Dia 1 – Se va la luz. En una parte del sótano hay un generador manual que hay que activar cada vez que se queda todo oscuro.

Dia 2 – Se corta el agua, si no se han llenado todos los recipientes disponibles se moriran todos pronto.

Dia 3- Plaga de ratas, se ha de disparar a las ratas al verlas. Si una te muerde quedas inutilizado y mueres a los días.

Dia 4 – Uno de los personajes se vuelve homicida, si tiene un arma en su poder dispara indiscriminadamente. Puede matar a otros personajes y mientras está disparando no puede realizar ninguna otra acción.

Dia 5 – hay una aparición que se le acerca al personaje que se está manejando en ese momento. Este le da dos objetos, una moneda de dos cruces(muerte) y una de dos caras(salvación) que tiene que elegir dárselas a dos de los tres personajes (en caso de haber solo un personaje, le da a este la moneda de dos caras solamente). Empiezan unas sacudidas como si cayeran bombas afuera, la depresión sube lentamente.

Dia 6 – Las sacudidas se hacen más fuertes de cuando en cuando empiezan a caer cascotes del techo, la casa se derrumba y no hay salida. Se puede apuntalar el techo, cuantos mas personajes sean más fácil será.

Dia 7 – Al despertar, si el personaje que obtuvo la moneda de dos cruces estuviera vivo, moriría. Si aun así quedaran dos personajes, se abriría la compuerta de salida del personaje que obtuvo la moneda de dos caras y se salvaría (final bueno). De no ser así ambos morirían (final malo).

**Conjunto:**