



Balanzone

Habilidad: Solitario.

No recibe Paranoia e ignora los efectos del Terror.

Atributo: Infiltrado.

Durante la entrada de Personajes, coloca a Balanzone en un espacio del Anillo I.

- No puede entrar en el Refugio

- Solo tiene una acción posible: **Acechar**.

Acechar: Divide su valor de asalto en Movimiento y Asalto. Por cada movimiento, puede ir a una casilla adyacente ortogonal o diagonalmente, pero sin entrar en el refugio.

Por cada Asalto, inflige una herida a un Infectado o a un Jefe en el mismo espacio. El Asalto se realiza antes o después de realizar todo el movimiento.

Al Descubierta: Si finaliza su acción en una casilla que tenga un Infectado, Jefe o Leviatán recibe:

+1 Estrés si hay al menos un Infectado.

+1 Estrés por cada Jefe en la casilla.

+1 Estrés si esta el Leviatán en la casilla.

Reglas Generales:

No puede cancelar un ataque usando un Superviviente.

No puede hacer una Acción de Superviviente

Si no hay objetivos válidos para el ataque de un Jefe o Infectado porque todos los del Refugio están Incapacitados o retirados del juego, el juego termina.



Alecchino

Habilidad: Comando

Una vez por hora, puede realizar una Acción de Movimiento adicional.


Acciones - (Horas 1-3) - Haz 1 acción y, por el coste de 1 Estrés, puedes realizar otra acción.

Movimiento - Muévete a otro espacio del Refugio.

Fuego - Ataca a los Infectados/Jefes que están en las casillas del anillo a las que esta encarado dentro de su alcance.

Asalto - Ataca a los Infectados/Jefes que estan en las casillas de Barricada de la zona en la que estás.

Superviviente - Pon 1 **Superviviente** del Almacén en una carta de Jefe para anular su habilidad durante 1 Hora. Luego elimina el **Superviviente**.

 El uso de la Habilidad de Noche no cuesta Acción.