CRAFTING

	Item	Res.	Value	Description	Applications	Start item	Icon
TOOL	WATER BOTTLE	□ ■	5	Allows 2 water to be stored	permanent	★★	
	LIGHTER	■ ■	4	Can make fire. Discard 1 wood, for 1 campfire token	permanent	★	
	ROPE	■ ■	2	Reduces movement costs 3 to 2 / 4 to 3	permanent	★	
	SMALL ANIMAL TRAP	■ ■	3	Activated, it generates 2 food in the preparation phase	permanent		
	FLASHLIGHT	■ □	3	no red die when sneaking at night / Ignore ANIMAL night cards	flip		★
	SUN PASTE	■ ■	2	Prevents damage from 2 sun storms	2 x		
	TENT	■ □ ■	5	1 AP and discard card: 1 camp marker to the current map tile	permanent	★★★	
	MULTITOOL	■ ■	4	1 AP: Disassemble 1 Object into Resources / Open Container +	permanent	★	
	BINOCULARS	■ □ ■	6	1 AP: explore 1 MT up to Dist 2 / 1 AP: Recon 1 enemy distance 1	permanent	★★	
	CONDENSER (CP01)	■ □ ■	6	Generates 2 water during point F of the preparation phase	permanent		★
	DISTILLERY (CP01)	■ □ ■	6	1 AP: on a map tile with FIRE convert 2 water into 1 alcohol	permanent		★
	BEAR TRAP (CP01)	■ ■	2	Place a bear trap marker on the current map tile	one-off		
	CAMPFIRE	fire + ■		Protects against ANIMAL enemies / Protects against frostbite	permanent		
	COOKING PIT	campfire + ■		For the use of 2 AP, 1 food is converted into 3 food	permanent		
GEAR	CARRYING BAG	■ □	3	Carrying capacity: 3 resources	permanent	★	
	SUN CAPE	■ □	3	No damage during solar storm / no additional water during HEAT	permanent	★	
	TACTICAL BELT	■ □	3	Allows you to carry an additional 1 item	permanent		
	BACKPACK	■ □ ■	5	Carrying capacity: 3 resources and 1 additional item	permanent		
	LIGHT ARMOR	■ ■ □	4	Reduces damage by -1 to a minimum of 1	permanent	★★	
	HEAVY ARMOR	■ □ ■	6	Reduces damage by -1 to a minimum of 0	permanent		
	GAUNTLET (CP01)	■ ■	2	Prevents infection twice	2 x		
	STEALTH CLOAK (CP01)	■ □	3	+ on all stealth checks	permanent		
HEALING	STIMULANT	■	3	Gives +2 AP / can be thrown with and FIRE = damage	one-off		
	ANTIBIOTIC	■ ■	4	Heals 1 infection	one-off		
	BANDAGE	■ □	3	Regenerates 2 HP once and heals 1 injury	one-off	★	
	MEDKIT	■ □ ■	6	Regenerates 4 HP once or heals 1 infection 1 injury and 1 HP	one-off	★★	
	A.E.D.	■ □ ■	6	1 AP: Revive 1 character up to 3 day phases with 2 HP	permanent		★
WEAPON	CLUB	■ ■	3	Melee combat+ / Can be converted into a torch	permanent		⚔
	CROWBAR	■ □	3	Melee combat+ / + when opening containers	permanent	★	⚔
	KNIFE	■ ■ □	4	Melee combat+	permanent	★★	⚔
	SPEAR	knife + ■	6	Melee combat+ / Ranged combat+	permanent		⚔
	BOW AND ARROW	■ ■ □ ■	6	Melee combat+ / Ranged combat+	permanent / 3x		⚔ ◎
	SLINGSHOT (CP01)	■ ■	2	Melee combat / Ranged combat / +1 injury (if damage)	permanent		⚔ ◎
	TASER (CP01)	□ ■	5	Melee combat+ / If the attack causes damage, inflict 1 injury	permanent		★ ⚔
	BLOWGUN (CP01)	■ ■	5	Melee combat+ / Ranged combat+ / +1 infection (if damage)	permanent		⚔ ◎
	ARROWS	■		One wood yields 3 arrows for the bow.			
	AMMUNITION	■		One metal yields 2 ammunition for firearms.			

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	Aktiviert generiert sie 2 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	1 AP: 1 Gegenstand in Ressourcen zerlegen / ⚙ Container öffnen + ◆	permanent	★	
	FERNGLAS	■ ☐ ■	6	1 AP: 1 PF in Entf. 2 erkunden / 1 AP: Gegner in Entf. 1 aufklären	permanent	★★	
	KONDENSATOR (CP01)	■ ☐ ■	6	Generiert 2 Wasser ■ während Punkt F der Vorbereitungsphase	permanent		◐
	DESTILLE (CP01)	■ ☐ ■	6	1 AP: Auf einem PT mit FEUER, wandel 2 Wasser ■ in 1 Alkohol ■	permanent		◐
	BÄRENFALLE (CP01)	■ ■	2	Platziere einen Bärenfallenmarker auf dem aktuellen Planteil	einmalig		
	LAGERFEUER	Feuer + ■		Schützt vor TIER Gegnern / Schützt vor Erfrierung	permanent		
	KOCHSTELLE	Lagerfeuer + ■		2 AP: 1 Nahrung in 3 Nahrung umwandeln	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		
	PANZERHANDSCHUH (CP01)	■ ■	2	Schützt zweimal vor einer Infektion	2x		
	TARNUMHANG (CP01)	■ ☐	3	+ ◆ auf alle Heimlichkeitsproben	permanent		
HEILUNG	**STIMULANZ**	■	3	Gibt +2 AP / kann mit ⚙ und FEUER geworfen werden= ● ● Schaden	einmalig		
	ANTIBIOTIKUM	■ ■	4	Heilt einmalig 1 Infektion	einmalig		
	VERBAND	■ ☐	3	Regeneriert einmalig 2 HP und heilt 1 Verletzung	einmalig	★	
	MEDKIT	■ ☐ ■	6	Regeneriert einmalig 4 HP oder heilt 1 Infektion 1 Verletzung 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		⚔ ◎
	SCHLEUDER (CP01)	■ ■	2	Nahkampf ● ● / Fernkampf ● / +1 Verletzung ✕ (bei Schaden)	permanent		⚔ ◎
	TASER (CP01)	☐ ■	5	Nahkampf + ◆ / Verursacht der Angriff Schaden = 1 Verletzung ✕	permanent		◐ ⚔
	BLASROHR (CP01)	■ ■	5	Nahkampf + ◆ / Fernkampf + ● / +1 Infektion ☣ (bei Schaden)	permanent		⚔ ◎
	PFEILE	■		Ein Holz ergibt 3 Pfeile für den Bogen.	■■■		
	MUNITION	■		Ein Metall ergibt 2 Munition für Schusswaffen.	■■		