|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UDS | NOMBRE | | DESCRIPCIÓN |
| 1 | **Aquí huele a podrido.** | Descartas 2 fichas de comida. Si no puedes descartarte obtienes una ficha de “hambre”. **Si solo has podido descartar 1 sigues ganando la ficha de hambre.** | |
| 2 |  | | Robas una carta de arma del tipo que te proporcione la casilla en la que te encuentres. |
| 3 |  | | Robas una carta de ítem. |
|  |  | | Durante el siguiente turno el coste de movimiento por las casillas se ve incrementado en 1. |
| 4 |  | | Atacado por un enemigo de nivel “bajo”. |
| 5 |  | | Pierdes 2 objetos (comida, agua, ítems, armas o armaduras no equipadas) de tu mochila (elegido por el propio jugador). |
| 6 | Momento de calma. | | Descarta 1 ficha de estrés. |
| 7 | Que ha sido eso??. | | Robas 1 ficha de estrés. |
| 8 | Perdido. | | Te mueves 3 casillas de forma aleatoria (1d6 para ver dirección según plantilla de movimiento). |
| 9 | Tu día de suerte…o no… | | Robas dos cartas de evento de jugador. |
|  |  | | No sucede nada… de momento… |
| 10 |  | | Descarta 2 fichas de agua. Si no puedes descartarte obtienes una ficha de “Sed”. **Si solo has podido descartar 1 sigues ganando la ficha de sed.** |
| 11 |  | | Pierdes tu siguiente turno. |
|  |  | | Encuentras 1 ficha de agua. Con la carta de ítem creo que es suficiente |
|  |  | | Encuentras 1 ficha de comida. Idem que el agua. |
| 12 |  | | Obtienes un paquete curativo de uso instantáneo. Ganas 2 vidas. |
| 13 |  | | Tu capacidad de carga se reduce en 1. |
| 14 |  | | Tus habilidades de ataque se reducen en 1. El atributo de ataque no puede bajar a 0, si lo fuera hacer permanecería en 1 y automáticamente la dificultad de impactar sería 6**. El resto de modificadores que afecten a este atributo no se tienen en cuenta mientras el valor del atributo siga siendo 1**. ¿OJO ESTO HAY QUE VERLO CON MAS DETENIMIENTO?? |
| 15 |  | | Durante este turno no puedes usar el arma equipada. |
| 16 |  | | Tu iniciativa se reduce en 1. (Puede llegar a 0). ¿Temporal o permanente?? |
| 17 |  | | Tus habilidades defensivas se reducen en 1. El atributo de defensa no puede bajar a 0, si lo fuera hacer permanecería en 1 y otorgarías un existo automático al rival en cada ataque que recibas. |
| 18 |  | | Puedes ver la siguiente carta de evento diario. Elige entre dejarla en la parte superior de la baraja o colocarla en el fondo de esta. |
| 19 |  | | Pierdes la mochila. No puedes acumular nada, ni objetos, ni agua, ni comida. |
| 20 |  | | Durante este turno no puedes usar tu armadura. |
| 21 |  | | Durante este turno pierdes la mitad de tus puntos de movimiento. (Redondear a la baja). |
| 22 |  | | Pierdes durante tu siguiente turno todos tus puntos de movimiento pero conservas tus puntos de acción. |

Total de unidades distintas 25, la frecuencia la pondría 2-1, pero nunca superaría 50 cartas en el mazo.