

DIARIO

Dopo la preparazione, durante la partita trascorrerete giorno e notte in un periodo suddiviso in 7 fasi, così come è descritto in questo Diario.

Non è necessario conoscere tutte le regole per iniziare a giocare. I simboli, le carte, le parole chiave, gli spazi sul tabellone, le caratteristiche e gli elementi ti saranno spiegati via via durante il gioco.

Questo è tutto. Iniziamo.
Imparerai tutto il resto mentre giochi.

PREPARAZIONE

CHI COMANDA

Scegli il Leader casualmente.



PESCA 3 CARTE PERSONAGGIO

- Prendi le carte **Personaggio**, **mischiare** e **pesca**:
 - la prima carta che trovi con il bordo rosso
 - le prime due carte che trovi con il bordo nero

Posizionale a faccia in su vicino al tabellone. Questi saranno i tuoi **Personaggi** iniziali durante questa partita. Scrivi i loro nomi sulla Scheda di Salvataggio.

Colloca un segnalino Fame (livello 2) accanto a ogni Personaggio.

Prendi le miniature che rappresentano questi **Personaggi** e mettile nello spazio **Guardia** presente sul tabellone.

Disponi le rimanenti carte **Personaggio** nello spazio riservato ai **Personaggi** non utilizzati sul tabellone.

FAQ SULLE ABILITÀ DEI PERSONAGGI - LEGGI 101

SUDDIVIDI LE CARTE SUL TABELLONE

Disponi tutti i mazzi negli spazi corrispondenti sul tabellone così come mostrato nell'immagine qui sopra.

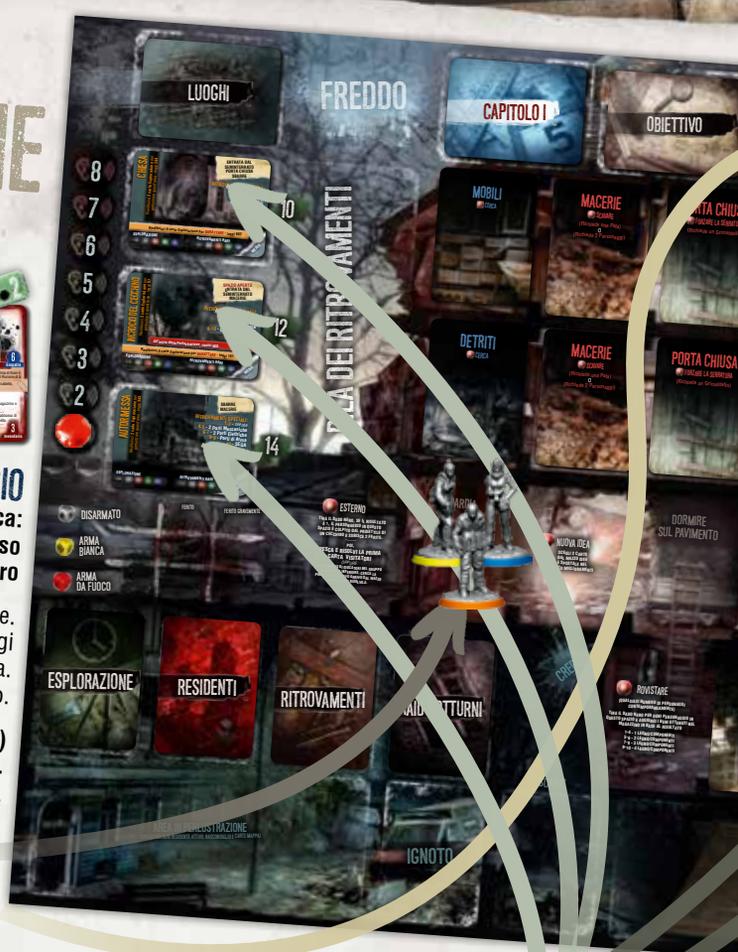
Disponi le carte **MIGLIORAMENTO** con l'angolo verde, nello spazio **Miglioramento**. Metti le rimanenti **Carte MIGLIORAMENTO** nello spazio **Idee**.

Separa le carte **RAID NOTTURNI** e **RESIDENTI** con l'angolo rosso e mettile da parte (verranno utilizzate in seguito).

Pesca 3 carte dal mazzo **LUOGO** e suddividile nei 3 spazi luogo presenti sul tabellone.

DISPONI TUTTE LE CARTE RIFUGIO SUL TABELLONE

Assicurati che tutte le carte siano a faccia in su (il lato della carta con l'angolo blu non deve vedersi) senza che nessuno le guardi. Ogni carta deve essere disposta nello spazio corrispondente (la carta **Detriti** nello spazio **Detriti**, la carta **Porta Chiusa** nello spazio **Porta Chiusa**, ecc.).



PREPARA IL MAZZO EVENTI

- Disponi le carte **Evento** coperte nello spazio relativo (senza guardarle), nel seguente ordine:
- 1) Mischia le **3 carte Eventi Finali** - queste andranno poste alla fine del mazzo.
 - 2) Metti ora la carta **Capitolo III** in cima al mazzo.
 - 3) Pesca casualmente **4 carte Eventi** e impilale in cima al mazzo.
 - 4) Disponi ora la carta **Capitolo II** in cima al mazzo.
 - 5) Pesca casualmente **3 carte Eventi** e impilale in cima al mazzo.
 - 6) Metti per ultima la carta **Capitolo I** in cima al mazzo.

Le rimanenti carte **Eventi** non saranno utilizzate in questa partita (riponile nel **Sacchetto degli Scarti**).



MAGAZZINO

Disponi i seguenti segnalini e risorse nello spazio Magazzino:
1 Grimaldello, 1 Pala, 4 Componenti, 4 Legno, 2 Acqua, 3 Cibo Crudo.

DADI DA COMBATTIMENTO

DADO NERO

SEGNALINO RUMORE

DISTRIBUIRE I SEGNALINI E LE RISORSE

Disponi i segnalini e le risorse nei rispettivi compartimenti della scatola, così come illustrato nell'immagine.



LIMITE DEI 4 PERSONAGGI

Non ci possono essere più di 4 Personaggi in gioco nello stesso momento. Se stai giocando con 4 Personaggi, non puoi aggiungere un quinto Personaggio al gruppo.



DISCHETTI COLORATI

Per associare facilmente i Personaggi alle loro miniature, inserisci il dischetto colorato sulla base di ogni miniatura, poi posiziona il gettone del colore corrispondente accanto alla carta del relativo Personaggio.

COSA DEVI SAPERE?

Quando una particolare risorsa o segnalino non è più presente nella scatola, significa che questo oggetto non è al momento disponibile (non può essere trovato, acquistato, ecc.)

“Scarta segnalino/risorsa” indica che devi rimetterli nella scatola.

“Elimina segnalino/risorsa” indica che vanno riposti nel Sacchetto degli Scarti.



SEGNALINI STATO

Durante la partita, i Personaggi saranno feriti, avranno fame, saranno affaticati, ecc.

Tutte le volte che un effetto ti chiederà “aumenta/diminuisci” Fatica/Ferita/Tristezza/Fame/Malattia “di 1”, metti/togli un segnalino Stato con il livello corrispondente (1-2-3-4) accanto alla carta Personaggio o gira un segnalino già in tuo possesso per cambiarne il livello (i segnalini hanno due lati).

Gli effetti del Livello 4 sono descritti sul Libro delle Storie.

UN'ESPERIENZA CONDIVISA

I Personaggi non sono assegnati a un particolare giocatore, e i giocatori interagiscono sempre con TUTTI i Personaggi come gruppo.

IL GIOCATORE CHE HA IN MANO IL DIARIO È IL LEADER.

Tutte le volte che un giocatore vede questo simbolo nel Diario: passerà il Diario al giocatore alla sua sinistra che diverrà il nuovo Leader.

Tutte le volte che il gioco vi chiederà di prendere una decisione (come scegliere un Personaggio, un segnalino, fare un'azione, ecc...), la DECISIONE FINALE SPETTERÀ SEMPRE E SOLO AL LEADER, ma SOLO DOPO AVER ASCOLTATO L'OPINIONE DEGLI ALTRI GIOCATORI. I giocatori possono parlarne tra loro, dare suggerimenti o addirittura litigare, **ma la decisione finale spetterà al Leader. SOLO IL LEADER PUO' TOCCARE I COMPONENTI DI GIOCO** (muovere le miniature, le carte, i segnalini, ecc.).

Un nuovo giorno ha inizio...

MATTINO

EVENTO

Gira e risolvi la prima carta dal mazzo Eventi.

Non dimenticare di aggiungere nello spazio Freddo del tabellone i segnalini Freddo, così com'è descritto dalla carta Evento rivelata.

PROSSIMO GIOCATORE

Continua con la fase Azioni Diurne...

MUOVERSI NEL RIFUGIO:

Puoi muovere i Personaggi sugli spazi all'interno del Rifugio e sulle carte Miglioramenti o carte Rifugio a cui hai accesso dallo spazio Guardia. I Personaggi possono muoversi liberamente sullo stesso piano, ma per spostarsi da un piano all'altro devono usare le scale. Tuttavia, ostacoli come **Sbarre**, **Porta Chiusa**, **Macerie**, **Resti di Macerie** e **Crepe** sono invalicabili, quindi le carte e gli spazi dietro ad esse non sono accessibili.

Un nuovo giorno ha inizio... Fuori è guerra aperta, i proiettili dei cecchini li ad aspettarci. Non possiamo assolutamente lasciare il nostro rifugio, ma possiamo certamente migliorare qualcosa. Possiamo fare di questo posto un luogo migliore, che ricordi una vera casa. Potremmo dormire su veri letti, usare la stufa e persino la radio, ma per riuscirci, prima di tutto bisogna fare un po' di spazio togliendo un po' di macerie. Speriamo di trovare qualcosa di utile in mezzo a tutti questi detriti.

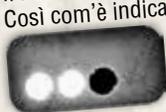
AZIONI DIURNE

FAQ SULLE AZIONI DIURNE - LEGGI 300

TRE AZIONI

Ogni Personaggio può eseguire fino a 3 azioni.

Il numero di azioni può essere inferiore se sul Personaggio ci sono segnalini di Stato con cerchi neri. Così com'è indicato dai segnalini Stato, il cerchio nero indica **QUALE** delle tre azioni **NON È UTILIZZABILE**.



– terza



– seconda e terza



– tutte e tre

Puoi posizionare 1 solo Personaggio su ciascuna carta Miglioramenti, carta Rifugio e su ciascuno degli spazi Azione del Rifugio (le carte Macerie e l'azione Rovistare sono le uniche eccezioni a questa regola).

All'inizio di ogni turno di gioco (Prima Azione, Seconda Azione e Terza Azione) assegna a tutti i Personaggi disponibili l'azione scelta, poi risolvi tutti gli effetti contemporaneamente.

Dopo ogni azione: 

Azioni disponibili: :

AZIONI DEGLI SPAZI RIFUGIO / CARTE MIGLIORAMENTI

Metti un Personaggio su uno spazio o su una carta e se richiesto, scarta le risorse o i segnalini dal Magazzino. Se invece sono stati creati dei **segnalini** come risultato di un'azione, aggiungili al Magazzino.

AZIONI DELLE CARTE RIFUGIO

Metti un Personaggio su una carta Rifugio a tua scelta, per risolverla **esegui la richiesta scritta sul retro della carta**. Alcune carte Rifugio (Macerie, Sbarre o Porta Chiusa) richiedono il pagamento di segnalini presi dal magazzino (Pala, Segna o Grimaldello), questi andranno messi sulla carta insieme alla miniatura del Personaggio. Potrete rimettere il segnalino nel Magazzino solo dopo aver risolto l'azione richiesta. Nel caso di carte Macerie e Resti di Macerie, invece della Pala puoi anche usare un Personaggio aggiuntivo.

Le azioni che provengono da una carta Porta Chiusa vengono risolte tirando un dado, come descritto qui sotto:

FORZARE LA SERRATURA – Richiede un Grimaldello

Tira il dado Nero.

Se il risultato è = 1-3 – nessun effetto

Se il risultato è = 4-10 – scarta il Grimaldello, quindi risolvi il retro della carta.

AGGIUNGI UNA NUOVA CARTA MIGLIORAMENTO

Scegli un Miglioramento QUALSIASI dal Mazzo Miglioramenti.

Metti la Carta Miglioramento in uno spazio vuoto del Rifugio (qualsiasi spazio su cui non c'è nessuna carta o nessuna Azione e nessuno che stia eseguendo l'azione Guardia o Dormire sul Pavimento), poi colloca sopra un Personaggio e scarta dal Magazzino le risorse o i segnalini richiesti. Infine scopri la carta Miglioramento. La descrizione e le richieste di ogni Miglioramento si trovano sul retro di ogni carta.

Continua nella fase Crepuscolo...

CREPUSCOLO

Il sole è scomparso dietro l'orizzonte. Ombre e oscurità dettano nuove regole sulla città. A quest'ora uscire è un po' più sicuro. Prima però è necessario recuperare le forze.

ACQUA

Ogni Personaggio deve bere 1 Acqua  (scartala dal Magazzino).

Per ogni Personaggio che non beve tira il dado Nero.

Se il risultato è = 1-5 - aumenta la Fame di 1

Se il risultato è = 6-10 - aumenta la Tristezza di 1

FAME



- diminuisci la Fame di 2.



- diminuisci la Fame di 1.



- la Fame rimane invariata.

NON MANGIA NULLA - aumenta la Fame di 1

PROSSIMO GIOCATORE

Continua nella fase Sera...

SERA

Prima che cali la notte, dobbiamo decidere chi resterà nel rifugio per recuperare le forze, chi farà la guardia alla porta e chi si avventurerà tra le rovine della città. Possiamo solo sperare di trovare un po' di cibo, medicine e altri materiali.

Assegna un Personaggio a ciascuno dei 4 compiti disponibili.

DORMIRE IN UN LETTO:

Sposta 1 Personaggio su 1 carta LETTO

Poi imposta la FATICA di questo Personaggio a zero.

DORMIRE SUL PAVIMENTO:

Sposta un numero qualsiasi di Personaggi nello spazio DORMIRE SUL PAVIMENTO.

DIMINUISCI la Fatica di questi Personaggi di 2.

TURNO DI GUARDIA:

Sposta un qualsiasi numero di Personaggi nello spazio Guardia, difenderanno il Rifugio durante i Raid Notturni.

Più alto è il coraggio di un Personaggio utilizzato, maggiori saranno le possibilità di difesa.

È necessario spostare almeno un Personaggio nello spazio GUARDIA.

Altrimenti, Leggi 333 nel Libro delle Storie.

Aumenta la Fatica di questi Personaggi di 1.

PERLUSTRAZIONE:

Sposta fino a 3 Personaggi nello spazio PILA DEI RITROVAMENTI per mandarli in Perlustrazione tra le rovine della città durante la fase Perlustrazione.

Più alti sono i valori di Inventario e di Coraggio del Personaggio utilizzato, migliori saranno i suoi risultati durante la fase Perlustrazione.

Aumenta la Fatica di questi Personaggi di 1.

PROSSIMO GIOCATORE

Continua nella fase Perlustrazione...



FAQ SULLA PERLUSTRAZIONE - LEGGI 600

È più sicuro muoversi in città durante la notte. Si sentono lo stesso alcuni spari, ma solo di rado. Allaccia stretto il tuo zaino e lascia il rifugio con cautela. Segui la strada che attraversa le rovine dei negozi e delle abitazioni, quello è il percorso più sicuro.

PERLUSTRAZIONE

SCEGLI UN LUOGO

Scegli 1 delle 3 carte Luogo disponibili e sposta sulla carta scelta tutti i Personaggi che andranno in Perlustrazione.
Se c'è, fai attenzione alla regola scritta nello spazio rosso sulla carta Luogo.

SCEGLI L'EQUIPAGGIAMENTO

Se hai qualche arma (come una Accetta, un Coltello, una Pistola, ecc.) o dell'equipaggiamento (come un Grimaldello, una Sega o una Pala) nel Magazzino, puoi assegnare questi segnalini al gruppo che andrà in Perlustrazione (spostali nello spazio Pila dei Ritrovamenti). Puoi inoltre, prendere dal Magazzino qualsiasi altro segnalino da utilizzare come possibile merce di scambio.

COLLOCA IL SEGNALINO RUMORE (●)

Colloca il segnalino Rumore nello spazio "1" del tracciato del Rumore.

Tutte le volte che il gioco ti chiede di abbassare o alzare il livello di Rumore, sposta il segnalino sul tracciato, avanti o indietro come richiesto.

Tutte le volte che il gioco ti chiede di lanciare il dado per calcolare il Rumore fatto, lancia il dado Nero, se il risultato del dado è **uguale o minore** al Livello di Rumore in quel momento, avviene un incontro:

- posiziona il segnalino Rumore sul numero "1",
- **pesca la prima carta dal mazzo Residenti e risolvila.**

Dopo aver risolto la carta Residente, continua a Perlustrare (puoi ancora incontrare qualcun altro!).

Continua nella prossima pagina...

PREPARA IL MAZZO IGNOTO E VAI IN PERLUSTRAZIONE

Pesca tante carte Esplorazione quante indicate sullo spazio Luogo che hai scelto di perlustrare (10, 12, o 14).
Mettile coperte nello **spazio Ignoto** (senza guardarle).

Ora risolvi una dopo l'altra.

Scarta le carte risolte mettendole scoperte nello **spazio del tabellone riservato agli Scarti**.

Dopo aver risolto ogni carta: 

Tutte le volte che il gioco ti chiede di **restituire** le carte Esplorazione, rimettile coperte senza guardarle nel mazzo Esplorazione.

Tutti gli oggetti trovati durante la Perlustrazione devono essere riposti nello spazio **Pila dei Ritrovamenti** (alla fine della fase Perlustrazione decidi cosa lasciare e cosa portare con te nel Rifugio).

Quando il mazzo Ignoto è terminato, l'azione Perlustrazione termina automaticamente – passa alla fase Scelta dei Ritrovamenti.

SCELTA DEI RITROVAMENTI

Dopo aver terminato la perlustrazione, riponi le carte del mazzo Esplorazione e le carte del mazzo Residenti, nei mazzi corrispondenti rimischiandole.

In questo momento, è possibile aggiungere quante risorse desideri (**Legno, Componenti e Acqua**) nella **Pila dei Ritrovamenti**.

Puoi portare con te un totale di peso in segnalini e risorse (inclusi gli equipaggiamenti e le armi che hai portato con te) fino a riempire totalmente l'**Inventario** di tutti i Personaggi che sono andati in Perlustrazione.

Il peso di ogni segnalino è indicato con il simbolo . Se il segnalino non ha il simbolo , il suo peso è pari a 0.
Ogni risorsa (Acqua/Legno/Componente) pesa 1.
Tutto ciò che non riesci a portare con te e che devi abbandonare, deve essere scartato.

I Personaggi (con i loro ritrovamenti) ritorneranno al Rifugio durante la fase Alba.
Prima però, c'è il Raid Notturmo...



Continua nella fase Raid Notturmo...



Nel frattempo durante la notte... qualcuno è entrato a rubare le nostre cose.

RAID NOTTURNO

SCEGLI LE ARMI PER LE GUARDIE

Se possiedi dei segnalini Armi nel magazzino, sarebbe meglio assegnarli alle guardie (mettendo i segnalini Armi nello spazio Guardia).
Ogni Personaggio può impugnare 1 sola Arma.

RAID NOTTURNO

Pesca e risolvi la prima carta dal mazzo Raid Notturmi.

DANNO – è il numero totale dei segnalini e delle risorse rubate, scartatale dal magazzino (sono salve invece, le Armi utilizzate dalle Guardie).

FERITE – è il numero totale delle ferite subite, suddividile tra i Personaggi all'interno dello spazio Guardia.

Continua a leggere qui sotto per scoprire come limitare i Danni e le Ferite.

GUARDIE E ARMI:

Tira i Dadi da Combattimento (in base all'arma utilizzata) per ogni Personaggio che si trova nello spazio Guardia:

dado da Combattimento Grigio – nessuna Arma

dado da Combattimento Giallo – Arma Bianca (Accetta, Coltello)

dado da Combattimento Rosso – Arma da Fuoco (Pistola, Fucile d'Assalto, Fucile)

Il numero di simboli presente sul dado tirato, indica la somma di segnalini che devi sottrarre per i Danni o per le Ferite subite.

UTILIZZO DELLE ARMI DURANTE I RAID NOTTURNI:

PISTOLA: SCARTA 1 SEGNALINO MUNIZIONE.

FUCILE D'ASSALTO: SCARTA 1 SEGNALINO MUNIZIONE. PUOI SCARTARE 2 SEGNALINI MUNIZIONE PER SPARARE 2 VOLTE.

FUCILE: SCARTA 1 SEGNALINO MUNIZIONE.

Se usi il Fucile e il risultato del dado ha il simbolo  ignora la carta Raid Notturmo in gioco.

ACCETTA: – se usi l'Accetta e il risultato del dado ha il simbolo  ignora la carta Raid Notturmo in gioco.

Se usi armi differenti rispetto al risultato del dado, i simboli  e  indicano che hai mancato il bersaglio.



CORAGGIO DURANTE I RAID NOTTURNI:

Il valore del Coraggio determina il numero di volte che un Personaggio può ritirare i dadi durante i Raid Notturmi per ottenere un risultato migliore. Un Personaggio non deve utilizzare tutti i suoi tiri, ma il risultato dell'ultimo tiro è sempre considerato come il risultato finale.

ASSI DI LEGNO:

Ogni segnalino Assi di Legno sottrae 1 DANNO o 1 FERITA.

Continua nella prossima pagina...

Ogni notte che passa, la situazione peggiora.

ONDATA DI CRIMINALITÀ

Durante la preparazione del gioco, le carte Raid Notturmo e le carte Residenti con l'angolo rosso sono state messe da parte. Se vi sono rimaste alcune di queste carte: **mischiate 2 carte in qualunque combinazione (Raid Notturmo/Residenti) all'interno dei corrispettivi mazzi** (senza guardarle).

PROSSIMO GIOCATORE

Continua nella fase Alba...



*Un altro giorno.
Non dobbiamo arrenderci...*

ALBA

IL RITORNO DEGLI ESPLORATORI

Sposta tutti i Personaggi che sono andati in Perlustrazione nel Rifugio e metti tutti i segnalini e le risorse che hanno portato con sé nel Magazzino.

ASSEGNA MEDICINE E BENDE

Se nel Magazzino ci sono Medicine, Erbe Mediche o Bende, puoi assegnarle ai Personaggi malati o feriti mettendole sulle loro carte Personaggio. Lascia i segnalini assegnati ai Personaggi fino a quando non viene indicato di scartarli da una carta Fato.

PESCA LA CARTA FATO

Pesca e risolvi 1 carta FATO (ignora la parte in basso dove è presente il dado).

Quando una carta Fato ti chiede di cambiare una carta Luogo, rimuovi la carta indicata dal gioco, poi fai scorrere le rimanenti carte Luogo verso il basso, così da lasciare lo spazio "Lontano" vuoto. Infine, pesca una nuova carta dal mazzo e mettila nello spazio "Lontano".

PROSSIMO GIOCATORE

CARTE AZIONI NARRATIVE

Pesca 2 carte Azioni Narrative, leggile, scegline una e rimescola l'altra nel mazzo.

PROSSIMO GIOCATORE

ALCOOL

Può essere usato prima o dopo aver risolto la carta Fato scartando il segnalino dal Magazzino:

LIQUORE – scegli 1 Personaggio, aumenta la sua Fatica di 2 e abbassa la sua Tristezza di 1.

ALCOOL PURO: – scegli 1 Personaggio, aumenta la sua Fatica di 1 e abbassa la sua Tristezza di 1.

LA MORTE TRA NOI

Alla fine della fase ALBA verifica che durante la giornata nessun Personaggio sia morto o abbia abbandonato il gruppo. Se è accaduto, tira il dado Nero e confronta il risultato con l'Empatia di ogni Personaggio rimasto, se il risultato è uguale o minore alla sua Empatia – **aumenta la sua Tristezza di 2.**



*Poi ci si ferma a pensare ai giorni passati.
Cosa abbiamo fatto?
Cosa faremo ora?
Cosa dobbiamo trovare o barattare?
Cosa dovremo costruire?*

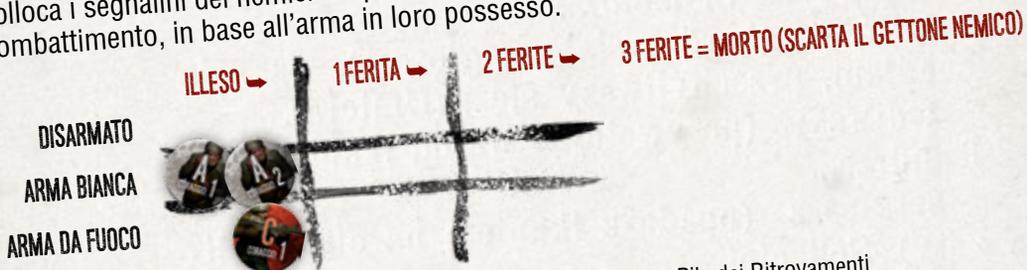
*...stiamo a vedere cosa ci riserverà il domani.
Comincia un nuovo giorno (vai alla Fase Mattino)...*

SALVATAGGIO

In questo momento puoi salvare lo stato del gioco per rimmetterlo nella scatola. Potrai ripristinarlo in qualsiasi momento lo desideri e rimmergerti nella storia così come l'hai lasciata. **Leggi 10 nel Libro delle Storie.**

COMBATTIMENTO

I segnalini **A**, **B**, e **C** che hai pescato per risolvere la carta Residenti, rappresentano i tuoi nemici. Questi segnalini determinano le loro **Armi** (descritte sulla carta Residenti) e il loro **Coraggio** (numero). Colloca i segnalini dei nemici nel primo spazio della prima colonna, nella Griglia di Combattimento, in base all'arma in loro possesso.



A ogni tuo Personaggio può essere assegnata un'arma proveniente dalla Pila dei Ritrovamenti (o dal Magazzino se il combattimento avviene nel Rifugio).

Il Combattimento si svolge a turni.

A ogni turno si tira il Dado da Combattimento (il colore dipende dall'arma utilizzata) per ogni Personaggio e per ogni Nemico.



Il numero di simboli indicati sul dado è il totale delle **Ferite** inflitte. Suddividi a tua scelta le Ferite inflitte dai nemici tra i Personaggi che partecipano al Combattimento.

Suddividi a tua scelta le Ferite inflitte dai tuoi Personaggi tra i nemici che partecipano al Combattimento. Ogni turno, i nemici e i Personaggi combattono colpendosi tra loro contemporaneamente.

Le **FERITE INFLITTE AI NEMICI**, sono segnate spostando a destra il segnalino nemico, lungo la Griglia di Combattimento.

Le **FERITE INFLITTE AI PERSONAGGI**, sono assegnate con i segnalini Stato Ferita.

CORAGGIO IN COMBATTIMENTO

Il **Coraggio** determina il numero di volte in cui i Personaggi possono ritirare i dadi durante ogni round di Combattimento per ottenere un risultato migliore. I Personaggi non devono necessariamente utilizzare tutti i loro tiri di dado, ma l'ultimo tiro è considerato sempre il risultato finale.

I nemici utilizzano il Coraggio in maniera automatica: ritirano tutte le volte che il risultato del dado infligge 0 Ferite.

FUGGIRE

Prima di ogni turno di Combattimento (anche durante il primo round), puoi decidere se far scappare i tuoi Personaggi o continuare lo scontro. Se fuggono, il nemico effettua un **Attacco alle Spalle**. Dopo aver risolto lo scontro, i Personaggi lasciano il Luogo in cui si trovano - risolvi ora la fase della Scelta dei Ritrovamenti (guarda Perlustrazione - Scelta dei Ritrovamenti).

ATTACCO ALLE SPALLE

A differenza di un normale Combattimento, durante un Attacco alle Spalle, solo una delle due parti attacca (o i Personaggi o i nemici), l'altra parte non può rispondere. Lo scontro si svolge normalmente con il tiro dei dadi.

Nel caso in cui l'Attacco alle Spalle avvenga da un Nascondiglio (guarda la carta Nascondiglio nel mazzo Esplorazione) e dopo che questa fase è risolta (e se il nemico è ancora in vita), inizia un Combattimento regolare.

ARMI

UTILIZZO DELLE ARMI DURANTE IL COMBATTIMENTO:

ARMA DA FUOCO (PISTOLA, FUCILE D'ASSALTO, FUCILE) – tira sempre i dadi per primo. Se il difensore muore e non ha un'Arma da Fuoco, non può rispondere all'attacco.

Il Personaggio che spara un colpo deve scartare una segnalino Munizione. Se il Personaggio ha terminato le Munizioni, deve cambiare arma (se ne possiede un'altra) o continuare il combattimento disarmato. I nemici non usano segnalini Munizioni, ma quando il risultato del dado indica il simbolo Munizioni Finite (●●●), sposta il segnalino nemico su una colonna diversa della Griglia di Combattimento, a seconda se possiede un'altra arma, un'arma bianca o deve combattere disarmato.

FUCILE D'ASSALTO – scarta 2 segnalini Munizioni invece di 1 per sparare 2 volte invece di 1. I nemici sparano sempre 2 volte.

FUCILE – quando usate il Fucile e il risultato è ● sul dado rosso, l'obiettivo muore immediatamente.

ACCETTA – quando usate l'Accetta e il risultato è 🏹 sul dado giallo, l'obiettivo muore immediatamente.

I simboli ●●● e 🏹 indicano colpi mancati (ovvero spazi vuoti) se si usano armi differenti.

STORIE DI COMBATTIMENTO

Se l'icona "S" è il risultato di un dado da Combattimento (tuo o del tuo nemico), devi scegliere se hai mancato il bersaglio o se confidi nel fato. Se confidi nel fato, gira una carta Fato e controlla il colore del dado da Combattimento indicato sulla carta, se è lo stesso del dado da Combattimento appena tirato, segui le istruzioni del testo scritto sotto l'icona del dado. In caso contrario, il colpo è considerato nullo.

LA MORTE DEL NEMICO - se uccidi qualcuno (ad eccezione dei Teppisti), tira il dado Nero e confronta il risultato con l'Empatia di ogni Personaggio presente, se il risultato è uguale o minore alla loro Empatia – aumenta la loro Tristezza di 1.

MORTE DI UN PERSONAGGIO MENTRE È IN PERLUSTRAZIONE – Leggi 266 nel Libro delle Storie

FAQ SUL BARATTO - LEGGI 901

BARATTARE

1 5 3 10

Il Baratto è un'azione che puoi fare in alcune carte Luogo, Visitatori, Residenti e nelle storie, questa azione ti permette di scambiare i tuoi segnalini (quelli trovati nella Pila dei Ritrovamenti e quelli nel Magazzino, se un Visitatore vi ha fatto visita nel Rifugio) con altri differenti disponibili nella riserva di quella storia o di quella carta.

Prima di iniziare un Baratto, devi pagare una **Commissione** – scarta un numero di segnalini di valore sufficiente a coprire il valore richiesto, sulla carta o nella storia (rappresenta il profitto che il commerciante guadagna barattando con te).

Quindi, puoi scambiare i segnalini scartando un numero di segnalini, di valore pari o superiore, al valore dei segnalini che vuoi comprare. Il valore di ogni segnalino è indicato all'interno di un cerchio giallo stampato sul segnalino stesso.

Acqua, Legno, e Componenti non possono essere comprati o venduti e non possono far parte di un Baratto.

