

DEAD.EARTH — Der Würfelkasten

1. Begegnung — was kommt da? (W20 + Bedrohung)
2. Bergung — was ihr findet (W20)
3. Was ist in diesem Raum? (W20)
4. Komplikation (W12)
5. Die Woche in der Zuflucht — Ereignis (W20)
6. Ein NSC in drei Würfeln (3 × W12)
7. Gerüchte & Aufhänger (W20)
8. Fundstücke — die große Tabelle (W100)

DEAD.EARTH — Der Würfelkasten

Zufallstabellen für die Spielleitung: um einen Vorstoß zu improvisieren, einen Raum zu füllen, eine Woche in der Zuflucht auszuwürfeln — oder um selbst überrascht zu werden.

So benutzt du ihn: Würfle, wenn du unsicher bist oder Zeit brauchst. Die Ergebnisse sind **Anstöße, keine Gesetze** — passt ein Wurf nicht zur Szene, nimm den nächstbesseren oder dreh ihn dir zurecht. Nichts hier ist verbindlich außer dem, was am Tisch gut wird.

Playtest 0.5 · Stand 2026-09-06 — Arbeitsfassung. Rückmeldungen willkommen: mail@dead-earth.com · © 2026 Peter Schuster, 1130 Wien.

1. Begegnung — was kommt da? (W20 + Bedrohung)

Würfle **W20** und **addiere die aktuelle Bedrohungsstufe (0–5)**. Je höher die Bedrohung, desto schlimmer das, was aus der Dunkelheit tritt.

W20 + Bedr.	Was kommt
≤ 3	Nichts. Nur Wind, Staub — und ein Geräusch, das keiner zuordnen kann.
4–5	Spuren: Schleifspuren im Staub, eine noch warme Feuerstelle, frisches Blut.
6–7	1W3 Wandler , langsam, noch nicht aufmerksam.
8–9	Ein Aaskrabbler-Schwarm über einem Kadaver. Stört man sie, gehen sie hoch.
10–11	1W6 Wandler — ein Rudel, und es hat etwas gehört.
12	

W20 + Bedr.	Was kommt
	Ein Sporen-mensch , reglos wie ein Baum. Bis ihr näher kommt.
13	1W3 Renner nehmen eure Fährte auf.
14	Fremde: 1W3+2 Plünderer oder Überlebende. Verhandlung — oder nicht.
15	Ein Rasender . Angekettet, eingesperrt ... oder frei.
16	Patrouille der Apokalypse Gottes (1W3+1 Läuterer), betend im Gleichschritt.
17	1W3 Riss-Brut . Der Boden ist hier dünn.
18	Ein Höllenhund nimmt Witterung auf. Ihr hört ihn zuerst.
19	Maschine: eine Wachdrohne auf Patrouille — oder ein Militär-Cyborg, der nie abgeschaltet wurde.
20	Der Verdammte . Ein Soldat aus keiner Zeit, und er hat Zeit.
21	Ein Peiniger mit Gefolge. Die Ketten hört man vor ihm.
22–23	Rudel mit Anführer: würfle ein niedrigeres Ergebnis und stufe einen Gegner einen Rang hoch (Veteran/Elite).
24+	Das Schlimmste: ein Legionen-Vorstoß, ein Kampfmech — oder etwas, das du dir eben ausdenkst und nie wieder brauchst.

Dinnen, draußen, drunten. Im Gebäude: weniger Gegner, aber näher. Im Kanal: kein Rückweg, kein Licht. Auf offener Straße: mehr Gegner, mehr Sicht, mehr Lärm.

2. Bergung — was ihr findet (W20)

Für eine gründlich durchsuchte Stelle (Zimmer, Fahrzeug, Lager).

W20	Fund
1–3	Nichts Brauchbares. Nur Müll, Schimmel und Gestank.
4–6	1W6 Grobbauteile — Rohr, Blech, Kabel.
7–9	1W3 Feinbauteile — Elektronik, Werkzeug, Feinmechanik.
10–11	Munition: dreht einen Munitions-Vorratswürfel um 2 hinauf .
12–13	Nahrung & Wasser für 1W3 Tage.

W20	Fund
14	Medizin: eine Anwendung (heilt 1W3 TP oder hilft gegen eine „bis behandelt“-Narbe).
15	Werkzeug/Ersatzteil: 1 Feinbauteil und Vorteil auf die nächste Technikprobe hier.
16	Ein Fund mit Geschichte: Fotos, ein Tagebuch, ein Name. Einfluss +1 , wenn ihr ihn zurückbringt.
17	Waffe oder Rüstung (SL wählt) — meist beschädigt, aber brauchbar.
18	Treibstoff / Chemie: Material für einen Brandsatz oder eine improvisierte Ladung.
19	Etwas Geweihtes oder Verfluchtes . Einfluss +1 — oder eine Warnung, die ihr überhört.
20	Ein Relikt. Und irgendetwas hat darauf aufgepasst.

Relikte sind **Erfahrung** (Bergung = Aufstieg) *und* die Währung eurer Zuflucht. Wer eines findet, hat den Abend gewonnen — wenn er damit rauskommt.

Willst du es genauer? Diese Tabelle sagt, *wie viel* ihr findet. Was genau da liegt — Kinderschuhe, Kupferkabel, ein Kelch, ein Splitter, der summt —, steht in der großen **Fundstück-Tabelle (W100)** am Ende dieses Hefts.

3. Was ist in diesem Raum? (W20)

Für Atmosphäre, wenn der Raum sonst leer wäre.

W20	Detail
1	Ein Leichnam, ordentlich zugedeckt. Von wem?
2	Eine Blutspur, die unter einer Tür verschwindet.
3	Kinderzeichnungen an der Wand. Neu.
4	Eine Uhr, die noch geht.
5	Kreidezeichen: die Warnung einer anderen Gruppe.
6	Möbel als Barrikade — von innen.
7	Wasser tropft; der Boden ist morsch.
8	Ein Schrein aus Schrott und heruntergebrannten Kerzen.
9	Nagelspuren an der Innenseite der Tür.
10	Ein Radio rauscht. Jemand hat es eingeschaltet.
11	Schimmel und Sporen; die Luft ist schwer und süß.
12	Ein Fenster, von außen zugemauert.

W20	Detail
13	Ein Rollstuhl mitten im Raum, Bremsen gezogen.
14	Fußspuren im Staub. Barfuß. Viele.
15	Ein Spiegel, sorgfältig zerschlagen — Scherbe für Scherbe.
16	Ein Loch in der Wand, nicht von Menschen gemacht.
17	Etwas summt hinter der Wand.
18	Der Raum ist warm. Viel zu warm.
19	Alles ist ordentlich. Zu ordentlich.
20	Hier ist der Boden dünn — man hört etwas darunter atmen.

4. Komplikation (W12)

Wenn ein Zug zu glatt läuft, oder als Folge eines Patzers.

W12	Komplikation
1	Das Licht flackert: Licht-Vorratswürfel sofort eine Stufe runter.
2	Der Boden bricht. REF-Rettung oder Sturz (1 Wunde) in die Ebene darunter.
3	Eine Tür fällt zu und klemmt. Laut.
4	Sackgasse — der Weg ist verschüttet. Zurück, und das kostet einen Zug.
5	Ein Geräusch nähert sich: Bedrohung +1.
6	Etwas ist eurer Spur gefolgt. Begegnung — hinter euch.
7	Gas oder Sporen: KÖR-Rettung oder Hustenanfall (laut , Nachteil für 1 Runde).
8	Eine Falle. Von Menschen gestellt, und noch scharf.
9	Ein Verwundeter ruft um Hilfe. Echt — oder Köder.
10	Ein Teil eurer Beute ist beschädigt: 1 Ressource verloren.
11	Ein Weg öffnet sich, den es vorher nicht gab.
12	Die Stimmen. Jeder Begabte: WIL-Probe oder +1 Belastung.

5. Die Woche in der Zuflucht — Ereignis (W20)

Für Schritt 5 des Downtime-Zyklus.

W20	Was passiert
1	Überfall! Sofort ein Verteidigungs-Skirmish auf eurem Basisplan.
2	Krankheit greift um sich: Vorräte – 1, Moral – 1.
3	Ein Streit eskaliert. Moral – 1 , außer eine Kernfigur schlichtet (WIL-Probe).
4	Diebstahl: 1W6 einer Ressource verschwindet. Jemand aus den eigenen Reihen.
5	Verschleiß: ein Modul fällt aus , bis es repariert wird.
6	Vermisste: Zwei Bewohner sind nicht zurückgekommen. Bevölkerung – 2.
7	Der Hunger nagt: Vorräte – 1.
8	Ein Prediger der Apokalypse Gottes steht am Tor und will hinein.
9	Nichts. Eine ruhige Woche. Genießt sie.
10	Nichts — aber der Wachturm meldet Bewegung im Osten. Bedrohung + 1.
11	Ein Händler klopft an: Tausch zu passablen Kursen.
12	Zuzug: 1W3 Überlebende bitten um Aufnahme. Bevölkerung +, Vorräte – 1.
13	Ein Gerücht erreicht euch (würfle auf Gerüchte).
14	Fund im Keller: 1W6 Grobbauteile.
15	Einer der Bewohner erweist sich als brauchbar: Ein Statist wird benannt und steigt in den Kern auf.
16	Eine andere Siedlung bittet um Hilfe. Wer hilft, gewinnt Einfluss.
17	Gute Woche: Vorräte + 1.
18	Ein Kind wird geboren. Moral + 1. Alle reden davon.
19	Ein Gezeichneter sucht Zuflucht bei euch. Segen und Gefahr zugleich.
20	Etwas Gutes: Ein Relikt wird angeschwemmt, ausgegraben, hereingetragen.

6. Ein NSC in drei Würfeln (3 × W12)

W12	Wer (Rolle)	Marotte	Was er will
1	Schrotthändler	zählt ständig leise mit	will hier weg, egal wohin
2	Feldscher	spuckt vor jedem Satz aus	sucht jemanden, den es vielleicht nicht mehr gibt
3	Prediger	trägt einen fremden Ehering	will Rache, und weiß auch an wem
4	Deserteur	redet mit den Toten	will vergessen
5	Schmugglerin	hustet Blut und leugnet es	will beweisen, dass er kein Feigling ist
6	Kinderhüterin	lacht an falschen Stellen	will wissen, was der Riss wirklich ist
7	Wachmann	sammelt Zähne	will überleben. Um jeden Preis.
8	Mechanikerin	riecht nach Desinfektion	will dazugehören
9	Kartenzeichner	blinzelt nie	will ein Kind rausholen
10	Leichenwäscherin	flüstert nur	will ein Zuhause, das bleibt
11	Bote	trägt immer Handschuhe	will einen Namen, an den man sich erinnert
12	Wirtin	hat immer Hunger	will sterben, aber nicht umsonst

7. Gerüchte & Aufhänger (W20)

Was man sich am Feuer erzählt. Jedes taugt als nächster Einsatz.

W20	Gerücht
1	Im Otto-Wagner-Spital am Steinhof soll ein Medikamentenlager unberührt geblieben sein.
2	Am Gasometer verkauft einer Karten der Kanäle. Angeblich echt.
3	Die Kinder des Lichts haben etwas ausgegraben — und beten es jetzt an.
4	Unter dem Naschmarkt laufen Maschinen. Jede Nacht, immer zur selben Stunde.
5	Eine ganze Zuflucht im Norden ist über Nacht verstummt.

W20	Gerücht
6	Die Apokalypse Gottes sammelt Gezeichnete. Lebend. Keiner weiß, wofür.
7	Im Arsenal glüht es nachts rot. Und es wird heller.
8	Ein Flakturm steht offen. Genau der, den nie jemand öffnen konnte.
9	Auf der gesprengten Brücke sitzt jemand und wartet. Seit Wochen.
10	Ein Händler zahlt gut für alles, was aus dem Riss kommt. Zu gut.
11	Im alten AKH gibt es noch einen funktionierenden Operationssaal.
12	Die Rattenkönige haben einen Gang unter die Donau gegraben.
13	Ein Kind in Ottakring beschreibt Orte, an denen es nie gewesen ist.
14	Am Zentralfriedhof ist etwas eingezogen, das die Toten in Ruhe lässt.
15	Ein Deserteur des Bündnisses lebt irgendwo im Westen. Und er redet.
16	Das Ottakringer Syndikat sucht Leute für einen Job, über den keiner spricht.
17	In den Gewächshäusern von Schönbrunn wächst etwas. Es bewegt sich.
18	Eine Karawane aus Prag ist unterwegs hierher. Oder war es.
19	In einem Keller in Hietzing steht ein Generator: unberührt, vollgetankt.
20	Jemand hat euren Namen an eine Wand geschrieben. Frisch.

8. Fundstücke — die große Tabelle (W100)

Was genau in dieser Schublade, diesem Spind, diesem Kirchenkeller liegt. Würfelt, wann immer jemand irgendwo gründlich sucht — in verlassenen U-Bahn-Stationen und Schächten, in Wohnungen, Werkstätten, Kirchen, Kellern, Kaufhäusern.

Passt das Ergebnis nicht zum Ort? Nimm den Eintrag daneben oder würfle neu — die Tabelle soll dienen, nicht herrschen. Grober Anhalt: **Wohnungen** neigen zu 1–30 und 61–80, **Werkstätten, Schächte und**

U-Bahn zu 11–40 und 51–60, **Kirchen und Friedhöfe** zu 71–90, **Spitäler und Praxen** zu 41–50. Und je tiefer ihr geht, desto eher lohnt ein Blick auf 91–100.

W100	Fundstück
1	Ein Stapel Ansichtskarten vom Prater, alle unbeschrieben.
2	Ein Schlüsselbund mit elf Schlüsseln. Einer davon passt irgendwo.
3	Eine Brille mit einem gesprungenen Glas.
4	Ein Kinderschuh, sorgfältig geputzt.
5	Ein Bündel Briefe, mit Küchengarn verschnürt. Nie abgeschickt.
6	Eine Blechdose voller Knöpfe.
7	Ein Straßenbahn-Fahrschein, entwertet am Tag des Falls.
8	Ein Foto: eine Familie vor dem Riesenrad. Ein Gesicht ist herausgeschnitten.
9	Ein Gebetbuch, die Seiten vom Regen wellig.
10	Eine Uhr ohne Zeiger.
11	Ein halb leerer Werkzeugkasten: 1W3 Grobbauteile .
12	Kupferkabel, meterweise aus der Wand gerissen: 1W6 Grobbauteile .
13	Ein Fahrradschlauch samt Flickzeug.
14	Eine Rolle Isolierband. Gold wert, sagt man.
15	Ein Sack Zement, hart wie Stein. Nutzlos – oder als Waffe.
16	Ein Kanister Regenwasser. Trinkbar, wenn man mutig ist.
17	Eine Kiste Schrauben und Nägel: 1 Grobbauteil .
18	Schwere Vorhänge. Gutes Material, und warm.
19	Ein Karton Kerzen: Licht-Vorratswürfel eine Stufe hinauf .
20	Ein Feuerzeug, noch halb voll.
21	Konserven ohne Etikett: Nahrung für 1W3 Tage , Inhalt eine Überraschung.
22	Ein Glas eingelegte Gurken, ungeöffnet.
23	Ein Sack Reis, von Mäusen angeknabbert: Nahrung für 1 Tag .

W100	Fundstück
24	Eine Flasche Sliwowitz. Handelsware — oder Desinfektion.
25	Salz. Ein ganzes Kilo. Beim richtigen Händler Einfluss +1 .
26	Kaffee, vakuumverpackt. Jemand wird dafür töten.
27	Babynahrung, drei Gläser.
28	Ein Kochtopf mit eingebranntem Boden.
29	Getrocknete Kräuter in Papiertüten, beschriftet in alter Handschrift.
30	Ein Bienenstock am Dach. Leer — oder doch nicht.
31	Ein Radio, Gehäuse zerbrochen, Innenleben intakt: 1W3 Feinbauteile .
32	Eine Autobatterie, halb tot.
33	Der Koffer eines Elektrikers: 2 Feinbauteile und Vorteil auf die nächste Technikprobe hier.
34	Eine Handkurbel-Taschenlampe: Licht ohne Vorrat — aber sie surrt vernehmlich.
35	Ein Laptop. Kein Strom, keine Daten. Aber die Teile: 1W3 Feinbauteile .
36	Ein Fahrraddynamo.
37	Ein Kasten Sicherungen und Relais: 1W6 Feinbauteile .
38	Ein Funkgerät. Eine einzige Frequenz ist eingespeichert.
39	Genau das Generator-Ersatzteil, das in eurer Zuflucht fehlt.
40	Ein Werkzeug, das niemand kennt. Militärisch.
41	Eine Hausapotheke: 1 Anwendung Medizin .
42	Verbandszeug, steril verpackt: 2 Anwendungen Medizin .
43	Schmerztabletten, abgelaufen. Wirken trotzdem. Meistens.
44	Eine Ampulle ohne Etikett. Ein Virologe würde das gern untersuchen.
45	Ein faltbarer Rollstuhl, brauchbar.
46	Insulin in einer toten Kühlbox. Zu spät.

W100	Fundstück
47	Ein Nähset: Nadel, Faden, ruhige Hand.
48	Antibiotika: 2 Anwendungen Medizin. Der beste Fund des Monats.
49	Ein Zahnarztstuhl mit vollständigem Besteck. Grausig. Nützlich.
50	Ein Karton Atemschutzmasken: Schutz gegen Sporen für einen Vorstoß.
51	Ein Küchenmesser, gut geschliffen.
52	Ein Jagdgewehr. Ohne Munition.
53	Eine halbe Schachtel Patronen: Munitions-Vorratswürfel eine Stufe hinauf.
54	Ein Baseballschläger mit eingeschlagenen Nägeln.
55	Eine Polizeiweste. Die Platte fehlt.
56	Ein Bajonett. Museumsstück, tödlich scharf.
57	Ein voller Feuerlöscher. Löscht Feuer — oder dient als Keule.
58	Eine Armbrust, die Sehne spröde.
59	Ein Kasten Signalmunition. Sehr hell. Sehr laut.
60	Ein Militärhelm mit einem Einschussloch.
61	Ein Stadtplan mit handschriftlichen Markierungen.
62	Ein Notizbuch: die Route einer anderen Gruppe. Die letzten Seiten fehlen.
63	Baupläne des Gebäudes — samt Kellergeschoß.
64	Ein Tagebuch der ersten Wochen. Lesenswert. Verstörend.
65	Eine Namensliste. Manche Namen sind durchgestrichen.
66	Ein Schulheft. Die letzte Eintragung endet mitten im Satz.
67	Ein Fahrplan. Auf der Rückseite eine Wegbeschreibung.
68	Fotos einer Zuflucht, die es nicht mehr gibt.
69	Ein Brief, adressiert an jemanden aus eurer Gruppe. Wirklich.
70	Ein Buch über Pilze. Beim Lesen wird einem Virologen blass.

W100	Fundstück
71	Ein Ehering. Einfluss +1 , wenn ihr die Besitzerin findet.
72	Silberbesteck, vollständig.
73	Eine Geldkassette. Der Inhalt ist wertlos — die Kassette nicht.
74	Schmuck, in einer Keksdose vergraben.
75	Zigaretten, drei Stangen: Einfluss +2 .
76	Eine Geige in ihrem Kasten. Unversehrt.
77	Ein Messingkelch aus einer Kirche. Manche zahlen dafür. Manche töten dafür.
78	Alkohol in Apothekerqualität. Erstklassige Handelsware.
79	Ein Bündel alter Banknoten. Gutes Papier zum Feuermachen.
80	Ein Uhrmacher-Werkzeugsatz: 2 Feinbauteile , Vorteil bei Feinmechanik.
81	Eine Tür, von innen zugenagelt. Dahinter: nichts. Vermutlich.
82	Ein Schrein aus Schrott, die Kerzen frisch. Jemand war heute hier.
83	Kreidezeichen der Apokalypse Gottes. Dieses Haus ist markiert.
84	Ein Rucksack mit vollständiger Ausrüstung. Kein Besitzer.
85	Fußspuren, die an einer Wand enden.
86	Eine Kamera mit vollem Speicher. Was ist darauf?
87	Ein Käfig. Groß genug für einen Menschen. Offen.
88	Ein Nest aus Kleidung und Haaren. Noch warm.
89	Sporen unter den Dielen: bei Störung KÖR-Rettung .
90	Ein Spiegel, in dem für einen Moment etwas anderes steht.
91	Ein militärisches Erste-Hilfe-Set: 1W3 Anwendungen Medizin .
92	Eine tragbare Panzerplatte: macht mit einer Werkstatt aus leichter Rüstung schwere .
93	Ein voller Treibstoffkanister.
94	

W100	Fundstück
	Ein Nachtsichtgerät. Die Batterie hält noch ein paar Stunden.
95	Ein versiegelter Werkzeugsatz des Bündnisses: 3 Feinbauteile.
96	Aufzeichnungen über den Riss: Vorteil bei der nächsten Frage zu Gaben oder Relikten.
97	Ein Kasten Militärmunition: Munitions-Vorratswürfel voll.
98	Etwas Geweihtes, das warm bleibt. Ein Relikt.
99	Ein Splitter, der nicht ganz da ist. Ein Relikt — und er summt, wenn ein Begabter näher kommt.
100	Ein Relikt. Und daneben der Grund, warum es noch immer hier liegt.

*Braucht ihr einen ganzen Einsatz statt einzelner Würfe? Nehmt den **Einsatz-Generator**.*