

DEAD.EARTH — Der Einsatz-Generator

1. Wer will es? (W8)
2. Was gibt es zu holen? (W12)
3. Wo liegt es? (W12)
4. Was bewacht es? (W10)
5. Die Komplikation (W12)
6. Zeitdruck (W6)
7. Was springt dabei heraus? (W8)

Ein Beispiel

Und dann?

DEAD.EARTH — Der Einsatz-Generator

In sieben Würfeln ein Abenteuer. Für die Spielleitung, die in fünf Minuten einen Einsatz braucht.

So geht's: Würfle einmal auf jede Tabelle — oder wähle, was dir gefällt. Die **Beute** ist der Grund, die **Wächter** sind der Preis, die **Komplikation** ist das, woran sich alle erinnern werden. Für Begegnungen unterwegs, Funde und Raumdetails nimm den **Würfelkasten**.

Playtest 0.5 · Stand 2026-09-06 — Arbeitsfassung. Rückmeldungen willkommen: mail@dead-earth.com · © 2026 Peter Schuster, 1130 Wien.

1. Wer will es? (W8)

W8	Auftraggeber
1	Eure eigene Zuflucht braucht es. Dringend.
2	Ein Händler zahlt in Ressourcen. Vorkasse gibt es nicht.
3	Eine andere Siedlung bittet um Hilfe — Einfluss winkt.
4	Ein Gezeichneter hat davon geträumt. Dreimal.
5	Ein Sterbender bittet euch um diesen einen letzten Gefallen.
6	Eine Fraktion „bittet“. Mit Nachdruck.
7	Niemand. Ihr habt eine Karte gefunden.
8	Ein Kind schwört, es gesehen zu haben.

2. Was gibt es zu holen? (W12)

W12	Die Beute
1	Medizin — Antibiotika, Serum, Schmerzmittel
2	Feinbauteile: Werkzeug, Elektronik, Feinmechanik
3	Treibstoff oder Chemikalien
4	Ein Relikt — das Gold der Endzeit
5	Saatgut oder Konserven
6	Munition. Ganze Kisten davon.
7	Eine Person — lebend herausholen
8	Aufzeichnungen, Karten, Namenslisten
9	Ein Generator, noch funktionsfähig
10	Eine ganz bestimmte Waffe
11	Ein Leichnam — als Beweis
12	Etwas, das der Auftraggeber nicht benennen will

3. Wo liegt es? (W12)

W12	Der Ort
1	Ein Spital oder eine Klinik
2	Werkstatt, Fabrik, Depot
3	U-Bahn-Schacht oder Kanal
4	Eine Kirche
5	Schule oder Kindergarten
6	Markthalle oder Gasometer
7	Ein Wohnblock — Stiege für Stiege
8	Kaserne oder Waffenlager
9	Bahnhof oder Brückenkopf
10	Eine Villa im Grünen
11	Ein Flakturm oder Bunker
12	Ein Ort, der auf keiner Karte steht

4. Was bewacht es? (W10)

W10	Die Wächter
1	Ein Rudel Wandler: träge, zahlreich, geduldig
2	Renner — sie haben euch längst gehört
3	Ein Nest: Sporen, Fäule, etwas in der Mitte

W10	Die Wächter
4	Eine Fraktion hat den Ort besetzt
5	Maschinen laufen noch und halten Wache
6	Riss-Brut. Der Boden ist hier dünn.
7	Ein Verdammter. Er hat Zeit.
8	Fallen — menschgemacht und frisch gestellt
9	Nichts. (Und das ist die eigentliche Frage.)
10	Ein einzelner Elite-Gegner. Und er weiß, dass ihr kommt.

5. Die Komplikation (W12)

W12	Was schiefeht
1	Jemand anderer ist schon dort — und war schneller
2	Die Beute ist beschädigt; sie ganz herauszubekommen kostet Zeit
3	Der Weg hinein ist eingestürzt. Es gibt nur den schlechten Weg.
4	Der Auftraggeber hat gelogen. Über das Was oder das Wo.
5	Ein Gefangener bittet um Rettung. Er ist nicht allein.
6	Das Gebäude brennt bereits — oder steht unter Wasser
7	Die Beute ist eine Person, die nicht mitkommen will
8	Etwas schläft dort. Lärm weckt es.
9	Eine zweite Gruppe verhandelt. Oder schießt.
10	Der Rückweg ist nicht der Hinweg
11	Ein Begabter spürt es: Hier ist der Riss nah.
12	Es ist eine Falle — und ihr seid der Köder

6. Zeitdruck (W6)

W6	Die Uhr
1	Keiner. Nehmt euch Zeit. <i>(Das ist verdächtig.)</i>
2	Bis Sonnenuntergang
3	Eine Meute zieht heran; in wenigen Stunden ist der Weg zu
4	Das Wetter kippt: Sturm, Asche, Regen
5	Ein Rivale ist ebenfalls unterwegs
6	Etwas wacht auf. Und es hat Hunger.

7. Was springt dabei heraus? (W8)

W8	Belohnung
1	Ressourcen — würfle auf Bergung im Würfelkasten
2	Ein Relikt : Erfahrung <i>und</i> Zuflucht-Währung
3	Einfluss bei einer Fraktion
4	Der Bauplan für ein Modul
5	Eine Karte — und damit das nächste Ziel
6	Ein NSC schließt sich euch an
7	Munition und Vorräte für einen ganzen Zyklus
8	Wissen. Über den Riss, den Krieg — oder euch selbst.

Ein Beispiel

Gewürfelt: $3 \cdot 7 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 6$

Eine **Nachbarsiedlung bittet um Hilfe**: Ihre Feldscherin ist verschwunden — **lebend herauszuholen** aus einer alten **Schule**, in der jetzt **die Apokalypse Gottes** ein Quartier unterhält. Vor Ort zeigt sich: Es ist **ein Gefangener mehr als erwartet** — ein halbes Dutzend Kinder sitzt im Turnsaal. Und **eine Meute zieht heran**; in wenigen Stunden ist der Rückweg versperrt. Gelingt es, **schließt sich die Feldscherin der Gruppe an**.

Sieben Würfe, fünf Minuten — und ein Abend, über den man noch redet.

Und dann?

- **Erfahrung** gibt es fürs **Heimbringen**, nicht fürs Töten: je Relikt +4 EP, für den abgeschlossenen Einsatz +1.
- Jeder laute Schuss treibt die **Bedrohung** — und die entscheidet, was euch auf dem Rückweg begegnet.
- Unterwegs: **Würfelkasten** für Begegnungen, Funde, Räume und Komplikationen.
- Danach: **Zuflucht-Bogen** — Beute verbuchen, bauen, das Wochenereignis würfeln.