






Capitán Spaventa

Habilidad: Comandante.

Cada noche recibe 3 Fichas de Ordenes. Al inicio de cada hora, puedes colocar una de ellas en un espacio del refugio y resolver su efecto al instante. Cada ficha solo puede usarse 1 vez por noche.

 **Fuego a Discreción:** Todos los personajes en ese espacio llevan a cabo una acción de Disparo.

 **¡Sin miedo, sin remordimientos!** Todos los personajes en ese espacio curan 1 Estrés y retiran un cubo de *Paranoia*.

 **¡Luchar o moverse!** Todos los personajes en ese espacio pueden realizar una Acción de Asalto o Movimiento.

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 están 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.



Brighella

Habilidad: Especialista en Armas Pesadas.

En tu turno, devuelve un Infectado de un espacio de Barricada a la casilla del Anillo I.

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 están 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.