

SIX & STORIES +1

WORLDS OF STORIES.
Sechs sofort spielbare Welten.

SO NUTZT DU WORLDS OF STORIES

- Wähle eine Welt aus.
- Baut Figuren (Core Rules)
- Nutze die Listen frei.
- **Nimm, was taugt. Erfinde den Rest.**
- Frag nach Beziehungen, Problemen, Gerüchten

Manche Welten schlagen alternative Attribute vor. Nutze sie, wenn sie besser zu eurer Geschichte passen.

NEUE MOVES

Stuff einsetzen: Wenn du ein besonderes Ding clever nutzt, beschreibe, wie es hilft und würfle. 1–2: es versagt, geht kaputt oder bringt Ärger. 3–5: es hilft, aber kostet etwas. 6: es hilft stark oder eröffnet neue Möglichkeiten.

BROKEN CROWN

Stahl, Schatten und alte Wunder. Ein zerbrochenes Reich voller Ruinen, alter Eide, Monster und vergessener Magie.

Die Knochenkrone verschwand aus Ravenkeep. Drei Häuser erheben Anspruch – und ihre Waffen.

VERWENDE

- Arcana (Magie, Rituale, altes Wissen) statt Weird
- Ansehen (Rang, Ehre, Einfluss) statt Präsenz

SPEZIELLE MOVES

Arkana kanalisieren: Wenn du rohe Magie lenkst, würfle Arkana. 1–2: sie schlägt zurück. 3–5: sie wirkt mit Preis. 6: sie gehorcht sauber.

Relikt wecken: Wenn du ein altes magisches Ding nutzt, 1–2: es fordert Tribut. 3–5: Wirkung mit Nebenfolge. 6: seine Macht gehorcht dir.

INSPIRATION

KONZEPTE: Ritter, Waldläuferin, Hexe, Schmied, Diebin, Druide, Söldnerin, Alchemist, Seherin, Händler, Priesterin, Späher, Adlige, Barde, Jägerin, Krämer, Knappe, Piratin, Kopfgeldjäger, Kräuterkundige

EIGENSCHAFTEN: Furchtlos, Heimlich, Ehrenhaft, Wachsam, Gerissen, Tierfreund, Schnell, Zäh, Silberzunge, Präzise, Magiebegabt, Unbeirrbar, Glückspilz, Lautlos, Reich, Narbig, Improvisiert, Verbindungen, Scharfsinnig, Gefürchtet

STUFF: Runenschwert, Mondlaterne, Bannkreide, Fluchring, Spiegelschild, Schatzkarte, Kristallauge, Zauberbuch, Goldene Schlüsselhand, Greifhaken, Heilkräuterbeutel, Opferdolch, Wolfsfell, Hexenbesen, Rauchamulett, Reisestein, Silberkelch, Kletterseil, Falsche Krone, Drachenzahn

ZUSTÄNDE: Verflucht, Verwundet, Gejagt, Verirrt, Vergiftet, Hungrig, Vereist, Brennend, Geblendet, Verarmt, Fiebernd, Gebrochen, Ohnmächtig, Verfolgt, Eingekesselt, Verängstigt, Verschuldet, Enttarnt, Erschöpft, Gebrandmarkt

GEGNER: Ork-Bande, Nekromantin, Riese, Dämon, Räuberkönig, Troll, Drache, Hexenzirkel, Banditen, Wargreiter, Untote Horde, Gargoyle, Oger, Fluchritter, Kultisten,

Waldgeist, Spinnenbrut, Harpyien, Goblins, Kriegsmagier

HOOKS: Das Dorf ruft um Hilfe, Eine Karte zum Drachenhort taucht auf, Der König verschwindet, Ein Wald spricht nachts, Brunnen vergiften sich, Ein Turnier endet blutig, Ein Stern fällt, Kinder verschwinden, Die Toten marschieren, Ein Eid wird gebrochen, Winter endet nicht, Ein Portal öffnet sich, Gold regnet vom Himmel, Ein Drache fordert Tribut, Das Erbe fehlt, Die Jagd beginnt, Der Pass ist blockiert, Ein Turm erwacht, Der Fluss brennt, Eine Krone ist falsch

NAMEN: Aldric, Mira, Kael, Brynn, Rowan, Selene, Garrick, Lyra, Cedric, Nessa, Orin, Freya, Dorian, Vexa, Halden, Ilya, Bran, Seris, Thorne, Elira

HÄUSER: Ironhand, Ravencrest, Stormborn, Blackthorn, Silverkeep, Wolfmark, Emberfall, Dawnshield, Crowmoor, Flinthelm, Nightbriar, Oakenshield, Thornvale, Frostmere, Hollowmere, Brightblade, Redfen, Stoneward, Valeborn, Ashwood

LEGENDÄRES: Drachenhort, Mondbrunnen, Die Neun Eide, Blutforst, Krone aus Salz, Schlafender Riese, Schwarzer Hirsch, Turm im Nebel, Letzter Greif, Spiegelpfad, Königsgrab, Aschenorakel, Frosttor, Goldregen, Hexenfeuer, Namenlose Burg, Der rote Stern, Schwert ohne Schneide, Der blaue Heilige, der blasse Anker

LEITE DIESE WELT SO:

- Male die Welt in zerfallenen Reichen, uralten Ruinen, gefährlicher Wildnis und seltener, geheimnisvoller Magie aus.
- Stelle immer wieder in Frage, ob Heldentum gegen Gier, Macht und Verderbnis bestehen kann.
- Zeige, dass alte Fehler weiterleben, Wege gefährlich sind und Wunder immer einen Preis

haben.

- Konfrontiere die Spieler mit Eiden, Versuchungen, Monstern und Entscheidungen von bleibendem Gewicht.

DARK MANOR

Staub, Blutlinien und flüsternde Wände. Ein altes Herrenhaus voller Familiengeheimnisse, Schuld und hungriger Vergangenheit.

Heute Nacht wird das zweite Testament verlesen. Lord Ashcroft ist seit Sonnenuntergang verschwunden.

VERWENDE

- Okkult (Flüche, Geister, verborgenes Wissen) statt Weird, oder
- Ahnung (Instinkt, Unbehagen, feine Wahrnehmung) statt Weird. Mit Ahnung bleibt das Übernatürliche etwas außerhalb eurer Kontrolle.

SPEZIELLE MOVES

Das Okkulte berühren: Wenn du Kontakt mit dem Jenseits suchst, würfle Okkult. 1–2: etwas findet dich. 3–5: Antwort mit Preis. 6: klare Offenbarung.

INSPIRATION

KONZEPTE: Butler, Medium, Ärztin, Erbin, Jäger, Skeptiker, Gouvernante, Antiquar, Detektivin, Diener, Priester, Gärtner, Anwältin, Verwalter, Witwer, Reporter, Uhrmacherin, Koch, Veteran, Tochter aus einer guten Familie

EIGENSCHAFTEN: Heimlich, Scharfsinnig, Wachsam, Silberzunge, Lautlos, Nervenstark, Reich, Präzise, Verbindungen, Magiebegabt, Zäh, Schnell, Gerissen, Furchtlos, Unbeirrbar, Glückspilz, Tierfreund, Narbig, Improvisiert, Ehrenhaft

STUFF: Kerzenleuchter, Silbermesser, Ahnenportrait, Schlüsselbund, Schwarzes Tagebuch, Seance-Glocke, Morphiumfläschchen, Jagdgewehr, Testamentrolle, Taschenuhr, Trauerschleier, Hausplan, Knochenkamm, Bleisargnagel, Opiumdose, Blutkelch, Rabenmaske, Kellerlaterne, Weihwasser, Verlobungsring

ZUSTÄNDE: Panisch, Verfolgt, Verflucht, Schlaflos, Zitternd, Besessen, Fiebernd, Misstrauisch, Verstummt, Gebrochen, Nervös, Gezeichnet, Verwirrt, Halluzinierend, Schuldig, Starr vor Angst, Eingeschlossen, Gejagt, Kaltschweißig, Bloßgestellt

GEGNER: Geist, Kultistin, Familienoberhaupt, Bestie, Schatten, Vampir, Wahnsinniger Arzt, Hausmeister, Spiegelbild, Dämon, Witwenhexe, Marionette, Spukkind, Werwolf, Rabenherr, Mörder, Maske, Puppenmacher, Knochenknecht, Flüsterchor

HOOKS: Jemand starb gestern, Das Haus kennt deinen Namen, Ein Zimmer fehlt, Das Testament brennt, Schritte im Dachboden, Blut im Brunnen, Die Uhren stoppen, Ein Gast ohne Spiegelbild, Der Hund spricht, Briefe aus dem Grab, Der Nebel bleibt drinnen, Eine Tür öffnet sich nachts, Kerzen weinen, Die Ahnen rufen, Ein Bild altert, Niemand erinnert sich, Das Essen ist vergiftet, Der Garten wächst falsch, Ein Kind lacht im Keller, Heute ist wieder gestern

NAMEN: Eleanor, Victor, Agnes, Lucian, Clara, Edmund, Beatrice, Henry, Violet, Sebastian, Ruth, Alistair, Helena, Morris, Lydia, Walter, Iris, Gideon, Mabel, Arthur

FAMILIEN: Blackmoor, Whitlock, Graves, Harrow, Ashcroft, Vale, Crowley, Fenwick, Thorn, Holloway, Sinclair, Mortimer, Voss, Pembroke, Hargrave, Reed, Dunwich, Mercer, Cain, Wycliffe

VERBORGENES: Zimmer ohne Tür, Das dritte Kinderlachen, Zweites Testament, Blut hinter Tapete, Spiegel zeigt mehr, Schlüsselbund ohne Schloss, Der Ostflügel ist zugemauert, Brief nie geöffnet, Jemand atmet im Kamin, Name unter dem Lack, Das leere Kinderbett, Der Blue-Saint-Schlüssel, Der Hund knurrt den Flur an, Uhr schlägt dreizehn, Schritte über dir, Das offene Familiengrab, Portrait mit frischen Augen, Kellerfenster von innen verriegelt, Der nasse Fleck wandert, Niemand wohnt im Westflügel

LEITE DIESE WELT SO:

- Male die Welt als altes Herrenhaus voller Geheimräume, Ahnenlast, Schweigen und langsam eindringendem Übernatürlichen aus.
- Stelle immer wieder in Frage, was Moral oder Vernunft wert sind, wenn das Unbegreifliche real wird.
- Zeige, dass Familien lügen, um Schuld zu verstecken, und jede Wahrheit neue Gefahr bringt.
- Konfrontiere die Spieler mit Verbotenem, Misstrauen, verborgenen Motiven und schrecklichen Wahrheiten.

NEON STREETS

Schulden, Daten und Neonregen. Eine Stadt aus Konzernen, Gangs und Chancen für alle, die schneller handeln als der Rest.

Im Blue Saint Club wurde der Ghostline Chip aktiviert. Die Schatten wachen sofort auf. Rippt ihr den Chip vor Helix Dynamics?

VERWENDE

- Chrome (Implantate, Härte, rohe Gewalt) statt Kraft
- Edge (Reflexe, Kampf, Risiko) statt Geschick
- Tech (Systeme, Wissen, Hacks) statt Verstand

- Rep (Ruf, Style, Einfluss) statt Präsenz
- Glitch (Instinkt, Black Ice, Techno-Seltsames) statt Weird.

SPEZIELLE MOVES

Ins Netz einklinken: Wenn du dich ins Netz einklinkst, würfle Glitch. 1–2: du wirst bemerkt. 3–5: du findest etwas mit Risiko. 6: klare Daten und Vorteil.

Schwarzmarkt-Tech einsetzen: Wenn du illegale Tech nutzt, würfle Chrome. 1–2: sie brennt durch oder pingt jemanden an. 3–5: sie läuft kurz. 6: sie liefert.

Die Straße tauft alles: *Zeiss-Kuro Shades, Ghostrail unter Sector Nine, Mama Static aus den Backblocks.* Wenn du eine Person, Ware oder einen Ort mit einem starken Namen ins Spiel bringst, frag die Runde kurz, was man darüber weiß. Dann nimm +1 auf deinen Wurf.

INSPIRATION

KONZEPTE: Hacker, Fahrer, Ex-Cop, Street Doc, Schmuggler, Influencer, Courier, Mechanikerin, Dealer, Bodyguard, Datendieb, Barkeeper, Street Samurai, Pilot, Scout, Tuner, Fixerin, Tänzerin, Reporter, Graffiti-Artist

EIGENSCHAFTEN: Schnell, Heimlich, Präzise, Gerissen, Lautlos, Wachsam, Verbindungen, Zäh, Glückspilz, Reich, Improvisiert, Unbeirrbar, Silberzunge, Furchtlos, Narbig, Magiebegabt, Gefürchtet, Scharfsinnig, Drahtig, Ehrenhaft

STUFF: Ghost Deck, EMP-Münze, Smart Shades, Fingerdruck-Spoofers, Med Patch, Drohnenaugen, Burn Phone, Nano-Seil, Datenwürfel, Tarnmantel, Auto-Key, Polizeimarke, Schwarzchip, Störsender, Signalmaske, Shock Gloves, Memory Stick, Adrenalinpen, Holo-ID, Rail Pistol

ZUSTÄNDE: Gebrandmarkt, Gejagt, Verschuldet, Überlastet, Entlarvt, Verwanzt, Verstrahlt, Schlaflos, Zitterig, Cyberfieber, Markiert, Offline, Geblendet, Verfolgt, Dehydriert, Verstört, Gehackt, Erpresst, Verletzt, Nervös

GEGNER: Konzernsöldner, Killerdrohne, Gangboss, KI-Agent, Kopfgeldjäger, Straßengang, Vollstrecker, Netrunner, Killerauto, Sicherheitschef, Bio-Monster, Aufstandsroboter, Konzernanwalt, Sniper, Kultstreamerin, Datengeist, Schmugglerclan, Cyborgjäger, Polizeimech, Schwarzarzt

HOOKS: Ein Chip ist verschwunden, Die Kameras zeigen dich, Der Strom fällt nie wieder an, Eine KI bittet um Hilfe, Deine Schulden wurden verkauft, Ein Zug voller Gold fährt heute, Die Slums werden geräumt, Ein Idol stirbt live, Ein Virus lernt sprechen, Der Regen brennt, Ein Konzernkrieg beginnt, Jemand trägt dein Gesicht, Das Netz flüstert deinen Namen, Ein Turm stürzt, Die Luft wird knapp, Ein Cop kennt dich noch, Ein Container öffnet sich, Die U-Bahn fährt tiefer, Ein Hacker sendet Abschiedsgrüße, Heute Nacht gehört die Stadt dir

NAMEN: Nova, Jinx, Cypher, Vex, Nyra, Kilo, Echo, Raze, Hex, Sora, Pixel, Drift, Zero, Lynx, Vega, Riot, Ash, Flux, Glitch, Kade

HANDLES: Chrome, Static, Blackwire, Ghost, Pulse, Razor, Neon, Null, Overdrive, Burnout, Grid, Cipherline, Wiretap, Nightbyte, Redline, Dataclaw, Iceburn, Switch, Deadnet, Skyline

KONZERNE: Helix Dynamics, NeonCore, VantaSys, Blackwire Holdings, Mercy Bio, Titan Parcel, Ghostloop Media, Nine Pulse, Chrome Orchard, Redline Transit, Omni Taste, Zero Horizon, Bright Debt, Kairo Security, Velvet Cloud, Atlas Spine, Gridline Energy, White Lotus Data, Lastlight Insurance, Crown Synthetic

LEITE DIESE WELT SO:

- Male die Welt als Megastadt aus Daten, Armut, Gangs, Konzernen und allgegenwärtiger Technik aus.
- Stelle immer wieder in Frage, was menschlich bleibt, wenn alles käuflich wird.
- Zeige, dass Technik alles lösen kann, wenn man sie bezahlen kann, und Konzerne besitzen, was zählt.
- Konfrontiere die Spieler mit Schulden, Angeboten, Grenzen, Verlusten und Dingen, die sie nicht verkaufen wollen.

STAR DRIFT

Leere Weiten, alte Sterne und ferne Stimmen. Zwischen Wracks, Kolonien und Anomalien sucht jede Crew Profit, Heimat oder einen Weg hinaus.

Die Pale Anchor sendet wieder ein Notsignal. Sie wurde vor zwölf Jahren zerstört.

VERWENDE

- Psi (Intuition, mentale Kräfte, Fremdes) statt Weird

SPEZIELLE MOVES

Psi öffnen: Wenn du deinen Geist hinausstreckst, würfle Psi. 1–2: etwas blickt zurück. 3–5: Kontakt mit Belastung. 6: klare Wahrnehmung.

INSPIRATION

KONZEPTE: Pilotin, Mechaniker, Diplomat, Navigator, Söldner, Xenologin, Captain, Schmugglerin, Mediziner, Scout, Kartografin, Miner, Android, Funkerin, Leibwächter, Händler, Botanikerin, Priester, Hacker, Spurenleser

EIGENSCHAFTEN: Wachsam, Präzise, Heimlich, Schnell, Gerissen, Zäh, Verbindungen,

Scharfsinnig, Unbeirrbar, Silberzunge, Glückspilz, Improvisiert, Reich, Lautlos, Furchtlos, Narbig, Tierfreund, Gefürchtet, Magiebegabt, Ehrenhaft

STUFF: Plasma Cutter, Sternenkarte, Medgel, Cryo-Key, Gravboots, Datenkern, Notfunkboje, Psi-Helm, Alienidol, Werkzeugdrohne, Bordausweis, Rail Carbine, Nano-Saatgut, Vakuumseil, Quantenwürfel, Sprunganker, Lichtlanze, Scanlinse, Sauerstoffzelle, Wrackkompass

ZUSTÄNDE: Verstrahlt, Eingeschlossen, Paranoid, Sauerstoffarm, Markiert, Frostig, Schlaflos, Schwebend, Verloren, Gejagt, Halluzinierend, Überhitzt, Infiziert, Geblendet, Entkräftet, Stumm, Defekt, Benommen, Verseucht, Panisch

GEGNER: Piratencrew, Alienjäger, Konzernagent, Schwarm, Kriegsschiff, Raumprediger, Meuterer, KI-Wächter, Raumwal, Parasitennest, Kopfgeldjäger, Androidkommando, Nebelwesen, Sternensekte, Bergbaukoloss, Saboteur, Drohnenschwarm, Plünderer, Leviathan, Mutantenkolonie

HOOKS: Ein Notsignal kommt aus einem Schiff, das älter ist als jede bekannte Route., Der Captain erhält eine Nachricht von sich selbst – gesendet morgen., Auf dem Luxusliner stirbt jemand, den es laut Passagierliste nicht gibt., Eine Kolonie bittet um Hilfe – und verbietet jede Landung., Der Sprungantrieb brachte euch irgendwohin, das auf keiner Karte existiert., Ein fremdes Schiff begleitet euch seit Tagen – ohne Antriebssignatur., Der letzte Vorrat reicht nur für die Hälfte der Crew., Ein Planet bietet perfekte Luft, Wasser und Ruhe – aber keine Schatten., Jemand sabotiert das Schiff, um die Rückkehr zu verhindern., Eine Passagierin kennt Geheimnisse über jedes Crewmitglied., Das Bord-KI bittet euch, sie abzuschalten., Ein Kind behauptet, draußen im Vakuum Stimmen zu hören., Der Krieg ist vorbei – doch beide

Seiten wollen eure Fracht., Auf der Station warten Menschen auf Rettung, die seit Jahren tot sein müssten., Ein Artefakt an Bord beginnt, Türen von selbst zu öffnen., Eure Heimatwelt antwortet nicht mehr., Der reichste Mann an Bord verschwindet zwischen zwei Kamerabildern., Ein Sonnensystem verlangt Zoll für Sterne, die niemand besitzt., Die Crew eines Wracks lebt noch – in fremden Körpern., Heute Nacht entscheidet ihr, wer mit den letzten Cryo-Plätzen schlafen darf., Namen: Juno, Tarek, Lyra, Cassian, Mirax, Sol, Nyx, Orlan, Veda, Kora, Dax, Elian, Zhara, Ren, Ivo, Talis, Sena, Korv, Mira, Vonn

ECHOES: Starborn, Voidrunner, Grey Orbit, Sunfall, Driftmark, Iron Halo, Nebula Jackal, Last Light, Cold Vector, Red Comet, Silent Wake, Horizon, Black Beacon, Dustwake, Blue Nova, Far Reach, Riftline, Long Arc, Echo Wing, Pale Signal

ASTRONOMISCHES: Choir Nebula, Kestrel Reach, Pale Anchor, Widow's Orbit, Red Hollow, Last Meridian, Blue Nova Gate, Glass Moon, Silent Wake, The Ninth Sun, Hollow Choir, Drift Saint, Bone Comet, Brass Halo, Lantern Belt, Echo Rift, Dust Cathedral, Black Orchard, Stargrave Lane, Frozen Crown

LEITE DIESE WELT SO:

- Male die Welt in Raumstationen, Wracks, Kolonien, KI und fremden Weiten zwischen den Sternen aus.
- Stelle immer wieder in Frage, was vom Menschen bleibt, wenn Technik alle Grenzen aufhebt.
- Zeige, dass Isolation verändert, Ressourcen Entscheidungen formen und das Fremde nie ganz verständlich ist.
- Konfrontiere die Spieler mit Kursen ohne Rückweg, Opferrechnungen, Loyalität und neuer Heimat.

GUTTER CITY

Regen, Lügen und letzte Chancen. Was bist du bereit, für die Wahrheit zu zahlen?

Fat Tonys Koffer tauchte wieder auf. Die halbe Stadt jagt ihn vor Sonnenaufgang.

VERWENDE

- Instinkt (Bauchgefühl, Ahnung, Straßensinn) statt Weird.

SPEZIELLE MOVES

Dem Instinkt folgen: Wenn du deinem Bauchgefühl vertraust, würfle Instinkt. 1–2: du tappst in die Falle. 3–5: Ahnung mit Preis. 6: du erkennst, was falsch läuft.

INSPIRATION

KONZEPTE: Ermittlerin, Barkeeper, Boxerin/ MMA-Kämpferin, Informant, Ex-Cop, Sängerin, Chauffeurin, Buchmacher, Journalistin, Anwalt, Straßenärztin, Diebin, Veteran, Taxifahrer, Nachtclubbesitzerin, Fotograf, Scharfschütze, Trickbetrüger, Kellnerin, Prediger

EIGENSCHAFTEN: Hartgesotten, Wachsam, Silberzunge, Heimlich, Schnell, Gerissen, Zäh, Verbindungen, Präzise, Scharfsinnig, Glückspilz, Unbeirrbar, Improvisiert, Lautlos, Furchtlos, Narbig, Reich, Tierfreund, Gefürchtet, Ehrenhaft

STUFF: Revolver, Trenchcoat, Falscher Ausweis, Kamera, Dietrichsatz, Silberflachmann, Notizbuch, Zigarrenetui, Mikrofilm, Straßenkarte, Abhörgerät, Schlagring, Brieföffner, Hotelzimmerschlüssel, Koffer voller Geld, Blutiges Taschentuch, Jazzplatte, Taschenlampe, Polizeiakte, Regenhut

ZUSTÄNDE: Bloßgestellt, Verschuldet, Gejagt, Bestechlich, Verletzt, Schlaflos, Nervös, Betrunkene, Verwundet, Gebrochen, Misstrauisch,

Gebrandmarkt, Erpresst, Paranoid, Zittrig,
Verfolgt, Verbittert, Enttarnt, Fiebernd,
Verloren

GEGNER: Gangster, korrupter Richter, Killer,
Boss, Verräter, Schmuggler, Schlägertrupp,
Polizeichef, Auftragsmörderin, Prediger,
Clubbesitzer, Buchmacher, Politiker,
Reporterhai, Fahrer, Brandstifter, Betrüger,
Leibwächter, Syndikat, Erpresser

HOOKS: Eine Leiche ohne Gesicht, Das Geld ist
falsch, Der Regen hört nicht auf, Ein Zeuge
verschwindet, Der Bürgermeister lügt, Heute
Nacht wird gewählt, Ein Nachtclub brennt, Dein
alter Partner ruft an, Die Polizei sucht dich, Eine
Sängerin weiß zu viel, Ein Koffer ist vertauscht,
Jemand schuldet dir Blut, Ein Richter wird
vermisst, Das Telefon klingelt nie wieder, Die
Brücke ist gesperrt, Ein Foto zeigt Unmögliches,
Die Stadt zahlt bar, Ein Killer will reden,
Niemand erinnert sich an gestern, Um
Mitternacht fällt der Strom

NAMEN: Frankie, June, Tommy, Ruth, Eddie, Vera,
Sonny, Clara, Benny, Lola, Jack, Maggie, Vince,
Nora, Joey, Helen, Danny, Rose, Marty, Gloria

NACHNAMEN: Vale, Kane, Graves, Mercer, Black,
Cross, Hale, Voss, Doyle, Marlowe, Stone,
Bishop, Crowe, Reed, Flint, Romano, Price, Cole,
Knox, Valewood

STADTGEFLÜSTER: Blue Saint Club, Die 9-Uhr-
Brücke, Richter Cain zahlt doppelt, Niemand
pfeift in Dock 12, Die rote Gasse hört mit, Black
Rose Hotel, Heute Nacht fällt Regen aus Blei,
Tommy schuldet allen Geld, Der Fluss bringt
Dinge zurück, Keller unter Marlowe's Bar, Zwei
Schüsse am Hafen, Bulldog kassiert am Hafen,
City Hall brennt innen, Taxi 47 hält nie leer,
Goldene Handschuhe, Ein Chor im Tunnel, Die
Zeitung lügt heute mehr, Bishop Avenue
schweigt, Das Telefon im Park klingelt, Um
Mitternacht kein Licht

LEITE DIESE WELT SO:

- Male die Welt in schmutzigen Straßen,
billigem Glanz, korrupten Ämtern, Clubs und
schlaflosen Nächten aus.
- Stelle immer wieder in Frage, ob Wahrheit
oder Anstand bestehen können, wenn jeder
müde, gierig oder käuflich ist.
- Zeige, dass Macht Schutz kauft, Erschöpfung
Menschen bricht und Siege selten sauber
bleiben.
- Konfrontiere die Spieler mit Schulden,
Verrat, Versuchung, Loyalität und Wahrheiten
zur falschen Zeit.

ASHEN ROAD

Staub, Hunger und trotziges Morgen. Nach
dem Ende zählt, was du trägst, teilst oder
verteidigst.

Der letzte Tropfen Wasser von Drywell ist
verbraucht. Jetzt hat nur noch Bulldog Wasser.
Was ist Cinder Row bereit zu tun?

VERWENDE

- Willen (Trotz, Durchhalten, Führung) statt
Präsenz
- Funke (Hoffnung, Visionen, letzter Wille)
statt Weird

SPEZIELLE MOVES

Den Funken hüten: Wenn du Hoffnung,
Mut oder alte Technik entfachst, würfle
Funke. 1–2: etwas zerbricht. 3–5: es hält
kurz. 6: neues Leben flammt auf.

INSPIRATION

KONZEPTE: Schrotthändler, Fahrerin, Sammler,
Sanitäterin, Prophet, Späher, Mechaniker,
Wüstenläuferin, Koch, Schütze, Kartenmacher,
Funker, Tierhüterin, Bergmann, Bastler,

Händler, Ex-Soldat, Jägerin, Scout, Nomade

EIGENSCHAFTEN: Zäh, Wachsam, Improvisiert, Furchtlos, Heimlich, Schnell, Gerissen, Präzise, Verbindungen, Unbeirrbar, Glückspilz, Lautlos, Narbig, Reich, Silberzunge, Tierfreund, Gefürchtet, Scharfsinnig, Ehrenhaft, Magiebegabt

STUFF: Wasserfilter, Schrotflinte, Benzinkanister, Flickset, Atemmaske, Solarlampe, Jagdmesser, Funkradio, Reifenkette, Medbox, Trockenration, Brecheisen, Schrottschild, Zündkerzen, Regenplane, Windbrille, Munitionsgurt, Saatgutbeutel, Kompass, Handkarren

ZUSTÄNDE: Dehydriert, Verstrahlt, Erschöpft, Infiziert, Gejagt, Hungrig, Verbrannt, Fiebernd, Schlaflos, Benommen, Verseucht, Markiert, Panisch, Verstört, Lahmend, Verloren, Geblendet, Gebrochen, Durstig, Verwundet

GEGNER: Raider, Mutant, Kriegsherr, Hungernde Meute, Maschine, Schrottbaron, Kultisten, Sniper, Wüstenwurm, Kannibalenclan, Plünderer, Staubsturm-Drohne, Bikerbande, Seuchenarzt, Minenroboter, Tyrann, Bestienrudel, Giftprediger, Fallensteller, Sklavenjäger

HOOKS: Wasser wurde gestohlen, Der Himmel brennt wieder, Ein Konvoi kommt nie an, Das Radio spricht deinen Namen, Ein Bunker öffnet sich, Die Ernte ist giftig, Jemand kennt die alte Welt, Ein Sturm trägt Stimmen, Benzin wird zur Währung, Die Sonne bleibt rot, Ein Kind trägt eine Karte, Der Krieg beginnt erneut, Ein See erscheint über Nacht, Die Straße endet plötzlich, Ein Roboter betet, Das Lager hungert, Eine Stadt fährt vorbei, Der Sand bewegt sich, Heute regnet es Asche, Morgen gibt es Hoffnung

NAMEN: Dusty, Mara, Flint, Ash, Rook, Vela,

Knox, Ember, Crow, Jax, Sable, Torch, Brick, Nova, Wren, Cinder, Pike, Haze, Vale, Rust

KENNT JEDER: Fire, Trouble, Scar, Bones, Lastcan, Redmile, Scrapjaw, Dryhand, Roadwolf, Blacksun, Grease, Wire, Deadeye, Ironlung, Hotwind, Gravel, Spite, Longshot, Burnmark, Null

ÜBERLEBENSWICHTIGES: Sauberes Wasser, Dieselkanister, Kartenstück Norden, Fahrender Arzt, Kugeln im Glas, Schattenplane, Alter Generator, Saatgutdose, Benzinpriester, Regenfänger, Trockenfleisch, Schrottreifen, Funkgerät mit Stimme, Kühlbox Medizin, Salzbeutel, Der sichere Tunnel, Karte zur Pale Anchor, Windradfarm, Trinkbarer Brunnen, Morgenlicht

LEITE DIESE WELT SO:

- Male die Welt in Staub, Hunger, Wasserknappheit, Rost und zerfallenen Siedlungen aus.
- Stelle immer wieder in Frage, was von Menschlichkeit bleibt, wenn Überleben täglich dagegensteht.
- Zeige, dass alles Wichtige knapp ist, Gewalt teuer bleibt und Gemeinschaft stark und zerbrechlich ist.
- Konfrontiere die Spieler mit Hunger, Teilen, Opferwahl, Hoffnung und der Frage, wer mitkommen darf.

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)