

DEAD.EARTH

Die Stimmen vom Steinhof

Ein kurzes Endzeit-Abenteuer für **1 Spielleitung** und **2–4 Spieler**. Ohne Vorbereitung spielbar, ohne das große Regelwerk. Ihr braucht nur diesen Bogen, ein paar **W20** und **W6**, Bleistifte — und rund **zwei Stunden**.

Vier Überlebende. Eine verlassene Anstalt im Westen Wiens. Ein Medikamentenschrank, der zu schön ist, um wahr zu sein. Und Stimmen in den Wänden, die eure Namen kennen.

KOSTENLOSER PLAYTEST — FEEDBACK AUSDRÜCKLICH ERWÜNSCHT

Version 0.1 (Playtest) · nicht final

© 2026 Peter Schuster, 1130 Wien · Alle Rechte vorbehalten

Mehr: www.dead-earth.com · Feedback: mail@dead-earth.com

Für die Spielleitung

Was ist das? Ein fertiges Test-Abenteuer für *DEAD.EARTH*, ein post-apokalyptisches Rollenspiel im Wien nach dem Untergang. Dieses Heft enthält **alles**, was du zum Leiten brauchst: Kurzregeln, vier fertige Figuren, das komplette Abenteuer und die Gegnerwerte. Du musst nichts vorbereiten und nichts auswendig lernen.

Was ihr braucht

- Diese Datei (gedruckt oder am Bildschirm).
- Ein paar **zwanzigseitige Würfel (W20)** und **sechseitige Würfel (W6)** — notfalls tut es ein Würfel-App.
- Bleistifte und Radiergummi (die Figurenbögen haben Kästchen zum Abhaken).
- Eine Spielleitung, bis zu vier Spieler, ~2 Stunden. Bei weniger Spielern übernimmt jemand zwei Figuren.

So läuft ein Rollenspiel ab

Du (SL) beschreibst die Welt und spielst alles, was kein Spielercharakter ist. Die Spieler sagen dir, was ihre Figuren tun. Wird es *spannend oder unsicher*, entscheiden Würfel. Du hast immer das letzte Wort — Regeln sind Werkzeug, nicht Fessel.

» VORLESEN

*So sieht Text aus, den du den Spielern **vorlesen** kannst, um eine Szene zu eröffnen.*

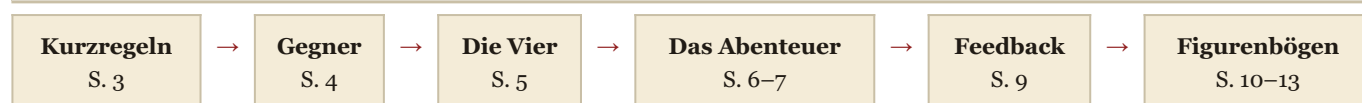
SL-HINWEIS

So sehen **Hinweise nur für dich** aus — Hintergründe, Werte, „wenn die Spieler X tun“.

Ton & Inhalt

DEAD.EARTH ist **Grimdark-Horror**: Tod, verwesende Welt, körperlicher und religiöser Schrecken. Dieses Abenteuer enthält Untote, Selbstverstümmelung und den Hauch der Hölle. Sprich vorab kurz mit deiner Gruppe ab, was in Ordnung ist, und lass jederzeit eine Szene abblenden, wenn es zu viel wird. Horror lebt von Andeutung — du musst nichts ausmalen.

Der Aufbau dieses Hefts



Alles, was ihr wissen müsst

Proben

Braucht eine Figur Glück oder Können, würfelst du eine **Probe**:

W20 + Attribut (+ Fokus) ≥ Zielwert.

Vier Attribute: **KÖR**per, **REF**lex, **VER**stand, **WIL**le (Werte meist -1 bis +3). Ein **Fokus** aus dem Beruf gibt +2, wenn er passt.

Zielwerte: **Leicht 8 · Normal 12 · Schwer 16 · Extrem 20.**

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

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

Ein **Rettungswurf** (gegen Gift, Furcht, Sturz ...) ist eine Probe auf das passende Attribut.

Kampf

Reihum („alternierend“): eine Figur handelt, dann ein Gegner, dann die nächste Figur ... Jede Figur hat **2 Aktionen** (Bewegen · Angreifen · Zielen · Nachladen · In Deckung · Rennen [=2] · **Bereitschaft** · Erste Hilfe).

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

2) Verwunden: würfle den **Schadenspool** der Waffe (z. B. 2W6). **Jeder Würfel, der die Wundschwelle erreicht, macht 1 Wunde** (= 1 Trefferpunkt).

Wundschwelle (wie zäh das Ziel ist): ungepanzert **2+** · leichte Rüstung **3+** · schwere **4+**. Deckung: leicht **+1**, schwer **+2**. **Bruch (BR)** einer Waffe senkt die nötige Zahl.

Reichweite: Kurz ≤ 20 cm · Mittel ≤ 45 cm · Weit ≤ 90 cm. Bewegung 15 cm/Aktion. (Ihr könnt auch ohne Maßband spielen: „nah / mittel / weit“ genügt.)

SL-HINWEIS

Traits, die hier vorkommen: **Automatisch** (+1W6 auf nah/mittel, frisst doppelt Munition) · **Wichtig** (jede gewürfelte 6 macht eine Zusatzwunde) · **Streuung** (nah +1W6) · **Laut** (zieht Gegner an) · **Leise** · **Nachladen** (eigene Aktion) · **Zielfernrohr**.

Wunden, Heilung, Infektion

0 TP → kampfunfähig. Würfle sofort W20 + KÖR: ≤3 tödlich · 4–9 schwere Wunde (bewusstlos, Malus) · 10–15 stabil (nach dem Kampf 1 TP) · 16–19 Streifschuss (nächste Aktivierung 1 TP) · 20+ zäh wie Leder (sofort 1 TP).

Erste Hilfe (Aktion): stabilisiert + 1 TP.

Infektion: Wunde durch Infizierte → KÖR-Rettung, sonst keimt die Seuche (in diesem Abenteuer: Folge erst nach dem Einsatz).

Erkundung: der Vorstoß

In dunklen Ruinen zählt Zeit. Ihr erkundet in **Zügen** (je ~10 Minuten): die Gruppe tut *eine* Sache (weiter · durchsuchen · Hindernis · rasten · bergen). **Nach jedem Zug:** Licht runterdrehen & Begegnung prüfen.

Licht: hell = normal · **dämmrig** = **Nachteil** auf Angriff / Suchen · finster = Nachteil + nur nahe Ziele.

Vorratswürfel (Lampe, Munition, Rationen): bei Nutzung eine Stufe runterdrehen (6→5→...), bei 0 leer.

Bedrohung (0–5): am Zugende *und* bei jeder *Laut*-Aktion 1W6 — ≤ **Bedrohung** = **Begegnung**. Wurf 1 = sofort, sonst als Vorwarnung im nächsten Zug.

Gaben & Belastung

Manche Figuren sind vom **Riss** gezeichnet und tragen **Gaben** (Psi-Kräfte). Jede Nutzung **+1 Belastung**. Übersteigt die Belastung die Grenze (hier 6), sofort **Rückschlag (1W6):** 1 Ausgebrannt · 2 Blackout · 3 Blutzoll (1 Wunde) · 4 Leuchtfeuer (zieht Tote an) · 5 Neue Narbe · 6 Kontrollverlust. Belastung sinkt bei Rast.

Beispiel (aus dem Abenteuer): Ein Renner springt Markus an. Markus lag in *Bereitschaft* und unterbricht: W20 → 13, +1 (Fernkampf) = 14 ≥ VW 12 — Treffer. Sein Sturmgewehr macht *Automatisch* auf nah 4W6, BR 1; die Wundschwelle des Renners (3+) sinkt auf 2+. Er würfelt 6, 4, 2, 3 — vier Wunden. Der Renner (4 TP) ist erledigt. Aber der Schuss war *laut* ...

Was in den Wänden wartet

Zwei Sorten Grauen: die **Toten** (Folge von Krieg, Strahlung, Seuche) und die **Legionen** (was durch den Riss aus der Hölle kriecht).

Wandler • langsamer Untoter • Bedrohung 2

VW 10 • TP 3 • Wundschwelle 2+ • Bewegung 8 cm • Angriff +1 • Biss 1W6

Infektion (Wunde → KÖR-Rettung). *Furchtlos*. Gefährlich nur in Masse oder aus dem Hinterhalt — für vorbereitete Schützen leichte Beute, aber jeder Schuss ist *laut*.

Renner • schneller Infizierter • Bedrohung 3

VW 12 • TP 4 • Wundschwelle 3+ • Bewegung 18 cm • Angriff +3 • Klaue 1W6

Infektion. *Furchtlos*. Rennt, ermüdet nie, holt Fliehende ein. Kommt gern aus Schächten und Dunkelheit. Nahkampf mit ihm ist Selbstmord — außer man ist der Fels.

Riss-Brut • kleines Höllengezücht • Bedrohung 2

VW 11 • TP 2 • Wundschwelle 2+ • Bewegung 15 cm • Angriff +2 • Krallen 1W6

Schwarm (tritt zu 3+ auf, handelt als Gruppe). *Krächzen*: ruft 1× 1W6 weitere. *Furchtlos*. Feuer schreckt sie nicht — sie kennen es.

Der Verdammte • Soldat aus keiner Zeit • Bedrohung 4 • ELITE

VW 12 • TP 4 • Wundschwelle 3+ • Bewegung 12 cm • Angriff +3 • Bajonett 2W6 (Wuchtig)

Furchtlos. **Rückkehr**: nach 1W6 Runden steht er wieder auf — **außer** er wird durch **Feuer** oder einen entschlossenen Gnadenstoß (Beschreibung + *Bruch*) endgültig zerstört. **Beute**: ein **Riss-Splitter** (wertvolles Relikt).

SL-HINWEIS

Kalibrierung: Sind Gefechte zu leicht, erhöhe Rudelgröße oder Bedrohung um 1. Wirkt es zu tödlich, sei großzügig mit Deckung, Rationen und Rast — und denk daran, dass Markus' schwere Weste (Wundschwelle 4+) der Fels der Gruppe ist.

Vier aus Zuflucht Wien West

Fertig ausgearbeitet — die vollständigen, druckbaren Bögen findest du am Ende des Hefts. Hier die Kurzübersicht.

FIGUR	ROLLE	KERNWERTE	KANN BESONDERS
Lt. Markus Hainzl Krieger	Der Fels an der Front	KÖR+3 REF+1 VER0 WIL+1 VW 11 · TP 7 · schwere Weste (4+)	Sturmgewehr; <i>Unbeugsam</i> (Angriff wiederholen oder Treffer auf sich ziehen)
Emil Novak Späher	Augen & Ohren	REF+3 KÖR+1 VER+1 WIL0 VW 13 · TP 5 · leicht (3+)	Scharfschützengewehr, leise Armbrust; <i>Aus dem Nichts</i> ; Vorteil beim Suchen
Jakob Ruzek Techniker	Licht & Werkzeug	VER+3 KÖR+1 REF+1 WIL0 VW 11 · TP 5 · leicht (3+)	Schrotflinte; trägt das Gruppenlicht (Lampe W10) ; <i>Improvisieren</i> (repariert/ausschlachten)
Livia Stern Hexerin	Die Gezeichnete	WIL+3 VER+1 REF+1 KÖR0 VW 11 · TP 4 · Belastungsgrenze 6	Gaben <i>Blutgespür & Nervenstoß</i> ; spürt den Riss — und er spürt sie

SL-HINWEIS

Livia ist euer Test für **Gaben & Belastung**. Ermutige die Spielerin, ihre Gaben zu nutzen — der Preis (Belastung, am Ende ein Rückschlag) ist Teil des Späßes und Teil dessen, was wir testen wollen. Ihr Mal brennt in der Nähe des Risses; nutze das, um Spannung aufzubauen.

Der Auftrag (für alle)

» VORLESEN

*Zuflucht Wien West geht die Medizin aus, und das Lazarett ist kalt. Ein Späher brachte ein Gerücht: Im alten **Otto-Wagner-Spital am Steinhof** stehe ein Pavillon, den noch niemand geplündert hat — ein intakter Medikamentenschrank und ein altes Labor. Holt **Medizin** und **Feinbauteile**, rein und raus, vor der zweiten Nacht. Der Späher kam nicht zurück. Sein letzter Funkspruch: „Die Wände reden.“*

Die Anstalt

SL-HINWEIS

Struktur: Die Gruppe dringt in einen Pavillon ein (A→B→C), birgt Medizin & Feinbauteile — **damit ist der Auftrag erfüllt**. Dann eine Weggabelung: **sicher raus** (kurzes, gutes Ende) oder **den Hügel hinauf zum Riss** (das gefährliche Finale, Teil 2). Beides ist ein gültiger Ausgang.

A • Torhaus & Park (Bedrohung 1)

» VORLESEN

Der Zaun ist niedergetreten, im Park liegen umgekippte Rollstühle wie Insektenskelette. Vor euch ein dunkler Pavillon — nur ein Fenster im ersten Stock, hinter dem sich etwas bewegt, das nicht der Wind ist. Rechts ein überdachter Gang, den Hügel hinauf zur goldenen Kuppel der Anstaltskirche. Und über allem ein Flüstern, so leise, dass ihr nicht wisst, ob es aus den Mauern kommt oder aus euren Köpfen.

Spähen (Emil, Vorteil): gelingt fast sicher. Er entdeckt: 3 Gestalten oben im Pavillon (Wandler), eine **leise Diensttür** ins Erdgeschoss (umgeht sie), und **Schleifspuren**, die bergauf zur Kirche führen — etwas zieht dort Körper hinauf.

SL-HINWEIS

Draußen ist es hell (Mond). Drinnen finster — Jakobs Lampe an, Vorratswürfel W10 zehrt 1 pro Zug. Livia kann per *Blutgespür* (+1 Belastung) das Flüstern orten: Es kommt von der Kirche oben — keine Toten, sondern eine **Wunde in der Welt**. Und sie „antwortet“, wenn Livia hinhört (ihr Name, dann: „...endlich.“). Perfekter Gänsehaut-Moment.

B • Krankensaal (Bedrohung 2)

» VORLESEN

Bettgestelle in Reihen wie leere Särge, an manchen noch Fixiergurte. Der Boden knirscht von zersprungenen Ampullen. Das Flüstern kriecht durch die Lüftungsschächte über euch, mal links, mal rechts.

Nehmen sie die **Diensttür**, umgehen sie die 3 **Wandler** oben. Suchen sie laut/gehen sie hoch, kommt es hier zum ersten Gefecht (3 Wandler — gute Gelegenheit, den Kampf zu lernen). Ein **toter Späher** lehnt an der Wand: keine Bisse, die Stiefel zeigen *bergauf*. In seiner Faust ein volles Gewehrmagazin und ein Blutzettel: „**HÖRT. NICHT. HIN.**“

C • Apotheke & Labor (Bedrohung 3 • Ziel + Gefecht)

» VORLESEN

Hinter einer aufgebrochenen Stahltür: der Medikamentenschrank, halb voll — ein kleines Wunder. Daneben ein Diagnostiklabor unter Staub. Und aus dem Lüftungsschacht ein Geräusch wie ein anlaufender Motor. Schnell. Viel zu schnell.

Beute: Medikamentenschrank → **Medizin** + 2 Rationen (3 Slots). Labor → **2 Feinbauteile** (Jakob per *Improvisieren* automatisch, kostet 1 Zug).

Begegnung: 2× Renner (Hinterhalt aus dem Schacht)

Sie brechen aus den Deckengittern — einer vor die Gruppe, einer hinter die Person am Schrank. **Vorwarnung:** das „Motorgeräusch“. Belohne Gruppen, die in *Bereitschaft* gehen und die Schächte sichern, mit Unterbrechungs-Schüssen. Werte S. 4.

SL - HINWEIS

Sobald geschossen wird, ist es *laut* → Bedrohung steigt, mehr Tote sammeln sich hinter der Gruppe. Das erzeugt den Druck: **bergen und raus, nicht ausharren**. Ist alles geborgen, steht die Weggabelung an (nächste Seite).

Die Gabelung

» VORLESEN

*Mit Medizin und Feinbauteilen im Sack habt ihr, wofür ihr kamt. Hinter euch verstopft der Rückweg mit Toten, die euer Feuer geweckt hat. Vor euch zwei Wege: eine Diensttreppe **hinaus in den Park** — sicher, heim als Sieger. Oder der überdachte Gang **hinauf zur Kirche**, dorthin, wo die Wunde sitzt und etwas Livias Namen singt.*

SL-HINWEIS

Beide Enden sind gut. Wählt die Gruppe **raus**, führe sie sauber heim (siehe „Ausgänge“) — der Steinhof bleibt als Bedrohung für später offen. Wählt sie **hinauf**, spiele das Finale unten. Für einen ersten Test ist „raus“ völlig legitim; das Finale ist die härtere, tödlichere Prüfung.

D • Aufgang zur Kirche (Bedrohung 3)

» VORLESEN

Der überdachte Gang den Hügel hinauf. Mit jedem Schritt wird das Flüstern lauter, vielstimmig, und doch versteht ihr einzelne Worte: eure Namen. Livia, dein Mal beginnt zu brennen.

Wille-Probe für alle (W20 + WIL ≥ 12) gegen das Flüstern; Fehlschlag → 1 Runde **erschüttert** (Nachteil auf die erste Probe in E). Livia (WIL +3) besteht leicht — ihr Moment. Hier ist die letzte Gelegenheit zu **rasten** (Rationen → TP heilen, Livias Belastung senken), bevor es ernst wird.

E • Die Krypta (Bedrohung 5 • KLIMAX)

» VORLESEN

Unter der goldenen Kuppel führt eine Treppe hinab. Dort, in der Luft, hängt ein Schnitt — keine zwei Handbreit lang, und dahinter kein Stein, sondern rote Ferne. Aus dem Schnitt kriecht kleines, krächzendes Gezücht. Und davor, geduldig, steht eine Gestalt in einer Uniform aus keinem Jahrhundert, Bajonett in der einen, eine Fahne aus keiner Geschichte in der anderen Hand. Sie hat auf euch gewartet.

Begegnung: 3× Riss-Brut + 1× Der Verdammte

Werte S. 4. Die Brut schwärmt und lenkt ab; der Verdammte ist die eigentliche Prüfung. **Er steht wieder auf** — die Gruppe muss **Feuer** (Molotow, Flammen, brennendes Öl) oder einen ausdrücklichen Gnadenstoß mit *Bruch* einsetzen, sonst kommt er nach 1W6 Runden zurück. Das ist die Lektion des Finales.

SL-HINWEIS

Test-Höhepunkte: Livias *Nervenstoß* raubt dem Verdammten eine Aktion — aber treibt ihre Belastung; hier soll ruhig ein **Rückschlag (1W6)** passieren, damit ihr die Narben-Mechanik erlebt. Wer zu 0 TP fällt, würfelt auf der **Verletzungstabelle** (S. 3). Der Verdammte lässt einen **Riss-Splitter** fallen — ein Relikt, das in der Zuflucht Waffen aufwertet oder Gaben erforscht.

F • Rückzug

» VORLESEN

Mit dem Splitter in der Tasche und dem Flüstern im Rücken wollt ihr nur noch raus. Aber die Anstalt ist jetzt hellwach.

Auf dem Rückweg **Bedrohung +1 je Zug**; 1–2 Nachhut-Begegnungen je nach Zustand. Wird es brenzlich, biete den **überstürzten Rückzug** an: Sie kommen raus, verlieren aber getragene, noch nicht verbuchte Beute — eine echte Entscheidung (die Medizin fallen lassen und rennen?).

Wie es endet

AUSGANG	WAS PASSIERT
Sauberer Sieg (raus mit Beute, keine Verluste)	Medizin rettet das Lazarett, Feinbauteile den Sterilisator. Erfahrung wird gutgeschrieben. Schwester Amara ist euch etwas schuldig.
Sieg mit Narben (Finale gespielt)	Dazu ein Riss-Splitter (Relikt). Aber jemand trägt eine Narbe oder Livia eine neue Mutation. Die Gruppe hat gesehen, was in der Welt steckt.
Rückzug (fliehen, Beute verloren)	Wenig geborgen, vielleicht eine Infektion, die in der Zuflucht ausbricht — ein Aufhänger für das nächste Abenteuer.

SL-HINWEIS

In *jedem* Fall bleibt die dünne Stelle am Steinhof **offen**. Der Verdamnte (falls nicht durch Feuer zerstört) wartet weiter, und das Ding hinter dem Riss kennt jetzt Livias Namen. Das ist euer Haken für die nächste Runde — oder eine Bedrohung, die eines Nachts selbst vor die Tore eurer Zuflucht tritt.

Was die Beute bewirkt

In *DEAD.EARTH* baut ihr zwischen den Einsätzen eure **Zuflucht** aus. **Medizin & Feinbauteile** stärken „Werkstatt & Lazarett“ (heilen, reparieren). **Relikte** wie der Riss-Splitter schalten Waffen-Upgrades und die Erforschung von Gaben frei. (Die vollen Ausbauregeln stehen im Grundregelwerk — für diesen Test genügt: notiert, was ihr heimbringt.)

Wir brauchen euer Feedback

Dies ist eine **Testfassung**. Ob *DEAD.EARTH* ein gutes Spiel wird, entscheidet sich an eurem Tisch — nicht am Schreibtisch. Spielt es, brecht es, sagt uns, was passiert ist.

SL-HINWEIS

Bitte notiert während/nach dem Spiel:

- Wie lange habt ihr gebraucht? Wie viele Spieler?
- Hat sich der **Kampf** gut angefühlt — zu leicht, zu tödlich, genau richtig? Welche Gegner waren zäh/lächerlich?
- War die **Erkundung** (Licht, Bedrohung, „nicht zu laut werden“) spannend oder lästig?
- Haben die **Gaben & Belastung** (Livia) Spaß gemacht? War der Rückschlag klar?
- Welche **Regel hat euch verwirrt** oder gebremst?
- Habt ihr das **Finale** gespielt? Wie lief der Verdammte (die „Rückkehr“)?
- Der schönste Moment? Der frustrierendste?

Schickt uns eure Notizen — je konkreter, desto besser. Auch „wir haben abgebrochen, weil ...“ ist wertvoll.

FEEDBACK AN

mail@dead-earth.com

Mehr zu DEAD.EARTH: www.dead-earth.com

Kredits & Nutzung

DEAD.EARTH & „Die Stimmen vom Steinhof“ — Konzept, Regeln, Text: **Peter Schuster** (ein privates Projekt). Version 0.1 (Playtest), nicht final; Werte und Texte können sich ändern.

Nutzung: Dieses Playtest-Heft darf zum privaten Spielen frei weitergegeben und ausgedruckt werden. Alle Rechte an DEAD.EARTH verbleiben bei Peter Schuster, 1130 Wien. © 2026.

Ein eigenständiges Regelsystem — keine fremden Marken, kein Lizenzbezug. Vor einer kommerziellen Veröffentlichung empfiehlt sich eine kurze rechtliche Prüfung.

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 (schwer)
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.

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 & Vorräte

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

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 &
Spuren lesen.

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 & Vorräte

- **Lederkluft** — leicht: Gegner brauchen **3+** je Schadenswürfel.
- Munition (W6) · Fackeln (W6, Reservelicht) · 2 Rationen · Fernglas · Seil.

Wer du bist: Zuerst sehen, nie zuerst gesehen 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 Teil; kann Fundgerät ausschlagen.

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

Waffen

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

Rüstung & Vorräte

- **Improv. Schutzweste** — leicht (3+).
- **Lampe** (Vorratswürfel w10) — **du trägst das Gruppenlicht.** · Werkzeugkasten (2 Slots) · Medkit (Erste Hilfe) · 2 Rationen.

Wer du bist: Technik ist nur vergessene Magie. Mit Werkzeug in der Hand gibt es keinen Raum ohne Ausweg.

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

Zustand

Trefferpunkte: ☐☐☐☐ (4)

Belastung: ☐☐☐☐☐☐ (0/6)

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

Gaben

GABE	WIRKUNG
Blutgespür	Spürt Lebende/Infizierte durch Wände; hält 1 Zug (1 Runde im Kampf).
Nervenstoß	Ziel auf <i>Kurz</i> : WIL-Rettung 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. In der Zuflucht duldet man dich. Die Fanatiker der Apokalypse Gottes würden dich verbrennen.