

**1**

**CHIAMARE UN ATTACCO AEREO**

Verifica l'Amministrazione dell'unità:

**2** L'Unità ha diretto l'attacco su una posizione generica. Assegna 2 Cubi Ferita ad un Orrore (No Zone di Spawn).

**3** L'unità ha sparato un segnale luminoso sulla posizione target. Assegna 4 Cubi Ferita ad un Orrore (No Zone di Spawn).

**4** L'unità ha inviato le coordinate esatte via radio. Assegna 6 Cubi Ferita contro un'Area, anche dividendoli (No Zone di Spawn).

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**2**

**RITROVATO QUALCOSA SULLA SPIAGGIA**

Round 25 Ottobre: un piccolo cartone con all'interno medicinali era in acqua sulla spiaggia. Piazza 2 Rifornimenti nell'Area Spiaggia più vicina.

Round 26 ottobre: una barca a remi per scaricare due borse della spesa e medicinali. Piazza 3 Rifornimenti nella Spiaggia più vicina.

Round 27 Ottobre: una motoscafo pieno di medicinali e casse di rifornimenti. Piazza 4 Rifornimenti nell'Area Spiaggia più vicina.

In tutti i casi, se il Civile Sherlock Spangler, P.I. è sulla mappa o evacuato, incrementa la ricompensa di 2 Rifornimenti.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**3**

**SECREZIONE DI OLIO MEDICO DAL RODITORE "MCGUFFIN"**

La P.I.R.L. rilascia documenti di ricerca: se la tua unità è Cleaner Crew o Scientist, riduci il Rischio Biologico di 4 spazi. Se altra unità P.I.R.L., riduci di 2.

Greenport Township scopre un documento scientifico: se la tua unità è EMT, riduci il Rischio di 3 spazi. Se altra GT, riduci di 1.

Altri scoprono documenti importanti indecifrabili: Riduci il Rischio Biologico di 1 spazio.

In tutti i casi, se l'Area Riverhead Zoo (3F) è compromessa, devi scartare 1 Rifornimento per questi benefici.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**4**

**REX KRAMER SPUNTA FUORI DAI ROTTAMI DEL SUO AEREO**

Alla tua unità giungono voci su un famoso pilota di aerei e avventuriero che potrebbe ancora esser vivo!

Piazza l'unità Civile Rex Kramer nell'Area Old Republic Airport (6E), insieme a 2 Rifornimenti.

 **4**  **2**

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**5**

**CIBO E BENZINA SORVEGLIATI DA GROSSE GUARDIE**

Scegli una opzione:

Lancia la Sfida (verifica Comb. Ra.): 

1 o 2 3 Rifornimenti e 2 Cubi Ferita.  
3+ 4 Rifornimenti e 1 Cubo Ferita.

Negozia con loro (verifica l'Amministr.): 

1 Nessun Effetto.  
2 o 3 1 Rifornimento.  
4+ 2 Rifornimenti.

Se scegli di negoziare con loro e il Civile Jiffy Jeff's Auto Service è sulla mappa o evacuato, incrementa la ricompensa di 2.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**6**

**VOLONTARI AL CENTRO CONTROLLO DISASTRI**

Verifica l'Amministrazione dell'unità:

**1** Grazie, ma questi volontari sono incapaci. La tua unità può subire 1 Cubo ferita e prende 1 Rifornimento.

**2** o **3** Ci fanno comodo delle braccia in più, prendi il grembiule! La tua unità può subire 1 Cubo ferita e poi 2 Rifornimenti.

**4** o più La vostra esperienza è incredibile. La tua unità può subire 1 Cubo ferita e prende 4 Rifornimenti.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**7**

**VOLEVANO I VACCINI? ESPERIMENTI SU PORCELLINI D'INDIA**

Verifica il Coraggio dell'unità:

**2** Codardi! Spesso svengono o vengono fuori dalle tende urlando. Come soggetti di test si può ben poco. Nessun effetto.

**3** Sono davvero preziosi! Riduci il Rischio Biologico di 2 spazi.

**4** Sono perfetti per gli esperimenti! Riduci il Rischio Biologico di 3 spazi.

In tutti i casi, se questa Area è la P.I.R.L. West (2D) o P.I.R.L. East (6D), raddoppia l'effetto!

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**8**

**IL GRANDE SALVATORE**

Piazza l'unità NPC Hero of the Day sul Tracciato di Gioco. Quando il prossimo Giocatore elimina un Orrore qualsiasi mentre risolve un Combattimento, prendi l'Eroe e mettilo nella stessa Area del Combattimento. Se ciò comporta il superamento del limite di capacità dell'Area, piazzalo in un'Area adiacente vicina.



**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

**9**

**ARMADIETTO DELLE ARMI**

Se l'Area è 1st Precint (3G): piazza 4 segnalini Pistole e la tua unità può immediatamente prenderne una. Poi, piazza 2 Rifornimenti.

Se l'Area è un Edificio: Piazza 2 segnalini Pistole e la tua unità può prenderne immediatamente una. Poi, piazza 1 Rifornimento.

Se l'Area è di altro tipo: piazza 1 segnalino Pistole e la tua unità può prenderla immediatamente.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

10

## UNA CROCIERA IN AVARIA SI INCAGLIA NELLA BAIÀ

La tua Unità incontra dei sopravvissuti che raccontano come una grande nave si sia incagliata nella sabbia lungo la costa.

Piazza il Civile VIP **Cruise Ship Passengers** nell'Area **Bridge Toll (6G)**, unitamente a **4 Rifronimenti**.



11

## LA FLOTTA DELLO YACHT CLUB IN AIUTO

Se i Giocatori, insieme, scartano **2 Rifronimenti**: puoi evacuare immediatamente **2 Civili** da Spiagge o Moli.

Se i Giocatori, insieme, scartano **3 Rifronimenti**: puoi evacuare immediatamente **3 Civili** da Spiagge o Moli.

Se i Giocatori, insieme, scartano **4 Rifronimenti**: puoi evacuare immediatamente **4 Civili** da Spiagge o Moli.

In tutti i casi, se l'Area **Atlantic Point Lighthouse (1L)** è Compromessa, incrementa lo scarto indicato di **1 Rifronimento**.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

12

## FORZA PLUM ISLAND !

Se il **Great South Bay Bridge** ha **4 o + Danni**: Una persona con una bicicletta (sì, in un cestello) attraversa il ponte.

Ogni Giocatore riceve **1 Rifronimento**.

Se il **Great South Bay Bridge** ha **2 o 3 Danni**: Una vecchia **Wolkswagen Beetle** con un pilota di **NASCAR** alla guida attraversa il ponte. Ogni Giocatore riceve **2 Rifronimenti**.

Se il **Great South Bay Bridge** ha **1 Danno o meno**: Un camion a 18 ruote guidato da un camionista da strada ghiacciata attraversa il ponte! Ogni Giocatore riceve **4 Rifronimenti**.

13

## RITROVATO VOLANTINO SALDI "Etichetta Rossa"

La tua unità realizza che potrebbero esserci centinaia di negozi, nonché qualcosa di utile e commestibile, al centro commerciale!

Piazza **2 Civili a caso** nell'Area **Pomegranate Mall (4E)**, unitamente a **4 Rifronimenti**.



**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**



14

## AEREO AGRICOLO FUNZIONANTE RITROVATO

**Scegli una opzione:**

**Fai volare l'aereo e spruzza i Bastardi:**

Riduci il Rischio Biologico di **3 spazi**.

**Fai volare l'aereo e salva i sopravvissuti:**

Evacua Immediatamente **2 Civili** da qualsiasi Area.

In tutti i casi, se il Civile VIP **Rex Kramer** è sulla mappa o evacuato, incrementa la riduzione del Rischio a **4 spazi** o evacua **3 Civili** invece che soli **2**, previsti.

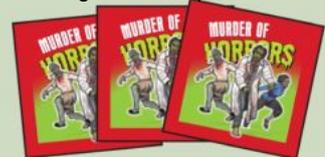
**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

15

## ATTENZIONE ALL' OMBRA !

La tua unità cammina lungo un sentiero incolto del giardino. Individuano sacchi di cavolo riccio ma passano oltre perché nessuna persona sensata li mangerebbe. Non appena svoltano un angolo all'ombra, vengono improvvisamente assaliti da colibri e farfalle mutanti!

**Che tipo speciale di Inferno è questo posto?** Immediatamente genera **3 tessere Morte degli Orrori** in quest'Area.



16

## INCONTRO PARANORMALE (forse...)

La tua unità racconta di un incontro miracoloso con **Samantha**, la **Sirena Fantasma**. Lei li sottopone tutti a una strana prova di coraggio che coinvolge alcune piume di gabbiano, un limone e uno strano meccanismo a puleggia.

**Come ho detto... strano.**

A coloro che la superano, è garantito un passaggio attraverso un "portale paranormale". O almeno così spiegarono questa bizzarra allucinazione. In ogni caso, ha funzionato!

Puoi immediatamente evacuare un numero di Civili quanto il **Coraggio** dell'unità da qualsiasi Area/e.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

17

## BUROCRATI INTRAPPOLATI

Si dice che il comitato dei servizi pubblici di **Greenport** si fosse riunito quando si è scatenata la tempesta... e potrebbero essere ancora intrappolati nell'edificio.

Piazza il Civile VIP **Greenport Utility Board** nell'Area **Islandwide Light & Power (3H)**, unitamente a **1 Rifronimento**.



18

## NON SCHERZARE CON IL TEXAS !

Una delle ragazze nella tua unità ha un fratellastro nella squadra di salvataggio della **Marina del Texas**. E capita che sia nelle vicinanze!

Piazza l'**NPC Texas Navy** nella più vicina Area Spiaggia, unitamente a **3 Rifronimenti**. Altrimenti, se l'Area è Compromessa, piazza l'unità dal lato **Disabilitata**.



**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

19

**ABBIAMO LA CARNE !**



Se è il 25 ottobre: piazza 4 Riformenti nell'Area Bob's BBQ (1H).  
Se è il 26 ottobre: Piazza 3 Riformenti nell'Area Bo's BBQ (1H).  
Se è il 27 ottobre: piazza 2 Riformenti nell'Area Bo's BBQ (1H).

In tutti i casi, se il Civile Rocky Food Mart, Pancaldi Italian Deli o Wylie Bros. Bar & Grill sono sulla mappa o evacuati, incrementa di 2 Riformenti.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

20

**WOLVERINES !**



La tua unità si imbatte in una scena sanguinosa. Nel mezzo di un ammasso di cadaveri si trovano una mezza dozzina di cheerleaders e quello che sembra essere un vero e proprio gruppo di giocatori di football. Hanno appena annientato un'orda di Orrori.

Piazza l'NPC **Wolverines** nell'Area. Se ciò supera il limite di capacità dell'Area, piazzalo in un'Area adiacente.

Se la tua unità è della Fazione Islanders Athletic Club, i **Wolverines** possono anche immediatamente effettuare 1 azione.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

21

**BENZINA E BOTTIGLIE DI SODA**



Se l'Area è Tom's Gas & Go (1G): piazza 4 segnalini Molotov nell'Area e puoi prenderne immediatamente una. Poi, piazza 2 Riformenti.

Se l'Area è Town Shop Dump (6M): piazza 2 segnalini Molotov nell'Area e puoi prenderne immediatamente una. Poi, piazza 1 Riformento.

Se questa è un'altra Area: piazza 1 segnalino Molotov e puoi prenderlo immediatamente.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

22

**CROLLO DEL TEATRO "RED HARD ROCKS"**

La tua unità si imbatte nell'anfiteatro dove era programmato un concerto con la stella nascente della musica country **Brad "Babblin" Brooks**. I fan, lo staff e la star stessa sono intrappolati all'interno del clubhouse e il parcheggio e l'area dei venditori sono distrutti.

**Verifica l'Amministrazione della tua unità:**

Il tentativo dell'unità di salvare le persone è in gran parte fallito. Ma i tuoi trovano alcune groupie e recuperano un camion di cibo.  
Piazza 1 Civile e 1 Riformento.

Il tentativo di salvataggio ha successo!  
Piazza il Civile VIP **Brad "Babblin" Brooks**, 2 Civili a caso e 2 Riformenti.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

23

**LA SPEDIZIONE AL BIG FOOT PERDUTA**

Gli esploratori che pattugliano intorno alla tua unità sono entrati in contatto con un piccolo gruppo di criptozoologi, guidati dal famoso personaggio **Jim "Boo-Boo" Kay**. Lui afferma che ha alcune fotografie davvero importanti da mostrare al mondo, anche se appaiono piuttosto sgranate e sfocate.

Piazza il Civile VIP **Jim "Boo-Boo" Kay** nell'Area, unitamente a 2 Riformenti.




**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

24

**INCONTRO CON ROULOTTE DA CAMPEGGIO**

Entri in contatto con una flotta impressionante, anche se eterogenea, di furgoni e camper. Sembrerebbe si tratti di gruppo organizzato, anche se è difficile determinare che aiuto possa effettivamente fornire un ingorgo in movimento.

Piazza un numero di Riformenti nell'Area pari al valore Amministrazione e, poi, 1 Civile a caso.

Se, poi, le unità Civili **Jiffy Jeff's Auto Service** o **Carr Care Auto Body** sono sulla mappa o evacuate, aumenta di 2 Riformenti.

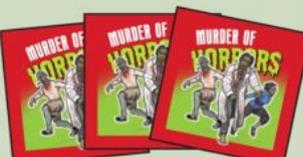
**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

25

**DAL TRAMONTO ALL'ALBA**

La tua unità entra in un night club abbandonato... il Tequila Twister. Nell'oscurità, vedono dei corpi che si contorcono lentamente sulla pista da ballo, apparentemente ballando al ritmo della band **Pete Moss & the Fertilizers**. All'improvviso l'intera folla si volta, vi guarda e attacca!

Immediatamente genera 3 tessere Morte degli Orrori in quest'Area. La Morte infligge 1 Danno extra durante l'attuale Combattimento Ravvicinato.



**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

26

**IL REALITY TV TROVA UNA LOCATION**

La tua unità si imbatte nella registrazione di un reality show, ancora in corso nonostante il disastro totale che si sta verificando nella realtà (ironia!) attorno al gruppo. Costringi i partecipanti a interrompere le riprese e a cercare rifugio. Accettano e ti offrono anche il loro pranzo a buffet.

Piazza il Civile VIP **Naked & Afraid: Plum Island** nell'Area, unitamente a 2 Riformenti.




**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

27

**CAMION TRASPORTO BENZINA DISTRUTTO**

**Verifica il Coraggio dell'unità:**

La tua gente riesce a malapena a recuperare una tazza di benzina! Se l'unità ha 2 o meno Amministrazione, piazza 2 Riformenti, altrimenti solo 1.

La tua gente recupera abbastanza taniche di benzina! Se l'unità ha 3 Amministrazione, piazza 3 Riformenti nell'Area. Altrimenti, piazza solo 1 Riformento.

La tua gente si butta tra le fiamme e salva tante taniche di benzina! Se l'unità ha 4 o più Amministrazione, piazza 4 Riformenti. Altrimenti, solo 3.

**Esaurisci quest'Area dopo l'effetto**

28

**FRIGORIFERI PIENI E FUNZIONANTI**

Uno dei tuoi membri della squadra incontra un cameriere vagabondo dello Anton's Shlop Shop e scopre che ha dei frigoriferi funzionanti (grazie ad alcuni ottimi generatori) e che i sopravvissuti sono ancora lì.

Piazza 1 Civile a caso nell'Area Anton's Shlop Shop (4F), unitamente a 4 Riformenti.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

29

**UN BUS DI ANZIANI IN VACANZA APPARE DAL NULLA**

Uno dei tuoi esploratori si trova davanti un enorme bus di vacanzieri! A bordo vi è un gruppo di anziani dello **Shady Acres Retirement Village**. Loro sono molto adirati per l'interruzione del loro tour. Ma hanno con loro tonnellate di caramelle, biscotti e babushkas russe.

Piazza il Civile VIP **Shady Acres Retirement Village** nell'Area, unitamente a 2 Riformenti.

Se una unità Civile con la parola **Famiglia** è stata evacuata, gli anziani sono impressionati e commossi dal loro spirito di nonni e ti daranno 4 Riformenti.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

30

**CASSE PIENE DI BACCHE**

Un camioncino pieno di bacche appena raccolte sfreccia davanti alla tua unità! Il cartello del camion dice "Have a Berry Nice Day" e tu senti che in quelle parole si può trovare un po' di conforto (e un massiccio aumento di vitamina C).

Piazza 3 Riformenti e 1 Civile a caso nell'Area **Sheri's Berry (1J)**.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

31

**UN AEREO A BASSA QUOTA SOPRA DI NOI**

I membri della tua unità tutti insieme e istintivamente abbassano la testa mentre un aereo passeggeri passa sopra di loro, lasciando una scia di fumo. Evidentemente si sta dirigendo verso l'aeroporto e avvisi gli altri che bisogna indagare.

Piazza il Civile VIP **First Class Passengers** nell'Area **Old Republic Airport (6E)**, unitamente a 2 Riformenti.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

32

**LE PICCOLE BARCHE DI PLUM ISLAND**

Se la tua unità è della **Fazione Neighborhood Watch**: i membri del N.W. chiamano i loro amici con le barche! Puoi immediatamente evacuare fino a 3 Civili da Spiagge o Moli.

Se la tua unità è della **Fazione Plum Island Constabulary**: gli ufficiali della Fazione, con la loro autorità, acquisiscono qualche barca! Puoi immediatamente evacuare fino a 2 Civili dalle Spiagge o dai Moli.

Se altra Fazione: i Leaders elevano un pubblico appello di aiuto alle imbarcazioni vicine! Puoi immediatamente evacuare 1 Civile da Spiagge o Moli.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

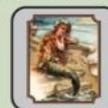
33

**LA LEGGENDA DELLA SIRENA DI PLUM ISLAND**

Uno dei tuoi esploratori trova un vecchio libro interessante in una biblioteca privata. Spiega in dettaglio la storia della **Sirena di Plum Island** e come ha salvato i coloni originari dell'isola. Descrive anche, in modo un po' più criptico, la procedura per invocare un incantesimo di benedizione, ma è valido solo per un uso. Il libro si autodistruggerà dieci secondi dopo aver lanciato l'incantesimo (o tutto o niente!).

Piazza il segnalino **Blessing of the Mermaid** accanto ai Giocatori. Chiunque può decidere di usarlo per **ripescare un Numero Fato**.

Dopo l'uso, **eliminalo**.



34

**GLUTINE PER PUNIZIONE**

La tua unità trova alcuni sopravvissuti che trasportano vari pezzi di pane del **Wenner Bread's Gluten-free Oatmeal Honey Sourdough Cinnamon Raisin Olive Rye Bread... il tuo preferito!**

Dicono che ci sono dozzine di camion ancora fermi nelle zone di carico e scarico.

Piazza 6 Riformenti nell'Area **Wenner Bread (1B)** se non ci sono Orrori, altrimenti solo 3.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

35

**UN MAGAZZINI PIENI DI VIVERI... IN MEZZO AI MOSTRI**

Scegli una opzione:

Arali Tutti! (verifica il Comb. Ra.): ⚠️

1 o 2 3 Riformenti e 2 Cubi Ferita

3+ 4 Riformenti e 1 Cubo Ferita.

Sii Furtivo tra di loro (verifica l'Amminis.): 🕵️

1 1 Riformento.

2 o 3 2 Riformenti.

4+ 3 Riformenti.

In entrambi i casi, se la tua unità ha una capacità di Movimento di 3 o più, aggiungi un Riformento alla Ricompensa.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

36

**IMBOSCATA !**

La tua unità si sta riposando un pò in un hotel locale dopo aver setacciato la zona e trovato rifornimenti e attrezzature di valore. Mentre cerca alcune stanze in cui fare un sonnello, una persona apre le porte della Sala da Pranzo. Vengono immediatamente travolti e fatti a pezzi dai partecipanti alla **Plum Island LARping Society**, vestiti da vampiri e ghou! Oh, ironia della sorte!

Piazza 3 tessere **Morte degli Orrori** nell'Area, unitamente a 2 Riformenti.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



37

## POSA YOGA "DOWNWARD DOG"

La tua unità gira un angolo cieco e con grande stupore osserva un gruppo di persone in un campo aperto. Sono tutti su tappetini da yoga e assumono la posizione del Loto e fluttuano tutti a pochi centimetri dal suolo! Il gruppo è totalmente ignaro della presenza della tua unità e, apparentemente, non è nemmeno a conoscenza del disastro che ha colpito l'isola. Tuttavia, escono rapidamente dalla trance quando ti avvicini ai loro sacchi di quinoa biologica.

Piazza il Civile VIP Rachel's Uber Chakra Yoga nell'Area, unitamente a 2 Riforamenti.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



38

## FANATICI DI ARCO E FRECCHE "Motorcity Madmen"

Gli esploratori della tua unità hanno riferito di essere stati bloccati da un'improvvisa tempesta di frecce diretta contro di loro! Presto si scopre che gli aggressori sono studenti della scuola di tiro **Uncle Ted's Archery School**. Si tratta di una famosa istituzione fondata dallo stravagante "**Uncle**" **Teddy Behr**, originario di Detroit.

Piazza il Civile VIP **Uncle Ted's Archery School** nell'Area, unitamente a 2 Riforamenti.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



39

## IL MORTO RISVEGLIATO !

Durante le esplorazioni, trovi qualche articolo di giornale che parla del povero Sceriffo, che aveva subito delle ferite gravi durante una sparatoria qualche settimana prima e che è uscito miracolosamente dal coma presso il **Good Samaritan Hospital**. Incredibile come sia successo!

Piazza il Civile VIP **Nick Grames** nell'Area **Good Samaritan Hospital (2G)**.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



40

## RACCOLGONO E POI METTONO GIU'

Le ricerche vengono improvvisamente interrotte perché la strada è bloccata da un muro di enormi pneumatici da camion. E, sorprendentemente, un gruppo di individui estremamente grandi sta trasportando giganteschi massi di pietra per rinforzare il muro di pneumatici mentre altri sradicano casualmente pali del telefono (apparentemente solo perché possono). Li convinci che non sei una minaccia (ovviamente, dal momento che tutta la tua gente è grande la metà di questi colossi).

Piazza il Civile VIP **Oren's "Pump You Up" Gym** nell'Area, unitamente a 2 Riforamenti.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



41

## PROVVISTE SUL MOLO... E UN'ORDA AL CANCELLO

Scegli una opzione:

Corri attraverso il Cannello:

Se la tua unità è della Fazione **National Guard**, riesce a farsi strada tra le creature.  
L'unità subisce 1 Cubo Ferita e, poi, 3 Riforamenti.

Se la tua unità è di un'altra Fazione, combattono le creature e le superano a stento e sanguinando.  
L'unità subisce 2 Cubi Ferita, poi, 3 Riforamenti.

Raggiungi Atleticamente:

Se la tua unità è della Fazione **Islanders Athletic Club**, nuotano o corrono intorno ai mostri.  
Piazza 2 Riforamenti nell'Area.

Se la tua unità è di un'altra Fazione, prova a nuotare a cagnolino o correre intorno ai mostri, ma è piuttosto lenta.  
Piazza 1 Riforamento nell'Area.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



42

## ZONA CAMPEGGIO DI LUSSO ISOLATA

... con qualche Campeggiatore "Glamping" che dorme beatamente nelle tende!

Piazza 1 Civile a caso nell'Area, unitamente a 4 Riforamenti.



Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



43

## AMBULANZA INCIDENTATA CON SOSTANZE CHIMICHE

Decidi di investire del tempo e delle risorse per capire e sperimentare come utilizzare quelle potenti e speciali sostanze chimiche ritrovate.

Puoi spendere un qualsiasi numero di Riforamenti. Per ogni Riforamento speso, riduci il **Tracciato di Rischio Biologico** di 1 spazio.

Se l'unità VIP **1st Class Passengers** è sulla mappa o evacuata, c'è una straordinaria scienziata a bordo dell'aereo che ti dà una mano negli esperimenti. Riduci il **Rischio Biologico** di 2 spazi per Riforamento speso.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto



44

## IL BULLO BEN McELROY & I CENTAURI "TRITONI"

Scegli una opzione:

Scontrati con i Bestioni:

Assegna un numero di Cubi Ferita alla tua unità, fino al tuo valore di Resistenza. Per ogni Cubo Ferita, piazza 2 Riforamenti nell'Area. Se l'unità raggiunge il massimo di Cubi Ferita, viene eliminata senza possibilità di Ultima Resistenza.

Sono Simpatici, Discutiamolo! (verifica l'Amministrazione):

1 o 2 **Punti di Vista!** 1 Cubo Ferita e 3 Riforamenti.

3+ **Ci ascoltano!** 3 Riforamenti.

Se l'unità Civile **Pop's Donuts** è sulla mappa o evacuata, i centauri sono assuefatti dalle Zeppole alla Crema Bavarese (chi non lo sarebbe?). Puoi NON scegliere una opzione e piazzare 4 Riforamenti nell'Area.

Esaurisci quest'Area dopo l'effetto

THE PLUM ISLAND  
HORROR



CARTE RICERCA

