|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Uds. | Titulo | Descripción | Usos | Activación |
| 1 | Botiquín | Restablece 2 puntos de vida | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 2 | Calmante | Descarta 2 fichas de estrés. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 3 | Cantimplora | Obtienes 1 ficha de agua. | Un solo uso. Uso inmediato. | NO. |
| 4 | BIG MAC | Obtienes 1 ficha de comida. | Un solo uso. Uso inmediato. | NO. |
| 5 | Mochila | Si el jugador no tiene mochila la recupera. Si la tiene su capacidad de carga se incrementa en 1. | Permanente mientras el jugador lleve la mochila equipada | NO. |
| 6 | GPS | El coste de desplazamiento por las celdas del tablero se reduce en uno. | Ilimitados. Duración: El turno que se activa. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 7 | Tienda de campaña | Tus dados para obtener refugio se ven incrementados en 1. | Permanente. | NO. |
| 8 | Kit Militar | Tus dados para obtener armas se ven incrementados en 1. | Permanente | NO. |
| 9 | Equipo de supervivencia | Tus dados para obtener comida/agua se ven incrementados en 1. | Permanente | NO. |
| 10 | Equipo de trampero | Tus dados para obtener trampas se ven incrementados en 1. | Permanente | NO. |
| 11 | Armadura Improvisada | Reducción de daño 1. (Se anula un éxito en cada ataque de un enemigo). | Permanente | NO. |
| 12 | Silbato ultrasonido | Los enemigos (que no sean jugadores) te ignoran durante el resto del día. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 13 | Spray | Puedes realizar la tirada de huida desde el primer turno de un combate | Un solo uso. Solo puede usarse durante un combate. | NO. |
| 14 |  | Superas la tirada de huida automáticamente. | Un solo uso. Solo puede usarse durante un combate. | NO. |
|  |  |  |  |  |
| 15 | Equipo de montañero. | El coste de movimiento por las zonas de montañas/alta montaña se reduce a 3 durante el turno en que se activa. | Ilimitados, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador. | SI. Requiere el gasto de **2 punto de acción.** |
| 16 |  | Aumenta tu capacidad de movimiento en 2, robas 1 ficha de estrés. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 17 |  | Tus dados en la habilidad de supervivencia se ven incrementados en 2, tus dados en la habilidades de improvisación disminuye en 1. | Ilimitados. Duración: El turno que se activa. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 18 |  | Tus dados en la habilidad de improvisación se ven incrementados en 2, tus dados en la habilidades de supervivencia disminuye en 1. | Ilimitados. Duración: El turno que se activa. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. |
| 19 |  | Tu capacidad de carga se ve incrementada en 2, robas 1 ficha de estrés cada día. | Permanente. | SI. Requiere el gasto de 1 punto de acción. Una sola activación. |
| 20 |  | Repites la tirada de un dado cuando usas la habilidad de supervivencia. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | NO. |
| 21 |  | Repites la tirada de un dado cuando usas la habilidad de improvisación armas. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | NO. |
| 22 |  | Repites la tirada de un dado cuando usas la habilidad de improvisación trampas. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | NO. |
| 23 |  | Repites la tirada de un dado cuando usas la habilidad de búsqueda de ítems. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | NO. |
| 24 |  | Repites la tirada de un dado cuando usas la habilidad de búsqueda de refugio. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento del turno del jugador excepto durante el combate. | NO. |
| 25 |  | Repites la tirada de un dado en un ataque realizado. | Un solo uso, solo se puede emplear durante un combate. | NO. |
| 26 |  | Obtienes un 6 automático en un dado. | Un solo uso, se puede usar en cualquier momento que requiera una tirada, justo antes de realizarla. Restas un dado al número que tuvieses que lanzar. | NO. |

30 cartas de cada tipo pero nunca superar las 60 proporciones 3-1.