

# Kaltlager Lainz

*Häuserkampf im 13. Bezirk — eine Bergung, eine Eskorte, ein Tor.*

---

*„Hier Lainz, Wirtschaftsgebäude. Das Kaltlager ist intakt, ich habe die Türen gesichert. Ich bin — ich bin gebissen worden. Wenn das jemand hört: die Vorstufen sind noch gut. Kommt, solange ich noch weiß, wie sie heißen.“*

Für 1 Spielleitung und 2–4 Spieler · Figuren auf **Stufe 2** · etwa 2 Stunden

Testet: **Häuserkampf-Regeln** · **Aufstieg auf Stufe 2** · **Traglast & Slots**

Playtest 0.5 · Stand 2026-09-06 · Arbeitsfassung

Rückmeldungen willkommen: [mail@dead-earth.com](mailto:mail@dead-earth.com) · [www.dead-earth.com](http://www.dead-earth.com)

© 2026 Peter Schuster, 1130 Wien

# Worum es geht

*Drei Tage alt ist der Funkspruch, und er bricht mitten im Satz ab. Eine Frauenstimme, ruhig und sehr müde, und dahinter ein Geräusch, das ihr nicht einordnen könnt. Dann Rauschen. Seitdem antwortet niemand mehr auf dieser Frequenz.*

Das Krankenhaus in **Lainz** liegt im 13. Bezirk: ein Dutzend Pavillons in einem verwilderten Park, dahinter die Mauer des Tiergartens, hinter der es seit Monaten raschelt. Vor dem Fall hat man hier ein **Kaltlager** angelegt — gekühlte **Serum-Vorstufen**, die Grundstoffe, aus denen Immunserum wird. Eure Zuflucht hat noch zwei Anwendungen. Danach ist jede Infektion ein Todesurteil.

## FÜR DIE SPIELLEITUNG — DIE WAHRHEIT HINTER DEM AUFTRAG

Die Sprecherin ist **Dr. Thérèse Kranz**, Spitalsapothekerin, 58. Sie lebt. Sie hat das Kaltlager gesichert und sich dabei infizieren lassen. Sie hat sich in den Kühlraum eingeschlossen — **die Kälte verlangsamt die Fäule**, deshalb ist sie überhaupt noch bei Verstand.

Der eigentliche Fund ist **nicht die Kiste**. In der Kiste liegt Rohstoff. Was daraus Medizin macht, weiß nur sie — es steht in keinem Buch, das noch existiert. **Die Gruppe soll das erst am Kaltlager erfahren**, nicht vorher. Bis dahin denken alle, es ginge um eine Kiste.

## Was dieses Modul auf den Prüfstand stellt

- **Häuserkampf.** Ein neues, kompaktes Regelmodul für Räume, Türen und Überraschungskontakt (nächste Seite). Es steht bewusst *nicht* im Regelband — es soll hier zeigen, ob es trägt.
- **Aufstieg auf Stufe 2.** Alle sieben Überlebenden liegen als Stufe-2-Bögen bei: +1 TP, ein Talent, gewachsene Kampfstufe. Fühlt sich das spürbar an — oder wie nichts?
- **Traglast & Slots.** Die Beute ist sperrig, der Schutzbefohlene braucht Hände. Zum ersten Mal kostet Tragen wirklich etwas.

## Was ihr braucht

Die Figurenbögen *Stufe 2* · W20 und W6 · etwas zum Markieren zweier Uhren (Münzen, Würfel) · den **Würfelkasten** für die Fundstück-Tabelle. Karten oder Miniaturen sind nett, aber nicht nötig — drinnen wird ohnehin in Räumen gedacht, nicht in Zentimetern.

# Playtest-Regeln: Häuserkampf

Fünf Regeln, die aus einem Feuergefecht ein Räumen machen. Sie gelten **nur in Gebäuden** — draußen bleibt alles wie gehabt.

## 1 • Der Raum ist das Maß

Draußen wird nicht in Zentimetern gemessen. Jeder Raum, jeder Gangabschnitt ist eine **Zone**.

- Alles in derselben Zone ist **Nah**. Durch eine offene Tür oder über einen Hof: **Kurz**. **Weit** gibt es drinnen praktisch nicht.
- **Bewegung**: 1 Aktion = eine Zone weiter, ruhig. Zwei Zonen in einer Aktion = **rennen** — und rennen ist laut.
- **Lange Waffen** (Scharfschützengewehr, alles mit Zielfernrohr) haben in einer Zone **Nachteil**. Schrot, Pistolen und Nahkampfwaffen sind hier zu Hause.

## 2 • Die Tür

Vor jeder unbekannten Tür entscheidet die Gruppe — *laut fragen*: „Wie macht ihr die Tür auf?“

| VORGEHEN            | KOSTEN                             | WIRKUNG                                                                                                   |
|---------------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Stapeln</b>      | keine Aktion                       | Zwei oder mehr Figuren stellen sich an die Tür und gehen gemeinsam hinein. <b>+1</b> auf den Kontaktwurf. |
| <b>Leise öffnen</b> | 1 Aktion, VER- oder REF-Probe (12) | Gelingt: <b>+1</b> auf den Kontaktwurf. Misslingt: Die Tür klemmt, quietscht, springt auf — <b>laut</b> . |
| <b>Aufbrechen</b>   | 1 Aktion, KÖR-Probe (12)           | Schnell und sicher offen — aber immer <b>laut</b> und <b>-1</b> auf den Kontaktwurf.                      |

Wer als Erster eintritt, ist die **Spitze**. Die Spitze würfelt den Kontakt — und trägt das Risiko.

## 3 • Überraschungskontakt **DAS HERZSTÜCK**

Beim Betreten einer unbekannten Zone würfelt die **Spitze 1W6** und zählt die Modifikatoren dazu:

| ERGEBNIS              | WAS GESCHIEHT                                                                                                                               |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1 oder weniger</b> | <b>Böse Überraschung</b> . Ihr steht im Türrahmen, sie sind schon wach. Gegner handeln zuerst, und der Lärm zählt: <b>Lärmuhr +1</b> .      |
| <b>2–3</b>            | <b>Kontakt</b> . Was in der Zone ist, handelt zuerst.                                                                                       |
| <b>4–5</b>            | <b>Ihr seid schneller</b> . Ist etwas da, handelt ihr zuerst.                                                                               |
| <b>6 oder mehr</b>    | <b>Sauber</b> . Die Zone ist still. Ihr dürft sie <b>einmal frei durchsuchen</b> (ein Wurf auf die Fundstück-Tabelle), ohne Lärm zu machen. |

| MODIFIKATOR                      | MODIFIKATOR                         |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| leise geöffnet <b>+1</b>         | Dunkelheit, kein Licht <b>-1</b>    |
| gestapelt (2+ Figuren) <b>+1</b> | gerannt oder aufgebrochen <b>-1</b> |

**WARUM DAS FUNKTIONIERT**

Wer sauber vorgeht — leise, gestapelt, mit dem Späher vorn — würfelt effektiv auf 1W6+3 und räumt Zonen fast risikolos. Wer hetzt oder sich trennt, würfelt auf 1W6–3 und wird bestraft. **Die Regel belohnt genau das Verhalten, das ihr am Tisch sehen wollt**, ohne dass die Spielleitung mahnen muss.

**4 • Die Lärmuhr**

Im Gebäude ersetzt die **Lärmuhr** die üblichen Bedrohungswürfe. Sie hat sechs Felder: □ □ □ □ □ □

- **+1 Feld** bei jedem lauten Vorgang: ein Schuss, eine aufgebrochene Tür, ein Sturz, ein Schrei, ein zerbrochenes Fenster.
- **+2 Felder** bei einem Automatik-Feuerstoß.
- **Ist die Uhr voll:** Sie kommen. In jeder Runde treten **1W3 Wandler** aus der Richtung ein, aus der ihr gekommen seid — so lange, bis die Gruppe die Zone verlässt und eine Tür hinter sich schließt. Danach die Uhr auf **3** zurücksetzen; das Haus bleibt wach.

**5 • Zusammenbleiben**

- Eine Figur, die als Einzige in ihrer Zone steht und keinen Verbündeten in **Nah oder Kurz** hat, ist **allein**: –2 auf Kontaktwürfe, und niemand kann ihr Erste Hilfe leisten.
- **Winkel halten** (1 Aktion): Du sicherst eine Tür oder einen Gang in Bereitschaft. Betritt ein Gegner die Zone, handelst du zuerst — und dein Schuss hat **Vorteil**, weil du bereits zielst.

**Szene 1 • Der Park**

**ETWA 10 MINUTEN** Ankommen, das Tor verstehen, leise werden.

*Die Wolkersbergenstraße endet an einem schmiedeeisernen Tor, das schief in den Angeln hängt. Dahinter: ein Park, der seit zwei Jahren niemanden mehr gesehen hat. Kastanien haben den Weg gesprengt, Gras steht kniehoch zwischen den Pavillons. Weiter hinten, kaum zu erkennen, die Mauer des Tiergartens — und dahinter etwas, das schwer und regelmäßig atmet. Rehe, sagt ihr euch. Es sind nicht nur Rehe.*

**DAS TOR — BEILÄUFIG ERWÄHNEN, NICHT BETONEN**

Der Riegel des Tores funktioniert noch. Er sitzt **innen**. Wer das Gelände verlässt und hinter sich zusperren will, muss drinnen bleiben.

*Erwähnt das jetzt einmal, in einem Nebensatz, und danach nie wieder — bis zum Finale.*

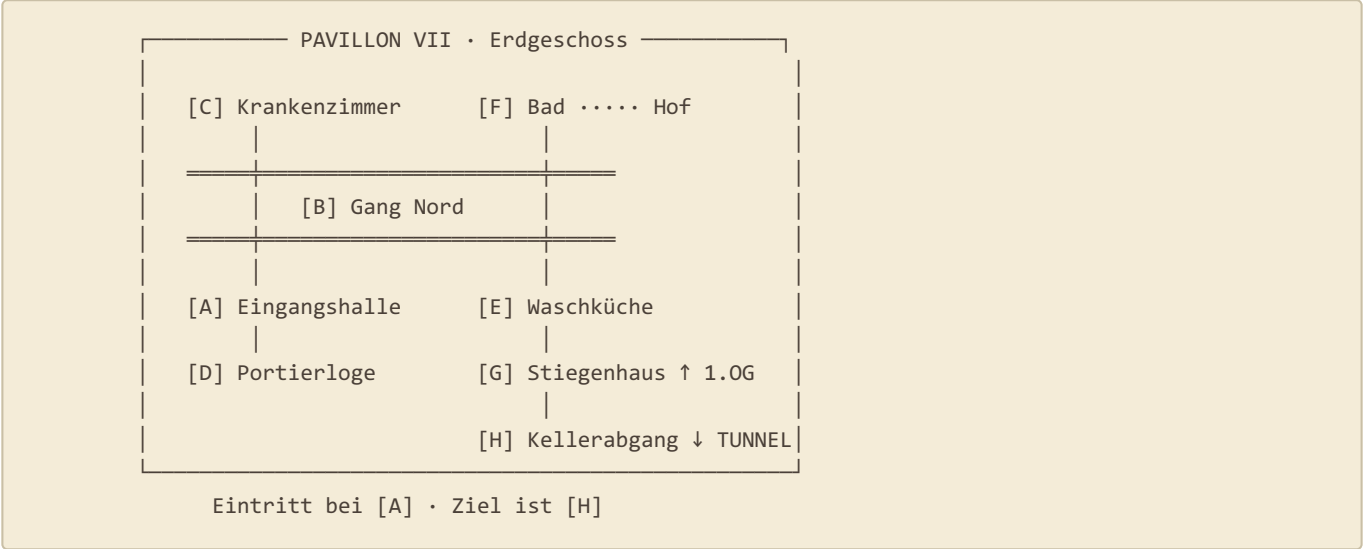
**Was hier passiert:** Zwischen den Bäumen stehen **1W6 Wandler**, reglos, das Gesicht zur Mauer gedreht, als lauschten sie etwas jenseits davon. Sie sind zu umgehen — *wenn* die Gruppe leise bleibt. Ein Schuss hier bedeutet: Die Lärmuhr beginnt in Pavillon VII nicht bei null, sondern bei **2**.

**Der Weg:** Der Funkspruch kam aus dem Wirtschaftsgebäude. Dorthin führen zwei Wege: über den Park (offen, weithin einsehbar, die Wandler dazwischen) — oder durch **Pavillon VII** und den **Versorgungstunnel** darunter, der alle Gebäude verbindet. Wer den Park wählt, würfelt sofort auf die volle

Lärmuhr, sobald geschossen wird. Die meisten Gruppen nehmen den Pavillon. Beide Wege führen ins Modul; der Pavillon ist der geplante.

## Szene 2 · Pavillon VII

ETWA 40 MINUTEN – DAS HERZSTÜCK Acht Zonen, Tür für Tür.



Die Gruppe muss von [A] nach [H]. Der direkte Weg ist A → B → G → H: drei Kontaktwürfe. Wer alles räumt, macht acht – mehr Beute, mehr Lärm. Das ist die eigentliche Entscheidung dieser Szene, und sie gehört den Spielern.

| ZONE | WAS IHR SEHT                                                                                                                     | WAS DRINNEN IST                                                                                              | FUND                             |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| [A]  | <b>Eingangshalle.</b> Umgeworfene Rollstühle, Glassplitter über dem ganzen Boden, eine Anmeldetafel mit abgefallenen Buchstaben. | <b>2 Wandler</b> , reglos an der Wand, als warteten sie auf einen Termin. Sie erwachen bei jedem Geräusch.   | —                                |
| [B]  | <b>Gang Nord.</b> Türen zu beiden Seiten, die Notbeleuchtung tot, am Boden Papier und Glas.                                      | Leer — aber der Boden knirscht. Wer hier <b>rennt</b> , bekommt <b>–1</b> auf den nächsten Kontaktwurf.      | —                                |
| [C]  | <b>Krankenzimmer.</b> Sechs Betten, Vorhänge halb zugezogen, in jedem Bett eine Form.                                            | <b>1W3 Wandler</b> in den Betten. Sie stehen erst auf, wenn jemand an den Vorhängen zieht — oder Lärm macht. | 1 Wurf                           |
| [D]  | <b>Portierloge.</b> Ein Schlüsselbrett, tote Monitore, eine kalte Kaffeetasche mit Schimmelrand.                                 | Leer und still.                                                                                              | <b>Generalschlüssel</b> + 1 Wurf |
| [E]  | <b>Waschküche.</b> Industrietrommeln, Rohre, ein süßlicher Geruch, der nicht von Wäsche kommt.                                   | <b>1 Renner</b> — er steckt in einer Trommel und kommt heraus, sobald jemand den Raum durchquert.            | 1 Wurf                           |
| [F]  | <b>Bad.</b> Kacheln, drei Wannen, ein Fenster zum Innenhof.                                                                      | Leer. Vom Fenster aus <b>Sichtlinie in den Hof</b> (Kurz) — von hier lässt sich der Rückweg später decken.   | 1 Wurf                           |
| [G]  |                                                                                                                                  |                                                                                                              | —                                |

**Stiegenhaus.** Nach oben offen, das Gelände fehlt stellenweise. Von oben kommt ein Geräusch wie Schleifen.

Leer — aber jeder **laute** Vorgang hier holt **1W3+1 Wandler** die Stiegen herunter.

|            |                                                                                                  |                                                                                           |          |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>[H]</b> | <b>Kellerabgang.</b> Eine Eisentür, vom Wasser verquollen, mit einem Handrad statt einer Klinke. | Aufbrechen (KÖR 12, <b>laut</b> ) — oder lautlos mit dem <b>Generalschlüssel</b> aus [D]. | → Tunnel |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------|

#### DER GENERALSCHLÜSSEL IST DIE BELOHNUMG FÜRS GRÜNDLICHSEIN

Wer [D] räumt, findet ihn: Er öffnet in diesem Modul **jede Tür lautlos, ohne Probe**. Gruppen, die nur durchrennen, brechen stattdessen die Kellertür auf — laut, bei voller Lärmuhr, direkt vor einem engen Tunnel. Sagt das nicht vorher. Lasst sie es merken.

## Szene 3 · Der Versorgungstunnel

**ETWA 20 MINUTEN** Eng, dunkel, kein Ausweichen.

*Hinter der Eisentür fällt eine Betontreppe zwölf Stufen tief. Unten steht Wasser, knöchelhoch und schwarz. Der Gang ist so breit, dass zwei Menschen nebeneinandergehen können, wenn sie sich nicht mögen. An der Decke laufen Rohre, an den Wänden Kabelstränge, und alle dreißig Meter hängt ein totes Notlicht. Der Tunnel verbindet alle Pavillons. Er ist der Grund, warum in Lainz nie jemand im Regen stand.*

| ZONE        | BESCHREIBUNG                                                                    | BESONDERHEIT                                                                                                                 |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>[T1]</b> | Rohrgang. Wasser knöchelhoch, jeder Schritt platscht.                           | Alle Bewegung hier gilt als <b>laut</b> , außer man geht langsam (halbe Bewegung).                                           |
| <b>[T2]</b> | Weiche. Der Tunnel gabelt sich; von links kommt Zugluft, von rechts ein Geruch. | Ein <b>Rasender</b> hängt zwischen den Deckenrohren. Er lässt sich auf die <i>zweite</i> Figur fallen, die die Zone betritt. |
| <b>[T3]</b> | Steigleiter, hinauf ins Wirtschaftsgebäude. Eine Klappe, von unten verriegelt.  | Klettern kostet 1 Aktion und <b>eine freie Hand</b> — hier fällt zum ersten Mal auf, wer was trägt.                          |

**Im Tunnel gilt:** kein Ausweichen, keine Deckung, keine zweite Reihe. Höchstens **zwei Figuren nebeneinander** — Stapeln geht, Umgehen nicht. Wer hinten steht, kann nicht schießen, ohne den Vordermann zu treffen. Der Rasender in [T2] ist der Preis dafür, dass man den Tunnel für den sicheren Weg gehalten hat.

## Szene 4 · Das Kaltlager

**ETWA 20 MINUTEN** Der Fund — und die Wahrheit darüber.

*Das Wirtschaftsgebäude ist kalt. Nicht die Kälte eines toten Hauses — eine andere, gerichtete Kälte, die aus einer Tür am Ende des Ganges kriecht. Auf der Tür steht mit Kreide, in einer sehr ordentlichen Handschrift: **NICHT ÖFFNEN. ICH BIN NOCH DA DRIN. KLOPFT DREIMAL.***

**Wenn sie klopfen:** Es dauert lange. Dann schiebt sich innen etwas beiseite, und eine Frauenstimme sagt, sehr ruhig: „Gott sei Dank. Bevor Sie aufmachen — hören Sie mir eine halbe Minute zu.“

#### WAS DR. KRANZ SAGT

Sie ist seit elf Tagen im Kühlraum, bei vier Grad. Sie hat sich am dritten Tag beim Sichern der Türen einen Biss geholt. **Die Kälte verlangsamt die Fäule** — deshalb spricht sie noch in ganzen Sätzen.

Sobald sie herauskommt, läuft die Uhr. Das weiß sie. Sie hat drei eigene Ampullen übrig, die ihr Stunden kaufen, keine Tage.

Und dann der Satz, auf den dieses Modul zuläuft: „Die Kiste allein nützt Ihnen nichts. Da drin ist Rohstoff. Die Aufbereitung steht nirgends — die habe ich im Kopf. Sie holen also entweder die Kiste. Oder mich. Am liebsten wäre mir beides, aber ich bin nicht sicher, ob wir so weit kommen.“

## Was im Kaltlager liegt

| GEGENSTAND                      | TRAGLAST                                                                                   | WERT                                                                    |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Die Kühlkiste</b>            | <b>beide Hände</b> — wer sie trägt, schießt nicht und klettert nicht. Übergabe = 1 Aktion. | Gilt als <b>Relikt</b> (+4 EP). Ohne Kranz: Rohstoff ohne Rezept.       |
| <b>4 Ampullenkassetten</b>      | je <b>1 Körper-Slot</b>                                                                    | je <b>+1 EP</b> ; jede Kassette = 1 Anwendung Medizin für die Zuflucht. |
| <b>Kranz' letzte 3 Ampullen</b> | sie trägt sie selbst                                                                       | Jede setzt die <b>Fäule-Uhr um 2 zurück</b> (1 Aktion).                 |

## Die Fäule-Uhr

Sobald Dr. Kranz den Kühlraum verlässt, beginnt sie zu laufen: ☐☐☐☐☐☐

| WANN SIE STEIGT                         | UM WIE VIEL                                          |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Am Ende jeder Szene                     | <b>+1</b>                                            |
| Wenn sie rennen muss oder Schaden nimmt | <b>+1</b>                                            |
| Eine ihrer Ampullen (1 Aktion)          | <b>−2</b>                                            |
| Selmas <b>Immunserum</b> (1 Aktion)     | <b>−1</b> — es hält die Wirkung auf, nicht die Fäule |

| STAND    | WAS DAS BEDEUTET                                                                                      |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>3</b> | Sie wird langsam. Halbe Bewegung; jemand muss in ihrer Zone bleiben und sie führen.                   |
| <b>5</b> | Sie geht nicht mehr allein. Gestützt oder getragen — das belegt <b>eine Hand</b> des Helfers.         |
| <b>6</b> | <b>Sie wendet sich.</b> Werte als <i>Renner</i> . Sie hat vorher darum gebeten, dass es schnell geht. |

## Szene 5 · Der Rückweg

ETWA 30 MINUTEN Derselbe Weg, ein anderes Haus.

### DER TUNNEL IST ZU

Während die Gruppe im Kaltlager war, ist in [T1] Wasser nachgelaufen — brusthoch, mit der Kiste nicht zu passieren. *Oder*, wenn eure Gruppe den Tunnel elegant gelöst hat: Die Klappe in [T3] lässt sich von oben nicht wieder öffnen. Nehmt, was besser zu eurem Abend passt. **Der Rückweg führt durch Pavillon VII.**

**Der Pavillon ist wach.** Die Lärmuhr startet bei **3**. Alle Zonen, die die Gruppe auf dem Hinweg geräumt hat, sind *wieder* besetzt — was durch die Fenster nachgekommen ist, kennt den Weg nicht, aber es ist da. Würfelt Kontakte neu; nichts ist mehr „schon erledigt“.

**Jetzt zahlt sich alles aus:** Wer hat die Kiste? Wer führt Dr. Kranz? Wer hat noch eine Hand frei, um zu schießen? Bei vier Figuren sind zwei gebunden — die Gruppe kämpft mit halber Kraft und muss zusammenbleiben. *Genau dafür ist das Modul gebaut.*

## Das Tor

*Der Park liegt vor euch, und er ist nicht mehr leer. Was vorhin an der Mauer stand und lauschte, hat sich umgedreht. Zwischen euch und dem Tor: offenes Gras, sechzig Schritte. Hinter euch: der Pavillon, aus dessen Fenstern es klettert. Und das Tor hängt offen, wie ihr es zurückgelassen habt.*

**Die Lage in einem Satz:** Ihr kommt alle durchs Tor — aber ihr kommt nicht alle *mit allem* durch, und hinter euch schließt es niemand.

## Die Entscheidung

Am Tor stehen drei Dinge zur Wahl, und die Gruppe bekommt zwei davon:

| WAS IHR BEHALTET           | WAS ES KOSTET                                                   | WAS DIE ZUFLUCHT BEKOMMT                                                                                                                    |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Die Kiste</b>           | Zwei Hände, die ganze Strecke.                                  | <b>+1 Relikt</b> , Rohstoff für Monate — und niemanden, der weiß, was damit zu tun ist. <i>Werkstatt &amp; Lazarett kann nicht steigen.</i> |
| <b>Dr. Kranz</b>           | Eine Hand, die ganze Strecke — ab Fäule 5.                      | <b>Bevölkerung +1</b> , eine Ärztin im Lazarett, das Rezept im Kopf. Und eine Infizierte hinter euren Mauern.                               |
| <b>Das verriegelte Tor</b> | Jemand muss <b>drinnen bleiben</b> , um den Riegel zu schieben. | Der Park bleibt geschlossen. Ohne das folgt euch die Horde: <b>Überfall in der nächsten Ruhephase.</b>                                      |

### WIE IHR DAS FÜHRT

Rechnet nicht vor. Beschreibt: die Kiste in Markus' Armen, Kranz, die an Brunos Ärmel hängt, das Tor, das jemand halten muss. Die Spieler rechnen selbst — und das dauert genau so lange, wie es weh tun soll.

**Wer drinnen bleibt, stirbt nicht automatisch.** Er ist weg: eingeschlossen, verschollen, vielleicht im Pavillon. Das ist der Aufhänger für die nächste Sitzung, kein Grabstein. Sagt das *nach* der Entscheidung, nicht davor.

**Die kluge dritte Lösung:** Wenn jemand vorschlägt, die Kiste über die Mauer zu werfen, sie im Tor einzuklemmen, Kranz auf einer Bahre zu zweit zu tragen oder mit einer Ampulle Zeit zu kaufen — **lasst es zu**. Gruppen, die die Falle durch Zusammenarbeit knacken, haben genau das getan, wofür dieses Modul gebaut wurde. Kostet sie stattdessen Munition, Zeit und eine Wunde.

## Beute, Erfahrung, Folgen

| HEIMGEBRACHT                                                               | EP           |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>Die Kühlkiste</b> (zählt als Relikt)                                    | +4           |
| <b>Dr. Therèse Kranz, lebend</b> — das eigentliche Relikt dieses Einsatzes | +4           |
| je <b>Ampullenkassette</b>                                                 | +1           |
| Fundstücke aus den Zonen                                                   | nach Tabelle |
| <b>Einsatz abgeschlossen</b> (lebend heimgekehrt)                          | +1           |

Zur Erinnerung: EP zählen erst, wenn die Beute die Zuflucht erreicht. Im Park fallengelassen ist nichts wert.

### Was danach in der Zuflucht geschieht

- **Kiste und Kranz gerettet:** Werkstatt & Lazarett +1, Moral +1. Die Zuflucht kann Immunserum selbst herstellen — 1 Anwendung je Ruhephase.
- **Nur die Kiste:** Vorräte +1, 1 Relikt im Lager. Die Kiste steht im Keller und wartet auf jemanden, der sie lesen kann. *Aufhänger für später*.
- **Nur Kranz:** Bevölkerung +1, eine Ärztin — und eine Infizierte. Wer sie aufnimmt, entscheidet sich für ein Risiko, das er jede Nacht sieht.
- **Tor offen gelassen:** Der nächste Ruhephasen-Wurf ist ein **Überfall**, ohne Vorwarnung.

## Die Gegner

**Wandler** — langsam, viele, geduldig

VW 10 · TP 3 · Wundschwelle 2+ · Bewegung 8 cm · Angriff +1 · Biss/Griff 1W6

Furchtlos. Sie stehen manchmal stundenlang still, das Gesicht zur Wand. Ein Geräusch genügt. **Infektion:** Wer 1+ Wunde durch Biss nimmt, legt eine KÖR-Rettung ab.

### Renner — schnell, zäh, allein gefährlich

VW 12 · TP 4 · Wundschwelle 3+ · Bewegung 18 cm · Angriff +3 · Biss/Klaue 1W6

In Innenräumen überbrückt er zwei Zonen in einer Aktivierung. Er geht immer auf den, der allein steht.

### Rasender — Szenenbrecher, einer reicht

VW 13 · TP 5 · Wundschwelle 3+ · Bewegung 20 cm · Angriff +4 · Klaue 2W6, *Wuchtig*

**Blutspeier:** statt Nahkampf einmal Blut spucken (Kurz) — KÖR-Rettung oder sofortige Infektion, ganz ohne Wunde; Rüstung schützt nicht.

### Dr. Thérèse Kranz — Schutzbefohlene, 58, Spitalsapothekerin

VW 10 · TP 3 · keine Waffe · VER +3 · Bewegung 12 cm (halb ab Fäule 3)

Sie hilft, wo sie kann: **1×/Szene** darf sie einer Figur in ihrer Zone einen Rat geben, der einen Wurf zu Medizin, Chemie oder diesem Gebäude wiederholen lässt. Sie bittet nicht um Hilfe und beschwert sich nicht. Wenn die Uhr auf 5 steht, sagt sie es selbst.

# Spickzettel für den Tisch

Diese Seite ausdrucken und vor sich legen — mehr braucht ihr nicht.

## Kontaktwurf — 1W6

- ≤1 Böse Überraschung: sie zuerst, **Lärm +1**
- 2–3 Kontakt: sie zuerst
- 4–5 Ihr zuerst
- 6+ Sauber: 1 freier Fundwurf

+1 leise geöffnet · +1 gestapelt · +1 Späher als Spitze  
–1 Dunkelheit · –1 gerannt/aufgebrochen · –2 allein

## Die zwei Uhren

- Lärm** □ □ □ □ □ □  
+1 je lautem Vorgang · +2 Feuerstoß  
Voll: 1W3 Wandler pro Runde, bis ihr die Zone wechselt. Danach zurück auf 3.
- Fäule** □ □ □ □ □ □  
+1 je Szene · +1 rennen/Schaden · –2 Ampulle · –1 Immunserum  
3 = langsam · 5 = braucht eine Hand · 6 = sie wendet sich

## Traglast — wer hat noch Hände frei?

| LAST                           | KOSTEN                                                         |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Kühlkiste                      | beide Hände · kein Schießen, kein Klettern · Übergabe 1 Aktion |
| Dr. Kranz stützen (ab Fäule 5) | eine Hand · ihr bewegt euch gemeinsam                          |
| Ampullenkassette               | 1 Körper-Slot je Stück                                         |

Traglast gesamt: 2 Hand · 4 Körper · 8 Rucksack. Wer mehr schleppt, wird langsam.

## Der Ablauf in einer Zeile

Park (Tor zeigen) → Pavillon VII [A]...[H] → Tunnel [T1–T3] → Kaltlager: Kranz + Kiste → zurück durch den wachen Pavillon → Tor: Kiste, Ärztin, Riegel – zwei von drei.

**WENN DIE ZEIT KNAPP WIRD**

Streicht den Tunnel: Die Kellertür in [H] führt direkt in den Heizraum des Wirtschaftsgebäudes. Streicht Zone [C] und [F]. Der Rückweg bleibt — er ist der Teil, an dem dieses Modul hängt.