



## OTHER

### Biff Rogers (Watch Commander)



**Guida dei sentieri difficili (Abilità del Leader):** se questa unità è con o adiacente a qualsiasi unità della sua fazione all'inizio della sua attivazione, aumenta entrambe le capacità di movimento di quelle unità della fazione di +1 (questo non si applica al Complesso).



SETUP: 5F (Plum Island High School)

### Sergeant "Rock" York (VFW President)



**Veterani Brizzolati:** possono ripetere il tiro di uno o più dei suoi dadi di combattimento iniziali una volta per combattimento. Non può ripetere i tiri extra risultanti da un colpo critico. Il risultato del rilancio deve essere mantenuto.



SETUP: 4K (VFW Memorial Park)

### Jason Kreuger (Crystal Lake Campers)



**Pionieri:** l'unità può tentare di evitare un Combattimento Ravvicinato pescando un Numero Fato: 1=L'unità deve combattere; 2-5=L'unità si muove di un'area; 6=L'unità si muove di un'area e può portare con sé qualsiasi altra unità nell'area (entro i limiti di capacità delle unità del giocatore). L'unità Orrore attaccante interrompe comunque la sua attivazione.



SETUP: 6B (Jon's Hunting Lodge) o un' Area Foresta

### Gordon Flett (Tailgate Caravan)



**Rum e Cibo (Azione Speciale):** costa un'Azione. L'unità può "Foraggiare" 2 Rifornimenti dalla sua Area attuale, anche se non sono presenti icone Rifornimenti. Questo non esaurisce l'Area.



SETUP: 1B, 1H, 1L, 4B, 4F o 5C

### Ellie May Bobby (Watch Team)



**Scorciatoie:** durante una azione di movimento "a piedi" (non adrenalina), questa unità può muoversi direttamente da un'Area a qualsiasi altra Area. Ciò utilizza l'intera capacità di movimento. Prima della mossa, pesca un Numero Fato. 1=Unità persa! Nessun movimento e l'unità subisce 1 colpo; 2-5= L'unità si muove e subisce 1 colpo; 6=L'unità si muove (nessun altro effetto).



SETUP: 1D/1F (Cherij Pit Grove) o 3C/3E (Whitecap Estates) o 6J/6L (Hampson Shores)

### Fort Courage (Compound)



Fort Courage

**Mura e strutture forti:** quando si difende in Combattimento Ravvicinato (solo), ogni risultato di "Colpo critico" aggiunge anche un ulteriore risultato "Scudo".



## SUPPLIES