消极事件：

1.受寒生病(任何状态为w的建筑中都有可能发生，R建筑的话无论什么状态，只要在这里选择“Sleep”都有可能发生。

2.得病，每天降低HP 10点，吃饱饭回血变为5点。可以用药品治愈

3.被土匪打伤。不同情况，不同结果。但是总体上都是会掉血的

4.打伤后需要绷带治疗，否则会持续掉血

小剧情之后再做