

Die Läuterung

Verteidigung der Zuflucht Wien West · vier Überlebende

Drei Nächte nach dem Wunder am Steinhof marschier die **Apokalypse Gottes** nach Westen. Für die Templer sind die Riss-Befleckten Ketzer — und Livia, die den Riss mit einer Gabe schloss, ihr erklärtes Ziel. Sie liegt verwundet in eurem Lazarett. Der Wachturm hat gewarnt: ihr habt eine Stunde, dann steht die Läuterung an euren Mauern.

Euer Auftrag: Haltet die Zuflucht. Fällt sie, fällt Livia.

KRIEGER **Markus Hainzl**

Der Anker. Schwere Weste, Sturmgewehr, hält die Mauer und bedient das MG.

HÜTER **Bruno Kessler**

Der Wächter. Schild & Platte; schützt die Verwundbaren, fängt Treffer ab.

VIROLOGE **Selma Varga**

Der Seuchendoktor. Zerbrechlich, aber sie heilt die Linie — und lässt den Feind verrotten.

BERSERKER **Ihor „Stier“ Kovač**

Der Rasende. Schlachtbeil, keine Deckung, kein Schmerz — solange die Wut hält.

Achtung, tödlich: Diese Gegner schießen zurück. Bei 0 TP wird auf der Verletzungstabelle gewürfelt — hier kann jemand sterben. Deckung, Zusammenhalt und die richtige Reihenfolge entscheiden.

Markus Hainzl

„Solange ich stehe, kommt keiner durch.“

KÖR

+3

REF

+1

VER

0

WIL

+1Verteidigung **VW 11**Trefferpunkte **TP 7**Bewegung **10 cm**Rüstung **Ballistikweste — Wundschwelle 4+ (schwer)**

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Sturmgewehr	Mittel–Weit	3W6	1	Automatisch, Laut
Machete	Nahkampf	2W6	0	Wuchtig

Fokus

Unbeugsam. Immun gegen Furcht & Moralbruch. **1×/Kampf** wird ein Treffer, der dich kampfunfähig machen würde, stattdessen zu **1 TP** — du bleibst stehen.

ROLLE HEUTE

Bedienst das **MG-Nest** (1 Aktion *Aufbau*, dann *Streufeuer* über die Gasse) oder hältst mit dem Sturmgewehr die Mauer. Deine schwere Weste (4+) soll Beschuss schlucken — genau das testen wir. Denk an *Ladehemmung* (Patzer) und dass jeder Feuerstoß **3** Munition frisst und *sehr laut* ist.

Krieger · Kampf-Track · KÖR-Primär · nicht begabt

Bruno Kessler

„Hinter mich. Alle.“

KÖR

+3

REF

+1

VER

0

WIL

+1

Verteidigung **VW 11**Trefferpunkte **TP 7**Bewegung **10 cm**Rüstung **Schutzplatten 4+ (schwer) + Schild (+1 WS frontal)**

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Vorschlaghammer	Nahkampf	2W6	1	Wuchtig
Schrotflinte	Kurz	3W6	0	Streuung, Laut

Fokus & Reaktion

Schildwall. Solange du stehst (nicht rennst), erhöht sich die **Wundschwelle aller angrenzenden Verbündeten um +1** — sie sind schwerer zu verwunden.

Abfangen (1×/Runde). Wird ein angrenzender Verbündeter getroffen, darfst du den Treffer **auf dich ziehen** — der Schaden trifft dich, deine Rüstung zählt.

ROLLE HEUTE

Du bist die Bresche. Stell dich zwischen die Läuterung und die Zerbrechlichen (Selma, das MG). Halte das **Tor**. Du *wirst* Treffer fressen — dein 4+ und der Schild sind der Test, ob schwere Rüstung im Nehmen trägt.

Hüter · Spezialist · KÖR-Primär · nicht begabt

Selma Varga

„Die Fäule kennt keine Seite. Nur Wirte.“

KÖR

0

REF

+1

VER

+3

WIL

+1

Verteidigung **VW 11**Trefferpunkte **TP 4**Belastungsgrenze **4**Bewegung **15 cm**Rüstung **Schutzkittel 3+ (leicht)**

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Injektionsarmbrust	Kurz–Mittel	2W6	1	Leise
Pistole	Kurz	2W6	0	—

Gaben — jede kostet +1 Belastung

Seuchenhauch (Aktion). Ein Ziel in Sicht: **KÖR-Rettung** ≥ 12 oder von Fäule geschwächt — **–1W6** auf seine Schadenspools **und Nachteil** auf Angriffe bis zu seiner nächsten Runde. Deine Waffe gegen schwere Rüstung (Golz!).

Immunserum (Aktion, Berührung). Heilt **1W3 TP** — ODER stabilisiert eine kampfunfähige Figur (kein Verbluten) — ODER hebt Gift/Infektion auf.

Fokus

Doktor der Seuche. Vorteil auf alles zu Infektion, Gift, Heilung. Deine **Erste Hilfe** heilt **+1 TP** extra und geht als **1 Aktion**.

ROLLE HEUTE

Du hältst die Linie am Leben und knackst den Boss. **Aber:** nur TP 4 und Belastungsgrenze 4 — nach der 4. Gabe ohne Rast drohst du in den *Rückschlag* zu kippen. Bleib hinter Bruno. Testet Gaben, Belastung und die niedrige Grenze.

Virologe · Spezialist · VER-Primär · begabt (Belastung/Rückschlag §4)

Ihor „Stier“ Kovač

„Kommt her. Ich hab noch Wut übrig.“

KÖR

+3

REF

+1

VER

0

WIL

+1

Verteidigung **VW 11**Trefferpunkte **TP 7**Belastungsgrenze **4**Bewegung **15 cm**Rüstung **Schrottkluft 3+ (leicht)**

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Schlachtbeil (zweihändig)	Nahkampf	3W6	1	Wichtig
Wurfbeile (×2)	Kurz	2W6	0	—

Raserei & Fokus

Raserei. Nimm **1 Belastung** für **+1 Aktion** ODER **+1W6 Nahkampf** in dieser Runde. Immun gegen Furcht & Moral. Steigt die Belastung über **4** → sofort **Rückschlag (1W6)**.

Kein Schmerz. Solange du $\leq$ halbe TP (≤ 3) hast: **Vorteil im Nahkampf** und du ignorierst die **erste Wunde jede Runde**.

ROLLE HEUTE

Du gehst den Fanatikern und dem Purgator entgegen, bevor sie die Linie erreichen. Deine Wut ist Treibstoff *und* Risiko: Jede Raserei-Runde füllt die Belastung — überziehst du, würfelst du Rückschlag. Testet Belastung/Rückschlag im **Nahkampf** und Tödlichkeit von vorn.

Berserker · Kampf-Track · KÖR-Primär · begabt (Belastung/Rückschlag §4)

Spielhilfe — Kurzregeln für den Kampf

Ablauf & Aktionen

Alternierende Aktivierung. Jede Figur hat **2 Aktionen**: Bewegen · Angreifen · **Zielen** (nächster Angriff mit Vorteil) · Nachladen · In Deckung · Rennen (=2 Aktionen) · **Bereitschaft** (Overwatch) · Erste Hilfe · Interagieren.

Angriff → Schaden

- 1) Treffen:** $W_{20} + \text{passendes Attribut} \geq \text{VW des Ziels}$.
- 2) Verwunden:** würfle den **Schadenspool** (z. B. 3W6). Jeder Würfel $\geq$ **Wundschwelle** = 1 Wunde. **BR** senkt die Wundschwelle; **Wichtig**: jede 6 = +1 Wunde. Wunden $\geq$ TP → **kampfunfähig**.

Automatik (Feuerstoß) — 0.2

Streufeufer: Pool einmal würfeln, Treffer **frei auf mehrere nahe Ziele verteilen**; gegen ein Einzelziel kein Bonus. **Sehr laut** (+1 Bedrohungswurf), Munition **-3**, auf Weit nur nach *Zielen*. **Aufbau** (MG): 1 Aktion Stellung, dann unbeweglich. **Ladehemmung:** Patzer (nat. 1) → klemmt, Beheben = Aktion + VER-Probe (12).

Wenn es hart wird

0 TP → Verletzung (W₂₀ + KÖR): ≤ 3 tödlich (verblutet 1W6 Rd ohne Erste Hilfe) · 4–9 schwere Wunde (bewusstlos) · 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 Leuchtfeuer · 5 Neue Narbe · 6 Kontrollverlust. Belastung sinkt bei Rast.

DEAD.EARTH · Playtest-Erweiterung 01 · Version 0.2 · Regeln: DEAD.EARTH-Kompendium · mail@dead-earth.com