

# DARK DARKER DARKEST

Carte di riferimento rapido per i giocatori Abilità dei Sopravvissuti e costo azioni in AP

<b>Bunny Van Camp</b>		<b>AZIONI</b>
Arma Iniziale: Chaisaw		
	<b>Abilità iniziale.</b> Se aiuta altri a liberarsi da Presa lancia separatamente i suoi dadi e contano Successi e Ritirate.	<b>Movimento:</b> 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.
	<b>Visione notturna.</b> Rivela e converte i Segnalini Zombie nelle stanze adiacenti anche senza linea di vista.	<b>Ricerca:</b> 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.
	<b>Pattuglia di salvataggio.</b> Il Valore di Fuga di Bunny aumenta di 1 punto.	<b>Dare/Prendere oggetti:</b> 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).
	<b>Bendaggio continuo.</b> Si cura 1 suo Punto Salute al costo di 2XP, una volta per Round.	<b>Aprire porte:</b> 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.
	<b>Esperto di corpo a corpo.</b> Se usa armi da mischia lancia 1 Dado Sopravvissuto in più.	<b>Combattimento:</b> 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.
		<b>Liberare da presa:</b> 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.
		<b>Spegnere fuochi:</b> 2AP x 1 Indicatore Fuoco.
		<b>Funzioni stanze angolari:</b> 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.
		<b>Aiutare aprire porte:</b> 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.
		<b>Aiutare altri a liberarsi da presa:</b> 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.

<b>Bruce Romero</b>		<b>AZIONI</b>
Arma Iniziale: Handgun		
	<b>Abilità iniziale.</b> 1 x Round cede o riceve max 3AP a/da uno del suo stesso gruppo.	<b>Movimento:</b> 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.
	<b>Coordinatore.</b> Può passare oggetti ad altri nella stessa stanza senza spendere AP.	<b>Ricerca:</b> 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.
	<b>Esperto con la pistola.</b> Tira 1 dado in più quando usa la Handgun per combattere.	<b>Dare/Prendere oggetti:</b> 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).
	<b>In guardia.</b> Aggiunge 2 dadi ai Tiri Difensivi cui partecipa invece di uno solo.	<b>Aprire porte:</b> 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.
	<b>Tiratore scelto.</b> +1 Gittata a tutte le armi da fuoco che usa in combattimento.	<b>Combattimento:</b> 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.
		<b>Liberare da presa:</b> 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.
		<b>Spegnere fuochi:</b> 2AP x 1 Indicatore Fuoco.
		<b>Funzioni stanze angolari:</b> 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.
		<b>Aiutare aprire porte:</b> 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.
		<b>Aiutare altri a liberarsi da presa:</b> 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.

## Chuck Lee

Arma Iniziale: Shurikan (1 danno autom.)



**Abilità iniziale.** Se partecipa a Tiri Difensivi può rilanciare 1 volta ogni dado per 1XP.



**Pugno potenziato.** Quando combatte senza un'arma lancia 2 dadi invece di 1.



**Esperto di corpo a corpo.** Se usa armi da mischia lancia 1 Dado Sopravvissuto in più.



**Spintone.** Ogni suo risultato Respinta allontana di 2 stanze invece che di 1.



**Occhio di falco.** Ogni suo Mirino che viene abbinato a un Successo causa 1 danno in più (oltre al +1 Gittata).

## AZIONI

**Movimento:** 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.

**Ricerca:** 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.

**Dare/Prendere oggetti:** 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).

**Aprire porte:** 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.

**Combattimento:** 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.

**Liberare da presa:** 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.

**Spegnere fuochi:** 2AP x 1 Indicatore Fuoco.

**Funzioni stanze angolari:** 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.

**Aiutare aprire porte:** 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.

**Aiutare altri a liberarsi da presa:** 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.

## Jack Fulci

Arma Iniziale: Handgun



**Abilità iniziale.** 1 x Round può fare un combattimento senza spendere AP.



**Zaino in spalla.** Ha 1 spazio in più nel suo inventario.



**Occhio di falco.** Ogni suo Mirino che viene abbinato a un Successo causa 1 danno in più (oltre al +1 Gittata).



**Esperto con la pistola.** Tira 1 dado in più quando usa la Handgun per combattere.



**Scorta di munizioni.** Se trova munizioni con la Ricerca, hanno +2 cubetti neri sulla carta (max 8).

## AZIONI

**Movimento:** 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.

**Ricerca:** 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.

**Dare/Prendere oggetti:** 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).

**Aprire porte:** 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.

**Combattimento:** 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.

**Liberare da presa:** 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.

**Spegnere fuochi:** 2AP x 1 Indicatore Fuoco.

**Funzioni stanze angolari:** 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.

**Aiutare aprire porte:** 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.

**Aiutare altri a liberarsi da presa:** 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.

## Leo Friedkin

Arma Iniziale: Fire Axe



**Abilità iniziale.** Non subisce danni se entra in tessere in fiamme ma non distrutte.



**Occultamento.** Se è parte di un gruppo inquadrato da telecamere, non conta per i dadi da lanciare.



**Protezione.** Subisce solo 1 danno invece di 3 se entra in una tessera distrutta.



**Medico.** Quando usa oggetti per curare sé stesso o altri cura +1 Punto Salute.



**Pompieri.** Se spende AP per spegnere fuochi, rimuove 1 Indicatore Fuoco aggiuntivo.

## AZIONI

**Movimento:** 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.

**Ricerca:** 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.

**Dare/Prendere oggetti:** 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).

**Aprire porte:** 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.

**Combattimento:** 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.

**Liberare da presa:** 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.

**Spegnere fuochi:** 2AP x 1 Indicatore Fuoco.

**Funzioni stanze angolari:** 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.

**Aiutare aprire porte:** 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.

**Aiutare altri a liberarsi da presa:** 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.

## Lucy Chang

Arma Iniziale: Baseball Bat



**Abilità iniziale.** Sostituisce un Gettone Codice adiacente con uno fuori gioco per 4XP.



**Coordinatore.** Può passare oggetti ad altri nella stessa stanza senza spendere AP.



**Maga del computer.** Se usa un Terminale può inserire più Gettoni Codice al costo totale di 2AP.



**Ricercatrice.** Se una Ricerca nella sua stanza ha successo, aggiunge 1 Successo al tiro.



**Spintone.** Ogni suo risultato Respinta allontana di 2 stanze invece che di 1.

## AZIONI

**Movimento:** 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.

**Ricerca:** 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.

**Dare/Prendere oggetti:** 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).

**Aprire porte:** 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.

**Combattimento:** 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.

**Liberare da presa:** 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.

**Spegnere fuochi:** 2AP x 1 Indicatore Fuoco.

**Funzioni stanze angolari:** 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.

**Aiutare aprire porte:** 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.

**Aiutare altri a liberarsi da presa:** 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.

## Nina Argento

Arma Iniziale: Combat Knife



**Abilità iniziale.** Cura le ferite agli altri sopravvissuti al costo di 1AP x Punto Salute.



**Esperta con i coltelli.** Se nel combattimento utilizza un Combat Knife, lancia 1 dado aggiuntivo.



**Bendaggio continuo.** Si cura 1 suo Punto Salute al costo di 2XP, una volta per Round.



**Esperta di fucile da caccia.** Quando usa lo Shotgun in combattimento, lancia 1 dado aggiuntivo.



**Resistente al virus.** Può prendere 3 Segnalini Virus invece di 2: il virus si attiva al terzo, non al secondo.

## AZIONI

**Movimento:** 1AP per 1 stanza, nel Gran Finale 1AP per 2 stanze, mai con nemici.

**Ricerca:** 1AP lancia 1 dado x sopravvissuto nella stanza (max 4) + Dado Terrore.

**Dare/Prendere oggetti:** 1 AP per oggetto (Carta Equipaggiamento o Gettone Codice).

**Aprire porte:** 1AP, se non ha tutti i simboli avanza Oscurità di 1 x simbolo mancante.

**Combattimento:** 1AP, 1 arma, ne lancia i dadi (max 4) e spende munizioni se previsto.

**Liberare da presa:** 1AP, lancia dadi Valore Fuga + aiuti stesso gruppo non sotto presa.

**Spegnere fuochi:** 2AP x 1 Indicatore Fuoco.

**Funzioni stanze angolari:** 2AP ogni funzione usabile una sola volta per Round fra tutti.

**Aiutare aprire porte:** 1AP solo se stessa stanza e stesso gruppo di chi apre.

**Aiutare altri a liberarsi da presa:** 1AP solo se stessa stanza e gruppo e non sotto presa.