

Secuencia Noche

Si eliminas a un Jefe - Uno de los jugadores recupera 2 Estrés y elimina la Paranoia (si la tiene) o Roba una carta de Objeto de su mazo.

Para cancelar 1 Ataque - Descarta una carta del personaje objetivo del Ataque o elimina un cubo de **Superviviente** de la reserva.

Cementerio - Si fallas al poner en el cementerio el cubo de infectado ganas +1 Estrés. Si estas en zona de terror, lo ganan todos los personajes.

Paranoia - Si tienes un cubo en tu personaje, no puede estrsarse para hacer una segunda acción.

Superviviente - Lo rescatas si no hay ningún infectado en su pasillo al final de la noche.

Amanecer (Hora 4)

El Grupo decide hacia qué sector tratarán de huir de la Localización.

Cada uno de los personajes realizan un **Asalto** a un objetivo de ese sector.

Jefe e Infectados de ese sector realizan su **ataque**.



Edificio - (Anillo I) Sólo puedes disparar a la casilla del Anillo I de ese Pasillo.



Catacumbas - (Anillo I) Los Infectados pueden entrar en los espacios libres de Barricada, aunque queden Barricadas.



Muelle - (Anillo III) Los Infectados y Jefes salen en la casilla II de este Pasillo.

Alcantarillas - (Anillo I) Durante la Entrada de Infectados, coloca un cubo adicional en este espacio.



Altar - Cualquier Infectado que muera en este Sector va al Abismo y no al Cementerio.

Campanario - Puedes disparar a objetivos en pasillos adyacentes a este Sector.



Bidones - Cada vez que dispares, puedes eliminar una barricada y conviertes tu disparo en un disparo explosivo.



Callejón - En este sector, los Jefes e Infectados solo pueden atacar a los personajes si están en una casilla de Barricada.

