

DEAD.EARTH

TESTRUN • DIE STIMMEN VOM STEINHOF

Ihr seid vier aus der **Zuflucht Wien West**. Das Lazarett ist leer, der Sterilisator tot. Ein Späher brachte ein Gerücht — und kam nicht zurück.

Der Auftrag

Im alten **Otto-Wagner-Spital am Steinhof**, den Hügel hinauf im Westen, steht ein Pavillon, den noch niemand geplündert hat: ein intakter **Medikamentenschrank** und ein altes **Diagnostiklabor**. Holt **Medizin** und **Feinbauteile**. Rein, bergen, raus — vor der zweiten Nacht.

Der letzte Funkspruch des Spähers, bevor die Leitung brach:

„Die Wände reden.“

Eure Gruppe

Lt. Markus Hainzl — Krieger Der Fels an der Front. Ex-Offizier, schwere Weste, Sturmgewehr.	Emil Novak — Späher Augen und Ohren. Scharfschütze, leise Armbrust, kennt die Ruinen.
Jakob Ruzek — Techniker Kind des Rosts. Werkzeug, Lampe, Schrotflinte, hält alles am Laufen.	Livia Stern — Hexerin Vom Riss gezeichnet. Zwei Gaben, ein Mal, das brennt, wenn Böses nah ist.

So spielen wir

Ich bin Spielleiter und beschreibe die Welt; du steuerst alle vier Überlebenden. Sag, was sie tun — ich sage, was passiert, und wir würfeln, wenn es spannend wird. Alles Nötige steht auf diesen Bögen und der **Spielhilfe** (letzte Seite). Es braucht nur **W20** und ein paar **W6** — ich würfle mit; wenn du selbst würfeln willst, sag mir die Ergebnisse. Bereit? Dann schreib „los“.

Lt. Markus Hainzl

KRIEGER · Profession: Militär (Offizier)

ATTRIBUTE

KÖR	REF	VER	WIL
+3	+1	+0	+1

ABGELEITETE WERTE

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte	7
Nahkampf / Fernkampf	+3 / +1
Bewegung	10 cm (schwere Rüstung)
Nerven (WIL)	+1

ZUSTAND

Trefferpunkte: ☐☐☐☐☐☐☐ (7)

Signatur — Unbeugsam: 1×/Kampf einen Angriff wiederholen *oder* einen Treffer, der einen Verbündeten in Basiskontakt trifft, auf dich ziehen.

Fokus (Militär, +2): Führung, Taktik, schwere Waffen, Befehl unter Feuer.

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	TRAITS
Sturmgewehr	Mittel–Weit	3W6	1	Automatisch, Laut
Machete	Nah	2W6	0	Wuchtig
Pistole (schwer)	Kurz–Mittel	2W6	0	Laut (Reserve)

Rüstung, Ausrüstung & Vorräte

- **Ballistikweste** — schwere Rüstung: Gegner brauchen 4+ je Schadenswürfel; –5 cm Bewegung.
- **Munition** (Vorratswürfel W8) · **2 Rationen** · Verbandzeug · Funkgerät · Offiziersabzeichen.

Wer du bist: Du hast in einer Uniform gedient, die es nicht mehr gibt. Jetzt ist die Zuflucht deine Kompanie, und du bringst deine Leute nach Hause. Immer.

Emil Novak

SPÄHER · Profession: Jäger / Schmuggler

ATTRIBUTE

KÖR	REF	VER	WIL
+1	+3	+1	+0

ABGELEITETE WERTE

Verteidigung (VW)	13
Trefferpunkte	5
Nahkampf / Fernkampf	+1 / +3
Bewegung	15 cm
Nerven (WIL)	+0

ZUSTAND

Trefferpunkte: ☐☐☐☐☐ (5)

Signatur — Aus dem Nichts: aus Deckung/
Verborgenheit +1W6 Schaden; im Vorstoß **Vorteil** beim
Suchen.

Fokus (Jäger, +2): Schleichen, Fernkampf, Ruinen &
Ödland lesen, Spuren.

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	TRAITS
Scharfschützengewehr	Weit	2W6	2	Zielfernrohr, Nachladen, Laut
Armbrust	Mittel	2W6	1	Leise, Nachladen
Messer	Nah	1W6	0	Leise

Rüstung, Ausrüstung & Vorräte

- **Lederkluft** — leichte Rüstung: Gegner brauchen **3+** je Schadenswürfel; keine Bewegungsstrafe.
- **Munition** (W6) · **Fackeln** (W6, Reservelicht) · **2 Rationen** · Fernglas · Kletterseil.

Wer du bist: Du hast gelernt, zuerst zu sehen und nie zuerst gesehen zu werden. Der letzte Späher, der hier hineinging, war ein Freund.

Jakob Ruzek

TECHNIKER · Profession: Handwerker (Mechaniker)

ATTRIBUTE

KÖR	REF	VER	WIL
+1	+1	+3	+0

ABGELEITETE WERTE

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte	5
Nahkampf / Fernkampf	+1 / +1
Bewegung	15 cm
Nerven (WIL)	+0

ZUSTAND

Trefferpunkte: ☐☐☐☐☐ (5)

Signatur — Improvisieren: baut/repariert/entschärft; **1×/Szene** „findet sich“ ein passendes Gerät/Teil; kann Fundgerät ausschachten.

Fokus (Handwerker, +2): Technik, Reparatur, Elektronik, Mechanik.

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	TRAITS
Schrotflinte	Kurz	3W6	0	Streuung, Laut
Brechstange	Nah	2W6	0	Wuchtig (auch Werkzeug)
Pistole (klein)	Kurz	1W6	0	Laut

Rüstung, Ausrüstung & Vorräte

- **Improv. Schutzweste** — leicht: Gegner brauchen **3+** je Schadenswürfel.
- **Lampe** (Vorratswürfel W10) — **du trägst das Gruppenlicht.** · **Werkzeugkasten** (2 Slots) · **Medkit** (Erste Hilfe) · **2 Rationen** · Draht & Klebeband.

Wer du bist: Für dich ist Technik nur vergessene Magie. Solange du ein Werkzeug in der Hand hältst, gibt es keinen Raum, aus dem es kein Entkommen gäbe.

Livia Stern

HEXERIN (Gezeichnete) · früher: Sanitäterin

ATTRIBUTE

KÖR	REF	VER	WIL
+0	+1	+1	+3

ABGELEITETE WERTE

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte	4
Nahkampf / Fernkampf	+0 / +1
Bewegung	15 cm
Nerven (WIL)	+3
Belastungsgrenze	6 (3 + WIL)

ZUSTAND

Trefferpunkte: ☐☐☐☐ (4)

Belastung: ☐☐☐☐☐☐ (0/6)

Signatur — Gezeichnet: du trägst zwei **Gaben**. Jede Nutzung **+1 Belastung**; über 6 → sofort **Rückschlag (1W6)**. Belastung sinkt bei Rast.

Gaben

GABE	WIRKUNG
Blutgespür	Spürt Lebende/Infizierte durch Wände; hält 1 Zug (bzw. 1 Runde im Kampf).
Nervenstoß	Psychischer Stoß: Ziel auf <i>Kurz</i> legt WIL-Rettung ab oder verliert 1 Aktion .

Waffen, Rüstung & Vorräte

- **Pistole (schwer)** — Kurz–Mittel, 2W6, Laut · **Messer** — Nah, 1W6, Leise.
- **Lederkluft** (leicht, 3+) · **Munition** (W6) · **2 Rationen** · Verbandzeug · ein kleines Kruzifix.

Wer du bist: Der Riss hat dich berührt und nicht mehr losgelassen. Fahle Adern, eine Stimme wie kaltes Wasser. In der Zuflucht duldet man dich. Die Apokalypse Gottes würde dich verbrennen.

Spielhilfe — Kurzregeln

Proben

W20 + Attribut (+ Fokus) ≥ Zielwert.

Leicht 8 · Normal 12 · Schwer 16 · Extrem 20.

Nat. 20 = kritischer Erfolg · Nat. 1 = Patzer.

Vorteil/Nachteil: 2W20, nimm den höheren/niedrigeren.

Rettungswurf = Probe auf das passende Attribut.

Kampf

1) Treffen: W20 + Nahkampf/Fernkampf ≥ **VW** des Ziels.

2) Verwunden: Schadenspool würfeln (N×W6). Jeder Würfel, der die **Wundschwelle** erreicht, macht **1 Wunde** (= 1 TP).

Wundschwelle: keine Rüstung 2+ · leicht 3+ · schwer 4+.

Deckung: leicht +1, schwer +2.

Bruch (BR) senkt die benötigte Zahl.

Runde

Alternierende Aktivierung; **2 Aktionen** je Figur: Bewegen · Angreifen · Zielen (Vorteil) · Nachladen · In Deckung · Rennen (=2, +15 cm) · Bereitschaft · Erste Hilfe.

Reichweite: Kurz ≤20 cm · Mittel ≤45 cm · Weit ≤90 cm.

Bewegung 15 cm.

Der Vorstoß (Erkundung)

In **Zügen** (~10 Min.). Nach jedem Zug: **Licht runterdrehen + Begegnung prüfen.**

Licht: hell = normal · dämmrig = *Nachteil* · finster = *Nachteil* + Ziele nur nah.

Vorratswürfel (Licht, Munition, Rationen): bei Verwendung eine Stufe runter (6→5→...), bei 0 leer.

Bedrohung (0–5): am Zugende & bei jeder *Laut*-Aktion 1W6 — ≤ **Bedrohung** = **Begegnung**.

Wunden & Heilung

o TP → kampfunfähig; W20 + KÖR auf die Verletzungstabelle.

Erste Hilfe (Aktion): stabilisiert + 1 TP.

Infektion: Wunde durch Infizierte → KÖR-Rettung, sonst keimt die Seuche.

Gaben (Livia)

Jede Gabe: **+1 Belastung**. Über der Grenze (6) → **Rückschlag**

(1W6): 1 Ausgebrannt · 2 Blackout · 3 Blutzoll (1 Wunde) · 4

Leuchtfener (zieht Tote an) · 5 Neue Narbe · 6 Kontrollverlust.

Belastung sinkt bei Rast.

Alles Weitere übernehme ich als Spielleiter. Du musst nichts auswendig können — sag einfach, was deine Leute tun.