

BEDROHUNG — steigt +1 je durchquertem Schlüsselbereich

0	1	2	3	4	5
still	Fußvolk	Fußvolk	+ Veteran	+ Elite	Elite & Anführer

LÄRM — drinnen statt der Bedrohung

0	1	2	3	4	5	6
still			↺ zurück hierher			voll: 1W3/Runde

LICHT

hell	Dämmer	Finsternis +1

VORRATSWÜRFEL — Marker auf die Start-Augenzahl, dann Feld für Feld nach rechts

	W12		W10		W8		W6							
Licht	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	leer	
Munition	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	leer	
Rationen	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	leer	
Treibstoff	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	leer	

ZUG — Erkundung

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

RUNDE — Kampf

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

FREIE UHREN — beschriften, was dieser Abend braucht

_____	1	2	3	4	5	6
_____	1	2	3	4	5	6
_____	1	2	3	4	5	6