

OTHER

2 2

✓ 4 ★ 4

2



Col. Jess Parmenter
(Senior Officer)

Abile Tattico (Abilità del Leader): se questa unità si trova con o entro due Aree adiacenti di una qualsiasi delle sue unità della Fazione, aumenta entrambi i valori di Combattimento di quelle unità della Fazione di 1 ciascuna.

3

*Entrata in Gioco:

Solo in Aree *Helipad*, *Spiaggia* o *Moli* che NON sono Compromesse.

4 3

✓ 1 ★ 5

3



Sgt. Forrest O'Rourke
(Special Forces)

Tattiche di infiltrazione: quando si effettua un attacco in **Combattimento Ravvicinato** (solo), considerare i risultati di "Colpo leggero" come "1 colpo". L'unità può entrare in gioco in qualsiasi Area (anche se compromessa).

5

*Entrata in Gioco:
In qualsiasi Area

2 4

✓ 1 ★ 3

1



Cpl. Larry Agarn
(Heavy Weapons)

Shock e timore reverenziale: quando si effettua un attacco di **Combattimento a Distanza** (solo), se questa unità ottiene uno o più risultati di "Colpo critico", posiziona anche un segnalino "Stordito" sull'unità bersaglio.

3

*Entrata in Gioco:

Solo in Aree *Helipad*, *Spiaggia* o *Moli* che NON sono Compromesse.

entra in gioco
con Pvt. Mack
Reacher



ARMY HOG

3 3

✓ 3 ★ 4

2 +



Pvt. Homer Pyle
(Infantry Squad)

Accovacciarsi: quando difendi da un attacco in **Combattimento Ravvicinato** contro gli Orrori (solo), aumenta il valore di combattimento di questa unità di 2.

4

*Entrata in Gioco:

Solo in Aree *Helipad*, *Spiaggia* o *Moli* che NON sono Compromesse.

2 2

✓ 5 ★ 3

1 3



Pvt. Mack Reacher
(Military Police)

Checkpoint (Azione Speciale): costa un'Azione. Per ogni due unità NPC e/o Civili (o parte di esse) nella stessa Area con questa unità, ottieni 1 **Rifornimento** o riduci il Tracciato di **Rischio Biologico** di 1 spazio (a tua scelta e potresti guadagnare qualsiasi combinazione di Rifornimenti e riduzioni del tracciato se ci sono abbastanza unità NPC/civili idonee).

3

SETUP: 6E (Old Republic Airport) + Anny Hog (Elicottero d'Assalto)

Strongpoint Delta (Compound)

3 4

✓ 0 ★ 5

0 +



Strongpoint Delta

Sacchi di sabbia pesanti: quando difendi in **Combattimento Ravvicinato** (solo), aggiungi automaticamente un risultato "Scudo" ai risultati del tiro di dado di questa unità.

4

SUPPLIES

*Nota: queste unità entrano durante il gioco. 1 unità per Round di Gioco, nella Fase di Crisi Adrenalinica (NON con Azione Seguire).