NO TAN MUERTO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario muera. Coloca un marcador en el punto donde cayó.

Al final de cualquier turno, puedes reemplazar el marcador por la figura. El Voluntario está de pie e ileso.

11/24

LA MANO DEL DESTINO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando lances uno o más dados.

Puedes volver a tirar uno de los dados.

5/24

SEÑUELO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho esté a un movimiento de más de un voluntario o superviviente.

Puedes decidir con qué Voluntario o Superviviente se pone en contacto.

19/24

ESPRINT

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando muevas a un Voluntario o Superviviente.

Mueve esa figura 2” extra.

1/24

SALVACIÓN MILAGROSA

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario o Superviviente muera en una pelea.

Trata el resultado como derribado.

17/24

NEGARSE A CAER

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario o Superviviente sea derribado en una pelea.

La figura no se derriba, pero sí se mueve hacia atrás 1”.

9/24

RAJAR

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho sea derribado en una lucha.

Trata el resultado como muerto.

13/24

TIRO EN LA CABEZA

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho sea derribado por un ataque de disparo.

Trata el resultado como muerto.

21/24

TRANSMISIÓN CLARA

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta al final de cualquier turno en el que llames a la nave de descenso.

Añade +2 a la tirada del dado. Si tiene éxito, usa el resultado menor de la tirada de dos dados al desviarla del punto objetivo.

23/24

LA MANO DEL DESTINO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando lances uno o más dados.

Puedes volver a tirar uno de los dados.

6/24

FUEGO AUTOMÁTICO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando se active un Voluntario.

Puede realizar dos acciones de disparo pero no recibe la acción de movimiento.

3/24

RECARGA RÁPIDA/DESATASCO

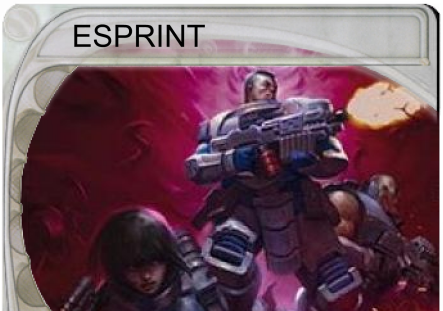
Operación Último tren

Puedes jugar esta carta si tienes un arma de apoyo sin munición o atascada.

Rápidamente, el arma se recarga o se desbloquea y el Voluntario puede realizar un ataque de disparo en el próximo turno con normalidad.

15/24

ESPRINT



Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando muevas a un Voluntario o Superviviente.

Mueve esa figura 2” extra.

2/24

FUEGO AUTOMÁTICO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando se active un Voluntario.

Puede realizar dos acciones de disparo pero no recibe la acción de movimiento.

4/24

LA MANO DEL DESTINO

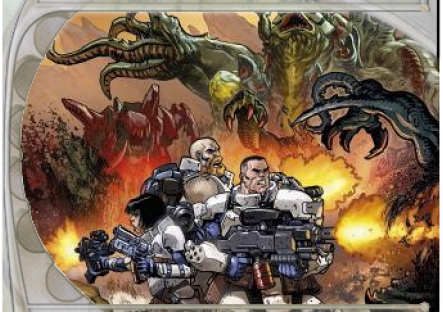
Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando lances uno o más dados.

Puedes volver a tirar uno de los dados.

7/24

LA MANO DEL DESTINO



Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando lances uno o más dados.

Puedes volver a tirar uno de los dados.

8/24

NEGARSE A CAER

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario o Superviviente sea derribado en una pelea.

La figura no se derriba, pero sí se mueve hacia atrás 1”.

10/24

NO TAN MUERTO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario muera. Coloca un marcador en el punto donde cayó.

Al final de cualquier turno, puedes reemplazar el marcador por la figura. El Voluntario está de pie e ileso.

12/24

RAJAR

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho sea derribado en una lucha.

Trata el resultado como muerto.

14/24

RECARGA RÁPIDA/DESATASCO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta si tienes un arma de apoyo sin munición o atascada.

Rápidamente, el arma se recarga o se desbloquea y el Voluntario puede realizar un ataque de disparo en el próximo turno con normalidad.

16/24

SALVACIÓN MILAGROSA

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Voluntario o Superviviente muera en una pelea.

Trata el resultado como derribado.

18/24

SEÑUELO

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho esté a un movimiento de más de un voluntario o superviviente.

Puedes decidir con qué Voluntario o Superviviente se pone en contacto.

20/24

TIRO EN LA CABEZA

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta cuando un Bicho sea derribado por un ataque de disparo.

Trata el resultado como muerto.

22/24

TRANSMISIÓN CLARA

Operación Último tren

Puedes jugar esta carta al final de cualquier turno en el que llames a la nave de descenso.

Añade +2 a la tirada del dado. Si tiene éxito, usa el resultado menor de la tirada de dos dados al desviarla del punto objetivo.

24/24