

Die sieben Überlebenden

Stufe 2 — nach zwei Einsätzen, zwei Narben und einer Menge Glück.

Sieben fertige Figuren für das Modul „Kaltlager Lainz“. Sucht euch aus, wen ihr spielen wollt — jeder Bogen ist vollständig, ihr braucht nichts nachzuschlagen.

Was der Aufstieg auf Stufe 2 gebracht hat

Nach 15 Erfahrungspunkten — verdient durch **geborgene Relikte**, nicht durch Kämpfe — hat jede Figur bekommen:

AUF JEDER STUFE	WAS DAS KONKRET HEISST
+1 Trefferpunkt	Ein Treffer mehr, bevor die Verletzungstabelle kommt. Auf diesen Werten spürbar.
1 Talent	Aus der Allgemein- oder Archetypliste. Bei jeder Figur unten golden hervorgehoben.
Kampfstufe	Kampf-Track (Krieger, Späher, Berserker): jetzt +1 auf Angriffe. Spezialist-Track (Hüter, Tüftler, Hexer, Virologe): noch +0 — er kommt auf Stufe 3.
erst Stufe 3	Das +1 auf ein Attribut gibt es erst beim nächsten Aufstieg. Noch sind die Attribute unverändert.

Wer passt zu diesem Einsatz?

FIGUR	ARCHETYP	WOFÜR IHR SIE IN LAINZ BRAUCHT
Markus Hainzl	Krieger	Hält Winkel und Türen. Sein neues Talent macht das Sturmgewehr drinnen endlich brauchbar.
Emil Novak	Späher	Die Spitze. Ein Späher vorn gibt +1 auf jeden Kontaktwurf — der wertvollste Modifikator im Modul.
Bruno Kessler	Hüter	Die Eskorte. Er ist der Grund, warum die Ärztin ankommt.
Jakob Ruzek	Tüftler	Türen ohne Lärm, und einmal pro Einsatz ein Gang, der nicht mehr begehbar ist.
Livia Stern	Hexer	Blutgespür sagt, was hinter der Tür wartet — der beste Kontaktwurf ist der, den man nicht braucht.
Selma Varga	Virologe	Die Uhr. Ihr Immunserum hält Dr. Kranz bei Verstand — und heilt jetzt deutlich mehr.
Ihor Kovač	Berserker	Was im Tunnel von der Decke fällt, fällt auf ihn. Aber sein Beil braucht beide Hände.

EIN HINWEIS FÜR DEN TISCH

Bei zwei bis drei Spielern nehmt **Emil, Bruno und Selma** — Spitze, Schild und Serum. Damit ist jede Rolle des Moduls besetzt. Markus, Jakob, Livia und Ihor machen den Abend leichter, aber keine dieser drei Aufgaben überflüssig.

Markus Hainzl

„der Anker“ — Zuflucht Wien West

KÖR

+3

REF

+1

VER

0

WIL

+1

Werte

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte (TP) war 7	8
Nahkampf KÖR +3, Kampfstufe +1	+4
Fernkampf REF +1, Kampfstufe +1	+2
Bewegung	15 cm
Nerven WIL	+1
Rüstung Ballistikweste	4+

Trefferpunkte — 8

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Sturmgewehr	Mittel–Weit	3W6	1	Automatisch, Laut
Machete	Nah	2W6	0	Wuchtig
Pistole (schwer)	Kurz–Mittel	2W6	0	Laut

Signatur & Talente

Unbeugsam

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

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Feuerdisziplin — kontrollierte Einzelschüsse mit Automatikwaffen, **ohne** den Munitions- und Weit-Malus.

Fokus · Militär (+2)

Führung, Taktik, schwere Waffen, Befehl unter Feuer.

Traglast

Hand (2): Sturmgewehr · frei
Körper (4): Ballistikweste · Machete · Pistole · Munition
Rucksack (8): Rationen · Verband · Seil · frei ×5

IN LAINZ

Du hältst die Winkel. Mit Feuerdisziplin kostet dich ein Schuss im Gang nicht mehr die halbe Lärmuhr — **zum ersten Mal ist dein Gewehr drinnen eine gute Waffe**. Und wenn jemand die Kiste tragen muss: Du hast die Schultern dafür, aber dann feuert jemand anders.

„Solange ich stehe, kommt keiner durch.“

Emil Novak

„der Schatten“ — Zuflucht Wien West

KÖR

+1

REF

+3

VER

+1

WIL

0

Werte

Verteidigung (VW)	13
Trefferpunkte (TP) war 5	6
Nahkampf KÖR +1, Kampfstufe +1	+2
Fernkampf REF +3, Kampfstufe +1	+4
Bewegung	15 cm
Nerven WIL	0
Rüstung Lederkluft	3+

Trefferpunkte — 6

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Scharfschützengewehr	Weit	2W6	2	Zielfernrohr, Nachladen, Laut
Armbrust	Mittel	2W6	1	Leise, Nachladen
Messer	Nah	1W6	0	Leise

Achtung drinnen: Das Scharfschützengewehr hat in einer Zone (Nah) **Nachteil**. Die Armbrust ist deine Häuserkampfwaffe — leise, und Leise füllt keine Lärmuhr.

Signatur & Talente

Aus dem Nichts

Aus **Deckung oder Verborgenheit** +1W6 Schaden. Bei einem Vorstoß **Vorteil beim Suchen**.

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Späherauge — du entdeckst Fallen, Hinterhalte und verborgene Beute bei einem Vorstoß-Zug **automatisch**, ohne Wurf.

Fokus · Jäger (+2)

Schleichen, Fernkampf, Ruinen und Ödland lesen, Spuren.

Traglast

Hand (2): Armbrust · frei

Körper (4): Lederkluft · Messer · Bolzen · Fernglas

Rucksack (8): Scharfschützengewehr (2) · Rationen · Seil · frei ×4

IN LAINZ

Du bist die Spitze. Ein Späher, der zuerst durch die Tür geht, gibt der Gruppe **+1 auf jeden Kontaktwurf** — kein anderer Modifikator ist so verlässlich. Geh nie allein: allein sind es –2, und dann ist dein Vorteil verspielt.

„Man hört mich nicht kommen.“

Bruno Kessler

„der Wächter“ — Zuflucht Wien West

KÖR

+3

REF

+1

VER

0

WIL

+1

Werte

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte (TP) war 7	8
Nahkampf KÖR +3, Kampfstufe +0	+3
Fernkampf REF +1, Kampfstufe +0	+1
Bewegung schwere Rüstung -5	10 cm
Nerven WIL	+1
Rüstung Schutzplatten + Schild	4+

Trefferpunkte — 8

Waffen

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

Signatur & Talente

Schildwall

Solange du **stehst** (nicht rennst), steigt die **Wundschwelle aller angrenzenden Verbündeten um +1**.

Abfangen

Wird ein angrenzender Verbündeter getroffen, darfst du den **Treffer auf dich ziehen** — der Schaden trifft dich, deine Rüstung zählt.

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Leibwache — Abfangen jetzt **2×/Runde**. Du kannst zwei Menschen gleichzeitig decken.

Fokus · Profession

Noch offen — trag deine Profession ein (+2 auf passende Proben).

Traglast

Hand (2): Vorschlaghammer · Schild

Körper (4): Schutzplatten · Schrotflinte · Patronen · Verband

Rucksack (8): Rationen · Brecheisen · frei ×6

IN LAINZ

Du bist die Eskorte. Ab Fäule 5 hängt Dr. Kranz an deinem Arm — das kostet eine Hand, also leg den Schild ab oder den Hammer. Mit Leibwache deckst du sie *und* den, der die Kiste trägt. Ohne dich kommt höchstens eines von beiden an.

„Hinter mich.“

Jakob Ruzek

„der Bastler“ — Zuflucht Wien West

KÖR

+1

REF

+1

VER

+3

WIL

0

Werte

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte (TP) war 5	6
Nahkampf KÖR +1, Kampfstufe +0	+1
Fernkampf REF +1, Kampfstufe +0	+1
Bewegung	15 cm
Nerven WIL	0
Rüstung Arbeitskluft	2+

Trefferpunkte — 6

Waffen

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Schrotflinte	Kurz	3W6	o	Streuung, Laut
Brechstange	Nah	2W6	o	Wuchtig, auch Werkzeug
Pistole (klein)	Kurz	1W6	o	Laut

Signatur & Talente

Improvisieren

Du baust, reparierst und entschärfst. **1×/Szene** „findet sich“ genau das Gerät, das jetzt gebraucht wird.

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Improvisierte Bombe — **1×/Einsatz** eine gebaute Sprengladung: **3W6, Explosiv, Feuer.**

Fokus · Handwerker (+2)

Technik, Reparatur, Elektronik, Mechanik.

Traglast

Hand (2): Schrotflinte · frei

Körper (4): Brechstange · Pistole · Lampe · Medkit

Rucksack (8): Werkzeugrolle (2) · Draht · Rationen · frei ×4

IN LAINZ

Du bist die Tür. Deine VER +3 macht das leise Öffnen (Probe 12) fast sicher — und leise ist +1 auf den Kontaktwurf statt –1 fürs Aufbrechen. Die Bombe hebst du dir auf: Ein zugesprengter Gang auf dem Rückweg ist mehr wert als drei erschlagene Wandler.

„Gib mir Draht, fünf Minuten und keine dummen Fragen.“

Livia Stern

„die Gezeichnete“ — Zuflucht Wien West

KÖR

0

REF

+1

VER

+1

WIL

+3

Werte

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte (TP) war 4	5
Belastungsgrenze 3 + WIL	6
Nahkampf KÖR 0, Kampfstufe +0	0
Fernkampf REF +1, Kampfstufe +0	+1
Bewegung	15 cm
Nerven WIL	+3

Trefferpunkte — 5

Belastung — Grenze 6, darüber droht der Rückschlag

Waffe

WAFFE	REICHW.	POOL	BR	SCHLÜSSELWÖRTER
Pistole	Kurz	2W6	0	Laut

Gaben & Talente

Gezeichnet

Du beginnst mit zwei Gaben und der Belastungsmechanik. Jede Nutzung: **+1 Belastung**.

Blutgespür

Du spürst lebendes und untotes Fleisch durch Wände — **Zahl und ungefähre Lage** in der angrenzenden Zone.

Nervenstoß

Ein Ziel in Sicht: WIL-Rettung (12) oder es verliert **1 Aktion**.

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Bändigung — **1×/Kampf** eine Gabe wirken, **ohne Belastung** zu nehmen.

Traglast

Hand (2): Pistole · frei

Körper (4): Mantel · Munition · Amulett · frei

Rucksack (8): Rationen · Kerzen · frei ×6

IN LAINZ

Blutgespür ist in diesem Modul Gold. Ein Blick durch die Wand, bevor die Tür aufgeht — die Spielleitung sagt dir, wie viele drinnen sind. Der beste Kontaktwurf ist der, den ihr gar nicht würfeln müsst. Mit Bändigung ist der erste Blick pro Kampf gratis.

„Die Stimmen lügen nicht.“

Selma Varga

„die Seuchenärztin“ — Zuflucht Wien West

KÖR

0

REF

+1

VER

+3

WIL

+1

Werte

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte (TP) war 4	5
Belastungsgrenze 3 + WIL	4
Nahkampf KÖR 0, Kampfstufe +0	0
Fernkampf REF +1, Kampfstufe +0	+1
Bewegung	15 cm
Nerven WIL	+1

Trefferpunkte — 5

Belastung — Grenze 4

Waffen

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

Signatur & Talente

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. Wirkt auch gegen schwere Rüstung.

Immunserum

Aktion, Berührung. Heilt **1W6 TP** — oder stabilisiert eine kampfunfähige Figur — oder hebt Gift und Infektion auf.

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Heilkunst — Immunserum heilt **1W6** statt 1W3 TP. *(Oben bereits eingerechnet.)*

Fokus · Doktor der Seuche

Vorteil auf alles zu Infektion, Gift und Heilung.

IN LAINZ

Du bist die Uhr. Jede Anwendung Immunserum an Dr. Kranz nimmt **1 Feld von der Fäule-Uhr** — du kaufst der Gruppe genau die Zeit, die sie am Tor braucht. Nur: Jede Anwendung ist auch eine, die dann keinem Verwundeten mehr bleibt. *Das ist die Entscheidung, die dir dieses Modul stellt.*

„Die Fäule kennt keine Seite.“

Ihor „Stier“ Kovač

„der Rasende“ — Zuflucht Wien West

KÖR

+3

REF

+1

VER

0

WIL

+1

Werte

Verteidigung (VW)	11
Trefferpunkte (TP) war 7	8
Belastungsgrenze 3 + WIL	4
Nahkampf KÖR +3, Kampfstufe +1	+4
Fernkampf REF +1, Kampfstufe +1	+2
Bewegung	15 cm
Nerven immun gegen Furcht	—

Trefferpunkte — 8 (halbe TP = 4)

Belastung — Grenze 4

Waffen

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

Signatur & Talente

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: **Vorteil im Nahkampf**, und du ignorierst die **erste Wunde jeder Runde**.

NEU AUF STUFE 2 · TALENT

Unbändig — unter halber TP ignorierst du **2 Wunden pro Runde** statt einer.

Fokus · Profession

Noch offen — trag deine Profession ein (+2 auf passende Proben).

Traglast

Hand (2): Schlachtbeil (*belegt beide!*)

Körper (4): Wurfbeile ×2 · Verband · frei

Rucksack (8): Rationen · frei ×7

IN LAINZ

Im Tunnel bist du die Spitze, die überlebt, was von der Decke fällt — mit Unbändig hältst du den Rasenden aus, der die halbe Gruppe umwirft. **Aber merk dir eines:** Dein Beil belegt beide Hände. Du kannst weder die Kiste tragen noch Dr. Kranz stützen, ohne es wegzulegen. *Am Tor bist du der, der frei ist — oder der, der bleibt.*

„Kommt her.“