Rosaura

Habilidad: ***Diseñadora***
En lugar de Buscar, hace la Acción **Diseñar**
Roba 3 Objetos del mazo del personaje que elijas. Quédate una y devuelve el resto en la parte superior del mazo en el orden que quieras.

Atributo: INVENTORA

Setup - Roba 1 carta de 3 personajes diferentes (incluso de personajes que no esten en juego).

Objetos - Cada vez que tenga que robar un Objeto, puede hacerlo del mazo de cualquier personaje en juego. Puede usar cualquier objeto, excepto las que tienen su nombre subrayado (p.e. *Muro de Carne*)

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.

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.

Super Armas

SETUP - El número de Super Armas iniciales que se ponen al azar en localizaciones del mapa boca abajo depende de la dificultad con la que juegues:

Fácil - 3 **Media - 2** **Difícil - 1**

REGLAS

- Colocar una ficha de Súper Arma
Si un personaje obtiene un objeto por una búsqueda, en su lugar puede colocar una Super Arma en una localización aleatoria.

- Revelar Súper Arma Si el grupo pasa por una localizacion con una ficha de arma, le da la vuelta.

- Conseguir Súper Arma Si el grupo acaba el día donde haya una ficha, la coloca en el almacén.

- Desplegar Súper Arma Durante el Ritual del Anochecer, el grupo puede desplegar cualquier Súper Arma en el refugio en una casilla sin Fortificaciones. Al final de la noche retira del juego cualquier Súper Arma que haya sido desplegada.

Los Personajes pueden hacer 2 Nuevas Acciones:
- **CARGAR** - Pon la ficha sobre la casilla de Arma
- **DISPARAR** - Devuelve al almacen la ficha del Arma y resuelve los efectos de su ataque.