



OTHER



Andrew Mayberry
(SINDACO)



Discorsi (Abilità del Leader): se questa unità è con o adiacente a qualsiasi delle unità della Fazione, aumenta sia il Valore Amministrativo che quello di Coraggio di quelle unità della Fazione di + 1 per tutti gli scopi (mai più di "5").



SETUP : 3J (Town Hall)



Dr. Doug Haus (EMT)



Esperto nel Triage: quando questa unità usa la sua abilità **Curare** o fornisce la sua abilità **Curare** affinché un'altra unità possa usarla, 2 colpi possono essere rimossi (invece di un solo 1 colpo).



SETUP: 2G (Good Samaritan Hospital) o
2E/6F (una delle Fire Station)



Ed Kramden
(Transit Authority)



Buses: L'unità può caricare qualsiasi altra unità Civile o Giocatore (non Complesso) durante la sua Azione con Veicolo (solo). Solo una unità può esser trasportata, ma qualsiasi numero di esse può essere prelevata e lasciata durante il tragitto.



SETUP: Qualunque Area



Ralph Norton
(Sanitation Dept.)



I Giusti Attrezzi: quando effettua l'Azione Riparare puoi pescare 2 Numeri Fato (non solo 1) e applica entrambi (una alla volta). Tuttavia, considera gli 1 come "Nessun Effetto".



SETUP: 6M (Town Dump)



Fire Marshal Bill
LeFlamme
(Firefighters)

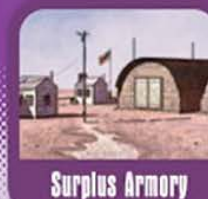


Manichette Antincendio: l'unità ha uno Speciale Attacco a Distanza. **Paga 1** Rifornimento (acqua) e pesca un **Numero Fato**: 1=Nessun Effetto; 2-5=Spingi un # di tessere Errori (Mutazioni contano come 1 tessera) uguali al Numero Fato in un'Area adiacente e sono "Storditi"; 6=Spingi tutti gli Errori in un'Area adiacente e sono "Storditi". No Amalgama o Combat.



SETUP: 2G (Good Samaritan Hospital) o
2E/6F (una delle Fire Station)

Surplus Armory (Compound)



Mura Rinforzate: Quando si difende in Combattimento Ravvicinato (solo), ogni risultato "Scudo" può esser considerato 1 colpo agli Errori.



SUPPLIES