

1

IL BIG FOOT VIVE !

Genera il personaggio Mutazione Sasquatch Infetto in Pine Barrens (5B).



Se l'unità VIP Jim "Boo-Boo" Kay è sulla mappa o evacuata, riesce a lanciare un dardo alla bestia. Questa Mutazione viene generata con 1 Cubo Ferita.

2

MORTE DAL CIELO

Genera il personaggio Mutazione Uccelli Rapaci in Inga Forest Area (2B).



Se l'unità Negozio di fucili di Sharpe è sulla mappa o evacuata, Lord Sharpe in persona cattura alcuni uccelli. Questa Mutazione viene generata con 1 Cubo Ferita.

5

LA MARCIA DEI TOPI CON GLI OCCHI SPIRITATI

Pesca un Numero Fato. Genera la Mutazione Ratti Occhi Spiritati direttamente nell'area "edificio" con la lettera più bassa.



Se l'unità Latimer Pest Control è sulla mappa o evacuata, la squadra di fumigazione riesce a colpire il branco con il veleno. Questa Mutazione viene generata con 1 Cubo Ferita.

3

MA CHE DIAVOLO E' QUESTO !

Pesca un Numero Fato. Genera la Mutazione Messia Lebbroso in quella Traccia.



Se l'unità Utrid Viking Cruises è sulla mappa o evacuata, una fanciulla guerriera coprisce il mostro appena emerge. Questa Mutazione viene generata con 1 Cubo Ferita.

4

FUGGITIVI MALATI !

Genera la Mutazione I Più Ricercati nel Clementine State Penitentiary (6C).



Se l'unità Poitinger Law Office è sulla mappa, un avvocato difensore ne aveva già fatti rilasciare alcuni. Questa Mutazione effettua subito una attivazione.

6

SCIAME DI CALABRONI MUTANTI !



Pesca un Numero Fato. Questo è il numero della traccia in si genererà. Conta alla rovescia lungo il tracciato un numero di aree pari al numero del round di gioco corrente (iniziando dall'area "A"). Conta attraverso i Bivi normalmente come se stessi muovendo, ma ignora le altre unità e i Ponti danneggiati. Quindi genera la mutazione Calabroni della Morte direttamente nell'area finale.

Se l'unità Mossmann Landscaping è sulla mappa, i loro diserbanti scatenano frenesia nell'alveare. Questa Mutazione effettua subito una attivazione.

7

IMPANTANATO NEL MARE MOSSO !

La Ferry sta imbarcando acqua!

Pesca un Numero Fato e applica:

- 1 **Affondata!**
Rimuovila dal gioco.
- 2-5 **Salvataggio di fortuna!**
Girala sul lato **Disabilitata**.
- 6 **Affondata!**
Rimuovila dal gioco.



8

SQUADRA IMPROVVISATA !

L' Air Medical Helicopter sta subendo forti sferzate di vento!
Pesca un Numero Fato e applica:


- 1 **Precipitato!**
Rimuovilo dal gioco.
- 2-5 **Atterraggio di fortuna!**
Giralo sul lato **Disabilitato**.
- 6 **Precipitato!**
Rimuovilo dal gioco.



9

ORRORI INSAZIABILI

Pesca un Numero Fato.

Tutte le unità Orrori su quel numero di tracciato si sposteranno in un'Area adiacente collegata  ma solo se quell'Area contiene un'unità non Orrori al suo interno. Gli Orrori che si muovono effettueranno un combattimento ravvicinato. Se ci sono due Aree idonee, viene scelta l'Area con il numero più basso. Se non ci sono unità nelle aree idonee, questo evento non ha effetto.



10

SENTONO IL NOSTRO ODORE !

Pesca un Numero Fato.

Tutte le unità Orrori su quel numero di tracciato si sposteranno in un'Area adiacente collegata ma solo se quell'Area contiene un'unità non Orrori al suo interno. Gli Orrori che si muovono effettueranno un combattimento ravvicinato. Se ci sono due Aree idonee, viene scelta l'Area con il numero più alto. Se non ci sono unità nelle aree idonee, questo evento non ha effetto.



11

ORRORI FOLLI

Pesca un Numero Fato.

Tutte le unità Orrori nell'area più lontana lungo quella Traccia (nell'area con le lettere più alte) si sposteranno con connessione in un'area sulla traccia adiacente. Se ci sono due connessioni, gli Orrori si sposteranno nell'area sulla traccia con il numero più basso. Nota che nessun combattimento viene avviato con questa mossa.



12

ORRORI ECCITATI

Pesca un Numero Fato.

Tutte le unità Orrori nell'area più lontana lungo quella Traccia (nell'area con le lettere più alte) si sposteranno con connessione in un'area sulla traccia adiacente. Se ci sono due connessioni, gli Orrori si sposteranno nell'area sulla traccia con il numero più alto. Nota che nessun combattimento viene avviato con questa mossa.



13

PROBLEMI AL MOTORE

Il Coast Guard Helicopter ha subito un guasto al motore!

Pesca un Numero Fato e applica:

- 1 **Precipitato!**
Rimuovilo dal gioco.
- 2-5 **Atterraggio di fortuna!**
Giralo sul lato **Disabilitato**.
- 6 **Precipitato!**
Rimuovilo dal gioco.



14

INCAGLIATI !

Il Coast Guard Cutter ha colpito una serie di scogli!

Pesca un Numero Fato e applica:

- 1 **Affondata!**
Rimuovila dal gioco.
- 2-5 **Imbarchiamo acqua!**
Girala sul lato **Disabilitata**.
- 6 **Affondata!**
Rimuovila dal gioco.



15

IL PAZIENTE ZERO

Genera 3 tessere **Morte degli Orrori** nell'area dell'**Ospedale del Buon Samaritano (2G)**. Quindi estrai 3 cubi dal sacchetto **Rischio Biologico** e applica i loro effetti. Rimetti i cubetti pescati nel sacchetto.



16

GEMITO TOSSICO

Controlla il tracciato del **Rischio Biologico** e applica gli effetti:

Livello Effetto

- | Livello | Effetto |
|---------|--|
| 0 | Nessun Effetto. |
| 1-6 | Genera una Pila di Morte degli Orrori con X numero di tessere nel tracciato X. X è il livello di Rischio . |
| 7-12 | Procedi ad una Generazione: Rianimati! |
| 13+ | Procedi ad una Generazione: Chaos! |

17

STORDITI E CONFUSI

Molti civili sono incerti su chi fidarsi - e quindi non si fidano di nessuno.

Pesca un Numero Fato.

In ogni Area su quel tracciato che contiene Civili e unità del Giocatori insieme, una sanguinosa rissa avviene.

In ognuna di queste Aree, **elimina 1 Civile** (a scelta del Giocatore) e ogni unità del Giocatore subisce **1 Cubo Ferita**.

Se l'Area in questione contiene una delle unità **Gene "The Dancing Machine" Studio** o **Zeke's Wine & Spirits**, tutti danzano e bevono insieme! Questo evento non ha effetto.

18

TERRORE INARRESTABILE

Piazza il segnalino **Orrori +1** nella zona di generazione di ogni traccia. La prossima attivazione, ogni Orrore aggiunge **+1** al suo movimento. Se vi è già un segnalino del genere, giralo **sul lato +2** e aggiungi **+2** al movimento.

Una volta applicato l'effetto del segnalino, **rimuovilo**.



UN INCONTRO ORRENDO

Pesca un **Numero Fato** per aver una Traccia. Poi, fai riferimento alle Aree di quella Traccia che contengono sia Orrori che non Orrori. Applica come indicato:

Controlla il Coraggio Unità Giocatori:

4
o più

Nessun Effetto.

2 o 3

Ogni Unità subisce
1 Cubo Ferita.

1

Ogni Unità subisce
2 Cubi Ferita.

Elimina metà dei Civili (arrotondati per difetto) in quell'Area.

Nessun Effetto per le Navi e gli Elicotteri.

CIBO AVARIATO E FARMACI SCADUTI

Ogni Giocatore deve **scartare 2 Rifornimenti**. Se un Giocatore non può farlo o sceglie di non farlo, deve assegnare **2 Cubi Ferita** a qualunque delle sue unità.



Se una tra le unità **Rocky Top Food Mart, Pancaldi's Italian Deli o Wylie Bros. Bar & Grill** sono stati evacuati, i giocatori devono scartare solo **1 Rifornimento** o subire solo **1 Ferita**.

DISTANZIAMENTO SOCIALE

I Civili sono impanicati e se la prendono con noi!

Pesca un Numero Fato.

Tutti i Giocatori su quel tracciato che condividono un'Area con un Civile di qualsiasi tipo subiscono **1 Cubo Ferita**.



TEMPESTA IN ARRIVO!

Durante l'intero prossimo Round di Gioco, tutte le Navi e gli Elicotteri sono considerati **Disabilitati**.

Non possono muoversi per nessun motivo né possono esser utilizzati per evacuare o attaccare.

Piazza il **segnalino Tempesta** nel box del prossimo Round. Al termine del Round, l'effetto finisce. Se è l'ultimo Round di gioco, non ha effetto.



PERIMETRO DI SICUREZZA INADEGUATO

Pesca un Numero Fato per aver una Traccia. Tutte le unità Giocatore su quella Traccia, che condividono un'Area con un Orrore, subiscono **1 Cubo Ferita**.

Tutti i Civili su quella Traccia che condividono l'Area con un Orrore sono **eliminati**.

Se l'Area in questione contiene l'unità Civile **Ruff Life Dog Grooming**, tutti i cani appena nati sono impiegati come sentinelle.

Questo evento non ha effetto.

UN AEREO INFETTO PRECIPITA!

Genera una **Pila Morte degli Orrori** direttamente nell'Area **Old Republic Airport (6E)**



3 o 4 tessere

MERCURIO RETROGRADO

Per il resto di questo Round di Gioco, tutte le Navi e gli Elicotteri sono considerati **Disabilitati**.

Non possono muoversi per nessun motivo né possono esser utilizzati per evacuare o attaccare.

Piazza il **segnalino Mercurio Retrogrado** nel box di questo Round. Al termine del Round, l'effetto finisce.



FUGA DAI LABORATORI SEGRETI

Genera una **Pila Morte degli Orrori** direttamente nell'Area **Oceanside Industrial Park (2C)**.



3 o 4 tessere

ORRORI CHE SANNO NUOTARE

Genera una **Pila Morte degli Orrori** direttamente nell'Area **Cherry Pit Groove (1D)**.



3 o 4 tessere

@9'7C@B9'<5BBC'
; @=C77<=

Genera una Pila Morte degli Orrori direttamente nell'Area D]bY'6UffYbg (0).



3 o 4 tessere

G9A 6F 5
B: 9HHC''

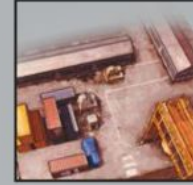
C [b] :]cW]rcfY'XY] Y'UggY[bUfY'
%7i Vc: Yf]U'UXX]ncbUY dYf'c[b]
g]b[c'U: Yf]U'ad una qualsiasi
unità della loro Fazione.



F -GG5'6F I H5@9'
5@DCF HC''

GY W]gcbc' l b]f' '7j]]ei U'g]Ug]
bY''f5fYU: fY]bdcf]8cW]g'f] ?z'
a Yf' 'X]Ygg] fUff'c]cbXU]dYf'
YWWggc]c'gcbc Y'ja]bu]'

=:]cW]rcf]gW' [cbc'ei U']i b]f' '
f]a i c] YfY''



VIOLENTE RIVOLTE AL
CAMPO CAPTREE !

Riduci il Segnalino di Punti
Evacuazione di 2 spazi sul
Tracciato Punti Evacuazione.

Questo Evento non ha effetto se il
segnalino occupa già lo spazio 26+.



CRISI AL
PRONTO SOCCORSO !



Area Good Samaritan Hospital (2G)

Se l'Area è Compromessa:
pesca 4 Cubi dal Sacchetto di
Rischio Biologico e applicane gli
effetti. Poi, rimettili nel Sacchetto.

Se l'Area NON è Compromessa:
pesca 2 Cubi dal Sacchetto di
Rischio Biologico e applicane gli
effetti. Poi, rimettili nel Sacchetto.



85NNI ALLE
PALE ROTORE !

L'unità Army HOG Helicopter subisce
una perdita di controllo critica!
Pesca un Numero Fato e applica:

- 1 **Precipitato!**
Rimuovilo dal gioco.
- 2-5 **Sbattuto giù!**
Giralo sul lato **Disabilitato**.
- 6 **Precipitato!**
Rimuovilo dal gioco.

Se la Fazione **National Guard** non è in
gioco in questa partita, pesca un'altra
carta Evento.

NUOVE VASCHE
ROTTE !

Pesca 3 Cubi dal **Sacchetto di
Rischio Biologico** e applica i loro
effetti sul Tracciato di Rischio.
Rimetti i Cubi pescati nel Sacchetto.



UN PONTE TROPPO
LONTANO

Pesca un Numero Fato e cerca il
Ponte con quel numero.

Piazza **ulteriori 2 Danni** su quel
Ponte.



SISTEMI IMMUNITARI
VULNERABILI

Ogni Giocatore deve assegnare
1 Cubo Ferita **addizionale**
per ogni singola Ferita ad una
qualsiasi unità della loro Fazione.



37

CONTAINERS P.I.R.L. SPACCATI

Se l'Area **Old Republic Airport (6E)** ha un qualsiasi segnalino Danno, genera una **Pila di Morte degli Orrori** in quell'Area.

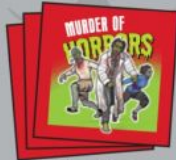


3 o 4 tessere

38

UNITA' DI STOCCAGGIO P.I.R.L. VIOLATE

Se l'Area **Oceanside Industrial Park (2C)** ha un qualsiasi segnalino Danno, genera lì una **Pila della Morte degli Orrori**.

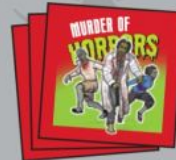


3 o 4 tessere

39

ORRORI A CASCATA

Verifica se sul tabellone ogni Traccia ha almeno una **Pila di Morte degli Orrori** su di essa (*senza considerare le Mutazioni*). Se una qualsiasi Traccia NON ne ha, genera immediatamente una **Pila di Morte degli Orrori** nella **Zona di Spawn**.



3 o 4 tessere

40

INONDAZIONE DI ORRORI

Verifica se sul tabellone ogni Traccia ha almeno una **Pila di Morte degli Orrori** su di essa (*senza considerare le Mutazioni*). Se una qualsiasi Traccia NON ne ha, genera immediatamente una **Pila di Morte degli Orrori** nella **Zona di Spawn**.



3 o 4 tessere

41

LA MALATTIA "ROSSA"

Aggiungi **2 Cubi Rossi** (se possibile) al **Sacchetto Rischio Biologico**.



42

UN PONTE VERSO IL NULLA

Pesca un **Numero Fato** e trova il Ponte con quel numero.

Piazza un ulteriore segnalino **1 Danno** su quel Ponte.



43

UN VAGABONDO ASINTOMATICO

Uno Straniero, che non sembra del tutto star bene, entra in un mercato affollato. Pesca un **Numero Fato** per verificare la Traccia coinvolta. Poi, pesca un **altro Numero Fato** e conta verso il basso per trovare l'Area esatta (partendo dall'Area "A" e muovendoti normalmente ai Bivi). Genera lì una **Pila Morte degli Orrori**.



3 o 4 tessere

44

ORRORI VORTICOSI

Piazza il segnalino **Orrori +1** nella zona di generazione di ogni traccia. La prossima attivazione, ogni Orrore aggiunge **+1** al suo movimento. Se vi è già un segnalino del genere, giralo **sul lato +2** e aggiungi **+2** al movimento.

Una volta applicato l'effetto del segnalino, **rimuovilo**.



THE PLUM ISLAND HORROR



CARTE EVENTO



