

## Die fünf Werte

Trage die aktuellen Werte ein. Sie steigen und fallen durch Ausbau, Ereignisse und Verluste.

**Bevölkerung**  

Arbeitskraft & Esser;  
bestimmt die Feldstärke

**Verteidigung**  

stellt Miliz im Überfall

**Vorräte**  

Verbrauch je Zyklus =  
Bevölkerung

**Werkstatt & Lazarett**  

craften, reparieren, heilen,  
Narben

**Moral**  

-3 ... +3; niedrig =  
Abwanderung

**Bevölk.-Kapazität** \_\_\_\_\_

**Modul-Plätze** \_\_\_\_\_ belegt  
\_\_\_\_\_

**Feldstärke** \_\_\_\_\_ (wie viele  
mit auf Einsatz)

## Ressourcen

Beute aus den Einsätzen. **Relikte** sind zugleich Erfahrung (Bergung = Aufstieg) und Baustoff für Sondermodule.

**Grobbauteile**

**Feinbauteile**

**Munition**

**Nahrung & Wasser**

**Einfluss**

**Relikte**

## Kernfiguren

| NAME | ARCHETYP | STUFE | EP | NARBEN | ZUSTAND / NOTIZ |
|------|----------|-------|----|--------|-----------------|
|      |          |       |    | ○ ○ ○  |                 |
|      |          |       |    | ○ ○ ○  |                 |
|      |          |       |    | ○ ○ ○  |                 |
|      |          |       |    | ○ ○ ○  |                 |
|      |          |       |    | ○ ○ ○  |                 |
|      |          |       |    | ○ ○ ○  |                 |

Stufe 2 bei 15 EP, Stufe 3 bei 30 — je Relikt +4 EP, je abgeschlossenem Einsatz +1. **Dritte Narbe** → **Ruhestand** als NSC-Pfeiler der Zuflucht.

## Der Downtime-Zyklus

- ☐ **1 • Verbrauch** — Vorräte = Bevölkerung abziehen (Garten/Feldküche senken das). Mangel: -1 Moral und alle starten mit -1 TP.
- ☐ **2 • Bergung verbuchen** — die sechs Ressourcen eintragen, EP gutschreiben.
- ☐ **3 • Aktionen** — je Kernfigur eine: Bauen • Erkunden • Handeln • Heilen • Trainieren • Wache.
- ☐ **4 • Bauen** — ein Modul errichten (belegt einen Platz) oder die Ausbaustufe heben.
- ☐ **5 • Ereignis** — W20 auf die Ereignistabelle (Würfelkasten). Manche Ergebnisse lösen einen Überfall aus.
- ☐ **6 • Nächsten Einsatz wählen** — nach Lage, Karte und Gerüchten.

# Module & Chronik

## Erweiterungen — was gebaut ist

Jede Erweiterung belegt **1 Modul-Platz** und gibt genau einen Vorteil. Im Überfall zerstörte Module verlieren ihren Vorteil, bis sie neu gebaut sind.

### STRUKTUR & VERTEIDIGUNG

|                                                 |                   |
|-------------------------------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> Barrikaden / Mauern    | 15 Grob           |
| <input type="checkbox"/> Tor / Schleuse         | 20 Grob           |
| <input type="checkbox"/> Wachturm / Wachtposten | 20 Grob • 10 Fein |
| <input type="checkbox"/> Minenfeld / Fallen     | 15 Grob • 10 Fein |

### WERKSTATT & LAZARETT

|                                                    |                    |
|----------------------------------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> Werkstatt (Reparatur)     | 20 Fein            |
| <input type="checkbox"/> Werkbank (Waffenmod)      | 25 Fein            |
| <input type="checkbox"/> Schmiede                  | 20 Grob • 20 Fein  |
| <input type="checkbox"/> Krankenstation / Lazarett | 25 Fein            |
| <input type="checkbox"/> Labor / Analysestelle     | 20 Fein • 1 Relikt |

### BESONDERES

|                                          |                    |
|------------------------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> Reliquienkammer | 30 Fein • 2 Relikt |
| <input type="checkbox"/> Bannkammer      | 25 Grob • 3 Relikt |

### VERSORGUNG

|                                                      |         |
|------------------------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> Garten / Hydrokultur        | 15 Grob |
| <input type="checkbox"/> Wasseraufbereiter / Brunnen | 15 Grob |
| <input type="checkbox"/> Feldküche / Vorratskammer   | 15 Grob |
| <input type="checkbox"/> Generator / Solar           | 20 Fein |

### GEMEINSCHAFT & EINFLUSS

|                                                 |         |
|-------------------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> Wohnmodule / Quartiere | 15 Grob |
| <input type="checkbox"/> Funkstation            | 25 Fein |
| <input type="checkbox"/> Handelsposten          | 20 Grob |
| <input type="checkbox"/> Tempel / Gedenkstätte  | 15 Grob |

### EIGENE ERWEITERUNGEN

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> |  |
| <input type="checkbox"/> |  |
| <input type="checkbox"/> |  |

## Die Ausbaustufen

| 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          |

## Chronik

Was in dieser Zuflucht geschehen ist — Ereignisse, Verluste, Namen, die man behalten sollte.