



MOISÉS

Elige un pasillo en el mismo sector del Moisés y aleja 1 espacio todos los Jefes e Infectados más cercanos al refugio.



BOMBARDA ALQUIMISTA

Elige una casilla en el mismo sector que la Bombarda. Cada objetivo en esa casilla recibe 3 **Heridas**. Elimina cualquier terreno en ese espacio.



ORGANO DEL JUICIO FINAL

Coge la moneda metálica y lánzala al cementerio. El Personaje cuyo número sea igual a los cubos que salgan de él recupera 1 Estrés. Devuelve los Infectados que salgan al Abismo.



CARRO ATRONADOR

Solo se puede usar 1 vez por noche. Al usarlo, se coloca en una casilla 1 de ese sector y causa 4 **heridas** en la casilla en total. Al inicio de cada hora siguiente, el carro se mueve 1 espacio al azar. Si la carta muestra el mismo sector o el opuesto, se mueve en recto. Si sale alguno adyacente, se mueve en diagonal hacia ese sector



Habilidad: Caprichosa.

Puedes realizar una Acción de Capricho:

Da una de las cartas bajo tu control a su dueño. Ese personaje puede realizar 1 acción extra (necesitas el permiso de ese personaje para hacerlo). Además, cuando al activarse puede robar un objeto de la pila de descartes. Rótalo 90°. Si debe descartarse, elimínalo del juego.

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.