



## Brigbetta



### Habilidad: *Ayuda*

Añade +1 Estrés para usar la Habilidad de Día de otro personaje en juego.

**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.



## Capitán Spawenta



### Habilidad: *Veterano*

Elimina 1 Jefe vivo de la zona de Jefes (Devuelve la carta al mazo). No obtienes los bonos de **Eliminar a un Jefe** por usar esta habilidad

**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.