

DEAD.EARTH · PLAYTEST-ERWEITERUNG 01

Die Läuterung

Ein Basis-Verteidigungs-Szenario · für Spielleitung & 4 Überlebende

„Für die Apokalypse Gottes gibt es kein Wunder. Es gibt nur
Blasphemie — und Feuer, das sie reinigt.“

Kostenlose Playtest-Erweiterung · nicht final

Version 0.2 · kompatibel mit den DEAD.EARTH-Regeln (Playtest 0.2)

© 2026 Peter Schuster, 1130 Wien · ein privates Projekt

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

Worum es geht

Diese Erweiterung stellt eure Zuflucht auf die Probe: Zum ersten Mal steht nicht ein Rudel Toter an euren Mauern, sondern ein **Feind, der zurückschießt**. Ein Verteidigungskampf um alles, was ihr aufgebaut habt — und um einen Menschen, der darin liegt.

FÜR DIE SPIELLEITUNG

Ein straffer Abend (~1,5–2 h) für eine eingespielte oder neue Gruppe. Ihr braucht die **DEAD.EARTH-Regeln** (kostenlos auf der Website), vier W20 und eine Handvoll W6. Vier vorgefertigte Figuren liegen bei (separates *Figurenbögen*-PDF). Diese Erweiterung testet gezielt die Zuflucht-Verteidigung, tödliche Kämpfe, schwere Rüstung, Automatikfeuer und die Belastungs-Mechanik der Begabten — spielt sie hart und ehrlich und schickt uns, was passiert ist.

Die Vorgeschichte

Drei Nächte nach dem Wunder am Steinhof. Livia liegt fiebernd im Lazarett, ein neues Mal an ihrer Schläfe. Sie hat den Riss geschlossen — mit einer Gabe. Und unter der zerbrochenen Kuppel des Stephansdoms hat man davon gehört.

Für die **Apokalypse Gottes** gibt es kein Wunder — nur Ketzerei. Wer mit der Hölle paktiert, statt in ihr zu vergehen, ist *befleckt* und muss *geläutert* werden. Am Morgen meldet der Wachturm eine Staubwolke im Osten: eine Kolonne in weißen Kutten, Schrott-Kreuze auf der Brust, an der Spitze ein Mann in geweihter Platte. Sie kommen nicht zum Plündern. Sie kommen, um zu **läutern**.

Der Einsatz: Haltet die Zuflucht Wien West. Fällt sie, fallen die Bewohner — und Livia.

Eure Zuflucht — und eine Stunde Zeit

Zuflucht Wien West ist eine **Stufe-3**-Basis. Ihre Werte bestimmen, wie gut ihr die Läuterung übersteht:

WERT	STAND	HEUTE ABEND
Bevölkerung	3	Nicht-Kämpfer im Lazarett — der Schlüsselpunkt, den ihr schützt.
Verteidigung	2	stellt 3 Miliz (Statisten) als Mitverteidiger.
Vorräte	2	Nahrung/Wasser — heute nicht im Fokus.
Werkstatt & Lazarett	2	Hier liegt Livia; heilt nach dem Kampf.
Moral	2	Sinkt bei Verlusten; hält die Miliz zusammen.

Schon gebaut (= Gelände): ein **Wachturm** (gibt Vorwarnung → kein Überraschungsangriff; eine Figur startet in *Bereitschaft*) und eine lückenhafte **Teilmauer** am Tor (Chokepoint).

Phase 0 — Befestigen (spielt das Basissystem)

Vor dem Angriff hat die Gruppe Zeit für **2–3 Baumaßnahmen**. Verfügbar aus der Bergung: 20 Grobbauteile · 12 Feinbauteile · 1 Munitions-Nachschub · 1 Riss-Splitter (Relikt). Lasst die Spieler wählen und bucht die Kosten ab.

MASSNAHME	KOSTEN	WIRKUNG IM ÜBERFALL
Mauern schließen	15 Grob	+2 Verteidigung; die Perimeterlinie gibt schwere Deckung (Wundschwelle +2).
MG-Nest aufbauen	10 Fein	Fest montiertes Maschinengewehr (3W6 · BR1 · Automatisch, Aufbau , Laut) an der Torlinie.
Minenfeld / Fallen	15 Grob · 10 Fein	1×/Überfall ein Explosivangriff (3W6) auf eine anrückende Gruppe.
Munition verteilen	1 Nachschub	Ein Schütze füllt seinen Munitions-Vorratswürfel auf.

Lehrfalle: Der Riss-Splitter würde eine *Bannkammer* weihen — die hält den Höllenhauch fern. Doch die Angreifer sind **Menschen**, keine Legion: heute nützt sie nichts. Ein gutes Modul zur falschen Bedrohung. Lasst die Gruppe es ruhig lernen.

EMPFEHLUNG

Mauern + MG-Nest (wer viel Feuerkraft will: + Munition). Wer bedient das MG? Idealerweise **Markus** — 1 Aktion *Aufbau*, dann *Streufeuer*. Denkt daran: das MG ist *Laut* (jeder Feuerstoß +1 Bedrohung) und frisst **3** Munition pro Stoß. Die Munition *soll* knapp werden.

Das Schlachtfeld

Die Läuterung marschiert aus dem **Osten** über eine Trümmergasse auf euer **Tor** zu. Dahinter der Innenhof, dahinter das **Lazarett** mit Livia.

[OSTEN — Anmarsch der Läuterung]
| Trümmergasse (offen, Kill-Zone)
=== TOR / Mauern === MG-Nest · schwere Deckung
| Innenhof (Miliz, Rückfalllinie)
[LAZARETT] ← Livia + Bevölkerung (SCHLÜSSELPUNKT)
|
[WESTEN — Kern/Rückzug]

- **Trümmergasse:** offen, kaum Deckung — die Angreifer müssen sie queren. Kill-Zone fürs MG, Streufeuer und Bereitschaft.
- **Tor & Mauern:** der Haltepunkt; wer dahinter steht, hat schwere Deckung (falls Mauern gebaut).
- **Innenhof:** hier fangen die Nahkämpfer durchgebrochene Fanatiker ab.
- **Lazarett:** Ziel des Inquisitors. Fällt es, ist Livia verloren — Niederlage.

Die Gegner

VW = Trefferziel für den Spieler-W20 · Angr = Angriffsbonus des Gegners · Waffe = Schadenspool W6 · BR · Schlüsselwörter.

Läuterer — Templer-Fußvolk, kommt als Rudel

VW 11 · TP 4 · Wundschwelle 3+ · Bew 15 · Angr +2

Autogewehr 2W6 · BR1 · Automatisch, Laut · Bajonett 1W6 · **furchtlos**. Bergung: Munition, Feinbauteile.

Fanatiker — Brandträger, Sturm & Selbstopfer

VW 12 · TP 3 · Wundschwelle 2+ · Bew 15 (stürmt) · Angr +2

Brandflasche (Wurf, Kurz) 2W6 · Feuer, Explosiv. **Selbstopfer:** fällt er angrenzend, Feuer-Angriff (2W6) auf alle daneben. **furchtlos**.

Purgator — Flammen-Läuterer, Elite-Support

VW 11 · TP 5 · Wundschwelle 3+ · Bew 10 · Angr +2

Flammenwerfer (Kurz) 2W6 · Feuer, Kegel, Laut · **furchtlos**. Setzt Module & Figuren in Brand — Prioritätsziel.

★ Inquisitor Golz — Anführer & Boss

VW 12 · TP 12 · Wundschwelle 4+ (geweihte Platte) · Bew 10 · Angr +4

Kettenschwert 3W6 · Wuchtig · BR1 · Bolzenpistole 2W6 · BR2 · **furchtlos**.

Aura des Glaubens: Läuterer in 15 cm sind furchtlos und würfeln eine gewürfelte 1 im Angriff einmal neu.

Läuterungsbefehl (1x): eine Runde lang erhalten alle Angreifer +1 Aktion — er stößt aufs Lazarett durch.

Nur zu knacken durch Bruch/Wuchtig/Feuer + Bündelung — oder Selmas *Seuchenhauch*. Bergung: geweihte Platte (Fein), evtl. Relikt.

Miliz — eure Verteidiger (Statisten, 3 Figuren)

VW 10 • TP 3 • WS 2+ • Bew 15 • Gewehr 1W6

Nach dem Kampf würfelt jeder Statist 1W6: **1–2 gefallen.**

Der Überfall — die Wellen

Ziel der Angreifer: das Lazarett erreichen. **Ziel der Gruppe:** die Läuterung vertreiben (Golz fällt) *oder* 6 Runden halten, ohne dass das Lazarett fällt. Bedrohung startet bei 2 und steigt mit jedem *Laut*-Schuss und jeder Welle; bei 5 kommt die Schlusswelle geballt.

Welle 1 — Der Anmarsch (Runde 1–2)

6 Läuterer in zwei Trupps queren die Gasse. **TEST:** MG-Aufbau → *Streufeuer* (Treffer frei auf den Trupp verteilen!), Bereitschaft, Mauern als Deckung, erste *Ladehemmung* (Patzter), sinkende Munition. Die Läuterer erwidern das Feuer — die Zerbrechlichen (Selma!) müssen in Deckung bleiben.

Welle 2 — Feuer und Fanatiker (Runde 3–4)

3 Fanatiker stürmen, **1 Purgator** dahinter; die Gasse und Barrikaden brennen. **TEST:** Feuer-Trait, Cluster-Bestrafung (Selbstopfer!), **Bruno** (Schildwall/Abfangen) und **Ihor** (Raserei-Gegencharge). Hier fällt oft die erste Figur auf 0 TP → **Verletzungstabelle**. Der Purgator kann mit Kegel-Feuer zwei Verteidiger zugleich anzünden.

Welle 3 — Das Strafgericht (Runde 5+)

Inquisitor Golz + 2 Leibgarde. Golz geht schnurstracks aufs Lazarett. **TEST:** ein Boss, den man *nicht wegballert*: 4+ Platte schluckt kleine Pools — die Gruppe muss bündeln (Wuchtig/Bruch/Feuer) und Selmas *Seuchenhauch* legen. Sein Kettenschwert (3W6 Wuchtig) kann eine Figur in einem Schlag fällen. Fällt Golz, bricht die Läuterung.

Ausgang

ERGEBNIS	FOLGEN
Abgewehrt (Sieg)	Die Zuflucht hält. Bergung von den Gefallenen (Munition, Fein, Golz' geweihte Platte); +1 Moral.
Teilerfolg	Golz zieht sich zurück, aber 1 Modul zerstört + etwas Bevölkerung/Vorräte verloren; –1 Moral.
Niederlage	Das Lazarett fällt / Golz erreicht Livia; mehrere Module zerstört, Moral stürzt; evtl. Aufgabe der Zuflucht.

Abrechnung: Jede **Kernfigur**, die kampfunfähig war, würfelt einmal auf der **Narbentabelle**. Jeder Miliz-Statist würfelt 1W6 (1–2 gefallen). Die Belastung der Begabten sinkt bei Rast. Überlebende Miliz kann bei Heldentaten in den Kern aufsteigen.

KAMPAGNENFÄDEN

Golz gefallen → die Apokalypse schickt Größeres. Golz entkommen → er kehrt mit Namen und Groll zurück. Livias Mal reagiert auf die geweihten Feinde (Vorahnung, Schmerz) — ein Faden für die nächste Runde.

Die vier Überlebenden (Kurzübersicht — druckbare Bögen: separates PDF)

Markus Hainzl — Krieger

KÖR+3 REF+1 VER0 WIL+1 · VW 11 · TP 7 · Bew 10 · Ballistikweste 4+ (schwer)

Sturmgewehr 3W6·BR1·Automatisch, Laut · Machete 2W6·Wuchtig. **Unbeugsam:** immun gegen Furcht; 1×/Kampf wird „kampfuntauglich“ zu 1 TP. *MG-Schütze / Ankermann.*

Bruno Kessler — Hüter

KÖR+3 REF+1 VER0 WIL+1 · VW 11 · TP 7 · Bew 10 · Schutzplatten 4+ + Schild

Vorschlaghammer 2W6·Wuchtig · Schrotflinte 3W6·Streuung. **Schildwall:** +1 Wundschwelle für angrenzende Verbündete. **Abfangen (1×/Rd):** zieht einen Treffer auf sich. *Der Wächter am Tor.*

Selma Varga — Virologe (begabt)

VER+3 WIL+1 REF+1 KÖR0 · VW 11 · TP 4 · Belastungsgrenze 4 · Schutzkittel 3+

Injektionsarmbrust 2W6·BR1·Leise. **Seuchenhauch:** Ziel KÖR-Rettung 12 oder −1W6/Nachteil. **Immunserum:** heilt 1W3 TP / stabilisiert. Zerbrechlich — beschützen! *Heilerin & Boss-Knackerin.*

Ihor „Stier“ Kovač — Berserker (begabt)

KÖR+3 REF+1 WIL+1 VER0 · VW 11 · TP 7 · Belastungsgrenze 4 · Schrottkluft 3+

Schlachtbeil 3W6·Wuchtig · Wurfbeile 2W6. **Raserei:** 1 Belastung für +1 Aktion oder +1W6 Nahkampf (über 4 → Rückschlag). **Kein Schmerz** unter halben TP. *Der Rammbock.*

Regeln, die heute zählen

o TP → VERLETZUNG (W20 + KÖR)

≤3 tödlich (verblutet 1W6 Rd ohne Erste Hilfe) · 4–9 schwere Wunde (bewusstlos, −1 Attribut) · 10–15 übel (nach Kampf 1 TP) · 16–19 Streifschuss (nächste Aktivierung 1 TP) · 20+ zäh (sofort weiter).

BELASTUNG & RÜCKSCHLAG (SELMA, IHOR)

Über die Grenze (4) → 1W6: 1 Ausgebrannt · 2 Blackout · 3 Blutzoll (1 Wunde) · 4 Leuchtfener (zieht Tote an) · 5 Neue Narbe · 6 Kontrollverlust. Belastung sinkt bei Rast.

AUTOMATIK (o.2)

Feuerstoß = Streufeuer (Treffer frei auf mehrere nahe Ziele), sehr laut (+1 Bedrohung), Munition −3, auf Weit nur nach Zielen. Aufbau (MG): 1 Aktion Stellung, dann unbeweglich. Ladehemmung: Patzer → klemmt, Aktion + VER-Probe.

Sagt uns, was passiert ist

Diese Erweiterung ist ein Test. Uns interessiert besonders:

- War die **Basis-Verteidigung** spannend — oder zu leicht/zu tödlich?
- Hat sich **schwere Rüstung** (4+) im Nehmen gelohnt?
- Wie lief das **MG** mit Aufbau/Streufeuer — und biss der Munitionsdruck?
- Fühlten sich **Hüter, Virologe, Berserker** unterschiedlich und stark an?
- Kam jemand auf die **Verletzungstabelle**? Wie war das?

Schreibt uns: **mail@dead-earth.com** — jede Runde hilft.

DEAD.EARTH & „Die Läuterung“ — Konzept, Regeln, Text: **Peter Schuster** (ein privates Projekt). Playtest-Erweiterung 01 · Version 0.2, nicht final; Werte und Texte können sich ändern. Dieses Heft darf zum privaten Spielen frei weitergegeben und ausgedruckt werden. Alle Rechte an DEAD.EARTH verbleiben bei Peter Schuster, 1130 Wien. © 2026.