

DEAD.EARTH — Das Bestiarium

Bestiarium

Wie man einen Statblock liest

A · Monster des Fleisches

B · Die Legionen (*Ursprung: Riss / Hölle*)

C · Konstrukte

D · Maschinen (*geerdete Vorkriegstechnik*)

DEAD.EARTH — Das Bestiarium

Die Dinge, die in den Ruinen warten — Werte, Verhalten und Beute.

Ein Nachschlagewerk für die Spielleitung: Infizierte, Sporenwesen, die Legionen der Hölle und die Maschinen des Krieges — alle im W20+W6-Motor. Die Regeln dazu stehen im Band **Die Regeln**.

Playtest 0.5 · Stand 2026-09-06 — Arbeitsfassung. Rückmeldungen

willkommen: mail@dead-earth.com · © 2026 Peter Schuster, 1130 Wien.

Bestiarium

*Die Gegner im W20+W6-Motor. Zwei Ursprünge, wie im Kanon (siehe „Der Ostkrieg und der Riss“): Monster des **Fleisches** (Krieg, Strahlung, Seuche) und die Schrecken des **Risses** (die Hölle). Dazu die Konstrukte Prags.*

Wie man einen Statblock liest

Feld	Bedeutung
VW	Verteidigung — der Zielwert, den Spieler mit W20 + Angriff erreichen müssen, um zu treffen.
TP	Trefferpunkte — so viele Wunden hält die Kreatur aus.
Wundschwelle	Was jeder Schadens-W6 zeigen muss, um 1 Wunde zu machen (Rüstung/Zähigkeit). 2+ weich · 3+ zäh · 4+ gepanzert.
Bewegung	in cm (Zoll ÷ 2,5).
Angriff	der Bonus der Kreatur auf ihren eigenen W20-Angriffswurf gegen die VW der Spieler.
Waffe	Schadenspool (W6) · BR (Bruch, senkt die Wundschwelle des Ziels) · Traits (§3A).
Nerven	WIL für Moralproben — oder furchtlos (ignoriert Moral/Furcht).

Feld	Bedeutung
Bedrohung	0–5, speist die Begegnungswürfe beim Vorstoß (§8.4).
Bergung	was die Kreatur abwirft (Ressourcen, §10.1).

Rudel/Schwarm. Gleichartige Kreaturen aktivieren als *eine* Gruppe (ein Würfelwurf, dann alle bewegen/angreifen). Das hält Massen schnell.

A • Monster des Fleisches

Die Infizierten (*Ursprung: Fleisch*)

Was die Genwaffen zurückließen. Sie hungern nicht — sie verbreiten. Drei Spielarten, ein Fundament.

Spielart	VW	TP	Wundschw.	Bew.	Angriff	Waffe
Wandler (langsam, Masse)	10	3	2+	8 cm	+1	Biss/Griff 1W6
Renner (schnell, zäh)	12	4	3+	18 cm	+3	Biss/ Klaue 1W6
Rasender (Szenenbrecher)	13	5	3+	20 cm	+4	Klaue 2W6, <i>Wuchtig</i>

Nerven: furchtlos (immun gegen Moral, Furcht, Betäubung, Schmerz).

Gemeinsame Regeln: - **Infektion.** Wer durch Biss/Klaue **1+** **Wunde** nimmt, legt eine **KÖR-Rettung (§3.9-Infektionsprobe)** ab — misslingt sie, keimt die Seuche (siehe Zombie-Infektion). - **Lärm zieht an.** Jede *Laut*-Aktion in der Nähe ruft weitere herbei (Bedrohung +1). - **Rudel:** treten zu **3+** auf, aktivieren als Gruppe. - **Rasender – Blutspeier:** statt Nahkampf einmal Blut spucken (Kurz); Ziel legt KÖR-Rettung ab oder es greift sofort die **Infektion**, ganz ohne Wunde. Rüstung schützt nicht.

Bedrohung: Wandler 2 · Renner 3 · Rasender 4. **Bergung:** — (nur, wer Kadaver ausschachtet: selten Bioproben = 1 Feinbauteil).

Sporenmensch (*Ursprung: Fleisch · Bedrohung 2*)

Ein Körper, den der Pilz übernommen hat. Er wartet, bis du nah genug bist.

VW 11 · TP 4 · Wundschwelle 3+ · Bewegung 8 cm · Angriff +2 Waffe: Klauen 1W6, BR o **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Sporenwolke** — bei o TP platzt der Wirt: alle in **Nah** legen eine KÖR-Rettung ab oder ziehen sich eine **Pilzinfektion** zu (–1 auf alle Proben für 1W6 Tage, bis behandelt). **Bergung:** Bioproben (1 Feinbauteil).

Aaskrabbler-Schwarm (Ursprung: Fleisch · Bedrohung 2)

Fleischfressende Insektoiden, von Kadavern und Blut angezogen — ein lebender Teppich. **VW** 12 · **TP** 4 (Schwarm) · **Wundschwelle** 2+ · **Bewegung** 15 cm · **Angriff** +3 **Waffe:** beißender Schwarm 2W6 (nur Nah), BR o **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Umhüllen** — solange der Schwarm in Basiskontakt ist, hat das Opfer Nachteil auf alle Proben. **Flächentiere:** Explosiv/Feuer verdoppeln den Schadenspool gegen den Schwarm. **Bergung:** —

B · Die Legionen (Ursprung: Riss / Hölle)

Was durch das Höllentor kommt. Sie sterben nicht wie Menschen — und manche sterben gar nicht, solange der Riss offen ist.

Riss-Brut (Bedrohung 2)

Kleines, krächzendes Höllengezücht — selten allein. **VW** 11 · **TP** 2 · **Wundschwelle** 2+ · **Bewegung** 15 cm · **Angriff** +2 **Waffe:** Krallen & Zähne 1W6, BR o **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Schwarm** (3+). **Krächzen:** einmal je Begegnung ruft die Brut 1W6 weitere aus dem nächsten Schatten (SL). **Höllenfleisch:** Feuer macht gegen sie keine zusätzliche Wunde — sie kennen es schon. **Bergung:** Ichor (1 Feinbauteil bei „Ernte“).

Der Verdamnte (Bedrohung 3)

Ein Soldat, den die Hölle aus irgendeinem Jahrhundert ausspie — Bajonett neben Kettenhemd, ein Banner aus keiner Geschichte. **VW** 12 · **TP** 4 · **Wundschwelle** 3+ · **Bewegung** 12 cm · **Angriff** +3 **Waffe:** SL wählt je Zeitalter — Klinge/Bajonett 2W6, Wuchtig oder Höllengewehr 2W6, BR 1, Laut **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Aus keiner Zeit** — Ausrüstung und Aussehen sind anachronistisch, jeder Verdamnte anders. **Rückkehr:** Ein Verdamnter, der **nicht durch Feuer oder Glauben** endgültig zerstört wird, sinkt in den Boden und kehrt beim nächsten Riss-Ereignis zurück. **Bergung: Riss-Splitter** (1 Relikt).

Höllenhund (Bedrohung 3)

Glühende Augen, Rauch statt Atem. Es riecht die Angst, bevor du sie fühlst. **VW** 13 · **TP** 5 · **Wundschwelle** 3+ · **Bewegung** 20 cm · **Angriff** +4 **Waffe:** Biss 2W6, BR o, Wuchtig **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Angstheulen** — als Aktion: alle Gegner in **Kurz** legen sofort eine Moralprobe (W20 + WIL ≥ 12) ab oder sind **1 Runde unterdrückt**. **Rauchleib:** Fernangriffe auf Weit haben Nachteil. **Bergung:** —

Der Peiniger (Bedrohung 4 · Elite)

Ein Schinder der Hölle, behängt mit Ketten und Haken. Er hat es nicht eilig — er hat Ewigkeiten. **VW** 13 · **TP** 9 · **Wundschwelle** 4+ · **Bewegung** 12 cm · **Angriff** +5 **Waffe:** Kettenhaken 3W6, BR 1, Wuchtig; Reichweite **Nah–Kurz** (Ketten) **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Zug ins Verderben** — bei einem Treffer zieht der Peiniger das Ziel in Basiskontakt. **Blutzoll:** Wird ein Opfer

kampfunfähig, heilt der Peiniger 2 TP. **Gepanzerte Höllenhaut:** Wundschwelle 4+; nur *Bruch* oder *Feuer* kommen zuverlässig durch. **Bergung:** **Reliktbehang** (1W3 Relikte).

C • Konstrukte

Lehm-Golem (Ursprung: Prag / gebändigter Riss • Bedrohung 3)

Ein Diener aus Lehm und Blech, beseelt mit der Kraft des Höllentors unter dem Hradschin. Er gehorcht — bis die Kette nachgibt. VW 12 • TP 8 •

Wundschwelle 4+ • **Bewegung** 10 cm • **Angriff** +4 **Waffe:** Steinf Faust 3W6, BR 0, *Wichtig, Langsam* **Nerven:** willenlos (furchtlos, folgt letztem Befehl)

Besonderes: Beseelt: immun gegen Infektion, Gift, Furcht, Psi-Kontrolle.

Kette reißt: Wird sein Steuer-Siegel zerstört (Feinbauteil, im Kopf/Herz), tobt der Golem **1W6 Runden** blind gegen alles — dann zerfällt er. **Bergung:** Steuer-Siegel (1 Feinbauteil) + Baumaterial (1 Grobbauteil).

D • Maschinen (geerdete Vorkriegstechnik)

Der Krieg war hochgerüstet. In den Ruinen laufen seine Maschinen weiter — Drohnen, Cyborgs, ein zerfallener Kampfmeh — und führen alte Befehle aus, für einen Kommandanten, der längst tot ist. Kalt, koordiniert, ohne Hass und ohne Gnade. Keine Laser, keine fremden „Kollektive“: nur Blech, das nicht weiß, dass der Krieg vorbei ist.

Kalter Verstand (gemeinsam): Alle Maschinen sind **furchtlos** und immun gegen **Infektion, Gift, Furcht und Psi-Kontrolle**. Sie reagieren bevorzugt auf **Bewegung, Wärme und Funk**.

Militär-Cyborg (Bedrohung 3)

Halb Soldat, halb Servo — ein Panzerchassis mit dem Rest eines Menschen darin, das noch der Feuerdisziplin gehorcht. VW 13 • TP 5 • **Wundschwelle** 4+ • **Bewegung** 12 cm • **Angriff** +4 **Waffe:** Sturmgewehr 3W6, BR 1, *Automatisch, Laut* — **oder** Servo-Faust 2W6, *Wichtig* **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Feuerdisziplin** — nutzt Deckung und geht bevorzugt auf **Bereitschaft**; kämpft koordiniert im Trupp. **Bergung:** 1 Feinbauteil + Munition.

Wachdrohne (Bedrohung 3)

Ein schwebendes Auge mit Maschinengewehr, das seit Jahren denselben Perimeter patrouilliert. VW 13 • TP 3 • **Wundschwelle** 3+ • **Bewegung** 18 cm (Flug) • **Angriff** +5 **Waffe:** Maschinengewehr 3W6, BR 1, *Automatisch, Laut* **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Sensoren** — kann nicht überrascht werden und ignoriert Dunkelheit (kein Licht-Nachteil). **Blendgranate** (1×/Begegnung): alle in **Kurz** legen eine REF-Rettung ab oder haben **1 Runde** Nachteil. **Bergung:** 1 Feinbauteil.

Spähdrohnen-Schwarm (Bedrohung 2)

Ein Schwarm kleiner Quadrocopter — allein harmlos, gemeinsam eine Zielmarkierung mit Beinen. VW 12 · TP 2 (Schwarm) · Wundschwelle 2+ · Bewegung 22 cm (Flug) · Angriff +3 Waffe: leichte MP 1W6, BR 0, Laut Nerven: furchtlos Besonderes: Aufklärung — markiert ein Ziel: alle Maschinen erhalten +1 Angriff darauf. Alarm: ruft Verstärkung (Bedrohung +1 je Zug, solange der Schwarm lebt). Schwarm. Bergung: 1 Feinbauteil (bei Ernte).

Kampfmech „Rostgigant“ (Bedrohung 5 · Boss)

Ein halb zerfallener Kampfmech, gesteuert von den letzten Resten einer Militär-KI. Er ist langsam. Er ist geduldig. Er hat eine Autokanone. VW 13 · TP 16 · Wundschwelle 5+ (Titan-Panzerung, jenseits „schwer“) · Bewegung 10 cm · Angriff +6 · 2 Angriffe/Aktivierung Waffen: Hydraulikfaust 4W6, Wuchtig (Nah) · Autokanone 3W6, BR 2, Automatisch, Laut (Mittel–Weit) Nerven: furchtlos Besonderes: Titan — Wundschwelle 5+; Handwaffen mit Wuchtig erhalten gegen ihn keinen Zusatzeffekt. Nur Bruch, Explosiv oder gezieltes Feuer kommen zuverlässig durch. Trümmertritt: Flächenangriff gegen alle in Nah. Alte Befehle: greift alles an, was sich bewegt oder funkt. Bergung: 1W6 Grobbauteile + 1W3 Feinbauteile + evtl. 1 Relikt (intakter KI-Kern/Reaktor).