, Herausforderungen und Abenteuer. Sogar eine kleine Handelsstadt ist dort beschrieben. Außerdem werden vier neue, urbane Heldenklassen (Apothekarius, Barde, Hauptmann, Illusionist) detailliert beschrieben und erklärt wie eine Verfolgungsjagd durch die Stadt spannend gestaltet werden kann. Das und viele weitere Anregungen um ein aufregendes Stadtleben zu gestalten findest du in der SLAY!02.

Tabelle 16: Verschiedene NPCs (1W6 + 1W20)

1W6 1W20	1	2	3	4	5	6
1	Adeliger	Apothekarius	Miliz-Werber	Großwildjäger	Geldverleiher	Hofnarr
2	General	Bestatter	Geisterjäger	Braumeister	Trankbrauer	Mörder
3	Musiker	Kommandant	Hexenjäger	Bibliothekar	Fechtmeister	Sammler
4	Mönch	Tempeloberster	Taschendieb	Schnapsbrenner	Gelehrter	Fälscher
5	Druide	Kriegsheld	Falschspieler	Schauspieler	Kammerdiener	Schamane
6	Erzmagier	Steuereintreiber	Wahrsager	Bogenhersteller	Porträtmaler	Barbier
7	Barde	Ordensmitglied	Waffenschmied	Liebediener	Laufbursche	Gastwirt
8	Dieb	Viehhändler	Handwerker	Schmuckhändler	Weinhändler	Arkanist
9	Hellseher	Meisterspion	Schwarzhändler	Schiffsbauer	Erfinder	Prophet
10	Medium	Kundschafter	Faustkämpfer	Rüstungsschmied	Schmuggler	Bildhauer
11	Priester	Kräuterhändler	Scharlatan	Tempeldiener	Seefahrer	Krieger
12	Richter	Alchemist	Kopfgeldjäger	Luftschiffkapitän	Irrenarzt	Henker
13	Pirat	Hafenmeister	Nachtwächter	Trophäenhändler	Fluchbrecher	Magister
14	Händler	Buchmacher	Kartograph	Spruchrollenhändler	Gesetzloser	Schläger
15	Tänzer	Stadtwache	Ratsmitglied	Totenbeschwörer	Drogenhändler	Söldner
16	Hehler	Gefängniswärter	Rebellenführer	Nachtlokalbesitzer	Sterndeuter	Beamter
17	Bettler	Illusionist	Meisterschütze	Waffenhändler	Gladiator	Notar
18	Bäcker	Assassine	Drachentöter	Goldschmied	Schneider	Hexer
19	Doktor	Schatzmeister	Abenteurer	Werftbesitzer	Pferdehändler	Zöllner
20	Heiler	Bürgermeister	Schatzsucher	Tätowierer	Akrobat	König