|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UDS | NOMBRE | | DESCRIPCIÓN |
|  | Diluvio Universal. | El coste de desplazamiento se ve incrementado en 1 en todas las casillas, las tiradas con éxito de búsqueda de agua aportan 1 punto de agua extra. | |
|  | Sequía. | | No se puede llevar acabo la acción de buscar agua. |
|  | Sin Refugio. | | El valor de refugio de todas las casillas se establece en 6. |
|  | Un día de perros. | | La organización libera en el escenario en casillas aleatorias 1d8 enemigos de nivel “bajo”. Cada enemigo atacará siempre al jugador más cercano de su posición. |
|  | El día de la bestia. | | La organización libera en el escenario en una casilla aleatoria un enemigo de nivel “máximo”. Atacará siempre al jugador más cercano de su posición. |
|  | Caritas. | | En un gesto sin precedente la organización se apiada de los condenados y les proporciona 1d6 mochilas con ítems de nivel “especial” situados en posiciones aleatorias. Estarán vigilados por enemigos de nivel “bajo”. Estos enemigos no se desplazan por el tablero. |
|  | Mundo de Gulliver. | | El escenario se va reduciendo 1 columna y 1 fila por turno. Si un jugador se encuentra en una posición del escenario que desaparece muere inmediatamente. |
|  | La audiencia quiere sangre. | | La audiencia aburrida por el paupérrimo espectáculo ofrecido por los condenados decide a través de sus votos que la organización tome cartas en el asunto, cada jugador se enfrentará en la casilla en la que se encuentre a un enemigo de nivel “medio”. |
|  | Campo de minas. | | Al final de cada turno, cada jugador robará una carta de trampa. El efecto de la trampa será aplicado al jugador que roba la carta. |
|  | Corte publicitario. | | Durante este día no se robarán cartas de eventos de jugador. |
|  | Día de gladiadores. | | La organización quiere rendir homenaje a los antiguos héroes de Roma y decide retirar todas las armas a distancias. Si un jugador roba una carta de arma y es de este tipo, la descarta y vuelve a robar. Todos los jugadores que tengan equipadas o en el inventario armas a distancia las descartarán. |
|  | Día del francotirador. | | Hoy se cumple el aniversario de la muerte de Simo Häyhä, para celebrarlo y rendir honores la organización decide retirar todas las armas a cuerpo a cuerpo. Si un jugador roba una carta de arma y es de este tipo, la descarta y vuelve a robar. Todos los jugadores que tengan equipadas o en el inventario armas de cuerpo a cuerpo las descartarán. |
|  | Día aciago. | | Todos los jugadores descartarán todos los objetos de sus mochilas. Los objetos equipados se conservarán al igual que la mochila. |
|  | Fear. | | Todos los jugadores roban dos fichas de estrés. |
|  | Afrodita. | | La frecuencia de aparición de los enemigos se incrementa en 1. |
|  |  | | Cada jugador robará una carta de evento de jugador todos los turnos. |
|  | Piromancia. | | Al final de cada turno se colocarán 1d3 fichas de fuego en el tablero. En las casillas incendiadas no podrá obtenerse ningún tipo de objeto (armas, ítems, trampas), comida, agua ni refugio. El estado de estas casillas es permanente. Si la posición de una ficha de fuego coincide con la posición de un jugador, éste perderá 2 vidas por cada turno que permanezca en esa posición. |
|  |  | | Al final de cada turno aparecerá un enemigo en una casilla aleatoria. Su comportamiento lo determinará la ficha de enemigo. |
|  | Volcán. | | Una ficha de volcán se colocará en una posición aleatoria. Al final del primer turno se sustituirá la ficha de volcán por la primera plantilla (ver manual), al final del segundo turno por la segunda plantilla, y al final del tercer turno por la última plantilla.Todo jugador que se encuentre dentro de la plantilla de volcán morirá de forma inmediatamente. |
|  | Hora de las noticias. | | Todos los jugadores se colocarán en la casilla central y se enfrentarán en combate. |