

SIX & STORIES

Ein ultraleichtes Rollenspiel für spontane Runden, Reisen und OneShots. Du brauchst nur **einen W6**, Papier und Fantasie.

DIE IDEE

Spiele mutige, seltsame oder kompetente Figuren, die meist vorankommen – aber selten ohne Preis.

Eine Person spielt die Welt (Spilleitung).

Die anderen spielen die Hauptfiguren.

Die Erzählung kommt immer zuerst: Beschreibt, was ihr tut. Die Spilleitung erzählt, was passiert. Wenn unklar ist, ob etwas gelingt **und es spannend ist**, wird gewürfelt. Spielt von dort aus weiter.

DEINE FIGUR

Gib deiner Figur einen Namen, ein Rollenkonzept und ergänze sie mit ein paar beschreibenden Details. Das macht deine Figur lebendig, gibt aber nicht automatisch Vorteile.

WÄHLE STÄRKE UND SCHWÄCHE

Ein Attribut ist deine Stärke (+1). Eines deine Schwäche (-1). Die übrigen sind 0.

- **Kraft** (Härte, rohe Gewalt, Ausdauer)
- **Geschick** (Bewegung, Präzision, Reaktion)
- **Verstand** (Wissen, Analyse, Aufmerksamkeit)
- **Präsenz** (Charme, Führung, Druck)
- **Weird** (Das Seltsame, Magie, Glück, Instinkt)

Diese Attribute sind Vorschläge. Wenn andere Eigenschaften besser zu eurer Geschichte passen, ersetzt sie. Ein Teenager-Drama erzählt ihr vielleicht besser mit: Cool, Hot, Smart, Tough und Weird.

WÄHLE ZWEI SCHLAGWORTE

Schlagworte beschreiben besondere Fähigkeiten, Hintergründe, Kontakte oder Dinge.

Kurz alles, was dich besonders macht, wo du viel Erfahrung hast, was dir immer wieder hilft oder zu was du eine ganz besondere Bindung hast.

- Scharfe Beobachtungsgabe, Unterweltkontakte, Ehemaliger Soldat, Straßenkind, Tierfreund, von Adel, Schlossknacker, Kräuterkundig, Vaters Taschenmesser

Wenn dein Schlagwort in einer Situation passt, bist du besonders gut darin.

BEISPIEL: MIRA VALE, PRIVATE ERMITTLERIN

- Verstand +1, Kraft -1
- Scharfe Sinne, Unterweltkontakte
- zerknitterter Mantel, raucht billig, höflich, schläft kaum

WIE MAN SPIELT

Die Spilleitung beschreibt die Welt.

Die Spieler sagen, was ihre Figuren tun.

Wenn eine Sonderregel (Move) zur Situation passt, nutze sie.

Nach jedem Wurf verändert sich die Lage. Spielt von dort aus weiter.

ZUSTÄNDE

Wenn deiner Figur etwas zusetzt, sie verletzt, belastet oder schwächt, bekommt sie einen Zustand.

- Verletzt, Erschöpft, Panisch, Verdächtig, Geblendet, Verflucht, Gejagt, ...

Wenn ein Zustand dich in der Situation spürbar behindert, würfelst du **mit Nachteil**.

Zustände stapeln sich. Sie enden durch Ruhe, Zeit, Hilfe, clevere Lösungen oder passende Szenen.

WÜRFELN

Beschreibe, *wie* du vorgehst. Daraus ergibt sich das passende Attribut.

Wirf **1W6 + Attribut**.

Wenn dir ein Schlagwort klar hilft, bekommst du +1.

ERGEBNISSE

- **1–2 → Misserfolg**. Es klappt nicht oder die Lage wird schlimmer.
- **3–5 → Erfolg mit Preis**. Du schaffst es, aber es kostet dich Zeit, Sicherheit, Ruhe oder Kontrolle.
- **6+ → Voller Erfolg**. Du schaffst es sauber, stark oder mit Zusatzvorteil.
 - Eine **natürliche 6** ist immer voller Erfolg.
 - Mehr als +1 bekommst du nie. Würdest du mehr erhalten, nimm +1 und **Vorteil**.

BEISPIEL: verschlossene Tür

- „Ich trete sie ein.“ → Kraft
- „Ich knacke das Schloss.“ → Geschick
- „Ich suche die Schwachstelle.“ → Verstand

- „Ich bluffe den Wächter.“ → Präsenz
- „Ich wecke die Magie darin.“ → Weird

VORTEIL & NACHTEIL

Hast du **Vorteil**, dann würfel **2W6** und nimm den **höheren**.

Du hast Vorteil, wenn du: gute Vorbereitung, Hilfe, starkes Werkzeug, Überraschung, günstige Position oder mehrere hilfreiche Umstände zugleich hast.

Hast du **Nachteil**, dann würfel **2W6** und nimm den **niedrigeren**.

Du hast Nachteil, wenn dich etwas ernsthaft behindert: Zeitdruck, schlechte Lage, Dunkelheit, Angst, Überzahl, falsches Werkzeug oder ein passender Zustand.

Vorteil und Nachteil heben sich auf.

SO SPIELST DU GUT

- Sei aktiv. Handle. Wenn du willst, sei mutig oder ängstlich, aber nicht inaktiv.
- Sag, was du willst. Zeige, was in dir geschieht.
- Nutze deine Stärken, inszeniere deine Schwächen.
- Greife die Ideen der anderen auf und ergänze sie. Blockiere nicht.
- Sei neugierig und finde durchs Spiel heraus, wie es weitergeht.
- Beantworte Fragen mit Details.
- Bring Ideen ein. Die Welt gehört euch allen.

Spiel nur, was sich für alle gut anfühlt.
Lass weg, was nicht passt.

BEGINNE DAS SPIEL SO

EINIGT EUCH AUF INHALT & TON

Krimi, Wildwest, Fantasy oder Vorstadt-Drama? Star Trek oder Star Wars?

Düster oder hoffnungsvoll? Ernst oder chaotisch? Heldentum oder Überlebenskampf, Geheimnisse oder Action?

Einigt euch grob. Das reicht.

VERBINDET DIE FIGUREN

Beantwortet je eine Frage, zum Beispiel:

- Wem vertraust du?
- Wem schuldest du etwas?
- Wer kennt dein Geheimnis?
- Wen schützt du?
- Wem glaubst du nicht?
- Wer hat dich enttäuscht?

BAUT EINE GESCHICHTE

Nutzt Klischees. Klaut überall. Im Spiel wird es eure Geschichte. Wählt zunächst:

EINEN ORT: Verlassenes Internat, Dorf im Regen, Goldgräberstadt im Grenzland • Sternenkreuzer • Versunkene Ruine ...

EIN PROBLEM: Jemand fehlt • Etwas jagt euch • Das Geld reicht nicht • Ein Geheimnis platzt heute, ...

EINEN STARKEN START: Sirenen heulen • Ihr seid zu spät • Die Tür steht offen • Es brennt • Schritte im Flur, ...

DANN BEGINNT IM CHAOS UND FRAGT:

Was macht ihr jetzt? *oder* Was ging schief?

GIB ALLEN DASSELBE BILD

Bevor es losgeht, hol alle in dieselbe Szene. Sag in ein paar Sätzen:

- Wo sind wir?
- Wer sind wir?
- Was ist gerade los?
- Warum ist das wichtig?
- Wie fühlt sich die Situation an?

SO LEITEST DU GUT

- Sei Fan der Figuren.
- Gib allen Chancen zu glänzen.
- Frag nach Details. Nutze die Antworten.
- Verteile Spotlight. Hol auch Stillere ins Spiel.
- Zeige eine Welt in Bewegung. Menschen wollen etwas. Probleme warten nicht.
- Gib Dingen Namen.
- Sprich die Figuren direkt an.
- Lass Entscheidungen Folgen haben.
- Gib Erfolg einen Preis und Scheitern eine Konsequenz.
- Jede Szene und jeder Wurf verändert etwas.
- Spiele, um herauszufinden, was passiert.
- Wenn Worte nicht reichen, hilft eine schnelle Skizze.

DEINE AUFGABEN

Nicht gewinnen. Nicht vorlesen.

Zeige die Welt. Stelle Fragen.

Bleib neugierig.

BEREITE DRUCK VOR, NICHT PLOT

Schreib keine feste Geschichte.

Bereite Dinge vor, die handeln wollen:

- Personen mit Zielen
- Gruppen mit Interessen
- Orte mit Problemen
- Gefahren, die näherkommen
- offene Fragen

Du musst nicht alles zeigen. Starte klein, klar und nah an den Figuren. Den Rest entdeckt ihr im Spiel.

NUTZE RÜCKBLENDEN

Wenn etwas offen ist, frag nach einer kurzen Szene aus der Vergangenheit.

- Wie hast du das gelernt?
- Hattest du dich darauf vorbereitet?
- Warum kennt dich diese Person?
- Was lief damals schief?

ERZÄHLE WIE EIN FILM

Nutze Stilmittel für Tempo und Stimmung: Schnitt, Nahaufnahme, Rückblende, Zeitleupe, Zeitsprung.

WENN DU NICHT WEISST, WAS PASSIERT

- Wer leidet darunter?
- Was droht jetzt?
- Was wird teurer?
- Wer will etwas?
- Was geschieht, wenn niemand handelt?

Denk an Ziele, Interessen und drohende Folgen.

WENN ES STILL STEHT

- Jemand taucht auf
- Etwas geht kaputt
- Zeit wird knapp

- Ein Preis wird fällig
- Etwas ist nicht, wie es schien
- Eine Gefahr rückt näher

NACH DER RUNDE

- Was hat sich verändert?
- Wer reagiert darauf?
- Was droht als Nächstes?
- Welche Frage ist offen?

Bereite davon etwas vor.

MOVES

Moves sind kurze Sonderregeln für Figuren, Orte oder Geschichten.

Sie beginnen in der Geschichte, greifen kurz in die Regeln ein und verändern danach die Geschichte weiter.

Wenn X passiert, dann Y.

- Wenn du deinen guten Ruf nutzt, nimm Vorteil.
- Wenn du alte Magie wirkst, zahle einen Preis und nimm dir, was du begehrt.
- Wenn du den Raum aufmerksam liest, stelle eine Zusatzfrage.

CREDITS

© Bastian Dornauf, 2026 · CC BY-SA 4.0 Teilen & bearbeiten mit Namensnennung und gleicher Lizenz erlaubt. / Inspiriert von Apocalypse World und Indie-RPGs. / Entstanden mit Google Fonts (Lato, Oswald), Affinity Publisher und KI-Unterstützung. (v1.0)