

OTHER

BIRDS OF PREY



**\* Vola:** Pesca un **Numero Fato** per ottenere il # traccia verso cui volerà. Poi, un altro **Numero Fato** e aggiungi +3 (+4 durante i Turni Notturmi). Atterrerà nell'Area risultante in quella traccia.



INFECTED  
SASQUATCH



**Pelle grezza:** Questa unità **rimuoverà 2 colpi** durante ogni fase di Rigenerazione della Mutazione.



LEPER MESSIAHS



**Aura Terrificante:** L'unità non può essere attaccata in Comb. Ravv. se l'attaccante non ha un **Coraggio** di "4+". Se **attacca** un'unità con Coraggio "3" o meno, il Messia Lebbroso aumenta a "6" il suo Valore.



MOST WANTED



**Vizioso:** Quando **attacca** in **Combattimento Ravvicinato** (solo), un risultato "Scudo" ottenuto dall'unità difendente (con qualunque mezzo) viene **annullato**.



MURDER HORNETS



**\* Punture dello Sciame:** L'unità si sposterà di **3 aree** (4 aree durante i round notturni) senza fermarsi per le unità e **infligge** invece **1 colpo** e **1 cubo** di Rischio Biologico per ogni Area attraverso cui si muove (se occupata). Effettuate il **Combattimento Ravvicinato solo** nell'ultima Area in cui arriva.



WILD-EYED RATS



**Super Diffusori:** Quando questa unità effettua un **Combattimento Ravvicinato**, i Giocatori devono aggiungere **2 Cubi** di Rischio Biologico al **Sacchetto** di Rischio Biologico.



LIMITI DI MOVIMENTO  
DEGLI ORRORI

1-3 Tessere = 3 Aree

4-6 Tessere = 2 Aree

7+ Tessere = 1 Area

+ 1 Area durante i Round  
Notturmi !