Pen and Paper: Allein gegen die Hölle  
Das Regelwerk - Version 2.3 (Beta)  
by Marvin Dassios, Eike Brinkop

[Allgemeines 3](#_Toc430717337)

[I - Die Grundattribute 4](#_Toc430717338)

[I.I - Gesundheit 4](#_Toc430717339)

[I.II - Hunger 4](#_Toc430717340)

[I.III - Durst 4](#_Toc430717341)

[I.IV - Seelische Gesundheit (SG) 4](#_Toc430717342)

[I.V - Infiziertheitsgrad (IG) 4](#_Toc430717343)

[II - Charakterdetails 5](#_Toc430717344)

[II.I - Fähigkeiten 5](#_Toc430717345)

[II.I.I - Skills 5](#_Toc430717346)

[II.I.II - Halb errechnete Fähigkeiten 6](#_Toc430717347)

[II.I.III - Voll errechnete Fähigkeiten 6](#_Toc430717348)

[II.I.IV - Waffenfähigkeiten 7](#_Toc430717349)

[II.II - Inventar 7](#_Toc430717350)

[II.III - Kleidung 8](#_Toc430717351)

[III - Kampf 9](#_Toc430717352)

[III.I - Trägheit 9](#_Toc430717353)

[III.II - Waffen und Munition 9](#_Toc430717354)

[III.III - Spielerangriff 9](#_Toc430717355)

[III.III.I - Erfolg 9](#_Toc430717356)

[III.III.II - Schaden 9](#_Toc430717357)

[III.III.III - Schaden auswürfeln 9](#_Toc430717358)

[III.IV - Blocken (Spieler) 11](#_Toc430717359)

[III.IV.I - Erfolg 11](#_Toc430717360)

[III.IV.II - Geblockter Schaden 11](#_Toc430717361)

[III.IV.III - Geblockten Schaden auswürfeln 11](#_Toc430717362)

[III.V - Ausweichen (Spieler) 11](#_Toc430717363)

[III.IV.I - Erfolg 11](#_Toc430717364)

[III.IV.II - Ausgewichenem Schaden auswürfeln 11](#_Toc430717365)

[III.VI - Feindangriff 11](#_Toc430717366)

[III.VI.I - Erfolg 11](#_Toc430717367)

[III.VI.II - Schaden 11](#_Toc430717368)

[III.VI.III - Schaden auswürfeln 12](#_Toc430717369)

[III.VII - Feindverteidigung 12](#_Toc430717370)

[III.VII.I - Erfolg 12](#_Toc430717371)

[III.VII.II - Geblockter Schaden 12](#_Toc430717372)

[III.VII.III - Geblockten Schaden auswürfeln 12](#_Toc430717373)

[IV - Spielablauf 13](#_Toc430717374)

[IV.I - Räume durchsuchen 13](#_Toc430717375)

[IV.II - Erinnerungen 13](#_Toc430717376)

[IV.III - Gasmasken 13](#_Toc430717377)

[IV.IV - Items 14](#_Toc430717378)

[IV.V - Schlösser knacken 15](#_Toc430717379)

[IV.VI - Antiserum extrahieren 15](#_Toc430717380)

[IV.VII - Verzehr von Nahrung und Getränken 15](#_Toc430717381)

[IV.VIII - Feuer machen 15](#_Toc430717382)

[IV.IX - Nahrung zubereiten 15](#_Toc430717383)

[IV.X - Dunkle Bereiche 16](#_Toc430717384)

[V - Sonstiges 16](#_Toc430717385)

[V.I - Währung 16](#_Toc430717386)

# Allgemeines

* Wenn im folgenden Werte mit rationalen Zahlen multipliziert werden und keine weiteren Angaben gemacht werden, muss der letztendliche Wert entsprechend der verbreiteten mathematischen Regel gerundet werden (ab 0,5 aufwärts)
* Wenn die Rede von "Zufall" ist, dann würfelt der GM den Verlauf der Situation aus (Beispiel: Ein zufälliger Spieler erinnert sich an etwas)

# I - Die Grundattribute

## I.I - Gesundheit

Jeder Spieler hat von Anfang an volle HP, es sei denn es wird anders vom GM definiert. Die maximal HP eines Spielers beträgt (60 + 3\*Robustheit + 2\*Tapferkeit). HP können mithilfe von Medikits wiederhergestellt werden, je nach Beschreibung des Items. Erreichen die HP 0, scheidet der Spieler aus.  
Hat ein Spieler eine Wunde erhalten (wird vom GM erwähnt), muss diese verbunden werden, ansonsten verliert der Spieler jede Stunde 20 HP, bis das geschieht. Das gilt auch für Bisse von Infizierten.

I.II - Hunger  
Jeder Spieler hat von Anfang an 0 Hunger, es sei denn es wird anders vom GM definiert. Jede Stunde steigt der Hunger um 18. Wenn der Hunger eines Spielers auf 100 ist, verliert er jede Stunde 7 HP. Hunger kann durch den Verzehr von Essen reduziert werden, je nach Beschreibung des Items.

I.III - Durst  
Jeder Spieler hat von Anfang an 0 Durst, es sei denn es wird anders vom GM definiert. Jede Stunde steigt der Durst um 24. Wenn der Durst eines Spielers auf 100 ist, verliert er jede Stunde 12 HP. Durst kann durch Getränke reduziert werden, je nach Beschreibung des Items.

## I.IV - Seelische Gesundheit (SG)

Jeder Spieler hat von Anfang an 100 Seelische Gesundheit, es sei denn es wird anders vom GM definiert. Ein niedriger SG Wert sorgt dafür, dass ein Spieler viel passiver und ungeschickter ist. Jede Stunde werden 7 Seelische Gesundheits-Punkte wiederhergestellt. Wenn die seelische Gesundheit eines Spielers auf 0 ist, verliert er nach Ablauf der aktuellen Stunde 40 HP, danach erst bekommt er die 3 Punkte Seelische Gesundheit gutgeschrieben. Wenn Spieler seelische Gesundheit aufgrund von moralisch negativen/verstörenden Ereignissen verlieren, wird von dem Verlustwert der Fassungswert abgezogen.

## I.V - Infiziertheitsgrad (IG)

Jeder Spieler hat Anfangs einen IG von 0. Nur durch einen Biss durch eine Infizierten kann ein Spieler selbst zu einem werden (das liegt daran, dass die Konzentration der Infizierenden Stoffe nur im Speichel der Infizierten hoch genug ist, um die Krankheit weiterzugeben). Egal, wie stark ein Biss ist, gibt es einen, steigt der IG jede Stunde um 27 an, erreicht er 100, wird der Spieler zu einem Infizierten und scheidet aus dem Spiel aus. Der IG kann durch Medikamente reduziert werden, aber so nicht unter 1 fallen. Geheilt werden kann man nur durch die Einnahme von Antiserum, welches aus dem Blut toter Infizierter hergestellt werden kann, das auch von Spielern, aber nur, wenn diese über das Wissen (Herstellung von Antiserum) und die Mittel verfügen (Labor). Wird das Antiserum eingenommen, fällt der IG automatisch auf 0 und steigt nicht mehr an, außer bei einem weiteren Biss, der nach mehr als einer Stunde passiert (bis dahin ist man noch immun).

# II - Charakterdetails

## II.I - Fähigkeiten

In bestimmten Situationen im Spiel werden entsprechende Fähigkeiten (s. unten) herangezogen. Mit einem W20 wird gewürfelt, ob die Aktion die ausgeführt werden soll kritisch gelingt (1) oder kritisch fehlschlägt (20). Das Würfelergebnis muss hierbei kleiner oder gleich dem Skilllevel sein. Der GM kann außerdem Würfe erleichtern oder erschweren, wenn die Gegebenheiten entsprechend leichter oder schwerer als sonst sind.  
  
Im Laufe des Abenteuers werden neue Punkte vergeben, um die Entwicklung des Charakters zu simulieren. Dies kann z.B. mit jedem Beginn einer neuen Session stattfinden. Hierbei bestimmt der GM, wie viele Punkte die Spieler bekommen. Zuerst werden dem Spieler Punkte bei "Skills" gutgeschrieben, das sind die einzigen, die er nach der Charaktererstellung noch aktiv verteilen darf. Danach schreibt der GM dem Spieler persönlich noch Punkte bei "Halb errechnete Skills", "Voll errechnete Skills" und "Waffenfähigkeiten" gut, je nachdem welche Aktionen der Spieler in der letzten Session oft durchgeführt hat/welche Waffen er oft benutzt hat. Wenn ein Spieler sich z.B. in einer Session am Knacken von 3 oder 4 Schlössern versucht hat, kann der GM ihm zu Beginn der nächsten Session z.B. 1 Punkt auf das rohe "Schlossknacken" Talent geben. Hierbei sollte aber beachtet werden, dass kleine Boni oft schon große Unterschiede bedeuten können, mehr als einen Punkt Bonus auf bestimmte Fähigkeiten zu geben, sollte also eine Ausnahme bleiben.

### II.I.I - Skills

Am Anfang der Charaktererstellung werden insgesamt 55 Fähigkeitspunkte auf unten stehende Attribute verteilt. Eine Zahl in Klammern dahinter zeigt an, wie teuer ein Skillpunkt ist. Nach Level 7 kosten die Punkte doppelt so viel.

Körperlich

* Geschicklichkeit (2)
* Beweglichkeit (1)
* Stärke (2)
* Ausdauer (1)

Geistig

* Moralisch abgestumpft (1)
* Intelligenz (1)
* Allgemeinwissen (2)
* Biologiekenntnisse (1)
* Chemiekenntnisse (1)
* Naturkenntnisse (1)
* Medizinkenntnisse (1)
* Technische/Mechanische Kenntnisse (1)

Sozial

* Wortgewandtheit (1)
* Charisma (1)

### II.I.II - Halb errechnete Fähigkeiten

Am Anfang der Charaktererstellung werden insgesamt 20 Fähigkeitspunkte auf unten stehende Attribute verteilt (jedes kostet 1) und dazu werden bestimmte Anteile der Skills addiert. Dabei wird die letztendliche Zahl gerundet (ab 0,5 aufwärts). Nach Level 7 kosten die Punkte doppelt so viel.

* Schlossknacken (+ 0,4\*Geschicklichkeit + 0,6\*Technische/Mechanische Kenntnisse + 0,2\*Allgemeinwissen)
* Schleichen (+ 0,4\*Geschicklichkeit + 0,2\*Beweglichkeit + 0,2\*Ausdauer)
* Feuer machen (+ 0,4\*Geschicklichkeit + 0,2\*Chemiekenntnisse + 0,2\*Allgemeinwissen + 0,2\*Naturkenntnisse)
* Heilkunde (+ 0,4\*Medizinkenntnisse + 0,4\*Biologiekenntnisse + 0,2\*Allgemeinwissen + 0,2\*Naturkenntnisse)
* Kochkunst (+ 0,2\*Allgemeinwissen + 0,4\*Geschicklichkeit + 0,2\*Naturkenntnisse)
* Waffenkunde (+ 0,4\*Geschicklichkeit + 0,4\*Technische/Mechanische Kenntnisse + 0,2\*Allgemeinwissen)
* Überlebenswille (+ 0,4\*Moralisch abgestumpft + 0,2\*Ausdauer)
* Lügen (+ 0,2\*Allgemeinwissen + 0,4\*Charisma + 0,6\*Wortgewandtheit)
* Überreden (+ 0,2\*Intelligenz + 0,4\*Charisma + 0,6\*Wortgewandtheit)
* Menschenkenntnis (+ 0,4\*Allgemeinwissen + 0,6\*Charisma)
* Herstellung von Antiserum (+ 0,2\*Biologiekenntnisse + 0,6\*Chemiekenntnisse + 0,4\*Medizinkenntnisse)
* Spurenlesen (+ 0,6\*Naturkenntnisse + 0,4\*Intelligenz)
* Ausweichen (+ 0,6\*Geschicklichkeit + 0,4\*Beweglichkeit)
* Blocken (+ 0,6\*Stärke + 0,4\*Ausdauer)

### II.I.III - Voll errechnete Fähigkeiten

Die unten stehenden Fähigkeiten werden bei der Charaktererstellung entsprechend berechnet.

* Fassung (0,2\*Intelligenz + 0,4\*Moralisch abgestumpft + 0,3\*Stärke + 0,3\*Waffenkunde + 0,2\*Medizinkenntnisse)
* Robustheit (0,5\*Stärke + 0,6\*Ausdauer + 0,5\*Überlebenswille)
* Charme (0,3\*Intelligenz + 0,5\*Charisma + 0,4\*Menschenkenntnis)
* Einfallsreichtum (0,4\*Intelligenz + 0,5\*Allgemeinwissen + 0,5\*Technische/Mechanische Kenntnisse)
* Bedrohlichkeit (0,4\*Moralisch abgestumpft + 0,6\*Stärke + 0,3\*Überlebenswille)
* Tapferkeit (0,3\*Moralisch abgestumpft + 0,5\*Stärke + 0,1\*Ausdauer + 0,2\*Waffenkunde + 0,5\*Überlebenswille)

### II.I.IV - Waffenfähigkeiten

Am Anfang der Charaktererstellung werden insgesamt 20 Fähigkeitspunkte auf unten stehende Attribute verteilt und dazu werden bestimmte Anteile der Skills addiert. Dabei wird die letztendliche Zahl gerundet (ab 0,5 aufwärts). Nach Level 7 kosten die Punkte doppelt so viel.

* Fernkampf - Gewehre (+ 0,2\*Waffenkunde + 0,1\*Geschicklichkeit)
* Fernkampf - Pistolen (+ 0,2\*Waffenkunde + 0,1\*Geschicklichkeit)
* Fernkampf - Wurfwaffen (+ 0,1\*Stärke + 0,2\*Geschicklichkeit)
* Nahkampf - Stumpf (+ 0,2\*Stärke + 0,1\*Geschicklichkeit)
* Nahkampf - Spitz (+ 0,2\*Stärke + 0,1\*Geschicklichkeit)
* Nahkampf - Unbewaffnet (+ 0,2\*Stärke + 0,1\*Geschicklichkeit)
* Sonstiges (+ 0,2\*Waffenkunde + 0,1\*Geschicklichkeit)

## II.II - Inventar

Zu Beginn ist das Inventar leer, wenn der GM nichts anderes definiert. Das Inventar ist durch eine Traglast limitiert. Die grundlegende Traglast, die ein Spieler mit sich schleppen kann, wird wie folgt errechnet: 0,4\*Stärke + 0,4\*Ausdauer (es wird nicht gerundet). Dieser Wert kann allerdings 2 nicht unter- und 4 nicht überschreiten. Jeder Gegenstand (außer Münzen) besitzt einen Okkupationswert (OW). Alle OW der Gegenstände, die ein Charakter bei sich trägt, dürfen addiert nicht seine Traglast übersteigen. Diese kann durch größere Rucksäcke je nach Angaben erweitert werden.

Ein Spieler kann in hektischen Situationen nicht auf all seine Gegenstände zugreifen, da er diese erst aus seinem Rucksack/aus seinen Taschen holen muss. Lediglich auf das, was er in seinen Händen trägt, hat er immer Zugriff. Der GM muss in entsprechenden Situationen entscheiden, ob ein Zugriff auf Gegenstände legitim sind, doch allgemein gilt: Befindet sich ein Charakter in einer Situation, in der sein Leben davon abhängt, nicht in den Rucksack zu schauen, dann kann er dies auch nicht tun.

II.III - Kleidung  
Kleidung kann verschiedene Effekte hervorrufen. Ein Charakter kann Kleidung an folgenden Körperteilen tragen:

* Kopf (Helm, Mütze,...)
* Oberkörper
* Hände
* Beine
* Füße

An jedem Bereich kann nur maximal ein Teil getragen werden. Folgende Effekte können durch Kleidung hervorgerufen werden:

* Steigerung der maximalen HP
* Steigerung/Beeinträchtigung des Verteidigungswertes der Waffe
* Steigerung des Angriffswertes einer Waffe (vorzüglich bei Nahkampf/Wurfwaffen - Handschuh - Kombinationen)
* Beeinträchtigung des Angriffswertes (bspw. aufgrund von Unbeweglichkeit)
* Steigerung/Beeinträchtigung der Waffenfähigkeiten
* Dauerhafte Erleichterungen auf bestimmte Würfe

Im Allgemeinen werden durch Items keine der Skills oder Halb errechneten Fähigkeiten beeinflusst, da sonst nach dem An- und Ablegen regelmäßig sämtliche Werte neu ausgerechnet werden müssten. So werden also nur (vorerst) finale Werte beeinflusst.

# III - Kampf

## III.I - Trägheit

Der Trägheitswert (TW) wird wie folgt errechnet:   
13 - (Geschicklichkeit/2) - (Beweglichkeit/2) - (Tapferkeit/3) (Es wird abgerundet).   
Er darf aber nicht unter 2 oder über 6 liegen.   
Beginnt ein Kampf, werden die TW aller Spieler verglichen, die mitwirken wollen. Der Spieler mit der geringsten Trägheit beginnt als erstes und darf somit als erstes angreifen (oder andere taktische Aktionen ausführen). Danach ist der Spieler mit dem nächst höchsten TW dran, allerdings zählen auch Vielfache der TW, bedeutet ein Spieler mit 2 TW darf bei 2, 4, 6,... angreifen, ein Spieler mit 5 TW nur bei 5, 10, 15,... Haben mehrere Spieler/Feinde die gleiche Trägheit, entscheidet der GM, wer als erstes angreift.

## III.II - Waffen und Munition

Jede Waffe besitzt folgende Werte: Okkupierungswert (OW), Fernkampfschaden (FS), Nahkampfschaden (NS), Verteidigung, benötigte Munition, Hände (wie viele Hände zum tragen benötigt werden). Schusswaffen benötigen natürlich passende Munition, um für den Fernkampf benutzt zu werden. Munition hat keinen OW. Munition wird in Magazinen gemessen und der GM bestimmt nach eigenem Ermessen, wie viele Magazine ein Spieler während eines Kampfes verbraucht hat.  
Jede Wurfwaffe kann einmal geworfen werden   
An sich kann jeder Spieler jede Waffe anlegen und benutzen, wenn er allerdings nicht die entsprechenden Fähigkeiten hat, ist das nur beschränkt effektiv.  
Ein Spieler kann natürlich 2 Einhandwaffen anlegen und kann dann bei jeder Kampfaktion entscheiden, welche Waffe er dafür benutzen will. Mit einer Pistole und einem Holzstock in den Händen, greift man natürlich besser mit der Pistole an, wehrt Angriffe aber am besten mit dem Stock ab usw.

Jeder Spieler hat von Anfang an seine Fäuste als Waffe ausgerüstet (gilt als Unbewaffnet). Der FS beträgt 0, der NS entspricht der Waffenfähigkeit "Unbewaffnet", die Verteidigung entspricht (Unbewaffnet\*0,7) (normal runden).

## III.III - Spielerangriff

Der Spieler der an der Reihe ist (Trägheit) gibt an, welchen Feind er attackieren will. Ein Angriff besteht aus bis zu 3 Schritten:

### III.III.I - Erfolg

Der Spieler würfelt auf den entsprechenden Waffenfähigkeitswert (je nachdem mit welcher Art von Waffe er angreift) mit einem W20. liegt der gewürfelte Wert innerhalb des Fähigkeitslevels, trifft der Spieler den Feind (1 entspricht kritischem Treffer).

### III.III.II - Schaden

Mithilfe des Ergebnisses aus dem vorigen Schritt wird folgender Wert errechnet:   
Schadenswert der Waffe - Würfelergebnis aus "III.III.I - Erfolg"

### III.III.III - Schaden auswürfeln

Liegt der Wert aus Schritt III.III.II unter 7, wird der Schaden mit einem W20 ausgewürfelt, liegt er unter 14, mit 2 W20, liegt er über 13, mit 3 W20. Die Werte aller Würfel werden addiert. Dazu wird (10 - Würfelergebnis aus "III.III.I - Erfolg") addiert und der Lebensenergie des Feindes abgezogen, wenn dieser das nicht abwehren kann.

## III.IV - Blocken (Spieler)

Der Spieler, der angegriffen wird, kann diesen Angriff blocken, wenn er nicht ausweichen will (s. III.V - Ausweichen (Spieler)). Dieser Vorgang besteht, wie ein Angriff, aus bis zu 3 Schritten:

### III.IV.I - Erfolg

Der Spieler würfelt auf ((Waffenfähigkeit + Blocken) / 2) mit einem W20. Liegt der gewürfelte Wert innerhalb des errechneten, schafft er es, sich zu wehren (1 entspricht kritischem Erfolg).

### III.IV.II - Geblockter Schaden

Mithilfe des Ergebnisses aus dem vorigen Schritt wird folgender Wert errechnet:   
Verteidigungswert der Waffe - (Würfelergebnis aus "III.IV.I - Erfolg" \* 0,5) (runden)

### III.IV.III - Geblockten Schaden auswürfeln

Liegt der Wert aus Schritt III.IV.II unter 7, wird der geblockte Schaden mit einem W20 ausgewürfelt, liegt er unter 14, mit 2 W20, liegt er über 13, mit 3 W20. Die Werte aller Würfel werden addiert, der "Blocken"-Wert wird dazugerechnet und die Summer wird der Lebensenergie des Spielers weniger abgezogen.  
Liegt der Wert, der abgezogen wird, über 20, (und ist der Verursacher ein Infizierter), gilt das als Biss und der Spieler ist infiziert.

## III.V - Ausweichen (Spieler)

Der Spieler, der angegriffen wird, kann diesem Angriff ausweichen, wenn er ihn nicht blocken will (s. III.IV - Blocken (Spieler)). Dieser Vorgang besteht aus bis zu 2 Schritten:

### III.IV.I - Erfolg

Der Spieler würfelt auf ((0,5\*Waffenfähigkeit + 1,5\*Ausweischen) / 2) mit einem W20. Liegt der gewürfelte Wert innerhalb des errechneten, schafft er es, sich zu wehren (1 entspricht kritischem Erfolg).

### III.IV.II - Ausgewichenem Schaden auswürfeln

Liegt 20 - (der Wert aus Schritt III.IV.I) unter 7, wird der geblockte Schaden mit einem W20 ausgewürfelt, liegt er unter 14, mit 2 W20, liegt er über 13, mit 3 W20. Die Werte aller Würfel werden addiert, der "Ausweichen"-Wert wird dazugerechnet und die Summer wird der Lebensenergie des Spielers weniger abgezogen.  
Liegt der Wert, der abgezogen wird, über 20, (und ist der Verursacher ein Infizierter), gilt das als Biss und der Spieler ist infiziert.

## III.VI - Feindangriff

Jeder Feind hat einen Angriffs-, Präzisions- und Trägheitswert und Lebenspunkte. So wie die Angriffsreihenfolge der Spieler bestimmt wird, wird sie auch bei den Feinden bestimmt. Haben ein Feind und ein Spieler den gleichen Trägheitswerk, s. III.I - Trägheit.  
Ein feindlicher Angriff besteht aus bis zu 3 Schritten:

### III.VI.I - Erfolg

Es wird wie gewohnt auf den Präzisionswert gewürfelt (W20).

### III.VI.II - Schaden

Mithilfe des Ergebnisses aus dem vorigen Schritt wird folgender Wert errechnet:   
Angriffswert - Würfelergebnis aus "III.V.I - Erfolg"

### III.VI.III - Schaden auswürfeln

Liegt der Wert aus Schritt III.V.II unter 7, wird der Schaden mit einem W20 ausgewürfelt, liegt er unter 14, mit 2 W20, liegt er über 13, mit 3 W20. Die Werte aller Würfel werden addiert. Dazu werden (10 - Würfelergebnis aus "III.V.I - Erfolg") addiert und der Lebensenergie des Spielers abgezogen, wenn dieser das nicht abwehren kann.

## III.VII - Feindverteidigung

Der Feind, der angegriffen wird, kann diesen Angriff blocken. Ein Feind besitzt neben den oben genannten Werten (III.V - Feindangriff) auch noch einen Verteidigungswert. Der Vorgang besteht, wie ein Angriff, aus bis zu 3 Schritten:

### III.VII.I - Erfolg

Es wird wie gewohnt auf den Präzisionswert gewürfelt (W20).

### III.VII.II - Geblockter Schaden

Mithilfe des Ergebnisses aus dem vorigen Schritt wird folgender Wert errechnet:   
Verteidigungswert - (Würfelergebnis aus "III.VI.I - Erfolg" \* 0,5) (runden)

### III.VII.III - Geblockten Schaden auswürfeln

Liegt der Wert aus Schritt III.VI.II unter 7, wird der geblockte Schaden mit einem W20 ausgewürfelt, liegt er unter 14, mit 2 W20, liegt er über 13, mit 3 W20. Die Werte aller Würfel werden addiert und der Lebensenergie des Feindes weniger abgezogen.

# IV - Spielablauf

## IV.I - Räume durchsuchen

Der Spieler, der als erster den Wunsch äußert, einen Raum zu durchsuchen, darf das auch als erster tun. Wenn der GM sich mal nicht sicher ist, wer zuerst darf, kann dies ausgewürfelt werden. Je nach der Festlegung im Storyablauf, gibt es in Räumen 0 bis beliebig viele Plätze mit Beute. So kann beispielsweise definiert werden, dass der der zuerst sucht, diese Items bekommt, der danach sucht jene, usw. Wie viele der Items der GM einem Spieler auf einmal gibt, ist ihm überlassen, hängt allerdings ein weiteres Item ohne Aufzählungszeichen an dem davor, werden die beiden auf jeden Fall zusammen gefunden.

## IV.II - Erinnerungen

Es kann sein, dass der GM Spielern Erinnerungen z.B. auf einem Blatt Papier geben kann. Ab diesem Punkt erinnert der Charakter sich an den geschilderten Umstand, und es ist seine taktische Entscheidung, ob er ihn mit dem Rest der Gruppe teilt.

## IV.III - Gasmasken

Um an der Oberfläche normal agieren zu können, braucht jeder Spieler eine Gasmaske und dazugehörige Filter. An jede Gasmaske passt ein Filter. Von dem Moment an in dem ein Spieler einen Sauerstoffversorgten Bereich verlässt und die Maske benutzt, zählt die Zeit, die der Filter brauchbar ist. Nach 2 Stunden ist ein Filter aufgebraucht und muss ausgewechselt werden, das kann auch draußen erledigt werden, da man ohne Filter nicht sofort stirbt. Wenn der Spieler allerdings keinen Filter mehr hat, wird er nach kurzer Zeit bewusstlos und muss von seinen Gruppenmitgliedern in einen sauerstoffversorgten Bereich getragen werden.

Der OW von Gasmasken und Gasmaskenfiltern zählt, wie bei Kleidung, nur dann, wenn sie nicht angelegt ist. Gasmasken zählen aber nicht als Kopfkleidung.

## IV.IV - Items

Wird ein Item dem Inventar zugefügt, wird es entsprechend (mit allen Angaben) notiert. Die flexiblen Angaben werden stets aktualisiert. Im Verlauf des Spieles kann man folgende Itemarten finden:

* Nahrung und Getränke  
  Angaben: OW, OW in leerem/vollem Zustand (bei Flaschen und Dosen), Menge der bei Verzehr gelöschten Hunger- und Durstpunkte (s. IV.VI - Verzehr von Nahrung und Getränken), Füllstand/Verbleibende Menge, maximaler Füllstand
* Bandagen (zum Verbinden von Bisswunden, s. I.V - Infizierungsgrad)  
  Angaben: OW: 0,3
* Medikits  
  Angaben: OW, Menge der bei Benutzung wiederhergestellten HP
* Antiserum (zum Heilen von Infizierungen, s. I.V - Infizierungsgrad)  
  Angaben: OW
* Dietriche (zum Knacken von Schlössern, s. IV.III - Schlösser knacken)  
  Angaben: OW (0,025/Stück)
* Kleidung (s. II.III - Kleidung)  
  Angaben: OW, Effekte, Getragen an Beinen/Oberkörper/...
* Waffen  
  Angaben: OW, Fernkampfschaden (FS), Nahkampfschaden (NS), Verteidigung,   
  benötigte Munition, Hände (wie viele benötigt werden um diese Waffe zu führen)
* Munition  
  Angaben: Art der Munition, Menge (s. III.II - Waffen und Munition)
* Benzin  
  Angaben: OW, OW in leerem/vollem Zustand , Füllmenge
* Münzen  
  Angaben: Menge
* Rucksäcke  
  Angaben: Traglast (wird auf die grundlegende Charaktertraglast drauf gerechnet)
* Leere Behälter (zum Füllen mit Wasser, Infiziertenblut, usw.)  
  Angaben: OW in leerem Zustand, OW in gefülltem Zustand, maximaler Füllstand
* Gasmasken  
  Angaben: OW
* Gasmaskenfilter  
  Angaben: OW
* Feuerholz  
  Angaben: OW
* Zunder  
  Angaben: OW, Menge (Portionen)
* Topf/Pfanne  
  Angaben: OW
* Taschenlampen/FlaresAngaben: OW

## IV.V - Schlösser knacken

Um ein Schloss zu knacken, wird mindestens ein Dietrich benötigt. Ein Schloss hat einen Schwierigkeitsgrad, der auch 0 sein kann. Wenn ein Schloss geknackt werden soll, wird wie gewohnt mit einem W20 auf die Fähigkeit "Schlösser knacken" gewürfelt und das Würfelergebnis um den Schwierigkeitsgrad des Schlosses reduziert. Wenn der Wurf gelingt, öffnet sich das Schloss, wenn nicht, geht der Dietrich kaputt und ein weiterer müsste benutzt werden.

## IV.VI - Antiserum extrahieren

Um Antiserum herzustellen, muss vorerst das Blut eines infizierten entnommen werden. Dazu benötigt man keine besonderen Kenntnisse, jedoch aber einen leeren Behälter (es reichen 2 Füllpunkte). Danach muss das Antiserum jedoch aus dem Blut extrahiert werden, was nur Spielern mit Punkten in "Herstellung von Antiserum " gelingen kann, die Zugriff auf ein einigermaßen intaktes Labor haben. Hierfür wird ganz normal auf "Herstellung von Antiserum" gewürfelt. Bei einem Erfolg, erhält der Spieler eine Portion Antiserum, bei Misserfolg ist das Blut verdorben und das Gefäß muss erst mit Wasser ausgespült werden, bevor damit erneut Blut für Antiserum entnommen werden kann, da verdorbenes Infiziertenblut hochgiftig ist und bei Kontakt mit intaktem, dieses sofort verunreinigt.

## IV.VII - Verzehr von Nahrung und Getränken

Jede gefundene Nahrung/Getränk hat einen bestimmten Füllstand, der als eine Menge von Punkten dargestellt ist. Eine weitere Angabe ist der "Wechselkurs", bedeutet die Rate, wie viele Durst-/Hungerpunkte im Austausch zu einem Füllstandspunkt gelöscht werden. Normales Wasser, das in leere Behälter gefüllt wird, hat zum Beispiel einen WK (Wechselkurs) von 1:3, bedeutet wenn man den Behälter um einen Punkt Wasser austrinkt, werden einem 3 Durstpunkte gelöscht. Nahrung hat in gekochtem Zustand (s. IV.VIII - Nahrung zubereiten) manchmal einen höheren Wechselkurs, dies ist dann mit angegeben.  
Der OW von Dosen und Flaschen wird so angegeben: X/X/X.  
0,2/0,4/0,6 bedeutet bspw., dass die Flasche/Dose aktuell 0,4 wiegt, ist sie leer, wiegt sie 0,2, wird sie befüllt, wiegt sie 0,6.

## IV.VIII - Feuer machen

Für ein Feuer wird zumindest drei Mal Holz benötigt. Wenn nur Feuerholz vorhanden ist, wird der benötigte Wurf auf "Feuer machen" um 7 erschwert. Wenn auch Zunder vorhanden ist, wird der Wurf nur um 4 erschwert, wenn auch ein Feuerzeug vorhanden ist, wird der Wurf nicht erschwert. Mit dem Erfolg des Wurfes werden die benötigten Mittel vernichtet.

Ein Feuer wird benötigt, um selbst Nahrung zuzubereiten (s. IV.VIII - Nahrung zubereiten).

## IV.IX - Nahrung zubereiten

Um Nahrung zuzubereiten, werden ein Topf/eine Pfanne und Lagerfeuer benötigt (s. IV.VII - Feuer machen). Gekochte Nahrung bringt teilweise mehr Sättigung (s. IV.V - Verzehr von Nahrung und Getränken). Ob das Kochen gelingt, wird mit Würfeln auf "Kochkunst" geprüft. Wenn das fehlschlägt, wird das Essen ungenießbarer und verliert einen Wechselkurspunkt (z.B. normal: 1:3, gekocht: 1:5, ungenießbar 1:(3-1=2)).

## IV.X - Dunkle Bereiche

Treffen die Spieler auf einen Bereich, der so desilluminiert ist, dass man sich darin nicht ohne weiteres bewegen kann, benötigen sie mindestens eine Taschenlampe/eine Flare/eine Fackel, damit einer vorgehen kann und die Anderen ihm folgen können. Diese Dinge haben nur begrenzte Lebensdauer und der GM entscheidet, wann diese endet.  
Taschenlampen/Fackeln/Flares benötigen eine freie Hand, um benutzt zu werden. In dieser Hand kann dann keine Waffe getragen werden.

## IV.XI - Nacht

An sich hat die Dunkelheit der Nacht keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, es sei denn es wird in der Story explizit erwähnt. Taschenlampen können in diesen Situationen allerdings helfen. Die Spieler können sich schlafen legen, um die Nacht hinter sich zu bringen, das hat aber zur Folge, dass die aktuelle Stunde (bis zur Steigerung von Hunger, Durst, IG, usw.) sofort abläuft. Auch vom aktuell angelegten Gasmaskenfilter wird eine Stunde Haltbarkeit abgezogen (falls das Lager nicht sauerstoffversorgt ist). Um über Nacht zu lagern, braucht die Gruppe allerdings einen halbwegs sicheren Ort, um nachts nicht von Infizierten überfallen zu werden.

## IV.XII - Benzin

Benzin wird in Form von Kanistern gefunden und kann für alles benutzt werden, was einen Motor hat, so z.B. Kettensägen und Autos. Bei der Benutzung für Kettensägen wird vom GM (wie bei Munition) bestimmt, wie viel Füllstand ein Kampf gekostet hat.

# V - Sonstiges

## V.I - Währung

In vielen Teilen des Schauplatzes wird mit sämtlichen auffindbaren Münzen bezahlt, egal von welcher (ehemaligen) Währung sie stammen. Ihre bloße Anzahl ist ihr Wert.  
Münzen haben keinen OW (Okkupationswert).