Arlecchino

Habilidad: ***Regalo***

Nombra 1 personaje y realiza una Acción de Búsqueda con los siguientes resultados:

- **Objeto** - Roba 1 Objeto de ese personaje y dáselo.
- **Superviviente** - Pon 1 Superviviente en el Abismo
- **Infectado** - Elije una de las anteriores sin recibir estrés.

Acciones - Realiza 1 Acción por cada hora restante

Descansar - Reduce tu estrés en 2.

Barricadas - Coloca 3 Barricadas en el Almacén.

Habilidad - Usa tu Habilidad de Día.

Búsqueda - Roba una carta de Pesadilla y comprueba:
Objeto: Roba una carta de Objeto de tu mazo.
Superviviente: Coge 1 Superviviente de la reserva y ponlo en el Abismo. Si no quedan, roba 1 Objeto.
Infectado: Gana +1 Estrés y elije Objeto o Superviviente.

Acción Especial - Activa la acción de la localización en la que esta el grupo (Solo el primer jugador).

Reanimar - Pon el Marcador de Estrés de otro jugador que esté *Incapacitado* en el quinto espacio del Marcador de Terror. El jugador puede colocar su miniatura en el Refugio en el espacio de su elección.

Balanzone

Habilidad: ***Cazador***

No puede hacer las acciones **Barricada** o **Reanimar**. Cuando hace la Acción **Buscar** y el resultado de la carta es Infectado, simplemente pierde 1 Estrás sin realizar Objeto ni Superviviente.

Acciones - Realiza 1 Acción por cada hora restante

Descansar - Reduce tu estrés en 2.

Habilidad - Usa tu Habilidad de Día.

Búsqueda - Roba una carta de Pesadilla y comprueba:
Objeto: Roba una carta de Objeto de tu mazo.
Superviviente: Coge 1 Superviviente de la reserva y ponlo en el Abismo. Si no quedan, roba 1 Objeto.
Infectado: Gana +1 Estrés y elije Objeto o Superviviente.

Acción Especial - Activa la acción de la localización en la que esta el grupo (Solo el primer jugador).