

CRAFTING

	Item	Ress. Wert	Beschreibung	Anwendungen	Startitem	Icon
TOOL	WASSERFLASCHE	5	Ermöglicht das Aufbewahren von 2 Wasser	permanent		
	FEUERZEUG	4	Kann Feuer machen. 1 Holz ablegen, für 1 Lagerfeuermarker	permanent		
	SEIL	2	Reduziert Bewegungskosten (3 zu 2 / 4 zu 3)	permanent		
	KLEINTIERFALLE	3	Abgelegt generiert sie 3 Nahrung in der Vorbereitungsphase	permanent		
	TASCHENLAMPE	3	Nachts: Schleichen ohne roten Würfel / Nachtkarten "Tier" ignorieren	umdrehen		
	SONNENPASTE	2	Verhindert Schaden von 2 Sonnenstürmen	2 x		
	ZELT	5	1 AP: Zeltkarte ablegen und Lagermarker auf das Planteil legen	permanent		
	MULTITOOL	4	2 AP: 1 Item oder Gear in Ressourcen zerlegen / Container öffnen	permanent		
	FERNGLAS	6	1 AP: 1 PF in Entf. 2 erkunden / 1 AP: Gegner in Entf. 1 aufklären	permanent		
	LAGERFEUER	Feuer +	Schützt vor Tieren	permanent		
	KOCHSTELLE	Lagerfeuer +	2 AP + 1 Nahrung: Generiert 3 Nahrung	permanent		
GEAR	TRAGETASCHE	3	Tragekapazität: 3 Ressourcen	permanent		
	SONNENCAPE	3	Kein Schaden bei Sonnensturm / kein Wasser zusätzlich bei "Hitze"	permanent		
	TACTICAL BELT	3	Tragekapazität: 1 Item	permanent		
	RUCKSACK	5	Tragekapazität: 3 Ressourcen und 1 zusätzliches Item	permanent		
	LEICHTE RÜSTUNG	4	Reduziert Schaden um -1 auf minimal 1	permanent		
	SCHWERE RÜSTUNG	6	Reduziert Schaden um -1 auf minimal 0	permanent		
HEILUNG	STIMULANZ	3	Gibt einmalig +2 AP	einmalig		
	ANTIBIOTIKUM	4	Heilt einmalig 1 Infektion	einmalig		
	VERBAND	3	Regeneriert einmalig 2 HP	einmalig		
	MEDKIT	6	Regeneriert einmalig 4 HP oder heilt 1 Infektion und 1 HP	einmalig		
	A.E.D.	6	1 AP: 1 Charakter bis zu 3 Tagesphasen wiederbeleben mit 2 HP	permanent		
WAFFE	KNÜPPEL	3	Nahkampf + / kann zur Fackel umgebaut werden	permanent		
	BRECHSTANGE	3	Nahkampf + / + beim Öffnen von Containern	permanent		
	MESSER	4	Nahkampf +	permanent		
	SPEER	Messer + 6	Nahkampf + / Fernkampf +	permanent		
	BOGEN	6	Nahkampf + / Fernkampf +	permanent / 3x		
	PFEILE		Ein Holz ergibt 3 Pfeile für den Bogen.			
MUNITION		Ein Metall ergibt 2 Munition für Schusswaffen.				

GLOSSAR

AP	Aktionspunkte
Craften	Herstellen von Item / Gear
Entf.	Entfernung
Feuer	Stichwort das angibt, dass dieses Objekt Feuer machen kann oder brennt
Getappt	Siehe "tappen"
HP	Healthpoints / Lebenspunkte
Infektion	1 Schaden morgens und abends bis Charakter geheilt ist
Loot	Beute die gefunden werden kann
Phase	Eine Spielrunde ist in 4 Tagesphasen aufgeteilt (Vorbereitung/ Morgen/ Nachmittag/ Nacht)
Probe	Ein Würfelwurf auf ein Attribut des Charakters
PT	Planteil
Ress.	Ressourcen
SoL	Son of Liberty
spawnen	Ein Gegner taucht auf einem Planteil auf
Standee	Aufsteller der Charakterfiguren und Gegner
tappen	Eine Gegnerkarte quer drehen um anzuzeigen, dass dieser seine Aktion für die Kampfunde getätigt hat.
UvM	Universalmarker
W6	Sechseitiger Würfel
W8	Achtseitiger Würfel

HAUSREGELN

SCHNELLÜBERSICHT

-  : Ziehe 1 Zufallsressource
-  : Ziehe 1 Lootkarte
-  : Ziehe 2 Lootkarten
-  : Ziehe 2 Lootkarten und behalte eine
-  : Ziehe 1 Eventkarte

ZUFALLSRESSOURCEN

