

DEAD.EARTH — Schnellstart

In zehn Minuten spielbereit. Das Nötigste, um sofort loszulegen — die vollen Regeln stehen im Band „Die Regeln“.

Was du brauchst

Ein paar **zwanzigseitige Würfel (W20)** und eine Handvoll **sechseckige (W6)**, Bleistifte, Figuren oder Marker — und eine **Spielleitung (SL)**, die die Welt beschreibt und die Gegner führt.

Das Grundprinzip

Zwei Fragen, zwei Würfelarten:

- **Ob** etwas gelingt → der **W20**.
- **Wie schlimm** es ausgeht → **W6-Pools**.

Die Probe: W20 + passendes Attribut gegen einen Zielwert. **12** ist normal, leicht **8**, schwer **16**, extrem **20**. Gleich oder höher = Erfolg. Eine **natürliche 20** ist ein Volltreffer, eine **natürliche 1** ein Patzer.

Die vier Attribute

- **KÖR** — Körper: Kraft, Zähigkeit, Nahkampf.
- **REF** — Reflex: Zielen, Ausweichen, Tempo.
- **VER** — Verstand: Technik, Medizin, Wahrnehmung.
- **WIL** — Wille: Nerven, Führung, die Gabe.

Abgeleitet: **Verteidigung (VW)** = **10** + **REF** · **Trefferpunkte (TP)** = **4** + **KÖR** · (Begabte: **Belastungsgrenze** = **3** + **WIL**).

Eine Runde Kampf

Ihr aktiviert **abwechselnd** je eine Figur; jede hat **2 Aktionen**: bewegen · angreifen · **zielen** (nächster Angriff mit Vorteil) · nachladen · in Deckung · Erste Hilfe · **Bereitschaft** (Overwatch) · interagieren.

Angreifen — zwei Schritte:

1. **Treffen:** W20 + Attribut ≥ **VW** des Ziels (Fernkampf mit REF, Nahkampf mit KÖR).
2. **Verwunden:** würfle den **Schadenspool** der Waffe (z. B. 3W6). **Jeder Würfel, der die Wundschwelle erreicht, ist eine Wunde.**

Wundschwelle (was der W6 mindestens zeigen muss): ungepanzert **2+**, leichte Rüstung **3+**, schwere **4+**; **Deckung** treibt sie hoch (+1 leicht, +2 schwer).

Bruch (BR) einer Waffe senkt sie wieder. Und: **eine gewürfelte 6 verwundet immer.**

Erreichen die Wunden die **TP** des Ziels, ist es **kampfunfähig** — bei Figuren würfelt man dann W20 + KÖR auf die Verletzung (von „Streifschuss, sofort weiter“ bis „verblutet ohne Erste Hilfe“).

Ein paar Schlüsselwörter

- **Wichtig:** jede gewürfelte 6 verursacht eine zusätzliche Wunde.
- **Automatisch (Feuerstoß):** eine Salve auf mehrere nahe Ziele — Treffer frei verteilen, jede 6 gibt einen Extra-Treffer; dafür **sehr laut** und munitionshungrig.
- **Laut:** zieht Gegner an. **Leise:** tut es nicht.

Gaben — für Begabte

Manche Figuren haben **Gaben**, eigene Kräfte anstelle von Magie. Jeder Einsatz erhöht die **Belastung** um 1; steigt sie über die Grenze, droht der **Rückschlag** — von „ausgebrannt“ bis zu einer neuen, bleibenden **Narbe**. Macht hat hier immer ihren Preis.

Draußen in den Ruinen

Ein Vorstoß läuft in **Zügen**. Achtet auf **Licht**, **Munition** und **Rationen** — sie zählen unaufhaltsam herunter. Und auf die **Bedrohung**: jeder Lärm treibt sie hoch, und irgendwann kommt etwas aus der Dunkelheit. Wer die Beute greift und **lebend herauskommt**, gewinnt — Erfahrung gibt es fürs **Heimbringen von Relikten**, nicht fürs Töten.

Das reicht zum Loslegen. Alles Weitere — Erkundung, Kampagne, der Ausbau eurer Zuflucht und der Aufstieg eurer Figuren — steht ausführlich im Band „**Die Regeln**“. Die Welt wartet im Band „**Die Welt**“, die Gegner im „**Bestiarium**“.

Viel Glück. Ihr werdet es brauchen.

Playtest 0.5 · Stand 2026-09-06 · © 2026 Peter Schuster, 1130 Wien ·

Rückmeldungen: mail@dead-earth.com