

SIX & STORIES +3

HEROES OF STORIES.

Spielfertige Figuren für jede Geschichte.

WAS FINDEST DU IN DIESEM BUCH

Spielfertige Figuren.

Inspirationen für Rollenkonzepte, Details, Schlagwörter und individuelle Moves. Beispiele wie man die Figuren in die Geschichte "Hooksed".

Nimm was du magst. Ändere den Rest.

BEISPIEL

MIRA VALE, PRIVATE ERMITTLERIN

VERSTAND +1, KRAFT -1

SCHARFE SINNE • UNTERWELTKONTAKTE

zerknitterter Mantel • raucht billig • höflich • schläft kaum

EIN LETZTER BLICK: Wenn du einen Ort aufmerksam musterst, stelle zwei Fragen. Bei 6+ zusätzlich eine Gelegenheit.

HOOK: Welcher Fall verfolgt dich noch?

GENERISCHE FIGUREN

TORREN DANE, SÖLDNER

KRAFT +1, PRÄSENZ -1

NIE FAIR GEKÄMPFT • MAN MACHT PLATZ FÜR DICH

gebrochene Nase • spricht wenig • putzt Waffen sorgfältig

HARTE LINIE: Wenn du Gewalt offen androhend ankündigst, würfle mit Vorteil, solange du es wirklich durchziehen würdest.

HOOKS: Wem schuldest du, dass du noch lebst? Wer will dich tot sehen? Welche Schlacht verfolgt dich nachts?

LENA QUILL, SCHMUGGLERIN

GESCHICK +1, WEIRD -1

HAT IMMER EIN VERSTECK • KENNT SCHMUGGELROUTEN

grinst zu schnell • gute Stiefel • nie ohne Plan B

SCHON UNTERWEGS: Wenn du vorher etwas versteckt, geschmuggelt oder vorbereitet haben könntest, sage was. Bei 3+ ist es da; bei 6+ sogar ideal platziert.

HOOKS: Wer wartet auf Ware, die du nie geliefert hast? Wer hat dir das Leben gerettet? Was schmuggelst du nie wieder?

BROTHER ASH, WANDERPREDIGER

PRÄSENZ +1, GESCHICK -1

HÖRT ZU BIS ES WEH TUT • LIEST SCHULD IM GESICHT

ruhige Hände • staubiger Mantel • müde Augen

BEICHT: Wenn du jemandem aufmerksam zuhörst, frage: Wovor hast du Angst? Was verschweigst du? Bei ehrlicher Antwort nimm +1 gegen diese Person.

HOOKS: Wem hast du Vergebung versprochen? Wer glaubt noch an dich? Welche Sünde trägst du selbst?

MARA VOSS, GLÜCKSRITTERIN

PRÄSENZ +1, VERSTAND -1

KOMMT ÜBERALL REIN • RIECHT CHANCEN FRÜH

perfektes Lächeln • teurer Mantel • nie lange allein

NOCH IM SPIEL: Wenn etwas schiefgeht, erkläre, warum du trotzdem noch eine Chance hast.

HOOKS: Wer kennt deinen echten Namen? Wen hast du um alles gebracht? Wer wartet auf deine Rückkehr?

IVY MARROW, ABENTEURERIN

GESCHICK +1, VERSTAND -1

GEHT ZUERST HINEIN • FINDET IMMER EINEN AUSWEG

zerrissene Karte • helles Lachen • alte Narbe am Kinn

NUR KURZ SCHAUEN: Wenn du einen unbekannten Ort zuerst betrittst, stelle sofort eine Frage über Gefahr, Wert oder Fluchtweg.

HOOKS: Was hast du dort zurückgelassen? Wer sucht dieselbe Sache wie du? Warum hörst du nie auf?

GIDEON WARD, DETEKTIV

VERSTAND +1, GESCHICK -1

SIEHT MUSTER SOFORT • LÄSST WIDERSPRÜCHE NICHT LOS

zerlesenes Notizbuch • müde Augen • sauberer Hut

FALSCHER SCHRITT: Wenn du einen Tatort oder Plan untersuchst, frage: Was passt hier nicht?

HOOKS: Welchen Fall konntest du nie lösen? Wer will dich zum Schweigen bringen? Wem schuldest du die Wahrheit?

SERA KNIFE, DIEBIN

GESCHICK +1, KRAFT -1

LEICHTE HÄNDE • IMMER EINEN FLUCHTWEG

enger Blick • weiche Sohlen • grinst beim Rennen

SCHON WEG: Wenn du etwas an dich bringst, darfst du sofort sagen, wie du verschwindest.

HOOKS: Wem hast du etwas Unersetzliches genommen? Wer jagt dich durch jede Stadt? Warum stiehlt du nie für dich selbst?

BROKEN CROWN

Helden hier tragen Schwüre, Narben und rostige Hoffnung.

Sie kämpfen für Ehre, Heimat oder Dinge, die längst verloren sind.

Am Hof gewinnt selten der Gerechteste.

SER KAEI, RITTER OHNE BANNER

KRAFT +1, ARCANA -1

SCHWUR WIEGT SCHWER • IM SATTEL GEBORN

abgewetzter Wappenrock • höfische Haltung • leerer Blick

FORDERE EHRE: Wenn du jemanden öffentlich an Pflicht oder Ehre erinnerst, würfle Ansehen statt Kraft.

HOOKS: Wer trägt dein gestohlenen Banner? Wem hast du Treue geschworen? Warum meidest du deinen alten Namen?

LADY MERROW, HOFDAME

ANSEHEN +1, KRAFT -1

LÄCHELT MIT KLINGEN • HÖRT ALLES ZUERST

seidene Handschuhe • stilles Parfum • unbewegte Haltung

NUR EIN WORT: Wenn du ein Gerücht streust, entscheide, wer es zuerst glaubt.

HOOKS: Wen hast du einst ruiniert? Wer kennt deine Herkunft? Was willst du vom Thron?

ELSA THORN, HOFHEXE

ARCANA +1, KRAFT -1

KENNT ALTE PREISE • RUFT VERBOTENE HILFE

Tintenfinger • riecht nach Rauch • lächelt selten

PREIS NENNEN: Wenn du Magie wirkst, darfst du vorher den Preis benennen, den sie fordert. Tritt er ein, nimm Vorteil.

HOOKS: Wessen Fluch trägst du heimlich? Wer zahlte deinen letzten Preis? Was hättest du nie rufen dürfen?

MARA TINN, KÜCHENMAGD

KRAFT +1, ANSEHEN -1

ARBEITET OHNE KLAGE • HÖRT JEDES FLÜSTERN

rote Hände • feste Schritte • gleicher Blick wie der Lord

IMMER NOCH HEISS: Wenn du in Chaos oder Hektik handelst, behalten einfache Leute automatisch Vertrauen in dich.

HOOKS: Wer erkennt dein Gesicht zu gut? Warum wurde deine Mutter fortgeschickt? Was würdest du mit einem Namen anfangen?

LYRA VALEBORN, WALDLÄUFERIN

GESCHICK +1, ANSEHEN -1

SIEHT GEBROCHENE ZWEIFE • VERSCHWINDET BEIM

BLINZELN

grüne Kapuze • stiller Schritt • beobachtet alles

ZWISCHEN DEN BÄUMEN: Wenn du in Wildnis verschwindest, brauchst du keine Deckung zu erklären.

HOOKS: Welches Monster jagst du seit Jahren? Wer kennt deinen geheimen Pfad? Warum kehrst du nicht heim?

NEON STREETS

Helden hier sind schnell, verschuldet und selten legal.

Sie leben von Stil, Kontakten und riskanten Entscheidungen.

Jeder Deal kostet später mehr.

RAZE NULL, STREET SAMURAI

CHROME +1, TECH -1

CHROM BIS ZUR SCHULTER • RUF AUS ALTEN NÄCHTEN

saubere Klinge • billiges Bier • alte Narben

ERSTER SCHNITT: Wenn Gewalt unvermeidlich wird und du zuerst handelst, nimm Vorteil auf den ersten Wurf.

HOOKS: Welcher Konzern besitzt noch Teile von dir? Wer schuldet dir Blut? Was war dein letzter sauberer Job?

NOVA GLITCH, COURIER

EDGE +1, CHROME -1

FINDET JEDEN HINTERHOF • STEHT IMMER WIEDER AUF

atemlos • neon Schnürsenkel • zu viel Selbstvertrauen

NIE STEHEN BLEIBEN: Solange du in Bewegung

bleibst, können Gegner dich nicht einfach einkesseln.

HOOKS: Was trägst du, ohne zu wissen warum? Wer wartet auf deine Lieferung? Wann bist du zuletzt stehen geblieben?

MAMA STATIC, FIXERIN

REP +1, CHROME -1

KENNT JEDEN PREIS • VERGISST KEINE SCHULD

goldene Zähne • warmer Ton • kalte Augen

JEMAND KENNT WEN: Wenn du Hilfe suchst, gibt es immer einen Kontakt. Der Preis kommt später.

HOOKS: Wer will dein Netzwerk übernehmen? Wem schuldest du einen Gefallen? Wer kennt deine weiche Seite?

PIXEL SAINT, NETRUNNER

TECH +1, CHROME -1

LEBT IN SYSTEMEN • FINDET JEDE HINTERTÜR

leuchtende Kontaktlinsen • kalte Finger • schläft am Terminal

GHOST IN DER LEITUNG: Wenn du Zugang suchst, weißt du immer, wo ein schwacher Punkt liegt.

HOOKS: Wer hat deinen Körper verkauft? Welche Datei darf nie auftauchen? Wer spricht durch deine Geräte?

KILO VEX, STREET DOC

TECH +1, REP -1

FLICKT ALLES MIT PULS • KENNT ILLEGALE VORRÄTE

blutfreie Handschuhe • koffeinzitternd • wach bis morgen

FLICKWERK: Wenn du jemanden unter Druck versorgst, entferne sofort einen körperlichen Zustand. Danach trage selbst Erschöpft oder

Verschuldet.

HOOKS: Wen hast du nicht retten können? Wer schützt deine Klinik? Was steckt noch in deinem Kühlschrank?

DARK MANOR

Helden hier öffnen Türen, die besser verschlossen blieben.

Sie tragen Vernunft, Aberglauben oder alte Schuld mit sich.

Das Haus erinnert sich an alles.

ELEANOR BLACKMOOR, MEDIUM

OKKULT +1, KRAFT -1

SPRICHT MIT DEM STILLEN • SPÜRT FALSCHER WÄRME

schwarze Handschuhe • hört in Stille zu • friert oft

STIMMEN IM HOLZ: Wenn du einem stillen Raum lauschst, frage, was hier zuletzt gefühlt wurde.

HOOKS: Welche Stimme kennt deinen Namen? Wer starb in deinem Zimmer? Warum gehst du nie allein schlafen?

MR. REED, BUTLER

PRÄSENZ +1, AHNUNG -1

HAT ERSATZSCHLÜSSEL • HÖRT HINTER TÜREN MIT

makelloser Kragen • leise Schritte • merkt sich alles

SCHON GEREGLT: Wenn Etikette oder Hauswissen helfen könnte, dann hilft es.

HOOKS: Welches Geheimnis des Hauses schützt du noch? Wem dienst du wirklich? Wer kennt dich ohne Handschuhe?

DR. HARROW, ARZT

VERSTAND +1, PRÄSENZ -1

RUHHIGE HÄNDE IM BLUT • GLAUBT NUR BEWEISEN

saubere Manschetten • kalte Hände • kein Humor

DIAGNOSE: Wenn du jemanden beobachtest, erkennst du sofort Stress, Lüge oder Krankheit.

HOOKS: Wen hast du falsch behandelt? Welche Wahrheit leugnest du? Wer vertraut dir noch?

VIOLET ASHCROFT, ERBIN

PRÄSENZ +1, KRAFT -1

EIN NAME ÖFFNET TÜREN • GIBT NIE KLEIN BEI

Trauerkleid • aufrechter Blick • kontrollierte Wut

EIN NAME ÖFFNET TÜREN: Wenn dein Familienname Gewicht hat, nimm Vorteil – solange du die Folgen trägst.

HOOKS: Warum wolltest du das Erbe nie? Wer sollte es stattdessen bekommen? Was liegt unter dem Testament?

MRS. THORNFIELD, GOUVERNANTE

PRÄSENZ +1, OKKULT -1

ORDNET JEDES CHAOS • KINDER VERTRAUEN DIR SOFORT

enger Dutt • starre Haltung • sanfte Stimme

SO WIRD DAS GEMACHT: Wenn Menschen zögern oder streiten, darfst du sofort einfache Ordnung herstellen.

HOOKS: Wen hast du im Haus versteckt? Welches Kind spricht nachts mit dir? Warum verlässt du das Anwesen nie?

GUTTER CITY

Helden hier leben vom Mut, vom Charme und vom nächsten Versuch.

Sie kämpfen mit Fäusten, Stimmen oder Informationen.

Am Ende entscheidet wer wen kennt.

FRANKIE DOYLE, FAHRER

GESCHICK +1, INSTINKT -1

KENNT JEDE AUSFAHRT • LENKT DURCH JEDE LAGE

Zigarette im Mundwinkel • müdes Grinsen • kennt jede Abkürzung

STEIG EIN: Wenn es noch knapp möglich ist, steht irgendwo ein Fahrzeug bereit.

HOOKS: Wer sitzt nie wieder auf deinem Beifahrersitz? Wer kennt dein Versteck? Für wen würdest du umdrehen?

JUNE MERCER, SÄNGERIN

PRÄSENZ +1, KRAFT -1

HÄLT JEDEN BLICK • HÖRT MEHR ALS WORTE

roter Lippenstift • heisere Stimme • sieht alles

ZWISCHEN DEN ZEILEN: Wenn du singst oder performst, darfst du eine versteckte Botschaft an genau eine Person senden.

HOOKS: Wer bezahlt deine letzte große Rechnung? Wem galt dein schönstes Lied? Wer kennt dich ohne Bühne?

DETECTIVE COLE RAIN, COP

PRÄSENZ +1, VERSTAND -1

TRÄGT MARKE MIT GEWICHT • KENNT JEDE AUSREDE

nasser Mantel · müde Augen · saubere Schuhe

MACH KEINEN FEHLER: Wenn du Autorität offen einsetzt, zögern normale Leute einen Moment.

HOOKS: Wer bezahlt dich heimlich? Wen hättest du schützen müssen? Warum trägst du die Marke noch?

BENNY CROSS, BOXER

KRAFT +1, VERSTAND -1

STEHT WIEDER AUF · MAN KENNT DEINE FÄUSTE

geschwollene Knöchel · höflich zu Kindern · langsamer Gang

NOCH NICHT UNTEN: Einmal pro Session ignorierst du Verletzt für eine Szene.

HOOKS: Für wen wirfst du absichtlich einen Kampf? Wer trainierte dich einst? Warum schlägst du noch zu?

RUTH VALE, JOURNALISTIN

VERSTAND +1, KRAFT -1

FINDET AKTENSTAUB · LÄSST NICHTS RUHEN

Notizblock voll Kaffeeflecken · schnelle Fragen · zu wenig Schlaf

EINE QUELLE MEHR: Wenn du nach Informationen suchst, gibt es immer noch eine letzte Quelle.

HOOKS: Welche Story durfte nie erscheinen? Wer hat deine Quelle getötet? Was würdest du sofort drucken?

ROCCO VALE, BUCHMACHER

VERSTAND +1, KRAFT -1

KENNT JEDE QUOTE · RIECHT VERZWEIFLUNG FRÜH

breiter Ring · schiefer Hut · raues Lachen

GUTE CHANCEN: Wenn du ein Risiko siehst, sage, wer heute verlieren wird.

HOOKS: Wer schuldet dir zu viel? Wer will deine Bücher sehen? Auf wen wetttest du nie?

STAR DRIFT

Helden hier reisen zu weit, zu schnell und oft zu allein.

Sie folgen Signalen, Verträgen oder Dingen ohne Namen.

Nicht jede Route führt zurück.

JUNO ARC, PILOTIN

GESCHICK +1, PSI -1

FLIEGT ALLES WAS FÄLLT · NERVEN AUS DRAHT

kauft billigen Kaffee · flucht charmant · liebt Startbahnen

ENGES FENSTER: Wenn nur ein riskantes Manöver hilft, nimm Vorteil.

HOOKS: Wer wartet am Ende deiner Route? Welchen Absturz überlebst du? Warum landest du nie dort?

ORLAN-7, ANDROID

VERSTAND +1, PRÄSENZ -1

NIE VERWACKELT · ARBEITET OHNE PAUSE

zu still · perfekte Haltung · lernt Humor falsch

BERECHNET: Wenn du kurz Zeit zum Analysieren hast, stelle eine zusätzliche Frage.

HOOKS: Welche Erinnerung gehört nicht dir? Wer beansprucht dich als Eigentum? Was lernst

du heimlich?

VEDA SOL, NAVIGATORIN

PSI +1, KRAFT -1

HÖRT FERNES RUFEN • KENNT TOTE ROUTEN

ferner Blick • summt alte Lieder • schläft selten

KURSGEFÜHL: Wenn du den Weg suchst, spürst du die sicherste Richtung.

HOOKS: Welche Stimme ruft dich aus dem All? Welche Route meidest du? Wer glaubt dir nicht mehr?

TAREK MOSS, BERGMANN

KRAFT +1, PRÄSENZ -1

HEBT UNMÖGLICHES AN • WEISS WAS NACHGIBT

Staub im Bart • ehrliches Lachen • kaputte Schulter

DURCH DIE WAND: Wenn Hindernisse materiell sind, weißt du, wo sie schwach sind.

HOOKS: Was hast du im Fels eingeschlossen? Wer grub mit dir und kam nie raus? Was hörst du unter Stein?

CAPTAIN HALCYON, FRACHTKAPITÄNIN

PRÄSENZ +1, PSI -1

SPRICHT JEDEN HAFEN • HÄLT CREW ZUSAMMEN

abgewetzter Mantel • ruhiger Blick • schwere Stiefel

MEIN SCHIFF ZUERST: Wenn Verhandlungen stocken, kannst du immer etwas gegen Transport tauschen.

HOOKS: Wer wartet auf deine Rückkehr? Welche Fracht öffnest du nie? Wer meuterte einst gegen dich?

NIX CALDER, CHEFINGENIEUR

TECH +1, PRÄSENZ -1

HÄLT ALLES AM LAUFEN • BAUT AUS SCHROTT WUNDER

ölverschmierte Hände • loses Werkzeug • schläft unter Maschinen

LÄUFT WIEDER: Wenn etwas kaputt, blockiert oder ohne Energie ist, kannst du es kurzfristig funktionsfähig machen.

HOOKS: Was hast du absichtlich falsch repariert? Wer verdankt dir noch Sauerstoff? Welche Maschine spricht nur mit dir?

ASHEN ROAD

Helden hier teilen Wasser, Hoffnung und schlechte Nachrichten.

Sie bauen Zukunft aus Staub, Schrott und Sturheit.

Morgen ist nie garantiert.

CINDER ROOK, WASSERLÄUFERIN

GESCHICK +1, WILLEN -1

FINDET WASSERGERUCH • VERLÄUFT SICH NIE ZWEIMAL

staubige Brille • trockener Humor • zählt Schlucke mit

NOCH EIN TROPFEN: Wenn alle glauben, nichts mehr zu haben, findest du eine kleine Reserve.

HOOKS: Wem schuldest du Wasser? Wer folgt deiner Spur? Wann hast du zuletzt geteilt?

BRICK HAZE, SCHROTTHÄNDLER

VERSTAND +1, KRAFT -1

SIEHT WERT IM MÜLL • FINDET BRAUCHBARE RESTE
volle Taschen • schmutzige Hände • misstrauisches Grinsen

KANN MAN BRAUCHEN: Wenn du im Schrott suchst, findest du etwas Nützliches, aber Seltsames.

HOOKS: Wer will zurück, was du gefunden hast? Wem verkaufst du nie wieder etwas? Was horest du heimlich?

MARA TORCH, EX-SOLDATIN

KRAFT +1, FUNKE -1

HÄLT DIE LINIE • BLICK WIE KRIEGSRECHT
rasierter Schädel • gepflegte Stiefel • schläft leicht

LINIE HALTEN: Wenn andere bei dir Deckung suchen, nimm +1 auf Standhalten.

HOOKS: Wer kennt deine Kriegsverbrechen? Wer diente unter dir? Was würdest du wieder tun?

WREN SALT, PROPHET

FUNKE +1, VERSTAND -1

SPRICHT HOFFNUNG LAUT AUS • ERKENNT HEIMLICHE ANGST
barfuß • klare Stimme • sammelt Glasscherben

MORGENLICHT: Einmal pro Session sprichst du eine Warnung aus. Wenn sie beachtet wird, nimm die Gruppe Vorteil.

HOOKS: Wann lag deine Vision zuletzt falsch? Wer hört nur auf dich? Welche Hoffnung lügst du vor?

TOMA GRAIN, QUARTERMASTER

VERSTAND +1, FUNKE -1

ZÄHLT ALLES MIT • VERSCHWENDET NICHTS
staubige Schürze • harte Hände • müde Augen

REICHT NOCH: Wenn Vorräte knapp sind, sag, wie du sie für kurze Zeit streckst.

HOOKS: Wen hast du hungrig fortgeschickt? Was horest du heimlich? Wer würde für dich töten?

PIP ASH, KIND DES STAUBS

FUNKE +1, KRAFT -1

KOMMT ÜBERALL DURCH • FINDET HOFFNUNG IM DRECK
zu große Jacke • wacher Blick • nackte Füße

WAR SCHON DA: Wenn niemand hinsah, warst du bereits dort und hast etwas gesehen oder genommen.

HOOKS: Wer sucht dich verzweifelt? Was bist du die hoffnung? Warum vertraust du Erwachsenen nie?

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)