



## Médico della Peste

### Habilidad: Médico.

Al final de su activación, retira la Paranoia (si la tiene) y cura 1 Estrés a un personaje en su misma casilla (o él mismo).

### Habilidad: Mentor.

Inflige +1 Herida tanto en Asalto como Disparo por cada uno de los Supervivientes en el Almacén.  
Cualquier Acción de Superviviente necesita el permiso del Médico della Peste para realizarse.

**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.



## Colombina

### Habilidad: Francotiradora.

Puede impactar a cualquier Infectado o Jefe en su sector ignorando **Obstáculos** y la obligación de disparar al enemigo más próximo.

**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.