

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' Antro .
Pontile (Girone III)	In questo Antro , 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 Bolgia sono rimessi nel Abisso, non sulla Pila di cadaveri
Campanile (Rifugio)	Puoi sparare negli Antri adiacenti ai confini della Bolgia.
Taniche(Rifugio)	Alla fine delle Azioni di un Personaggio nella Bolgia , puoi rimuovere 1 Barricata per effettuare 1 Colpo con Danno 1 in ogni Casella dell' Antro da cui è stata scartata la Barricata
Calle (Rifugio)	In ogni Antro della Bolgia 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	Azioni Speciali: effettua le Azioni Speciali del Luogo.	Comandante: all'inizio di ogni Notte riceve i 3 segnalini Ordine. Ultimo a cadere: ogni punto di Stress che renderebbe incapaci Captain Terror, deve essere accumulato da un altro Personaggio.
Lady Columbine	Esplorazione: elimina 1 Ostacolo dal Luogo in cui si trova il Gruppo.	Cecchino: 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	Ricerca: dichiara un Personaggio a scelta ed effettua un Ricerca. Durante l'azione ricerca se viene pescato un Infetto Hellequin o il personaggio scelto non subiscono il punto Stress.	Commando: 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	Aiuto: accumulando 1 Stress utilizza l'Abilità Diurna di un altro Personaggio	Armi pesanti: durante la sua attivazione può spostare nel Girone I un Infetto che si trova in un box Barricata della stessa Bolgia.
Pantalion	Barricate: costruisce 4 Barricate.	Geniere: alla fine della sua attivazione costruisce 1 Barricata nella Bolgia in cui si trova, ma solo se non ci sono Infetti sui box Barricate della Bolgia.
Doc Pestilence	Cura: elimina 3 Stress ad un Personaggio a sua scelta (incluso se stesso).	Medico: 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) Superstiti: 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

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

Abilità dei Boss

Mistress (Cono)	Un Personaggio che effettua un'Azione Fuoco nella Bolgia in cui si trova la Mistress accumula 1 Stress (dopo aver risolto l'Azione)
Bestiarius (Cono)	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.
Tenor (Cono)	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.
Joker (Cono)	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.
Casanova (Cilindro)	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
Doge (Cilindro)	Tutti gli Infetti hanno Movimento 2
Admiral (Cilindro)	Nella fase 5. dello Svolgimento della Notte (Attacco Boss e Infetti) attacca un Personaggio casuale (carta Incubo): il Personaggio indicato accumula 2 Stress.
Martyr (Cilindro)	Per infliggere un Danno al Martyr, devi causargliene 2 nella medesima Azione di Fuoco o Concentrando gli Attacchi (vedi Pag. 13)