

Это моя война

- **Утро** (faq 200)
Разыграйте карту события ****Следующий****
- **Дневные действия** (faq 300)
Каждый персонаж выполняет до 3 действий:
 - A. Действия на клетках убежища или картах улучшений
 - B. Действия на картах убежища (Завал, Решетка, Запертая дверь)
Вскрыть замок – бросьте d10: (1-3) нет эффекта, (4-10) сбросьте отмычку, разыграйте дверь
 - C. Разместите новую карту улучшений ****Следующий после каждого этапа действий****
- **Закат** (faq 400)
Вода – если персонаж не пьет воду, бросьте d10: (1-5) голод +1, (6-10) депрессия +1
Голод – консервы (-2), сырая еда (-1), овощ (без изменений), без еды (+1) ****Следующий****
- **Вечер** (faq 500)
Назначьте каждому персонажу одно из четырех занятий:
 - A. Спать на кровати (усталость снижается до 0) [1 персонаж на 1 карту кровати]
 - B. Спать на полу (усталость -2) [любое количество персонажей]
 - C. Охранять (усталость +1) [должен быть хотя бы 1 часовой, либо см. 333]
 - D. Вылазка (усталость +1) [до 3 персонажей] ****Следующий****
- **Вылазка** (faq 600)
 - 1. Выбрать локацию
 - 2. Выбрать снаряжение со склада
 - 3. Установить уровень шума 1 (при броске на шум, если результат равен или меньше уровня шума, маркер помещается на 1 и разыгрывается карта местных)
 - 4. Подготовить колоду неизвестности и исследовать ****Следующий после каждой разыгранной карты****
 - 5. Выбрать находки (можно добавить бруски, компоненты и воду, вес каждого ресурса 1). Хранить находки в стопке находок до конца ночного налета. ****Следующий****
- **Ночной налет** (faq 700)
 - 1. Выбрать оружие и патроны для часового
 - 2. Открыть и разыграть карту ночного налета (ваше мастерство используется для перебрасывания кубика, Символы кулаков, ножей, прицелов вычитаются из количества урона или ранений)
 - 3. Волна преступности (замешайте 2 карты ночных налетов и/или местных). ****Следующий****
- **Рассвет** (faq 800)
 - 1. Возвращение из вылазки
 - 2. Распределение лекарств и бинтов
 - 3. Открыть и разыграть карту судьбы
(заменить локацию [убрать из игры, сдвинуть карты вниз, положить новую карту на дальний участок])
(алкоголь используется до или после разыгрывания карты судьбы [самогон: усталость +2, депрессия -1]
[спирт: усталость +1, депрессия -1]) ****Следующий****
 - 4. Карта решающего действия (взять 2, оставить 1, замешать другую обратно) ****Следующий****
 - 5. Смерть среди нас (если какой-то персонаж умер или покинул группу сегодня, бросьте d10: если результат меньше или равен сочувствия персонажа, то его депрессия +2)

Начните новый день...