

# Carnival Zombie Quick Reference

## Setup/Difficoltà

	Facile	Medio	Difficile
Luogo di partenza	Giudecca	Le Calli	Isola S. Elena
Sopravvissuti	2 salvati su Doc (Nessuno nell'Abisso)	2 nell' Abisso	Nessuno
Barricate	24	12	6
Paranoia	4 nell' Abisso	5 nell' Abisso	6 nell' Abisso
Oggetti	Ogni PG comincia con il proprio oggetto iniziale	Nessuno	Nessuno
Affondamenti	Nessuno	Nessuno	1 affondamento scelto casualmente (carta incubo)

Ostacoli	Effetto
Edificio (Girone I)	E' possibile scegliere bersagli per Azioni di Fuoco solo nel Girone I
Catacomba (Girone I)	Gli Infetti/Boss entrano nei box Barricata liberi senza aspettare che siano state distrutte tutte le Barricate dell' <b>Antro</b> .
Pontile (Girone III)	In questo <b>Antro</b> , Infetti e Boss vengono piazzati nel Girone II invece che nel Girone III
Tombino (Girone II)	Durante l'Entrata degli Infetti, estrai e posiziona 1 Infetto aggiuntivo sul Tombino

Fortificazioni	Effetto
Altare (Rifugio)	Gli Infetti eliminati in questa <b>Bolgia</b> sono rimessi nel Abisso, non sulla Pila di cadaveri
Campanile (Rifugio)	Puoi sparare negli <b>Antri</b> adiacenti ai confini della Bolgia.
Taniche( Rifugio)	Alla fine delle Azioni di un Personaggio nella <b>Bolgia</b> , puoi rimuovere 1 Barricata per effettuare 1 Colpo con Danno 1 in ogni Casella dell' <b>Antro</b> da cui è stata scartata la Barricata
Calle (Rifugio)	In ogni <b>Antro della Bolgia</b> può essere posizionato nei box delle Barricate soltanto 1 Boss/Infetto.

Quando piazza un Terreno, se la Casella in cui dovresti piazzarlo è già occupata da un altro Terreno, piazza il Terreno nella prima Casella valida in senso orario.

# Abilità dei Personaggi

Personaggio	Diurna	Notturna
Capitan Terror	<b>Azioni Speciali:</b> effettua le Azioni Speciali del Luogo.	<b>Comandante:</b> all'inizio di ogni Notte riceve i 3 segnalini Ordine. <b>Ultimo a cadere:</b> ogni punto di Stress che renderebbe incapaci Captain Terror, deve essere accumulato da un altro Personaggio.
Lady Columbine	<b>Esplorazione:</b> elimina 1 Ostacolo dal Luogo in cui si trova il Gruppo.	<b>Cecchino:</b> può colpire qualsiasi Infetto o Boss nella sua Bolgia ignorando gli Ostacoli ed il vincolo di attaccare sempre il bersaglio più vicino nel Girone di ogni Antro
Hellequin	<b>Ricerca:</b> dichiara un Personaggio a scelta ed effettua un Ricerca. Durante l'azione <b>ricerca</b> se viene pescato un Infetto Hellequin o il personaggio scelto non subiscono il punto Stress.	<b>Commando:</b> una sola volta in qualsiasi momento durante la sua attivazione può effettuare 1 Azione Movimento. Tale Movimento viene effettuato anche se ha già effettuato 2 Azioni e senza accumulare Stress.
Brighell	<b>Aiuto:</b> accumulando 1 Stress utilizza l'Abilità <b>Diurna</b> di un altro Personaggio	<b>Armi pesanti:</b> durante la sua attivazione può spostare nel Girone I un Infetto che si trova in un box Barricata della stessa Bolgia.
Pantalion	<b>Barricate:</b> costruisce 4 Barricate.	<b>Geniere:</b> alla fine della sua attivazione costruisce <b>1 Barricata</b> nella Bolgia in cui si trova, ma solo se non ci sono Infetti sui box Barricate della Bolgia.
Doc Pestilence	<b>Cura:</b> elimina 3 Stress ad un Personaggio a sua scelta (incluso se stesso).	<b>Medico:</b> al termine della sua attivazione rimuove la Paranoia (se presente) e rimuove 1 Stress da un Personaggio che si trova nella sua Bolgia (compreso sé stesso)  <b>Superstiti:</b> è la guida dei Superstiti: per ogni Superstite sulla sua scheda Personaggio guadagna +1 Danno sia con Assalto che con Fuoco. Può sempre sacrificare un Superstite per annullare un singolo evento/Attacco/altro che causi l'accumulo di 1 o più Stress da parte di un Personaggio (ad es. per l'Attacco di un Infetto, l'Abilità di un Boss, ecc..)

## Ordini di Capitan Terror

<b>Fuoco a volontà</b>	Ogni Personaggio nella casella effettua un'azione <b>Fuoco</b>
<b>Nessuna paura, nessuna pietà</b>	Ogni Personaggio nella casella rimuove <b>1 Stress</b> e l'eventuale <b>Paranoia</b>
<b>Combatti o spostati</b>	Ogni Personaggio nella casella effettua un'azione <b>Assalto o Movimento</b>

## Abilità dei Boss

<b>Mistress (Cono)</b>	Un Personaggio che effettua un'Azione Fuoco nella Bolgia in cui si trova la Mistress accumula 1 Stress (dopo aver risolto l'Azione)
<b>Bestiarius (Cono)</b>	Tutti gli Incubus che si trovano nel Girone I al termine della fase 3 dello Svolgimento della Notte (Movimento Boss e Infetti) ruotano di 1 casella verso l'Antro in cui si trova il Bestiarius per il percorso più breve (orario o antiorario). Successivamente gli Incubus che si trovano nello stesso Antro del Bestiarius, vengono rimossi e posizionati sul suo Tarocco. Ogni Incubus presente sul Tarocco garantisce +1 Vita e +1 Attacco al Bestiarius. Quando il Bestiarius subisce Danni, elimina per prima cosa gli Incubus presenti sul suo tarocco e rimettili nell'Abisso.
<b>Tenor (Cono)</b>	Se si trova al Girone I nella fase 5. dello Svolgimento della Notte (Attacco Boss e Infetti), elimina tutte le Barricate nel suo Antro e nei due adiacenti.
<b>Joker (Cono)</b>	Un Personaggio che effettua un'Azione Fuoco nella Bolgia in cui si trova il Joker pesca una carta Incubo e guarda l'icona Ricerca: con risultato Infetto, tutti i Danni causati vengono annullati.
<b>Casanova (Cilindro)</b>	Nella fase 2. dello Svolgimento della Notte (Entrata Infetti) entra 1 Infetto in più nella Casella del Girone III di ogni Antro della Mappa Tattica
<b>Doge (Cilindro)</b>	Tutti gli Infetti hanno Movimento 2
<b>Admiral (Cilindro)</b>	Nella fase 5. dello Svolgimento della Notte (Attacco Boss e Infetti) attacca un Personaggio casuale (carta Incubo): il Personaggio indicato accumula 2 Stress.
<b>Martyr (Cilindro)</b>	Per infliggere un Danno al Martyr, devi causargliene 2 nella medesima Azione di Fuoco o Concentrando gli Attacchi (vedi Pag. 13)