

DEAD.EARTH — Die Regeln

Kernregeln

0. Das Grundprinzip
1. Der Charakterkern
2. Proben (der W20-Kern)
3. Kampf & Skirmish (das Herzstück)
- 3A. Waffen & Rüstung (in den neuen Motor übersetzt)
4. Gaben & Narben (ersetzt „Magie“ — eigenes System)
5. Die Zuflucht (Basis & Downtime — euer System, integriert)
7. Offene Justier-Schrauben (beim Testen entscheiden)

Erweiterte Regeln — Erkundung, Kampagne, Narben

8. Der Vorstoß (Erkundung)
9. Traglast & Beute (Slots)
10. Die Kampagne (nach jedem Einsatz)
11. Narben & Ruhestand
12. Aktualisierte Justier-Schrauben

Die Zuflucht — Ausbau & Verteidigung

- Die fünf Werte
- Die Ressourcen fürs Bauen
- Die Stufen der Zuflucht
- Erweiterungen (Module)
- Der Downtime-Zyklus (Schritt für Schritt)
- Der Überfall — Verteidigungs-Skirmish

Erfahrung & Aufstieg

12. Erfahrung: Bergung ist Aufstieg
13. Der Aufstieg
14. Gegner entwickeln

DEAD.EARTH — Die Regeln

Alles zum Spielen: der W20-Kern, Kampf, Erkundung, Kampagne, der Ausbau eurer Zuflucht und der Aufstieg eurer Figuren.

Ihr braucht nur ein paar zwanzig- und sechsseitige Würfel, Bleistifte und den Mut, hinabzusteigen. Die Welt steht im Band **Die Welt**, die Gegner im **Bestiarium**.

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

Kernregeln

Post-apokalyptisches Rollenspiel & Miniaturen-Skirmish. Ein Regelmotor, zwei Zoomstufen.

o. Das Grundprinzip

Der W20 entscheidet, OB etwas gelingt. Der W6-Pool entscheidet, WIE SCHLIMM es ausgeht.

Es gibt nur **einen** Kampfmotor, gespielt in zwei Auflösungen:

- **Erzählmodus (RPG):** kleines Gefecht, SL beschreibt, Minis optional.
- **Skirmish (Tabletop):** volle Trupps, gemessene Bewegung, Missionsziele.

Gleiche Werte, gleiche Würfel. Ein Feuergefecht im Rollenspiel *ist* ein kleines Skirmish.

Der Kampagnen-Kreislauf: Einsatz in Wien → Bergung & Erfahrung → Zuflucht/Downtime (bauen, heilen, Verbrauch) → Überfall? (Verteidigungs-Skirmish auf dem eigenen Basisplan) → nächster Einsatz.

1. Der Charakterkern

1.1 Die vier Attribute

Kürzel	Attribut	Deckt ab
KÖR	Körper	Kraft, Zähigkeit, Nahkampf, Tragen
REF	Reflex	Geschick, Fernkampf, Ausweichen, Initiative
VER	Verstand	Wissen, Technik, Wahrnehmung, Handwerk
WIL	Wille	Nerven, Moral, Führung, Widerstand

Attribute sind **direkte Bonuswerte** von -1 bis $+3$ (Start).

Erschaffung — zwei Methoden: - **Zuteilen (ausbalanciert):** verteile $+2$ / $+1$ / $+1$ / 0 auf die vier Attribute. - **Auswürfeln (Old-School-Gefühl):** je Attribut **1W6** → $1 = -1 \cdot 2 - 3 = 0 \cdot 4 - 5 = +1 \cdot 6 = +2$. Danach **ein** Attribut deiner Wahl $+1$.

Dein **Archetyp** (1.3) gibt anschließend $+1$ auf sein Leitattribut (max. $+3$ bei Start).

1.2 Abgeleitete Werte

Wert	Formel
Verteidigung (VW)	$10 + \text{REF} - \text{schwer zu treffen}$
Trefferpunkte (TP)	$4 + \text{KÖR}$ (mind. 1), $+1$ pro Stufe

Wert	Formel
Nahkampf-Bonus	KÖR + Kampfstufe
Fernkampf-Bonus	REF + Kampfstufe
Bewegung	15 cm (6"); schwere Rüstung –5 cm
Nerven	WIL (für Moralproben)
Belastungsgrenze	3 + WIL (nur für Begabte, siehe §4)

Prinzip: REF macht dich schwer **treffbar**, Rüstung macht dich schwer **verwundbar** (§3). Beide bleiben dadurch relevant.

1.3 Archetypen (ersetzen die alten Klassen)

Sieben eigenständige Grundtypen — die kanonische Liste aus der Mögliche Einleitung. Jeder hat ein **Leitattribut**, einen **Fortschritts-Track** und eine **Signaturfähigkeit**.

Archetyp	Leitattr.	Track	Signaturfähigkeit (Kurz)
Krieger	KÖR	Kampf	<i>Unbeugsam</i> — immun gegen Furcht und Moralbruch; wer ihn fällen will, muss es zweimal versuchen.
Späher	REF	Kampf	<i>Aus dem Nichts</i> — aus Deckung/ Verborgenheit +1W6 Schaden; im Vorstoß (§8) Vorteil beim Suchen.
Hüter	KÖR	Spezialist	<i>Schildwall & Abfangen</i> — hebt die Wundschwelle der Nachbarn und fängt Treffer für sie ab.
Tüftler	VER	Spezialist	<i>Improvisieren</i> — baut/repariert/ entschärft; 1×/Szene „findet sich“ ein passendes Gerät; craftet Ausrüstung & Relikt-Upgrades.
Hexer	WIL	Spezialist	<i>Gezeichnet</i> — startet mit 2 Gaben und der Belastungsmechanik (§4). Psi und

Archetyp	Leitattr.	Track	Signaturfähigkeit (Kurz)
			Mutation als Quelle der Macht.
Virologe	VER	Spezialist	<i>Seuchenhauch & Immunserum</i> — schwächt Ziele mit Fäule, heilt und stabilisiert Verbündete.
Berserker	KÖR	Kampf	<i>Raserei & Kein Schmerz</i> — Belastung gegen Wucht; je näher am Tod, desto gefährlicher.

Die Signaturfähigkeiten im Detail

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

Späher — Aus dem Nichts. Greifst du aus **Deckung oder Verborgenheit** an, verursachst du **+1W6** Schaden. Bei einem Vorstoß hast du **Vorteil beim Suchen**.

Hüter — Schildwall & Abfangen. *Schildwall:* Solange du **stehst** (nicht rennst), steigt 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.

Tüftler — Improvisieren. Du baust, reparierst und entschärfst; **1×/Szene** „findet sich“ genau das Gerät, das jetzt gebraucht wird. Du craftest Ausrüstung und Relikt-Upgrades.

Hexer — Gezeichnet. Du beginnst mit **2 Gaben** und der Belastungsmechanik (§4).

Virologe — Seuchenhauch & Immunserum. *Seuchenhauch (Aktion):* Ein Ziel in Sicht muss eine **KÖR-Rettung (12)** bestehen, sonst ist es von Fäule geschwächt: **−1W6** auf seine Schadenspools und **Nachteil** auf Angriffe bis zu seiner nächsten Runde. Wirkt auch gegen schwer gepanzerte Ziele. *Immunserum (Aktion, Berührung):* Heilt **1W3 TP** — **oder** stabilisiert eine kampfunfähige Figur (kein Verbluten) — **oder** hebt Gift und Infektion auf.

Berserker — Raserei & Kein Schmerz. *Raserei:* Nimm **1 Belastung** für **+1 Aktion** oder **+1W6 Nahkampf** in dieser Runde. Immun gegen Furcht und Moralbruch. *Kein Schmerz:* Solange du **höchstens halbe TP** hast, hast du **Vorteil im Nahkampf** und **ignorierst die erste Wunde jeder Runde**.

Hinweise: - **Hexer** und **Virologe** sind die übernatürlichen Archetypen und koppeln direkt an **Gaben & Narben (§4)**; auch der **Berserker** nutzt die Belastungsmechanik (Rückschlagrisiko bei Übertreibung). - **Heilung im Feld** liegt beim **Virologen** (Immunserum, Tinkturen) — der frühere „Sanitäter“ ist darin aufgegangen. Ohne ihn bleibt jeder Gruppe die Aktion **Erste Hilfe**. Der **Hüter** hält die Linie anders: Er senkt keinen Schaden im Nachhinein, sondern verhindert ihn, indem er Treffer auf sich zieht. - **Zwei Namen, eine Fähigkeit:** Wo eine Signatur aus zwei Teilen besteht (Hüter, Virologe, Berserker), gehören beide zusammen und werden gemeinsam mit der Figur erschaffen. - **Startpakete** folgen; die **Talente je Stufe** stehen im Kapitel *Erfahrung & Aufstieg*.

Kampfstufe (ersetzt den alten Grundangriffsbonus): **Kampf-Track:** Stufe 1–10 = +0/+1/+1/+2/+2/+3/+3/+4/+4/+5 **Spezialist-Track:** Stufe 1–10 = +0/+0/+1/+1/+2/+2/+3/+3/+4/+4

1.4 Profession (bleibt — euer eigenes System)

Zusätzlich zum Archetyp hat jede Figur **eine Profession** aus dem früheren Leben (Blue/White Collar). Sie gibt **situativ +2 (Fokus)** auf passende Proben und erklärt Kontakte, Wissen und Ruf. Professionen sind erzählerische Werkzeuge, keine Kampfklassen — genau richtig als Ergänzungsschicht.

1.5 Ausrüstung & Währung (bleibt)

Bauteile sind Baumaterial *und* Kaufwährung — in zwei Sorten: **Grobbauteile** (Schrott, Mechanik → Bauen, Strukturen, Rüstung) und **Feinbauteile** (Elektronik, Feinmechanik → Präzisionsgeräte, Relikt-Upgrades, Tinkturen und Gaben-Kram). Die volle Ressourcenliste steht in §10.1. Startausrüstung nach Archetyp + eine Profession-Zugabe.

2. Proben (der W20-Kern)

Probe: W20 + Attribut (+ Fokus) (+ Kampfstufe, falls Angriff) ≥ **Zielwert**

Schwierigkeit	Zielwert
Leicht	8
Normal	12
Schwer	16
Extrem	20

- **Natürliche 20** = kritischer Erfolg. **Natürliche 1** = Patzer.
- **Vorteil / Nachteil:** 2W20, nimm den höheren / niedrigeren.

- **Rettungswürfe** sind Proben auf das passende Attribut (KÖR gegen Gift/Krankheit, REF gegen Explosion/Sturz, WIL gegen Panik/Kontrolle). Kein Extrasystem.

3. Kampf & Skirmish (das Herzstück)

Hier entsteht das Tabletop-Gefühl: gemessene Bewegung, echte Sichtlinie, Deckung, Reaktionen, Moral.

Zeiteinheiten (verbindlich). **Runde** = ein voller Durchlauf, in dem jede Figur einmal aktiviert. **Aktivierung** = der Zug *einer* Figur. **Zug** = eine Einheit beim Erkunden (ca. 10 Min.). Effektdauern werden **immer** in diesen Einheiten angegeben — nie „kurz“.

3.1 Rundenablauf — alternierende Aktivierung

1. **Initiative:** jede Seite würfelt **W20 + bester REF**. Höhere Seite entscheidet, wer die **erste Figur** aktiviert.
2. Dann **abwechselnd** je **eine Figur** aktivieren, bis alle dran waren.
3. Rundenende: Dauereffekte prüfen (Feuer, Belastung, Lärm), neue Runde.

Alternierende Aktivierung erzeugt die typische Skirmish-Spannung — deutlich mehr als „eine Seite macht alles“.

3.2 Aktionen — 2 pro Aktivierung

Bewegen · Angreifen · **Zielen** (nächster Angriff mit Vorteil) · Nachladen · **In Deckung gehen** · **Rennen** (=2 Aktionen, +15 cm) · **Bereitschaft** · Erste Hilfe · Interagieren.

3.3 Bewegung & Reichweite

Gemessen in **cm** (Zoll in Klammern). **Echte Sichtlinie** über die Minis — Gelände zählt wirklich.

Band	Distanz
Nah (Nahkampf)	Basiskontakt
Kurz	≤ 20 cm (8")
Mittel	≤ 45 cm (18")
Weit	≤ 90 cm (36")

3.4 Angriff (der eine W20)

W20 + Nahkampf-/Fernkampf-Bonus ≥ VW des Ziels → Treffer.

- Fernkampf auf Weit über die Waffenreichweite hinaus: **Nachteil**.

- Nahkampf: Rückzug aus Basiskontakt erlaubt dem Gegner einen **freien Angriff**.
- Angriff aus dem Rücken / auf ahnungslose Ziele: **Vorteil**.

3.5 Wirkung (der W6-Pool — die taktile Ebene)

Bei Treffer: **Schadenspool** der Waffe würfeln ($N \times W6$). **Jeder Würfel, der die Wundschwelle des Ziels erreicht, verursacht 1 Wunde (= 1 TP Verlust).**

Natürliche 6: Eine gewürfelte **6** verwundet **immer** — ganz gleich, wie hoch die Wundschwelle durch Rüstung, Deckung oder Effekte getrieben wurde. Niemand ist je völlig unverwundbar.

Schutz des Ziels	Wundschwelle (W6 zeigt ...)
ungepanzert	2+
leichte Rüstung	3+
schwere Rüstung	4+
+ leichte Deckung	+1
+ schwere Deckung / verdeckt	+2 und Fernangreifer hat Nachteil

Bruch (BR X) einer Waffe **senkt** die benötigte Zahl um X (durchbricht Rüstung und Deckung).

Beispiel: Ziel in schwerer Rüstung (4+) hinter schwerer Deckung (+2) = **6+** pro Würfel → nur noch eine **6** kommt durch (und die zählt dank der *Natürlichen 6* immer) — extrem zäh, aber nicht unverwundbar. Ein Scharfschützengewehr mit **BR 2** bringt es auf **4+** — oder du flankierst und nimmst ihm die Deckung. **Diese Positionsentscheidungen sind das Spiel.**

3.6 Bereitschaft (Overwatch)

Aktion sparen und Feuerbereich ansagen. Bewegt sich ein Gegner sichtbar hinein, **unterbrichst** du mit einem Schuss (normaler Angriff).

3.7 Moral

Verliert ein Trupp die **Hälfte** seiner Figuren, oder fällt der **Anführer** → **Moralprobe: $W20 + WIL \geq 12$** . Misslingt → **unterdrückt** (nur Deckung suchen / zurückziehen), bis eine erneute Probe gelingt.

3.8 Lärm & Aufmerksamkeit (Genre-Kern)

Waffen mit **Laut** ziehen Tote an. Am Rundenende, wenn „Laut“ gefeuert wurde: **1W6** — bei **1–2** rückt eine Bedrohung nach / +1 auf den nächsten Begegnungswurf. **Leise**-Waffen (Klinge, Armbrust, schallgedämpft) vermeiden das.

3.9 Kampfunfähig & Verletzung

Bei **0 TP** → **kampfunfähig**. Würfle sofort **W20 + KÖR** auf die **Verletzungstabelle**:

W20+KÖR	Ergebnis
≤ 3	Tödlich — verblutet in 1W6 Runden ohne Erste Hilfe.
4–9	Schwere Wunde — bewusstlos; danach –1 auf ein Attribut bis in der Krankenstation geheilt.
10–15	Übel zugerichtet — stabil bewusstlos; nach dem Kampf mit 1 TP zurück.
16–19	Streifschuss — bei nächster eigener Aktivierung mit 1 TP zurück (1×).
20+	Zäh wie Leder — sofort mit 1 TP weiter, kein Malus.

Infektion: Wurde die Wunde von einem Infizierten verursacht, zusätzlich eine **Infektionsprobe** (siehe Infektionsregeln).

3.10 Heilung

Natürlich: 1 TP pro Ruhetag. Erste Hilfe (Aktion, VER-Probe): stabilisiert + 1 TP. Krankenstation (Basis, §5): heilt doppelt so schnell und beseitigt bleibende Wund-Mali.

3A. Waffen & Rüstung (in den neuen Motor übersetzt)

Eure Schusswaffen rechneten schon in W6 — sie passen fast direkt. Nahkampf & Rüstung ersetzen die alten RK-/Schadenswürfel-Tabellen durch das Wundschwellen-Modell.

Nahkampf

Waffe	Reichw.	Pool	BR	Traits
Faust / improvisiert	Nah	1W6	0	—
Messer / Machete	Nah	1W6	0	Leise
Brechstange / Keule	Nah	2W6	0	Wuchtig
Feuerwehraxt (zweihd.)	Nah	3W6	0	Wuchtig, Langsam

Fernkampf

Waffe	Reichw.	Pool	BR	Traits
Pistole (klein)	Kurz	1W6	0	Laut
Pistole (schwer)	Kurz–Mittel	2W6	0	Laut

Waffe	Reichw.	Pool	BR	Traits
Maschinenpistole	Kurz–Mittel	2W6	0	Automatisch, Laut
Schrotflinte	Kurz	3W6	0	Streuung, Laut
Gewehr (leicht)	Mittel–Weit	2W6	1	Laut
Sturmgewehr	Mittel–Weit	3W6	1	Automatisch, Laut
Scharfschützengewehr	Weit	2W6	2	Zielfernrohr, Nachladen, Laut
Panzerbüchse	Weit	2W6	3	Nachladen, Aufbau, Laut
Armbrust	Mittel	2W6	1	Leise, Nachladen
Maschinengewehr	Weit	3W6	1	Automatisch, Aufbau, Laut
Granate (Wurf)	Kurz	3W6	0	Explosiv, Laut
Molotow (Wurf)	Kurz	2W6	0	Feuer, Explosiv
RPG	Mittel	4W6	3	Explosiv, Nachladen, Aufbau, Laut
Flammenwerfer	Kurz	2W6	0	Feuer, Kegel, Laut

Waffen-Schlüsselwörter. Kurzbegriffe auf den Waffenkarten; sie gelten überall gleich – im Rollenspiel wie im Skirmish.

Schlüsselwort	Wirkung
Automatisch	Feuerstoß statt Einzelschuss: Pool einmal würfeln, die Treffer (Würfel $\geq$ Wundschwelle) frei auf mehrere nahe Ziele verteilen (Streufeuer); jede gewürfelte 6 erzeugt einen zusätzlichen Treffer (ebenfalls frei verteilbar). Gegen ein Einzelziel kein Bonus. Sehr laut (sofort +1 Bedrohungswurf, §3.8), Munition –3 (§8.3), auf Weit nur nach der Aktion Zielen . Waffe und Munition selten.
Wuchtig	Jede gewürfelte 6 verursacht eine zusätzliche Wunde.
Streuung	+1W6 auf Kurz, –1W6 auf Weit.
Explosiv / Kegel	Trifft alle Ziele im Radius bzw. Kegel; Deckung zählt doppelt.
Feuer	Ziel brennt: 1 Wunde pro Runde, bis es gelöscht wird (Aktion).

Schlüsselwort	Wirkung
Nachladen	Eigene Aktion vor dem nächsten Schuss.
Aufbau	Eigene Aktion, um aus der Stellung zu feuern; solange unbeweglich.
Zielfernrohr	Aktion Zielen gibt auf Weit Vorteil.
Laut	Zieht Gegner an (§3.8).
Leise	Verursacht keinen Lärm (§3.8).
Ladehemmung (<i>alle Feuerwaffen</i>)	Bei einem Patzer (natürliche 1) klemmt die Waffe; Beheben = Aktion + VER-Probe (Normal 12).

Rüstung (setzt die Wundschwelle des Trägers)

Rüstung	Wundschwelle	Notiz
keine	2+	—
Lederkluft / dicke Kleidung	3+ (leicht)	leise, keine Bewegungsstrafe
Ballistikweste / Schutzplatten	4+ (schwer)	–5 cm Bewegung; <i>optional</i> : nur leicht gegen Wuchtig-Nahkampf
Schild / improvisierte Deckung	+1 aus einer Richtung	zählt wie leichte Deckung frontal

4. Gaben & Narben (ersetzt „Magie“ — eigenes System)

Keine Zauberslots, keine Zauberlisten — ein eigenes System. Manche Menschen sind **gezeichnet** — berührt vom **Hauch der Hölle**, der durch den Riss sickert (siehe „Der Ostkrieg und der Riss“). Ihre Gaben sind Psi und Mutation in einem, und keine ist ein Segen: Macht aus dem Riss ist **Korruption** und hat immer einen **Preis**.

4.1 Belastung

Nur **Begabte** haben Gaben — vor allem der **Hexer** (Start mit 2 Gaben), in geringerem Maß **Virologe** und **Berserker**, sowie jede Figur, die später eine erwirbt (etwa durch die Narbe „Vom Riss berührt“, §11). Eine Gabe einzusetzen kostet **keine Slots**, sondern erhöht die **Belastung** um 1. Übersteigt die Belastung die **Belastungsgrenze (3 + WIL)**, würfle sofort **Rückschlag (1W6)**:

1W6	Rückschlag
1	Ausgebrannt — Gaben bis zur nächsten Rast gesperrt, –1 auf alle Proben.
2	Blackout — kampfunfähig für 1 Runde.
3	Blutzoll — 1 Wunde (ignoriert Rüstung).
4	

1W6	Rückschlag
	Leuchtfeuer — starker Lärm/Aura: zieht Tote an (§3.8, automatisch).
5	Neue Narbe — dauerhafte Mutation (SL wählt aus Tabelle; Fluch + Segen).
6	Kontrollverlust — die Gabe wirkt unkontrolliert, SL entscheidet.

Belastung sinkt um WIL pro **kurzer Rast**, komplett bei **langer Rast**.

4.2 Gaben (Auszug — eigene Namen, ausbaubar)

Gabe	Wirkung (Kurz)
Panzerhaut	Wundschwelle 1 Runde um +1 erhöht.
Krallenwuchs	Nahkampf wird 2W6, Wuchtig, ohne Waffe.
Blutgespür	spürt Lebende/Infizierte durch Wände; hält 1 Zug (bzw. 1 Runde im Kampf).
Nervenstoß	psychischer Stoß: Ziel auf Kurz macht WIL-Rettung oder verliert 1 Aktion.
Fäulnisgriff	Berührung: 1W6 Pool, BR 3, ignoriert Rüstung.
Kadavertarnung	gilt für Tote/Infizierte als „einer von ihnen“; hält 1 Zug, endet, sobald du angreifst.
Adrenalinflut	diese Runde 3 statt 2 Aktionen.
Angstwelle	alle Gegner auf Kurz: sofort Moralprobe.
Reizleiten	kleiner EMP: Elektronik/Geräte auf Kurz fallen für 1 Runde aus.
Echo-Sinn	„sieht“ ohne Licht/durch Rauch, kurze Reichweite.

Design-Loop: Wer Gaben nutzt, riskiert Narben — und nähert sich dem an, was die Spieler bekämpfen (Assimilanten, Infizierte). Macht und Menschlichkeit stehen im Widerstreit. Das ist eure eigene, unverwechselbare Identität — euer eigenes, unverwechselbares Grauen.

5. Die Zuflucht (Basis & Downtime — euer System, integriert)

Das Bauteile- und Erweiterungssystem ist der Kern. Neu ist die **Verzahnung** mit dem Skirmish und dem Downtime-Rhythmus.

5.1 Werte der Zuflucht

Bevölkerung · Verteidigung · Vorräte (Nahrung/Wasser) · Werkstatt & Lazarett · Moral. (Fünf Werte — *Technik* und *Medizin* sind zu **Werkstatt & Lazarett** vereint. Die vollen Ausbauregeln stehen im Kapitel „**Die Zuflucht — Ausbau & Verteidigung**“.)

5.2 Der Downtime-Zyklus (zwischen Einsätzen)

1. **Verbrauch:** Nahrung/Wasser = Bevölkerung. Mangel → Moral- und TP-Strafen (brutaler Ressourcendruck → raus nach Wien!).
2. **Aktionen:** jede Figur **eine** — Bauen · Erkunden (neue Loot-/Missionsziele) · Handeln · Heilen · Trainieren (Erfahrung) · Wache.
3. **Ereigniswurf (W20):** manche Ergebnisse = **Überfall** → **sofort Skirmish auf eurem Basisplan** (eure Mauern/Erweiterungen sind das Gelände).

5.3 Erweiterungen ↔ Skirmish (Kopplung an §3)

Eure Erweiterungen bekommen direkte Kampfwirkung im Verteidigungs-Skirmish, z. B.: - **Barrikaden/Mauern** → schwere Deckung (Wundschwelle +2) an der Perimeterlinie. - **Wachtposten** → kein Überraschungsangriff; eine Figur startet in Bereitschaft. - **Arsenal** → +1 Angriff in den ersten 2 Runden (wie gehabt). - **Minenfeld** → 1× pro Überfall ein Explosiv-Angriff auf anrückende Gegner. - **Krankenstation** → beseitigt bleibende Wund-Mali; +1 TP bei Heilung.

5.4 Erfahrung = geborgener Wert (euer Ansatz, sauber gefasst)

Führe zwei Zahlen getrennt: - **Geborgener Gesamtwert (Grob- + Feinbauteile, lebenslang) = Erfahrung** → bestimmt die Stufe. Ausgeben mindert sie **nicht**. - **Vorrätige Bauteile** (je Sorte getrennt) = zum Bauen/Kaufen/Craften ausgebaut.

So schafft dieselbe Ressource die klassische Spannung „aufsteigen vs. ausbauen“, ohne Doppelbuchung.

(*Stufenschwellen als Platzhalter — beim Testen justieren: z. B. Stufe 2 bei 250 geborgen, danach je +Stufe grob ×1,6.*)

7. Offene Justier-Schrauben (beim Testen entscheiden)

- **Munition:** eigene Ressource, über den **Vorratswürfel** (§8.3) getrackt; „Nachladen“ bleibt die Aktion.
- **Skala:** cm (Standard) vs. Zoll — reine Vorliebe.
- **Tödlichkeit:** Verletzungstabelle (§3.9) ist mittel-hart; für mehr/weniger Grit die Schwellen verschieben.
- **Stufenschwellen & Kampfstufen-Kurve:** Richtwerte; justiert sie nach Geschmack.

- **Punktwerte fürs reine Skirmish:** noch offen — Warband-Bau nach „Bauteile-Wert“ der Figuren wäre der natürliche Anschluss.

Erweiterte Regeln — Erkundung, Kampagne, Narben

8. Der Vorstoß (Erkundung)

Zwischen den Gefechten durchqueren die Figuren Ruinen, U-Bahn-Tunnel, Kanäle, Kliniken. Hier zählt nicht Präzision, sondern **Zeit, Licht, Nahrung und das, was der Lärm anlockt**. Kämpfe werden mit Minis gemessen — der Vorstoß läuft **zonenweise und erzählerisch**, das hält ihn schnell.

8.1 Der Takt: der Zug

Erkundung läuft in **Zügen** (ein Zug $\approx$ 10 Minuten Fiktion). In einem Zug tut die Gruppe **eine** Sache: eine Zone weiter vordringen · gründlich durchsuchen · ein Hindernis überwinden · kurz verschnaufen · etwas bergen. Danach wickelt die SL die **Abrechnung** ab (in dieser Reihenfolge):

1. **Vorräte** herunterzählen (Licht/Munition/Rationen, §8.3)
2. **Begegnung** prüfen (§8.4)
3. Uhren/Effekte fortschreiben (brennende Ziele, Hunger, Belastung)

8.2 Licht (drei Stufen)

Stufe	Bedingung	Wirkung
Hell	aktive Lichtquelle in der Zone	normal
Dämmerlicht	nur Restlicht / sterbende Quelle	Nachteil auf Angriff & Suchen
Finsternis	keine Lichtquelle	Nachteil + Ziele nur im Nahbereich; +1 auf Begegnungen

Wiens Untergrund ist per Default finster. **Licht ist Leben** — und verbraucht sich (§8.3).

8.3 Verbrauch — der Vorratswürfel

Kein Zufall: Verbrauchsgüter werden **deterministisch heruntergezählt**. Jeder Vorrat — **Lichtquelle** (Fackel, Lampenöl, Batterie), **Munition, Rationen, Treibstoff** — liegt als **Vorratswürfel** auf dem Bogen; seine Augenzahl zeigt die verbleibenden Einheiten.

Runterdrehen: Bei **Verwendung** wird der Würfel **eine Stufe niedriger gedreht** (6→5→4...). Licht zehrt **1 pro Zug**; **Munition** je nach Feuern (ein Automatisch-Feuerstoß dreht **3** statt 1); **Rationen** bei jeder Rast (§8.5). Bei **0** ist der Vorrat leer: Licht erlischt (→ Dämmerlicht, dann Finsternis); Munition leer → nur noch Nahkampf, bis Nachschub kommt; Rationen leer → Hunger (§8.5).

Große Vorräte nutzen **W8/W10/W12** statt W6; ein einzelnes Magazin einfach ein Kästchen zum Abhaken. Alles bleibt **planbar und nachzählbar** – und braucht einen guten Figuren-/Inventarbogen (in Arbeit).

(Die Start-Augenzahlen je Vorrat sind die zentrale Tuning-Schraube fürs Erkundungstempo.)

8.4 Bedrohung & Begegnungen

Jeder Ort hat eine **Bedrohungsstufe 0–5** (verlassenes Vorstadthaus 1, U-Bahn-Tunnel 3, das AKH nachts 5).

Begegnungswurf: Am Ende jedes *Zugs* – und **sofort bei jeder lauten Aktion** (Schusswaffe mit *Laut* §3.8, Tür aufbrechen, Explosion) – **1W6**. Ist das Ergebnis $\leq$ **Bedrohungsstufe** → **Begegnung**. - Naturwurf **1** = sie sind **sofort da** (Hinterhalt, keine Bereitschaft). - Sonst = **angekündigt**: Geräusche/Spuren jetzt, Kontakt im nächsten *Zug* (Zeit für Deckung/Bereitschaft).

Begegnungen werden aus der **Bedrohungstabelle des Ortes** gezogen (Infizierte, Plünderer, Assimilanten, Cyborgs ...).

8.5 Rast, Nahrung & Hunger

Eine **Rast** (mehrere *Züge*) stellt TP her (bis KÖR-Grenze) und senkt **Belastung** (§4) – kostet **1 Ration pro Person**. Ohne Ration → **Hungerstufe +1** (jede Stufe: –1 auf alle Proben, kumulativ). Hunger verschwindet erst durch Sattessen in der Zuflucht.

8.6 „Tiefer = reicher, aber die Ruine erwacht“

Statt fester Beute-Boni: **jeder durchquerte Schlüsselbereich hebt die Bedrohungsstufe um +1** und öffnet eine höhere **Fund-Stufe**:

Tiefe	typische Beute
oberflächennah	Grobbauteile, Nahrung & Wasser, Munition
mittel	Feinbauteile, bessere Ausrüstung, Einfluss-Gelegenheiten
tief / am gefährlichsten	Relikte (§10.1), einzigartige Funde

Mut wird belohnt, Gier bestraft. Der Rückweg wird mit jedem Schritt gefährlicher.

9. Traglast & Beute (Slots)

Kein Gewichtswert — **Slots** sind die Grenze. Was ihr tragt, müsst ihr auch **heraustragen**.

Bereich	Slots	Zugriff
Hände	2	sofort (Waffe/Lampe)
Am Körper (Gürtel, Holster, Weste)	4	1 Aktion
Rucksack	8	außerhalb des Kampfes / volle Aktion

- Die meisten Gegenstände = 1 Slot; sperrige (Werkzeugkiste, RPG, Leichnam) = mehrere; Kleinkram stapelt (z. B. 3 Rationen/Slot).
- **Überladen** (mehr als die Slots) → −5 cm Bewegung; zusätzlich zehrt der **Licht-Vorratswürfel doppelt** (2 pro Zug). Schleppen kostet Licht und Kraft.
- **Bergung** belegt Slots — der Kern der „Was nehmen wir mit?“-Entscheidung, die den **Bauteile**-Kreislauf (§5.4) speist.

10. Die Kampagne (nach jedem Einsatz)

Jeder Einsatz — ob Erzählmodus, Vorstoß oder reines Skirmish — speist einen festen **Kampagnen-Ablauf**. Er verwandelt Beute in Fortschritt und Verluste in Geschichte.

10.1 Die sechs Ressourcen

Ressource	Woher	Wofür
Grobbauteile	Bergung (Schrott, Mechanik)	Bauen, Strukturen, Rüstung; zählt zur Erfahrung (§5.4)
Feinbauteile	Bergung (Elektronik, Feinmechanik)	Präzisionsgeräte, Relikt-Upgrades, Tinkturen/Gaben-Kram; zählt zur Erfahrung
Munition	Lager, Gefallene, Handel	Schusswaffen — eigener Vorratswürfel (§8.3)
Nahrung & Wasser	Lager plündern, Garten/Wasseraufbereiter	Zuflucht-Verbrauch, Rationen
Einfluss (Ruf/Gunst bei Fraktionen)	Missionsziele, Fraktionen helfen, Heldentaten	Rekruten anwerben, seltene Händler, Fraktionsmissionen/Bündnisse
Relikte (Vorkriegs-Tech & Riss-Artefakte)	tiefe/gefährliche Fundorte (§8.6)	Waffen-/Rüstungs-Upgrades (Bruch, Wundschwelle), Gaben erforschen/bändigen, einzigartige Module

10.2 Der Ablauf (feste Reihenfolge)

1. **Heimkehr & Verluste** — jede kampfunfähig gewordene **Kernfigur** würfelt auf der **Narbentabelle** (§11). **Statisten** (Bewohner/Miliz) würfeln nur 1W6: bei 1–2 gefallen.
2. **Erfahrung & Aufstieg** — geborgener Gesamtwert (Grob + Fein) + Missionsziele verrechnen (§5.4); Stufenaufstiege, neue Fähigkeiten/Gaben.
3. **Bergung verbuchen** — die vier Ressourcen gutschreiben.
4. **Zuflucht-Phase (Downtime, §5.2)** — Verbrauch abziehen; je Figur 1 Downtime-Aktion; **rekrutieren** (Einfluss + Nahrungs-Upkeep), **craften/modifizieren** (Fein-/Grobbauteile + Relikte), **heilen** (Wert **Werkstatt & Lazarett**, entfernt „bis behandelt“-Mali).
5. **Ereignis** — W20-Ereigniswurf; ggf. **Überfall** → **Verteidigungs-Skirmish** auf dem Basisplan (§5.3).
6. **Nächsten Einsatz wählen** — nach Fraktionslage/Karte.

10.3 Die Truppe: Kern vs. Statisten

- **Kernfiguren** (Spielfiguren + benannte Gefolgsleute): sammeln Erfahrung, **behalten Narben**, steigen auf. Wenige, wertvoll.
- **Statisten** (Bewohner, Miliz): billig, ersetzbar, einfache Überlebenswürfe. Durch herausragende Taten kann ein Statist **benannt** werden und in den Kern aufsteigen.
- **Feldstärke** (wie viele mit dürfen) wächst mit der Zuflucht (Bevölkerung/Schlafquartiere).

10.4 Reines Skirmish: Truppwert

Für Tabletop-Schlachten ohne Rollenspiel: jede Figur hat einen **Punktwert** (in Bauteilen gerechnet); die Warband = Summe. Beide Seiten einigen sich auf ein **Budget** (z. B. 600). Auch reine Skirmish-Missionen werfen Ressourcen ab — so lässt sich eine ganze Kampagne rein am Tisch spielen.

10.5 Risiko: der überstürzte Rückzug

Droht Auslöschung, darf die Gruppe **fliehen** statt zu sterben — aber sie **verliert alle noch getragene, nicht verbuchte Beute** und **je 1 Stufe Nahrung & Wasser und Munition**, und der **Bergungsschritt (10.1/Schritt 3)** entfällt für diesen Einsatz. Überleben hat einen Preis.

11. Narben & Ruhestand

Zwei Ebenen — im Kampf sofort, in der Kampagne dauerhaft:

- **Im Kampf (§3.9):** die Sofort-Tabelle bei 0 TP (tot / schwer / übel / Streifschuss / zäh). Unverändert.
- **Nach dem Einsatz:** jede Kernfigur, die kampfunfähig war, würfelt **einmal** auf der Narbentabelle.

11.1 Narbentabelle (W20)

W20	Narbe
1	Tödliche Spätfolge — erliegt den Wunden (oder Koma bis geheilt, SL-Wahl).
2–3	Zerschossenes Bein — dauerhaft –5 cm Bewegung.
4–5	Verlorenes Auge/Gehör — –2 auf Fernkampf & Wahrnehmung.
6–7	Nervenschaden — –1 REF, bis behandelt.
8–9	Innere Verletzung — –1 KÖR, bis behandelt.
10–11	Zerrüttet — –1 WIL (Alpträume), bis behandelt.
12–13	Entstellt — –2 sozial, aber +1 Einschüchtern.
14–15	Chronische Wunde — startet Einsätze mit –1 TP, bis behandelt.
16–17	Nur vernarbt — kein mechanischer Effekt (zählt aber als Narbe).
18	Gehärtet — dauerhaft +1 auf Moral-/Furchtproben (positive Narbe).
19	Vom Riss berührt — erhält eine zufällige Gabe (§4) — samt Belastungsmechanik. Segen und Korruption zugleich.
20	Wie durch ein Wunder — keine Folge, keine Narbe.

„**Bis behandelt**“ = in der **Krankenstation** über Downtime heilbar (Wert **Werkstatt & Lazarett**). Dauerschäden (Bein, Auge) brauchen seltene **Relikte**.

11.2 Dritte Narbe → Ruhestand

Sammelt eine Kernfigur die **dritte (bleibende) Narbe**, ist sie zu ausgezehrt fürs Feld und zieht sich in die **Zuflucht** zurück. Sie wird zu einem **NSC-Pfeiler** und verleiht der Basis einen **dauerhaften Bonus** (Wahl passend zur Figur), z. B.:

- **Ausbilder** — neue Rekruten starten mit +1 auf ein Attribut.
- **Werkmeister** — eine Werkstatt/Schmiede arbeitet schneller oder billiger.
- **Feldscher** — Krankenstation heilt zusätzlich einen „bis behandelt“-Malus pro Zyklus.
- **Anführer** — +1 auf Siedlungs-Moral / Ereigniswürfe.

Die eigentliche Geschichte von DEAD.EARTH: Eure Helden werden von der Apokalypse verbraucht — und genau dadurch zum Fundament der Zuflucht, aus der die nächste Generation auszieht. Kampf, Basis und Verdammnis erzählen denselben Bogen.

12. Aktualisierte Justier-Schrauben

- **Vorratswürfel:** Start-Augenzahlen je Vorrat (Erkundungstempo).
- **Bedrohungsstufen** pro Ortstyp (0–5) und die Fund-Stufen-Kurve (§8.6).
- **Slot-Zahlen** (2/4/8) und Überladungs-Strafen.
- **Ressourcen-Wechselkurse:** wie viel Einfluss ein Rekrut, wie viele Relikte ein Upgrade kostet.
- **Truppwert-Budgets** fürs reine Skirmish.
- **Narben-Härte:** Verteilung der W20-Tabelle (mehr/weniger tödlich).

Die Zuflucht — Ausbau & Verteidigung

Das vollständige Basis-Kapitel. Vertieft §5 (Zuflucht) und §10 (Kampagne). Die Zuflucht ist die Maschine, die Beute in dauerhafte Fähigkeiten verwandelt — und der Ort, den ihr verteidigt, wenn die Nacht an die Mauern klopft.

Die fünf Werte

Wert	Was er tut	Start (Provisorisches Lager)
Bevölkerung	Arbeitskraft und Esser; bestimmt die Feldstärke (wie viele mit auf Einsatz dürfen).	6
Verteidigung	Wehrhaftigkeit im Überfall; stellt bewaffnete Miliz (Statisten).	1
Vorräte	Nahrung & Wasser; werden jeden Zyklus verbraucht (= Bevölkerung).	6
Werkstatt & Lazarett	Craften, Reparieren, Relikte nutzen und Heilen/Narben behandeln.	0
Moral	Nerven der Gemeinschaft; niedrig → Abwanderung, schlimme Ereignisse.	+0 (–3...+3)

Die Ressourcen fürs Bauen

Gebaut wird aus der Beute (§10.1): - **Grobbauteile** → Struktur: Mauern, Tore, Wohnmodule, Versorgung. - **Feinbauteile** → Technik: Werkstatt, Krankenstation, Funk, Labor. - **Relikte** → Sondermodule (Reliquienkammer, Bannkammer). - **Einfluss** → Rekruten anwerben (hebt Bevölkerung). **Nahrung & Wasser** → Upkeep. **Munition** → nur Kampf.

Die Stufen der Zuflucht

Der Ausbau der **Grundfeste** hebt Kapazität, Modul-Plätze und Feldstärke. (Kosten kommen zusätzlich zu den Modulen; Zahlen sind Richtwerte und lassen sich am Tisch justieren.)

Stufe	Name	Kosten (zusätzlich)	Bevölk.- Kap.	Modul- Plätze	Feldstärke
1	Provisorisches Lager	— (Start)	6	2	3
2	Kleine Basis	20 Grob	10	3	3
3	Gesichertes Lager	40 Grob · 10 Fein	16	4	4
4	Organisierte Basis	70 Grob · 20 Fein	24	5	4
5	Befestigte Enklave	110 Grob · 35 Fein	34	7	5
6	Technologischer Außenposten	160 Grob · 55 Fein · 1 Relikt	46	9	5
7	Vollwertige Siedlung	220 Grob · 80 Fein · 2 Relikt	60	11	6
8	Blühendes Zentrum	300 Grob · 110 Fein · 3 Relikt	80	13	6
9	Bastion	400 Grob · 150 Fein · 4 Relikt	105	15	7
10	Zuflucht	550 Grob · 200 Fein · 6 Relikt	140	18	8

Erweiterungen (Module)

Jede Erweiterung belegt **1 Modul-Platz**, gibt **genau einen Vorteil** (kein Stapeln gleicher Effekte) und kann durch Überfall oder Sabotage **zerstört** werden — dann ist der Vorteil weg, bis ihr sie neu baut.

Struktur & Verteidigung (*Grobbauteile*)

Modul	Kosten	Vorteil
Barrikaden / Mauern	15 Grob	+2 Verteidigung; im Überfall schwere Deckung (Wundschwelle +2) an der Perimeterlinie.
Tor / Schleuse	20 Grob	Engstelle — Angreifer müssen hindurch (Chokepoint); +1 Verteidigung.
Wachturm / Wachtposten	20 Grob · 10 Fein	Frühwarnung: kein Überraschungs-Überfall; eine Verteidiger-Figur startet in Bereitschaft .
Minenfeld / Fallen	15 Grob · 10 Fein	1×/Überfall ein Explosivangriff (3W6) auf Anrückende; bei Panik 1-auf-W6 Eigenunfall.

Werkstatt & Lazarett (*Feinbauteile*)

Modul	Kosten	Vorteil
Werkstatt (Reparatur)	20 Fein	+1 Werkstatt & Lazarett; repariert Ausrüstung/ Fahrzeuge.
Werkbank (Waffenmod)	25 Fein	Waffen modifizieren: ein Trait oder +1 Bruch pro Waffe (SL-Freigabe).
Schmiede	20 Grob · 20 Fein	Rüstung und Nahkampfwaffen herstellen.
Krankenstation / Lazarett	25 Fein	+1 Werkstatt & Lazarett; Wunden heilen doppelt so schnell ; entfernt 1 „bis behandelt“-Malus je Zyklus.
Labor / Analysestelle	20 Fein · 1 Relikt	erforscht Relikte, Gaben und Infektionen; schaltet Relikt-Upgrades frei.

Versorgung (*senkt Verbrauch / hebt Kapazität*)

Modul	Kosten	Vorteil
Garten / Hydrokultur	15 Grob	erzeugt Nahrung: Vorräte-Verbrauch –1 pro Zyklus.
Wasseraufbereiter / Brunnen	15 Grob	sauberes Wasser: keine Krankheitswürfe durch Trinkwasser.
Feldküche / Vorratskammer	15 Grob	

Modul	Kosten	Vorteil
		Nahrung verdirbt nicht; doppelte Lagerkapazität für Vorräte.
Generator / Solar	20 Fein	Strom: +1 Moral; Voraussetzung für elektrische Module (Funk, Labor).

Gemeinschaft & Einfluss

Modul	Kosten	Vorteil
Wohnmodule / Quartiere	15 Grob	hebt die Bevölkerungs-Kapazität (siehe Stufe); +1 Moral.
Funkstation	25 Fein	Kontakt zu Fraktionen: mehr Einfluss -Gelegenheiten, Vorwarnung vor Überfällen; +1 Moral.
Handelsposten	20 Grob	bessere Kurse; tausche Einfluss ↔ Ressourcen ; Zugang zu Händlern.
Tempel / Gedenkstätte	15 Grob	+1 Moral; 1×/Zyklus einen misslungenen Moralwurf wiederholen — ein Trotzen der Verdammnis.

Besonderes (Relikte)

Modul	Kosten	Vorteil
Reliquienkammer	30 Fein · 2 Relikt	verwahrt und erforscht mächtige Relikte; Chance auf einzigartige Entdeckungen.
Bannkammer	25 Grob · 3 Relikt	geweihte, abgeschirmte Kammer, die den Höllenhauch fernhält: senkt die Bedrohung im Umkreis um 1 und die Überfall-Chance durch Legionen .

Der Downtime-Zyklus (Schritt für Schritt)

Zwischen zwei Einsätzen läuft **ein Zyklus** (grob eine Woche):

1. **Verbrauch.** Ziehe **Vorräte** = **Bevölkerung** ab (modifiziert durch Garten/Feldküche). **Mangel** → -1 Moral **und** jede Figur startet den nächsten Einsatz mit -1 TP.

2. **Bergung verbuchen.** Trage die sechs Ressourcen aus dem Einsatz ein; aktualisiere den **geborgenen Gesamtwert** (= Erfahrung, §5.4).
3. **Aktionen.** Jede **Kernfigur** hat **1 Downtime-Aktion:** *Bauen · Erkunden* (neue Ziele) · *Handeln · Heilen · Trainieren · Wache*. Die **Bevölkerung** leistet zusätzlich Arbeitskraft (SL: 1 Modul-Baufortschritt je begonnenem Zyklus, wenn die Ressourcen da sind).
4. **Bauen.** Gib Ressourcen aus → eine **Erweiterung** errichten (belegt einen Modul-Platz) oder die **Stufe** heben.
5. **Ereignis.** Würfle **W20** auf die Ereignistabelle (§5-Auszug). Manche Ergebnisse lösen einen **Überfall** aus (siehe unten).
6. **Nächsten Einsatz wählen** — nach Fraktionslage und Karte.

Der Überfall — Verteidigungs-Skirmish

Kommt es zum Überfall, wird eure **Zuflucht selbst zum Spielplan** — und alles, was ihr gebaut habt, ist das Schlachtfeld.

1. **Auslöser.** Ein Ereignis, hohe **Bedrohung** oder niedrige **Verteidigung**. Wachturm/Funk geben **Vorwarnung** (kein Überraschungsangriff); die **Bannkammer** senkt die Chance eines Legionen-Überfalls.
2. **Die Angreifer.** Wähle eine Bedrohung passend zur Lage — **Plünderer/ Banditen**, eine **Infizierten-Horde**, ein **Legionen-Vorstoß** oder eine feindliche **Fraktion** — und stelle ihren **Truppwert** ungefähr auf die **Stufe** × **100** ein. Nutze das **Bestiarium**.
3. **Der Aufbau.** - Eure **Module sind Gelände & Boni:** Mauern = schwere Deckung, Tor = Chokepoint, Wachturm = eine Figur in Bereitschaft, Minenfeld = ein Explosivangriff. - **Miliz:** eure **Verteidigung** stellt so viele bewaffnete **Statisten** (§10.3) als Verteidiger. Alle anwesenden **Kernfiguren** kämpfen mit.
4. **Der Ablauf.** Die Angreifer kommen in **1W3+1 Wellen** über die Runden. **Ziel:** die Angreifer vertreiben **oder** eine feste Rundenzahl halten **oder** einen Schlüsselpunkt schützen (Bevölkerung/ein Modul).
5. **Der Ausgang.** | Ergebnis | Folgen | |—|—| | **Abgewehrt (Sieg)** | Ihr haltet alles; Beute von den Gefallenen (Ressourcen, evtl. Munition). | | **Teilerfolg** | 1 Modul beschädigt/zerstört; etwas Vorräte oder Bevölkerung verloren; -1 Moral. | | **Niederlage** | Mehrere Module zerstört; Bevölkerung fällt oder flieht; Vorräte geplündert; Moral stürzt. Im Extremfall: die Zuflucht muss **aufgegeben** werden — ein Kampagnen-Wendepunkt. |

Der Bogen: Ihr baut, damit ihr etwas zu verteidigen habt. Ihr verteidigt, damit ihr weiterbauen könnt. Und irgendwann steht an euren Mauern nicht mehr der Plünderer, sondern die Legion — und dann zeigt sich, ob die goldene Kerze in der Finsternis brennt oder erlischt.

Erfahrung & Aufstieg

Wie eure Überlebenden wachsen — und wie die Gefahr mit ihnen wächst.

(Nicht verwechseln: **Figuren** haben eine **Stufe**, die **Zuflucht** eine **Ausbaustufe** — zwei getrennte Achsen.)

12. Erfahrung: Bergung ist Aufstieg

In der Toten Erde wächst man **nicht durchs Töten**, sondern durchs **Heimbringen von Beute**. Das Gold dieser Welt sind **Relikte** — und wer klug hineinschleicht, den Fund greift und **lebend** wieder herauskommt, wird stärker. Wer nur Leichen stapelt, sammelt Bedrohung, keine Erfahrung.

Die eiserne Regel — Erfahrung zählt erst bei der Extraktion. Beute wird erst zu **Erfahrung (EP)**, wenn sie die **Zuflucht** erreicht. Im Feld gefallen oder beim überstürzten Rückzug fallengelassen → **nichts**. Reinkommen ist leicht. Rauskommen ist das Spiel.

12.1 EP verdienen

Nur **Kernfiguren** sammeln EP. Jede beteiligte Figur erhält die **volle** Summe (keine Teilung):

Heimgebracht / erreicht	EP
Relikt — das Gold der Endzeit	+4 je Stück
Einsatz abgeschlossen (überlebt, heimgekehrt, Einsatzziel erreicht)	+1
Grundvorräte (Grobbauteile, Nahrung & Wasser)	0 — hält euch am Leben, macht euch nicht größer
Kämpfe / getötete Gegner	0 — Gefahr, kein Lohn

Ein **Wächter** — die Elite oder der Anführer, der ein Relikt bewacht — ist der **Preis** der Beute, kein eigener Bonus. So bleibt der Anreiz: **nimm den Schatz, nicht den Kampf**.

12.2 Stufenschwellen

Stufe	EP (kumulativ)	Einsätze (Richtwert)
1	Start	—
2	15	~2–3
3	30	~4–6
(je weitere)	+15	+2–3

Ein typischer erfolgreicher Einsatz bringt **5–9 EP** (1–2 Relikte + Einsatz) → **etwa alle zwei bis drei Spielrunden ein Aufstieg**. Zahlen justierbar: härtere Kampagne → 20 EP je Stufe.

Optionale Schärfe (Reliktrausch): Statt bei Extraktion wird ein Relikt-EP erst gutgeschrieben, wenn das Relikt in der **Werkstatt studiert/ausgeweidet** wird — was es als Ressource **verbraucht**. Dann steht bei jedem Fund die Frage: *stärker werden (EP) oder die Zuflucht bauen (Modul)?* Default bleibt: EP bei Extraktion, Relikt danach normal verbaubar.

13. Der Aufstieg

Steigt eine Figur eine Stufe, erhält sie:

Bei jedem Aufstieg	Zusätzlich jede 2. Stufe (3, 5, 7 ...)
+1 TP (Abhärtung) und 1 Talent	+1 auf ein Attribut (Wahl)

- **Attribut-Cap +5.** Ein Attribut-Anstieg **zieht die Formeln mit:** +1 REF → VW +1 · +1 KÖR → +1 TP **zusätzlich** und Nahkampf · +1 WIL → Belastungsgrenze +1.
- **Begabte** (Hexer, Virologe, Berserker) dürfen ihr Talent gegen eine **neue Gabe** eintauschen.
- Bis **Stufe 3** heißt das: **+2 TP, 2 Talente/Gaben, +1 Attribut** gegenüber dem Start. Spürbar zäher — aber nie unsterblich.

Narben sind die Gegenkraft (§11). Der Aufstieg macht stärker, die Narben zeichnen. Die **dritte bleibende Narbe** schickt eine Figur in den Ruhestand — als NSC-Pfeiler der Zuflucht. Wachstum und Verschleiß im Wettlauf: **das** ist der Ton dieser Welt.

13.1 Talente

Wähle beim Aufstieg **ein** Talent — aus der Allgemeinliste oder deinem Archetyp.

Allgemein (jeder): - **Zäh** — +1 TP zusätzlich (max. 2×). - **Wachsam** — du kannst nicht überrascht werden; dein erster Bereitschafts-Schuss hat Vorteil. -

Waffengriff — wähle eine Waffengattung: +1 auf Angriffswürfe damit. -

Feldarzt — deine Erste Hilfe heilt +1 TP und geht als 1 Aktion.

Krieger: - **Feuerdisziplin** — kontrollierte Einzelschüsse mit Automatikwaffen ohne den Munitions- und Weit-Malus. - **Fels in der Brandung** — 1×/Kampf einen Treffer, der dich verwunden würde, ganz abwehren (Reaktion). -

Durchbruch — fällst du einen Gegner im Nahkampf, darfst du dich sofort bis zu deiner Bewegung fortbewegen. - **Waffenmeister** — eine deiner Waffen erhält dauerhaft +1 **Bruch** oder **Wichtig**.

Späher: - **Kopfschuss** — nach der Aktion *Zielen* macht dein nächster Schuss +1W6. - **Geist** — in Deckung/verdeckt kannst du nicht als Ziel eines Fernangriffs gewählt werden (außer durch Flächenwaffen). - **Schattenschritt** — +5 cm Bewegung; ignorierst schwieriges Gelände; bleibst auch beim Rennen leise. - **Späherauge** — du entdeckst Fallen, Hinterhalte und verborgene Beute bei einem Vorstoß-Zug automatisch (kein Wurf).

Hüter: - **Bollwerk** — Schildwall gibt +2 Wundschwelle statt +1. - **Leibwache** — Abfangen 2×/Runde. - **Unverrückbar** — du kannst nicht zurückgedrängt werden; immun gegen Furcht, solange du stehst — angrenzende Verbündete ebenso. - **Schildschlag** — 1×/Runde als Teil deiner Bewegung einen angrenzenden Gegner betäuben (er verliert 1 Aktion).

Tüftler: - **Feldwerkstatt** — die Gruppe verbraucht 1 **Munition weniger** je Automatik-Stoß; Ladehemmungen behebst du ohne Probe. - **Improvisierte Bombe** — 1×/Einsatz eine gebaute Sprengladung (**3W6, Explosiv, Feuer**). - **Überladen** — eine Waffe feuert mit +1W6, riskiert danach Ladehemmung (Patzer schon auf 1–2). - **Reliktkundig** — du liest Relikte im Feld an: Vorteil auf ihre Nutzung, und ein von dir geborgenes Relikt bringt +1 EP.

Hexer: - **Neue Gabe** (jederzeit als Talent wählbar). - **Bändigung** — 1×/Kampf eine Gabe wirken, **ohne Belastung** zu nehmen. - **Blutmagie** — du darfst statt Belastung 1 TP opfern, um eine Gabe zu wirken. - **Zwei Zungen** — zwei Gaben in einer Aktivierung wirken (beide kosten Belastung).

Virologe: - **Neue Gabe.** - **Seuchenherr** — Seuchenhauch trifft 2 **Ziele**, die nah beieinanderstehen. - **Heilkunst** — Immunserum heilt 1W6 statt 1W3 TP. - **Wandelnde Plage** — hetze einen frisch gefallenen Infizierten/Leichnam 1 Runde gegen die Feinde auf (+1 Belastung).

Berserker: - **Bluttausch+** — Raserei gibt +2W6 im Nahkampf (statt +1). - **Unbändig** — unter halber TP ignorierst du 2 **Wunden pro Runde** (statt 1). - **Todestrotz** — fällst du auf 0 TP, bleibst du **eine letzte Aktivierung** stehen, bevor die Verletzung greift. - **Furchtbrüller** — 1×/Kampf ein Gebrüll: alle nahen Gegner müssen eine WIL-Rettung (12) bestehen oder verlieren 1 Aktion.

13.2 Beispiel — Selma (Virologe) bis Stufe 3

	TP	Belast.	Neu erhalten
Stufe 1	4	4	2 Gaben, Fokus „Doktor der Seuche“
Stufe 2	5	4	Talent Heilkunst (Immunserum heilt 1W6)
Stufe 3	6	5	+1 Attribut → WIL+2 (Belastungsgrenze 5) · Talent Seuchenherr

Aus der zerbrechlichen TP-4-Ärztin wird eine TP-6-Seuchenmeisterin mit mehr Puffer vor dem Rückschlag — deutlich, aber nicht überladen.

14. Gegner entwickeln

Damit die Gefahr mitwächst, braucht ihr keine ständig neuen Statblöcke — ihr **stuft** Bestehende hoch.

14.1 Gegner-Ränge (Template)

Lege ein Template auf jede Kreatur aus dem Bestiarium:

Rang	TP	Angriff	Extra	Budget
Fußvolk	Basis	+2	Rudel-Aktivierung	1
Veteran	+2	+3	+1 Waffen-Schlüsselwort oder +1 Wundschwelle	2
Elite	+4	+4	eine Sonderfähigkeit (Aura, Feuer, Sprung, Beschwörung ...)	4
Anführer / Nemesis	+6–8	+5	zwei Fähigkeiten + Kommando/„Rückkehr“	6–8

Beispiel: Läuterer = Fußvolk. Läuterer-Veteran = +2 TP, +3 Angriff, dazu Bruch 1.

14.2 Bedrohung steuert die Härte

Die Eskalationsuhr macht Gegner nicht nur zahlreicher, sondern **besser**:

Bedrohung	Was auftaucht
1–2	nur Fußvolk
3	Fußvolk + gelegentlich Veteran
4	Veteranen + 1 Elite
5	Elite + Anführer

14.3 Encounter-Budget

Ersetzt den Platzhalter „Truppwert = Stufe × 100“.

Budget = Anzahl SC × durchschnittliche Figuren-Stufe × 2. Kauf Gegner nach ihren Budget-Kosten (14.1).

*Beispiel: 4 SC auf Stufe 1 → Budget 8 → 8 Fußvolk · **oder** 4 Fußvolk + 2 Veteran · **oder** 1 Elite + 4 Fußvolk. Ein Boss-Kampf: 1 Anführer + Eskorte. So skaliert die Herausforderung automatisch mit der Gruppenstärke.*

14.4 Nemesis — Erzfeinde wachsen mit

Ein benannter Gegner, der **entkommt**, kehrt bei seinem nächsten Auftritt mit **einem Aufstieg** zurück — wie eine Kernfigur: +TP, eine neue Fähigkeit, ein Groll, der euren Namen kennt. So wird aus einem Entwischten mit der Zeit euer gefährlichster Feind — einer, den *ihr* großgezogen habt.