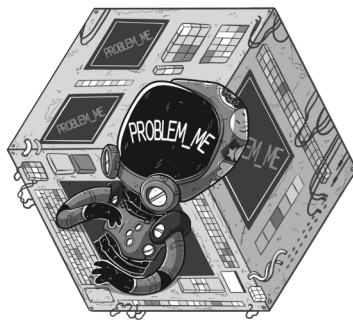


13.03.2026

DOG DAYS 2

-Die Rückkehr-

*Ein
minimalistisches
Rollenspiel von*



**Idee, Text und Layout
von**

PROBLEM ME:
Thorsten Gabriel
thorsten.gabriel@web.de

Logodesigns:

Jordan W. Martin
<https://jordanwmartin.com/>

Copyright: Thorsten Gabriel

März 2026

FAQ yourself:

Was ist Dog Days 2?

Erstens: Der Nachfolger des legendären aber leider verschollenen Klassikers Dog Days - gegen alle Widrigkeiten. Einem Spiel von dem ich behaupte, dass es grandios war. Das ist einfach, denn du wirst es nirgends finden, um mir das Gegenteil zu beweisen!

Zweitens: Ein extrem regelarmes Rollenspiel, das ich dazu entwickelt habe, schnelle unkomplizierte Exploitation-Geschichten an den Tisch zu bringen.

Drittens: Der zweite Teil einer Reihe und wir wissen, was das heisst. Weniger Blabla, kürzere Laufzeit und mehr von allem außer Anspruch.

Was kann man mit Dog Days 2 spielen?

Spiel doch damit was du willst. Aber geschrieben ist es für Bier und Brezel Abende, leicht humorvolle, actionreiche B-Movie Horrorkost. Sicher kann man aber auch ernstere Themen damit bespielen. Aber willst du das?

Was ist Dog Days?

Sagt mal, wollt ihr mich veräppeln? Nochmal? Anders diesmal? Okay.

Dog Days ist sehr handwedelig, soll temporeiches und flexibles Spiel ermöglichen und führt zu Diskussionen zwischen den Spielenden und der Spielleitung (SL), ob nicht dies oder das doch noch einen zusätzlichen Bonuswürfel bringt.

Das ist so gewollt. Designentscheidung.
Punkt.

SL: Reg deine Spielenden an, kreativ zu sein
und sich was zu trauen.

Spieler oder Spielerin: Hau auf die Kacke,
nutz alles, was deine SL dir gibt und erfinde
dazu, was die Szene cooler macht.

Habt Spaß, dreht frei!

Was ist Dog Days 2 nicht?

War ja klar. Nun ja. Wer bis hierhin gelesen
hat, wird es vermuten. Das hier ist kein
simulationistisches Spiel, kein taktischer
Kampfsimulator, kein OSR Spiel in
irgendeiner Art, kein reines Erzählspiel und
kein traditionelles Rollenspiel. Es ist
einfach Dog Days 2. Das mag dir gefallen
oder nicht, aber teste es einfach mal und
wenn es dir dann nicht passt:

Änder alles, wirf alles über den Haufen,
zerrei das Buch und kleb es neu zusammen,
denk dir zustzliche Mechaniken aus oder
mach alles von Grund auf anders.

Will sagen:

Bleib wild, bleib kreativ, hab Spaß.

Wie wird gespielt?

Was ein Rollenspiel ist, werde ich hier nicht mehr erklären, dazu findest du in den weiten des Internet kompetentere und interessantere Meinungen. Solltest du, werter Leser, werte Leserin, jetzt gerade zum ersten Mal mit dem Medium Rollenspiel in Kontakt kommen, rate ich dir ab, weiter zu lesen. Du könntest Zustände von Verwirrung erleiden oder uralte Übel heraufbeschwören.

Kauf dir ein Starter Set eines einsteigerfreundlichen Rollenspiels und stoß dir die Hörner ab. Dog Days 2 ist zwar kein schweres Spiel, aber es ist nicht ausufernd erklärt. Es setzt ein gewisses Maß an Spielerfahrung voraus.

Um Dog Days 2 zu spielen, benötigst du mindestens zwei Personen, da eine Person hier ganz klassisch die Spielleitung übernimmt und sich zumindest eine grobe Idee für den Spielabend überlegen sollte.

Der Rest der Mitspielenden entwirft sich ganz fix eine:n Überlebende:n und dann gehts auch schon los. (Naja fast. Aber gleich, versprochen!)

Ob ein Charakter etwas tun kann oder nicht, entscheidet ihr gemeinsam am Tisch. Sollte das Scheitern einer Aktion mindestens genauso viel zu der Geschichte beitragen wie der Erfolg derselbigen, würfelt ihr eine Probe.

Dazu erstellst du einen Würfelpool aus mehreren W6 (ja davon wirst du circa 10 Stück brauchen) und versuchst dann eine Menge an Erfolgen zu Würfeln, welche die SL dir vorher freundlich unterbreitet.

Probenwerte:

2-machbar **3**-schwer **4**-heftig **5**-irre

Würfelpools werden durch Kombination zweier Attribute erstellt, derer es nur 3 im Spiel gibt. (körperliche Verfassung, geistige Stabilität, Bildung)

Pro Punkt im genutzten Attribut fügt ihr 1W6 dem Pool hinzu.

Dazu kommen eventuell je ein Bonus-Würfel durch Items, den Beruf, die Passion und sonstige äußere Umstände. Besonders gut eingesetzte Talente oder Gegenstände können auch +2 geben. Das ist Verhandlungssache und stark von der Fiktion abhängig.

Schlechte Umstände können auch einen Würfel abziehen. Besonders schlechte Umstände auch mehr, aber nie mehr als 3.

Der gesamte Pool wird gewürfelt und alle Würfel, die eine 5 oder eine 6 zeigen, werden generell als Erfolg gewertet. (Auch dazu gibt es wenige Ausnahmen, dazu später mehr)

Das ist quasi der Kern des Spiels.

Jetzt aber Blätter und Stifte raus:

Klassenarbeit!

Einen Überlebenden erschaffen:

Attribute

Du erhältst 12 Punkte, die du auf die 3 Attribute

-Körperliche Verfassung

-Geistige Stabilität

-Bildung

verteilen darfst.

Es gilt ein Minimum von 2 und ein Maximum von 6

Aus diesen Werten leitet sich ein weiterer Wert ab:

Überleben

Der Überlebenswert wird immer dann als Würfelpool herangezogen, wenn du, naja, überleben willst. Fast zu klar, oder?

Der Wert bildet sich immer aus den beiden höchsten Attributen, die du aktuell besitzt.

Wie aktuell? Ganz einfach. Schaden, den deine Spielfigur einsteckt, ziehst du entweder von „körperliche Verfassung“ oder „geistige Stabilität“ ab. Clever, was? Und unangenehm, aber das merkst du noch.

Beruf

Was ist deine Spielfigur von Beruf? Das ist ein weit gefasster Begriff und muss kein klassischer Lehrberuf sein. Ihr wisst schon. Was hat die Figur bisher hauptsächlich gemacht, um durchs Leben zu kommen? Was hat er oder sie gelernt?

Sollte der Beruf bei einer Probe nützlich sein, verbessert das euren Würfelpool.

Passion

Wofür brennt deine Figur? Was ist ihre Leidenschaft? Etwas das sie aus intrinsischer Motivation gelernt hat.

Sollte diese Expertise euch nützlich erscheinen, springen auch hier unter Umständen Bonuswürfel raus.

Spotlights

Wähle einen einzigartigen Moment aus der beiliegenden Liste, der nur dir gehört. Diese spezielle Aktion ist nur einmal pro Spielabend einsetzbar und nur du kannst sie nutzen.

Gegenstände

Ja ich weiss, ihr liebt Listen mit Gegenständen. Aber wir sind hier nicht in einem Settingband oder einem Spiel, das so tut, als hätte es ein Setting. Ganz und garnicht. Daher:

Entscheidet gemeinsam, was für euer bevorstehendes Abenteuer Sinn macht. Büroangestellte in der ausbrechenden Zombieapokalypse werden keine Plattenrüstungen oder Rakentwerfer mit sich führen. (Oder doch?)

Und je nach Thema des Abends kann die Ausrüstung sehr unterschiedlich ausfallen. Professionelle Söldner rennen durch ein Sasquatch Revier? Andere Geschichte als: zwei alte Angler werden auf dem See von seltsam glühenden Sternschnuppen überrascht, nicht?

Redet darüber, findet Konsens oder akzeptiert was eure SL bereits in der Vorplanung

entworfen hat. Ihr schafft das. Auch ohne Listen. Ich glaub an euch.

So, das war es schon fast. Es kann losgehen. Seid ihr bereit?

Aufgeregt? Was, ihr seid schon angetrunken?

Na gut, wenn euch das weiterhilft. Ist nicht notwendig. Wirklich nicht.

Noch ein paar Sätze, um das Kernelement der Resolutionsmechanik näher zu definieren oder:

„Proben, eh?“

Die Schwierigkeit einer Probe setzt die SL. Die Spielenden ziehen ihre Würfel pools zusammen, indem sie:

- *zwei Attributswerte addieren $xW6+W6$*
- *Beruf und/oder Passion mit einbeziehen, falls es Sinn ergibt. Je $+1w6$*
- *hilfreiche Gegenstände nutzen. (Ja auch Waffen) $+1w6$*
- *gesammeltes Wissen über die Spielwelt nutzen $+1w6$*
- *Hilfe einer anderen Figur mit einbeziehen $+1w6$*
- *Die Umgebung sinnvoll in die Lösung mit einbeziehen $+1w6$*

Dann wird der ganze Pool gewürfelt und es wird versucht, mindestens die Menge an Erfolgen zu erreichen, die der Probenwert (PW) vorgibt:

2-machbar **3**-schwer **4**-heftig **5**-irre

überschüssige Erfolge verfallen ungenutzt, es sei denn ihre Anzahl entspricht einem erneuten Erreichen des Probenwertes.

Ein Beispiel: Arnie würfelt gegen einen PW von 2 und würfelt 5 Erfolge. Nach dem Abzug von 2 Erfolgen um die Probe zu bestehen, bleiben noch 3 Erfolge über. Das reicht um den Probenwert ein weiteres Mal zu erreichen.

Das wäre ein doppeltes Gelingen und sollte im Spiel belohnt werden. Mehrfach gelungene Proben darüber hinaus sollten gebührend am Tisch zelebriert werden und sich in der Fiktion in Form von enormen Vorteilen für die Spielgruppe niederschlagen.

Hilft eine Figur der Anderen bei einer Aufgabe, darf der oder die Würfelwerfer:in sich einen zusätzlichen Würfel zum Pool addieren. Es dürfen sich mehrere Spielende unterstützen, sofern es in der Spielwelt Sinn ergibt.

Erreicht man den PW nicht, gelingt die Aktion erst mal nicht.

Doch keine Angst, denn eure Spielfigur brennt vor Überlebenswillen und ist manchmal auch bereit, an ihre Grenze zu gehen, um zu erreichen, was notwendig ist. Und das geht so:

Willen

Die reine Kraft des Überlebenswillens wird durch Willenskraftpunkte (kurz: Willen) abgebildet.

Man startet mit 3 Punkten.

Einen Punkt kann man nach einem Würfelwurf ausgeben um alle Würfel, die keinen Erfolg zeigen, neu zu würfeln. Das geht nur einmal pro Probe.

Die andere, wenngleich schmerzhaftere Möglichkeit ist, sich richtig rein zu hängen.

Ans Limit gehen.

Wenn alle Anstrengungen und reiner Wille nicht reichen, kannst du den Erfolg einer Aktion über dein leibliches Wohl stellen.

Werte eine 4 als Erfolg: verliere einen Attributspunkt. (nach der Probe)

Werte eine 3 als Erfolg: verliere 2 Attributspunkte. (nach der Probe)

Diese Abzüge gelten pro umgewandelten Punkt.

Es ist möglich über eine solche Aktion seine Spielfigur zu vernichten. Passiert.

Da die Punkte aber erst nach der Aktion verrechnet werden, stirbt deine Figur heldenhaft bei der Erfüllung ihrer Aufgabe und rettet damit hoffentlich dem kümmerlichen Rest eurer Gruppe den schwer ramponierten Allerwertesten.

Man kann kein Attribut in den negativen Zahlenraum schieben.

Was wenn es Handgreiflich wird?

Kampf, Schaden und der ganze andere Spaß

Erstmal zu den Hauptakteuren eurer Geschichte. Den Monstren, Mutanten und Schrecken der Apokalypse. Diese werden eure Überlebenden jagen und angreifen und vor allem eins: Sie zu Aktionen nötigen.

Um das so einfach wie möglich zu halten, habe ich mich dazu entschieden, Gegner mit einem einzigen Wurf abzubilden und ihn reißerisch GEFAHRENWERT (GW) zu nennen.

Dieser Wert bestimmt sowohl die Menge an Erfolgen, die man würfeln muss, um Ihnen Schaden zuzufügen, als auch die Menge an Erfolgen, die man würfeln muss, um ihren Angriffen mit dem Überlebenswurf zu entkommen.

Gegner greifen IMMER zuerst an, es sei denn, die Überlebenden hatten einen super Plan. Witzig, nicht?

Achtung! AUS DEM WEG!

Um z.B. dem Angriff eines böartigen Großraumcentauris (oder sonst einer Abscheulichkeit) auszuweichen, bildet sich der zu benutzende Würfelpool aus den beiden aktuell höchsten Attributen. Auch hier kann man die verschiedensten Bonuswürfel herausleiern. Eure SL wird sich freuen.

Das bringt mich zu Rüstungen.

Rüstung wie Helme oder Schutzwesten können bei einem Überlebenswurf +1W auf den Würfelpool geben. Wie bei allen Items gilt: +2W wenn sie sehr nützlich sind.

Sie können bei Aktionen aber auch hinderlich sein und 1-2 Würfel abziehen.

Wird der Wert nicht erreicht, trifft euch der Gegner und ihr verliert einen Punkt körperliche Verfassung oder geistige Stabilität. Fällt einer der beiden Werte auf 0 wird man Handlungsunfähig. (mehr dazu unten unter WARS DAS?)

Solltet ihr noch stehen, heißt es jetzt:

ATTACKE!

Erreicht man mit seinem Angriff so viele Erfolge wie der Gefahrenwert anzeigt, trifft der Angriff und dadurch sinkt der Gefahrenwert um einen Punkt. Sollte mit übrigen Erfolgen des Würfelwurfs der neue GW auch noch übertroffen werden, zieht das einen weiteren Punkt ab. Das ist mehrfach möglich und kann bei viel Würfelglück zu einer schönen Sauerei führen.

Das führt mich zur Verwendung von Waffen:

Unbewaffnet: Man kann pro Probe nur maximal einen Punkt vom GW abziehen, egal wie viele Erfolge man erzielt.

Bewaffnet: man kann mehrere GW Punkte in einem Angriff abziehen, sofern die Erfolge dazu ausreichen.

Übertrieben große -Riesen Knall Peng Rums-Dinger: Explosionen, Super Waffen, experimenteller Laser - you name it.

Verdoppele die gewürfelten Erfolge und werte alle wie bei „Bewaffnet“ aber dann ist die Waffe verbraucht, zerstört, muss ewig Aufladen oder benötigt mehr Treibstoff/Munition.

Achtung: Behutsam einsetzen!

Achja, bevor ich es vergesse:

Waffen sind Gegenstände und bringen somit 1-2 W6 für den Würfelpool.

Wars das?

Eure körperliche Verfassung ist auf 0 Punkte gefallen und alles wird schwarz. Abblende. Eure Geschichte ist zu Ende.

Das bedeutet nicht zwangsweise, dass ihr gefressen oder desintegriert wurdet, ihr könnt nur nicht mehr aktiv an der Handlung teilnehmen. Schlimmer noch. Die SL hat freie Hand, den schlaffen Sack, den euer Körper ab jetzt darstellt, herumzuschubsen, wie es ihr beliebt. Deal with it.

Vielleicht habt ihr aber auch Glück und eure Mitleidenden sind nicht komplette Unmenschen und versuchen euch zu retten. Dann wollen wir nicht so sein:

Notdürftige erste Hilfe:

Nur mit entsprechenden Items machbar und kostet eine ganze Runde Zeit.

Notdürftige erste Hilfe heilt maximal 1 Punkt körperliche Verfassung.

Dazu ist kein Wurf notwendig aber jede Spielfigur kann nur einmal pro Session auf diese Weise gerettet werden.

Eure geistige Verfassung sinkt auf 0 Punkte?

Time to go Crazy. Ob komplette Verneinung der Realität, wirres Geschrei oder andere beängstigende Dinge. Du bist nicht mehr in der Lage, deinen Verstand zusammen zu halten und drehst durch. Auch hier wird deine SL zum Puppet Master und dirigiert mit dir

zusammen die Symphony of Destruction. (Da muss ich selbst über mich den Kopf schütteln)

Eine geistige Verfassung von 0 lässt sich in einem OneShot in der Regel nicht heilen und daher gibt es hier keine langwierigen Lösungen. Es ist allerdings okay, das Spielgruppen, welche sich in Sicherheit befinden, oder sich gegenseitig beruhigen können, hier und da mal einen Punkt geistige Stabilität zurückgewinnen können. Sei nicht so hartherzig. Also ehrlich mal...

Und jetzt:

Raus mit euren kleinen sechsseitigen Gizmos und rein ins Abenteuer Überleben.

Viel Spaß,
euer

