

НАСТУПАЕТ НОВЫЙ ДЕНЬ...

УТРО (200)

разыграть верхнюю карту из колоды событий
(открыв карту главы и применив её эффекты, открыть новую карту событий)
добавить жетоны холода

СЛЕДУЮЩИЙ

ДНЕВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (300, 155)

выполнить до 3 действий

(действия каждого этапа выполняются одновременно)

A. действия на клетках убежища

B. действия на картах убежища

C. размещение карты улучшения

ВСКРЫТЬ ЗАМОК: $d10(4+)$ успех (выбросить отмычку)

после каждого этапа

СЛЕДУЮЩИЙ

ЗАКАТ (400, 351)

НЕТ ВОДЫ: $d10(1-5)$ +1 голод; $d10(6-10)$ +1 депрессия

ГОЛОД: консервы -2; сырая еда -1; овощ +0; без еды +1

СЛЕДУЮЩИЙ

ВЕЧЕР (500)

СПАТЬ: на полу -2 усталости; в кровати -4 усталости

ОХРАНЯТЬ (клетка «Часовой»): +1 усталость

ВЫЛАЗКА: +1 усталость

СЛЕДУЮЩИЙ

ВЫЛАЗКА (600, 534)

ВЫБОР ЛОКАЦИИ (условия)

ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ НЕИЗВЕСТНОСТИ

МАРКЕР ШУМА поставить на деление 1

БРОСОК НА ШУМ: $d10$ результат равен или меньше уровня шума - происходит встреча (колода МЕСТНЫЕ), маркер на деление 1

ИССЛЕДОВАНИЕ

после каждой карты

СЛЕДУЮЩИЙ

ВЫБОР НАХОДОК (вес принесённых вещей $\leq$ суммарный инвентарь; брусок, компоненты, вода - вес 1)
замешать в колоды карты исследований и карты местных

СЛЕДУЮЩИЙ

НОЧНОЙ НАЛЕТ (700)

разыграть карту ночного налета

выбрать оружие для часовых

БОЕВОЙ КУБИК: (мастерство для переброса) УСПЕХ вычитает количество урона или ранений

ВОЛНА ПРЕСТУПНОСТИ: замешать 2 карты (Ночные налеты/Местные)

СЛЕДУЮЩИЙ

РАССВЕТ (800, 909)

ВОЗВРАЩЕНИЕ: персонажи в убежище, ресурсы и находки - на склад

ЛЕКАРСТВА И БИНТЫ

АЛКОГОЛЬ

спирт - усталость +1, депрессия -1

самогон - усталость +2, депрессия -1

КАРТА СУДЬБЫ: действия по порядку

СЛЕДУЮЩИЙ

КАРТА РЕШАЮЩЕГО ДЕЙСТВИЯ

2 карты - лидер выбирает одну, вторую замешивает обратно

СЛЕДУЮЩИЙ

СМЕРТЬ СРЕДИ НАС

$d10$ сравнить с сочувствием

(результат равен или меньше - депрессия +2)

СОХРАНЕНИЕ