

Mattino:

Gira evento. Ricorda di aggiungere i segnalini freddo.

Azioni Diurne:

3 azioni a personaggio meno i pallini neri. Azioni disponibili, quelle con la manina.

Ricordare! Aprire Porta Chiusa richiede Grimaldello. Tira il dado nero: 1-3 nessun effetto 4-10 scarta il Grimaldello e risolvi la carta.

Crepuscolo:

Ogni personaggio deve bere 1 acqua. Se non la beve tira il dado nero x ogni personaggio: 1-5 aumenta la Fame di 1, 6-10 aumenta la Tristezza di 1.

Ogni personaggio deve mangiare:

- Cibo in scatola: -2 Fame
- Cibo crudo: -1 Fame
- Verdure: fame invariata
- NON MANGIA NULLA: +1 Fame

Sera:

- Dormire in un letto (1 personaggio per letto): azzera la Fatica
- Dormire sul pavimento (da 1 a 4 personaggi): -2 Fatica
- Guardia (almeno 1 obbligatorio altrimenti leggi 333): +1 Fatica
- Perlustrazione (fino a 3 personaggi): +1 Fatica

Perlustrazione:

- Scegli un luogo e leggere eventuale regola nello spazio rosso.
- Scegli equipaggiamento
- Imposta rumore a 1 (quando tiri x il rumore fai incontro se il risultato è minore o uguale al rumore, sposta rumore a 1 e pesca carta Residenti)
- Prepara mazzo Ignoto in base alla distanza del luogo poi risolvi
- Scelta dei ritrovamenti (Legno, Componenti e Acqua infiniti)

Raid Notturmo

- Scegli le armi per le guardie.
- Pesca dal mazzo Raid Notturmi la prima carta.
- Danni tolgono segnalini. Ferite fanno Ferite alle guardie. (Coraggio personaggio = n° tiri di dado)
 - o Tira il dado combattimento x ridurre Danni e Ferite.
 - o Assi di Legno riducono Danni e Ferite.
 - o Con Fucile simbolo pallini ignora Raid Notturmo. Fucile d'assalto può sparare 2 volte.
 - o Con Accetta simbolo Accetta ignora Raid Notturmo
- Ondata di criminalità. Aggiungi 2 carte con angolo rosso Raid Notturmo / Residenti (combinz. a scelta)

Alba

- Ritorno degli esploratori
- Assegna medicine e bende
- Pesca carta Fato
- Pesca 2 carte Azioni Narrative e risolvi 1
- Segnalini:
 - o Liquore: Aumenta Fatica di 2 diminuisci Tristezza di 1
 - o Alcool Puro: Aumenta Fatica di 1 diminuisci Tristezza di 1
- Se sono morti personaggi durante il giorno: tira dado nero, confronta con l'empatia, se il risultato del dado è uguale o minore all'empatia aumenta la Tristezza di 2.