

DARK DARKER DARKEST - Very Quick Icon Reference

FUNZIONI SPECIALI TESSERE ANGOLARI

- ANTINCENDIO.** Permette di scartare tutti gli Indicatori Fuoco in una tessera non distrutta al costo di 2AP.
- SANTA BARBARA.** Permette di ricaricare al massimo (8 munizioni) un'arma a scelta nel proprio inventario al costo di 2AP
- SCORTE DI MEDICINALI.** Consente di recuperare fino ad un massimo di 2 Punti Salute al costo di 2AP.
- ARMADIETTO DELL'ANTIDOTO.** Consente a chi ha 2 Segnalini Virus di scartarne uno al costo di 2AP (non usabile altrimenti).
- TERMINALE COMPUTER.** Permette di perare sulla Plancia Sicurezza per inserire un Gettone Codice o forzare il sistema al costo di 2AP.

DADI SOPRAVVISSUTO

- SUCCESSO.** Automatico, Cumulativo. In combattimento fa 1 danno, in ricerca trova una carta.
- MIRINO.** Automatico, Cumulativo. Solo armi a distanza, +1 alla gittata, vale per tutti i Successi ottenuti.
- RESPINTA.** Opzionale, Cumulativo. Spinge via di 1 stanza in linea di vista un avversario nella stessa stanza.
- RITIRATA.** Opzionale, Cumulativo. In combattimento uno nella stanza va 1 stanza adiacente. In azione libera da presa.
- FALLIMENTO.** Obbligatorio. In combattimento annulla un altro dado a scelta, anche Fallimento.

DADO TERRORE

- ORDA VICINA.** Ingresso zombie in tessera adiacente (ortogonale o diagonale) a chi attiva l'evento.
- REAZIONE CREATURA.** Se c'è si attiva la Creatura, altrimenti si attivano 2 Orde/Segnalini Zombie nell'area di attivazione.
- INGRESSO CREATURA.** Se non c'è entra una Creatura (D4 e D6 per stanza, ripetere se chiusa o in fiamme e non resistente).
- INCENDIO/PROPAGAZIONE.** Se non c'è scoppia un incendio (D4 e D6 per stanza +1 Indicatore Fuoco), altrimenti il fuoco si propaga.

ABILITA' CREATURE E NEMESI

- Resistente al Fuoco.** Può muovere attraverso tessere in fiamme o distrutte e non subisce danni dal fuoco.
- Passamuri.** Il movimento non è bloccato dai muri e li attraversa.

ATTACCHI SPECIALI CREATURE

- Giant Snake.** Se fa almeno un Danno/Danno Grave oltre al Rinforzo, equivale a un Morso, altrimenti nulla.
- Gorilla.** Ogni Rinforzo fa 2 danni se è adiacente ad almeno un muro.
- Security Guard.** Se muovendo trova sopravvissuti si ferma e li attacca. Se dopo il movimento è solo attacca a distanza ogni gruppo in una stessa stanza, in linea di vista e entro 2 stanze. Immune alla Respinta.
- Undead Bird.** Un sopravvissuto nella sua stanza subisce una Presa. Non ci si libera normalmente ma solo eliminando la creatura.
- Zombie Dog.** Un sopravvissuto nella stanza scarta una Carta Equipaggiamento (scelgono i giocatori, anche uno che non ha oggetti).

ELEMENTI AVANZATI TESSERE

- FUGA DI GAS.** Se l'incendio entra nella stanza, aggiungere 1 Indicatore Fuoco in due tessere adiacenti (se possibile).
- CREATURA IN AGGUATO.** Chi entra lancia 1 dado per ogni presente (sé compreso): con Fallimento entra la Creatura se non c'è già.
- ARRIERE DIFENSIVE.** In questa stanza i Tiri Difensivi sono sempre con 4 Dadi e non conta quanti sopravvissuti ci sono.
- MAGAZZINO.** Nelle azioni Ricerca fatte in questa stanza, i risultati Mirino contano come Successo.
- VISIBILITA' OTTIMALE.** Tutti i risultati Mirino in combattimento qui danno +2 Gittata all'arma anziché +1.

PUNTI ESPERIENZA (XP)

Per ogni Zombi eliminato	+1 XP (chi lo elimina)
Per ogni porta aperta	+1 XP (tutti i sopravvissuti)
Per ogni Creatura eliminata	+2 XP (tutti i sopravvissuti)

DADI CREATURA

- DANNO.** Cumulativo. Uno sopravvissuto nella stanza subisce 1 danno.
- DANNO GRAVE.** Cumulativo. Un sopravvissuto nella stanza subisce 2 danni non divisibili con altri.
- PRESA.** Singolo. Uno libero nella stanza va sotto presa (1AP solo per liberarsi, no Tiri Difensivi e Abilità). Applicare PRIMA di Paura.
- PAURA.** Singolo. Un sopravvissuto non sotto presa nella stanza muove in una stanza adiacente ortogonale accessibile (non attiva nuove reazioni).
- RINFORZO.** Singolo. Se una singola orda a distanza 2 raggiunge la stanza vi entra, ma non attacca questo round.
- MORSO.** Cumulativo. Uno nella stanza che non ne ha già 2 prende 1 Segnalino Virus (massimo 2, occupa 1 posto inventario).

ATTACCHI SPECIALI NEMESI

- Doctor Mortimer.** Pesca a caso un Segnalino Zombie e mette le miniature in stanza adiacente ad almeno un sopravvissuto a scelta dei giocatori.
- Helen Kremer.** Tutti nelle tessere adiacenti in diagonale perdono 2 Punti Salute. Immune alla Respinta.
- Lisa Mortimer.** Aggiunge 1 Indicatore Fuoco in ogni stanza adiacente in ortogonale alla sua.
- Rachel Mortimer.** Un sopravvissuto a scelta dei giocatori in una tessera adiacente ortogonale o diagonale subisce una presa.

Zombie Expansion

- Disco Dell.** L'orda muove di 3 stanze anziché 2.
- Guts.** 1 Morso dell'orda non si può annullare con Tiro Difensivo.
- Chunk.** Si possono eliminare solo in combattimento corpo a corpo (stessa stanza), mai a distanza.
- Tuff Guy.** Vanno eliminati con 2 danni in uno stesso round (a terra con il primo e se non eliminati si rialzano in Reazioni).

DARK DARKER DARKEST - Very Quick Icon Reference

CARTE EQUIPAGGIAMENTO

- Antidote.** Scarta 1 Segnalino Virus (solo se ne ha 2).
- Armor.** Se equipaggiato può rilanciare un Tiro Difensivo.
- Automatic.** Ogni Successo conta come 2 colpi a segno.
- Baseball Bat.** La prima Respinta stordisce uno zombie (a terra), la seconda nello stesso round lo elimina (anche se da altri e altre armi). Se non eliminato lo zombie si rialza nelle Reazioni. Nessun effetto su Creature e Nemesis.
- Dynamite/Grenade.** Fa 2 danni (Granata) o 4 danni (Dinamite) in una stanza adiacente in linea di vista al costo di 1AP.
- Energy Drink.** Guadagna 2AP aggiuntivi per il Round corrente.
- Fire Alarm.** Può rilanciare il D4 per la direzione di propagazione del fuoco.
- Fire Axe.** Rimuove 1 Indicatore Fuoco dalla stanza al costo di 1AP.
- Fire Extinguisher/Helmet.** Fire Extinguisher rimuove 1 Indicatore Fuoco dalla stanza al costo di 1AP. Usando Fire Extinguisher e Fire Helmet insieme rimuovono 2 Indicatori di Fuoco al costo di 1AP. Fire Helmet non usabile da solo.
- First Aid Kit/First Aid Spray.** Cura 1 Punto Salute con lo Spray o 2 Punti Salute con il Kit.
- Flame Thrower/Gas Flask.** Flame Thrower aggiunge 1 Indicatore Fuoco in ogni stanza adiacente in ortogonale. Può essere ricaricato con Gas Flask per un secondo uso.
- Flare Gun.** Può rilanciare uno o entrambi i dadi posizione di Ingresso Zombie.
- Flashbang.** Rimuovere Indicatore Presa da un sopravvissuto nella stanza (compreso sé stesso).
- Flashlight.** Rivelare un Gettone Codice entro 2 stanze di distanza.
- Gas Mask.** Nel Round corrente può passare attraverso stanze in fiamme e distrutte senza subire i danni del fuoco.
- Handgun Scope/Laser Sight.** Incrementa di 1 stanza la Gittata dell'arma indicata.
- Map.** Può rilanciare il Dado Terrore.
- Mine.** Mette un cubetto nero nella stanza se senza zombie/creatura. Se zombie/creatura entrano nella stanza si rimuove e fa 3 danni a scelta dei giocatori fra i nemici. Se avanzano danni vanno dati a eventuali sopravvissuti se no si ignorano.
- Monkey Wrench.** Scambia un Gettone Codice rivelato nella stanza con uno coperto ovunque con lo stesso numero di simboli che viene rivelato.
- Night Vision** (Solo regole avanzate). Può rilanciare una volta ogni dado per vedere se si attiva una Creatura in Agguato.
- Shotgun.** Ogni Mirino conta come un Successo ma non aumenta la gittata dell'arma (se non usato con Shotgun Scope).
- Smoke Grenade.** Annulla un controllo delle telecamere nella stanza.
- Sniper Rifle.** Ogni Mirino abbinato ad un Successo è un Successo aggiuntivo e estende anche la Gittata dell'arma.
- Wirecutter.** Elimina dal gioco 1 Segnalino Telecamera nella stanza.