

CARNIVAL ZOMBIE



Regolamento Italiano



- CARNIVAL ZOMBIE -

Gli antichi manoscritti parlano di un Leviatano. Un enorme creatura che giace sul fondale limaccioso della laguna e sul cui dorso poggiano le fondamenta della città. Tutti concordano sul suo sonno tombale e sul suo risveglio che un giorno, inevitabilmente, scuoterà la città dalle sue radici fangose, polverizzando le palafitte vetrificate su cui poggia e schiantandola nel ribollente mare da cui il mostro sorgerà. Gli antichi dicono tuttavia che ci saranno dei segni, è scritto che i veneziani si accorgeranno dei suoi sussulti e potranno quindi mettersi in salvo dal mostro, che si riprenderà la sua libertà precipitando tra i flutti una città ormai deserta.

Ma i segni non ci sono stati. Quello che gli antichi non sanno, è che il Leviatano non vive. Per secoli, la città è vissuta ed ha prosperato sul dorso di un cadavere. Ora quel cadavere ha cominciato a risvegliarsi. E con esso i morti sono sorti dalla laguna.

Descrizione del gioco

In CARNIVAL ZOMBIE i Giocatori guidano un Gruppo di Personaggi in fuga da Venezia verso la terraferma, lontano dal terrore emerso dalla Laguna e scatenatosi sulla folla brulicante del Carnevale. CARNIVAL ZOMBIE è un gioco cooperativo in cui i giocatori vincono o perdono tutti insieme poiché il nemico è il gioco stesso.

Il Gruppo di Personaggi deve uscire dalla città aprendosi la strada attraverso le orde putrescenti di Infetti. I Giocatori devono però fare in fretta: il Leviatano su cui poggiano le fondamenta di Venezia si sta risvegliando ed è solo questione di tempo, prima che la città sprofondi nelle scure acque della laguna.

Ogni partita è divisa in diverse Notti e Giorni. Durante le Notti, i Giocatori si trincereranno dietro delle barricate improvvisate per resistere agli assalti degli Infetti. Si muoveranno invece attraverso la città scossa dai tremori durante il Giorno, quando gli Infetti vengono richiamati dai gemiti del Leviatano nell'abisso, per smuovere e liberare il loro abissale padrone dalle palafitte che lo inchiodano al fondale.

I Giocatori avranno diversi modi per uscire dalla città, ma poco tempo per farlo. E sul loro cammino saranno ostacolati dai Boss, i più implacabili servitori del Leviatano.

Introduzione

CARNIVAL ZOMBIE è un gioco molto semplice da imparare, ma molto difficile da padroneggiare.

Non farti spaventare dalle dimensioni del regolamento: gli esempi di gioco sono numerosi e le cose da tenere a mente molto poche.

Una grossa parte del regolamento è costituita dai finali, in cui si spiegano i vari modi in cui si può fuggire dalla città: non sei costretto a leggere ora questo capitolo. Se vuoi cominciare subito a giocare, leggi solo fino al termine delle Regole Generali: leggerai il Finale che ti interessa quando starai per affrontarlo, sempre che ci arrivi..

Scopo del gioco

I giocatori hanno due modi per vincere: fuggire da Venezia o uccidere il Leviatano.

Uccidere il Leviatano è molto difficile e richiede anche una certa dose di fortuna nel recuperare un antico artefatto, mentre fuggire è il metodo normale e più lineare per vincere. È possibile lasciarsi la città alle spalle in tre modi:

correndo verso la terraferma sul Ponte della Libertà inseguiti dagli Infetti;

affrontando in barca le acque scure e nebbiose della Laguna, cercando di approdare alla riva prima che il naviglio venga affondato dai morti che brulicano sotto le acque;

contattare dal campanile di San Marco il pilota del Dirigile per farsi recuperare all'Alba sull'Isola di San Michele.

COMPONENTI

Di seguito trovi una breve descrizione dei componenti del gioco.

Schede Personaggio

Ogni Personaggio ha una sua Scheda che riporta le seguenti informazioni:

- 1) **Nome & Immagine:** identificano il Personaggio.
- 2) **Attivazione:** indica l'ordine in cui agiscono i Personaggi.
- 3) **Assalto:** indica i Danni inflitti in un'Azione di **Assalto**.
- 4) **Abilità notturna:** l'abilità a disposizione del Personaggio durante la Notte. Questa abilità è sempre attiva e viene utilizzata senza spendere Azioni.
- 5) **Abilità diurna:** l'abilità a disposizione del Personaggio durante il Giorno. Per utilizzare queste abilità, il Personaggio deve utilizzare 1 Azione nel Giorno.
- 6) **Arma impugnata:** questa è l'Arma a disposizione del Personaggio all'inizio della partita. L'Arma viene utilizzata per le Azioni **Fuoco**.



Carte Oggetto

In CARNIVAL ZOMBIE ci sono 42 Carte Oggetto, 7 per Personaggio. Ogni carta ha le seguenti informazioni:

- Nome dell'oggetto & Immagine: servono per identificare la carta.
- Descrizione: in quest'area trovi tutte le informazioni per l'utilizzo della carta. Vi sono due tipi di carte Oggetto: *Equipaggiamenti* ed *Armi* (vedi sotto)



Vi possono inoltre essere alcune icone particolari intorno all'immagine:



Usa e getta: se presente, indica che, una volta usato, l'Oggetto deve essere eliminato dal gioco.



Oggetto di partenza: indica un Oggetto da assegnare al Personaggio durante la Preparazione in una partita a difficoltà **Facile**



Oggetto da usare a inizio Ora: indica un Oggetto da utilizzare all'inizio di una nuova Ora della Notte (Fase 1, in qualsiasi Ora della Notte).



Oggetto da usare a inizio notte: indica un Oggetto da utilizzare all'inizio della prima Ora della Notte (Fase 1, ma solo della prima Ora della Notte).



Oggetto che si può usare di Giorno



Oggetto che si può usare di Notte

Carte Oggetto – Armi

Per utilizzare una Carta Oggetto Arma è necessario effettuare un'Azione **Fuoco**. Ogni Arma riporta:



Colpi: il numero di Colpi che l'Arma può utilizzare in una singola Azione di **Fuoco**.



Danno: il numero di Danni che ogni Colpo infligge. Se accanto al numero è presente il simbolo  (colpo Esplosivo) il Danno viene inflitto a tutti gli Infetti/Boss presenti nella casella del bersaglio.



Gittata: il numero massimo Gironi di distanza dal Rifugio in cui può essere scelto un bersaglio.

Carte Oggetto - Equipaggiamenti

Le carte Equipaggiamento riportano una descrizione del loro effetto. In caso di contrasto, le regole della carta Oggetto prevalgono su quelle del gioco.



Carte Incubo

In CARNIVAL ZOMBIE ci sono 18 Carte Incubo. Ogni carta ha le seguenti informazioni:

- 1) Evento: definisce l'Evento che influenzerà i Personaggi durante il Giorno.
- 2) Caselle per determinazione "casuale": permettono di determinare casualmente un Personaggio, un Luogo sulla cartina di Venezia, il risultato di una Ricerca o un Antro/Bolgia.



Quando devi determinare qualcosa di **"casuale"**, si utilizzano le carte Incubo. Pescando una carta è infatti possibile determinare casualmente:



Personaggio: indica un Personaggio.



Luogo: individua un Luogo sulla Cartina di Venezia.  Indica posizione Gruppo

Ricerca: determina il risultato di un'azione Ricerca. I risultati Ricerca sono



Oggetto



Superstiti



Infetto



Antro/Bolgia: per determinare un Antro, leggi lettera e numero.

Leggi solo la lettera per determinare una Bolgia.  Indica "a scelta"



I Personaggi: queste pedine rappresentano i Personaggi e vengono utilizzate nel Rifugio sulla Mappa Tattica durante la risoluzione della Notte (vedi pag. 10) o di uno dei Finali (vedi pag. 22).

Segnalini Ordine: vengono utilizzati durante la Notte da chi controlla Captain Terror (vedi pag. 19).



Ponte / Cimitero: il tassello Ponte viene posizionato sopra il Rifugio durante il Finale Ponte della Libertà (vedi pag. 23). Il tassello Cimitero viene posizionato sopra il Rifugio durante il Finale Dirigibile (vedi pag. 28).

Pila di Cadaveri / Barca: La Pila di Cadaveri viene utilizzata durante la Notte. La Barca serve invece per la fuga da uno dei Porti (vedi il Finale Barca a pag. 25). Su questo segnalino vengono piazzati i Personaggi che si trovano sul Ponte della Barca. La casella serve invece per posizionare il segnalino Gruppo all'inizio del Finale.



Segnalini Barca: Vengono piazzati sulla Scheda dei Personaggi che, durante il Finale Barca, occupano le relative posizioni (Timone, Mappe, Pompe e Coffa) e che quindi non possono essere posizionati sul Ponte.

Segnalino Gruppo: Rappresenta la posizione del Gruppo sulla Cartina di Venezia.



Segnalini Stress: Vengono posizionati sul Tracciato del Terrore e servono per tenere conto dello Stress accumulato da un Personaggio.

Segnalini Affondamento: Vengono piazzati sulla Cartina di Venezia per indicare i Luoghi sprofondati a causa dei sussulti del Leviatano. In questi Luoghi il Gruppo non può fermarsi durante la Notte!



Segnalino Calendario: Si sposta sui Biglietti del Calendario per tenere traccia dello scorrere inesorabile del tempo.

Segnalino Clessidra: Viene posizionato sulla Clessidra per indicare l'Ora in corso



Segnalino Bomba: viene posizionato sul Percorso della Bomba.



Segnalini Ostacoli (fronte/retro): Vengono piazzati nelle caselle Esterne e rappresentano delle particolarità del terreno che ostacolano i Personaggi nella difesa del Rifugio durante la Notte. I segnalini sono fronte/retro con due colori di riferimento diversi () ed un numero che indica il Girone in cui devono essere posizionati.

Segnalini Fortificazioni: Vengono piazzati nelle caselle del Rifugio e rappresentano delle particolarità del Rifugio che sono di aiuto ai Personaggi nella difesa del Rifugio durante la Notte.



L'Abisso: è il sacchetto (d'ora in avanti chiamato Abisso) in cui vengono messi gli Infetti, i Superstiti trovati e i cubetti Paranoia utilizzati nella partita.

Carnival Zombie include **190 cubetti di legno** di vario colore, che rappresentano:

-  45 Infetti *Vermin* di colore verde
-  35 Infetti *Incubus* di colore bianco
-  35 Infetti *Moloch* di colore viola
-  25 Infetti *Goliath* di colore grigio
-  10 *Supersititi* di colore azzurro – persone sopravvissute all'orgia di sangue che si sono nascoste nella città e che possono essere trovate e portate in salvo dai Personaggi (vedi pag. 17).
-  10 *Danni* di colore rosso – vengono utilizzate per segnare i Danni accumulati da un Boss.
-  24 *Barricate* di colore legno – rifiuti e materiale trovato per strada con cui i Personaggi si proteggono circondando il Rifugio durante la Notte.
-  6 *Paranoia* di colore Nero – sono il frutto dell'influenza oscura del Leviatano, che può ostacolare i Personaggi (vedi pag. 17) o attirare l'Orda di Infetti (vedi pag. 17).



- Vermin -

La maggior parte degli Infetti rientra in questa categoria. Assetati di sangue, bramano la carne umana più di qualsiasi cosa. Il loro istinto perverso li spinge a dirigersi sempre verso i viventi più vicini, per cibarsi delle loro carni con un diabolico appetito.

- Incubus -

Non è chiaro il motivo, ma talvolta i migliori amici dell'uomo ne condividono il destino oltre la morte. Questi segugi spettrali sono quanto di più pericoloso esista: inseguitori implacabili dalle zanne aguzze che non lasciano scampo alle loro prede.



- Moloch -

Talvolta dopo la morte gli Infetti si trasformano ed alcuni attributi che avevano appena accennati in vita, diventano più marcati ed animaleschi. Vi sono Moloch dagli artigli affilati, altri dalle zanne aguzze, altri ancora con corna o spuntoni, ma tutti sono accomunati dalla pericolosità dei loro attacchi.



- Goliath -

Dei veri colossi putrescenti, questi ammassi di carne in decomposizione sono tanto disgustosi, quanto resistenti. La loro stessa mole gli impedisce di essere particolarmente veloci o aggressivi, ma l'ammasso di carne che li ricopre è in grado di assorbire anche i colpi più potenti.



I Boss (4 cilindri e 4 coni di vario colore: verdi, bianchi, viola e grigi): sono i nemici più pericolosi che il Gruppo può affrontare. Per una descrizione dei Boss, vedi pag. 18.

PANORAMICA DEL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco è diviso in alcune aree:

Cartina di Venezia



La Cartina di Venezia è suddivisa in Luoghi collegati fra loro da Strade.

1) Numero di riferimento: è il numero che identifica il Luogo (vedi tabella dei Luoghi, pag. 21). Se dietro il numero (**1a**) si trova il simbolo Azione Speciale  significa che è possibile effettuare un'Azione Speciale nel Luogo (vedi Abilità del Capitano, pag. 19)

2) Terreni: i piccoli cerchi colorati attorno al Numero di riferimento rappresentano i Terreni che caratterizzano il Luogo (vedi Terreni, pag. 10) e che verranno posizionati sulla Mappa Tattica durante la Notte. I Terreni sono divisi fra Fortificazioni () e Ostacoli ().

3) Strade: collegano i vari Luoghi. Il Gruppo può muoversi da un Luogo all'altro solo se i due Luoghi sono collegati da una Strada.

4) Strade difficili: le Strade con un modificatore vicino (**+1** o **+2**) sono difficili. In esse il Movimento richiede più Ore (vedi Movimento, pag. 16)

5) Partenze: sono i 3 Luoghi da cui può cominciare una partita. Il colore della maschera indica la posizione di partenza a secondo del livello di difficoltà ( : Facile,  : Medio,  : Difficile)

6) Finali: queste icone che evidenziano i Luoghi collegati ai Finali (vedi pag. 22):



Porti: in questi Luoghi è possibile tentare la fuga in Barca (vedi pag. 25)



Ponte: in questo Luogo è possibile tentare la fuga sul Ponte (vedi pag. 23)



Radio: in questo Luogo è possibile contattare il pilota del Dirigibile per tentare la fuga dal Luogo 7 (vedi pag. 28)



Dirigibile: in questo Luogo è possibile fuggire in Dirigibile (vedi pag. 28)



Bomba: in questo Luogo è possibile uccidere il Leviatano con la Bomba Sacra (vedi pag. 29)

7) Punti cardinali: i Punti Cardinali vengono utilizzati per riconoscere le direzioni di uscita dei Luoghi.

Mappa Tattica

La Mappa Tattica è divisa in Caselle, che sono raggruppate in alcune aree:



Rifugio



Esterno



Antro



Bolgia



Gironi

Rifugio: le 4 Caselle centrali circondate dai box delle Barricate.

Esterno: le altre Caselle, che si trovano oltre i box delle Barricate.

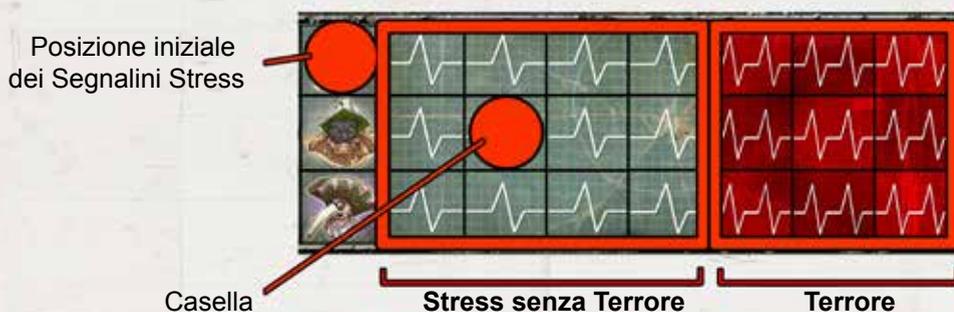
Antri: l'Esterno è diviso in 8 Antri, ciascuno costituito da 3 Caselle progressivamente più lontane dal Rifugio. Ogni Antri è riconoscibile per un Punto Cardinale ed un Numero (ad es. N1 = Nord 1)

Bolge: ogni Bolgia è costituita da 2 Antri e da un casella Rifugio, le 4 Bolge sono divise secondo i Punti Cardinali (N, S, W, E).

Gironi: le Caselle dell'Esterno sono suddivise per tre Gironi, riconoscibili da un numero romano in ordine crescente dai più vicini ai più lontani dal Rifugio (I, II, III);

Sui Box Barricate si posizionano le Barricate con cui i Personaggi fortificano il Rifugio per proteggersi dagli Infetti e dai Boss. In questi box si posizionano inoltre gli Infetti/Boss che riescono a distruggere le Barricate penetrando nel Rifugio per attaccare i Personaggi.

Tracciato del Terrore



Su questo tracciato viene tenuto conto dello Stress accumulato da ciascun Personaggio. Quando un Personaggio accumula di 1 Stress, sposta il segnalino di 1 casella più lontano dalla posizione iniziale. Quando lo rimuove, spostalo nella direzione opposta. Se il segnalino Stress di un Personaggio entra nell'area rossa, il Personaggio è preda del Terrore (vedi pag. 17). Se esce dal tracciato, il Personaggio è Incapacitato (vedi pag. 17).

Calendario

Con il Calendario si può tenere il conto del tempo trascorso. Il Calendario permette inoltre di conoscere il numero di Boss che i Personaggi dovranno affrontare durante la Notte.

Il calendario è diviso in 4 **Biglietti**, uno per giorno del Carnevale.



Sui primi 3 Biglietti trovi:

Notte: posiziona qui il segnalino Calendario quando stai risolvendo la Notte.

Giorno: posiziona qui il segnalino Calendario quando stai risolvendo il Giorno.

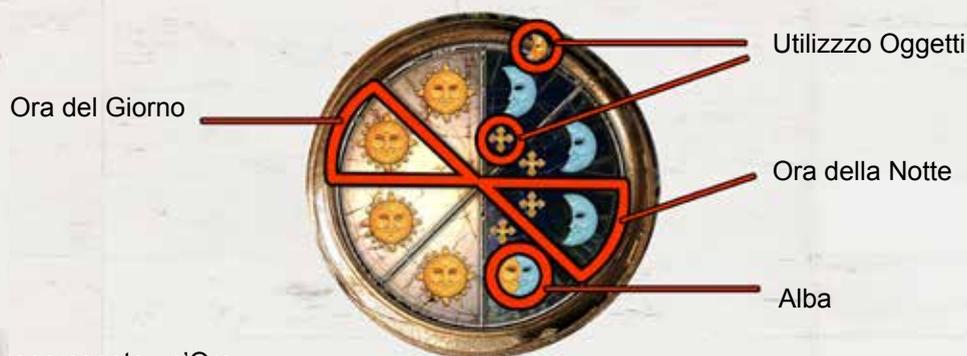
Boss: queste icone (coni e cilindri) permettono di verificare il numero di Boss che i Personaggi dovranno affrontare durante la Notte a secondo della difficoltà della partita in corso. Le maschere servono come promemoria della difficoltà scelta (🟢 : Facile, 🟡 : Medio, 🔴 : Difficile). Se giochi una partita a difficoltà Facile 🟢, considera solo i coni/cilindri verdi, se giochi a difficoltà Media 🟡 calcola verdi e gialli, se giochi a difficoltà Difficile 🔴 utilizzali tutti.

L'ultimo Biglietto non riporta queste informazioni perché la 4a Notte è quella in cui si risveglia il Leviatano, distruggendo la città. Se i Giocatori non stanno per affrontare un Finale all'inizio della 4a Notte, la partita termina immediatamente con la loro sconfitta. Sul 4° Biglietto si trovano quindi solo il Leviatano e i simboli dei Finali.



Clessidra

La Clessidra indica l'Ora in corso nella Notte e nel Giorno. Ci sono 4 Ore nel Giorno e 4 Ore nella Notte. L'ultima Ora della Notte è l'Alba. Utilizza il segnalino Clessidra per indicare l'Ora in corso.



Ora: Ogni spicchio rappresenta un'Ora.

Ora della Notte: Gli spicchi neri con il simbolo della Luna vengono usati durante la Notte. Ogni Notte è divisa in 4 Ore.

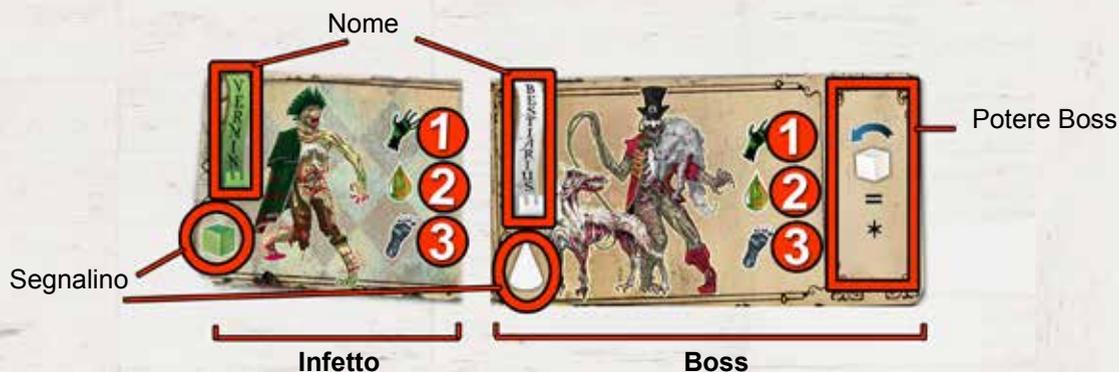
Ora del Giorno: Gli spicchi bianchi con il simbolo del Sole vengono usati durante il Giorno. Ogni Giorno è diviso in 4 Ore.

Alba: rappresenta l'ultima Ora della Notte e segue delle regole particolari (vedi pag. 12).

Utilizzo Oggetti: un promemoria per gli Oggetti che possono essere giocati all'inizio di ogni Ora della Notte. Il simbolo della prima Ora è diverso perché alcuni Oggetti possono essere attivati solo all'inizio della prima Ora della Notte.

Tarocchi

In quest'area trovi tutte le informazioni che ti servono su Infetti e Boss. Infetti e Boss sono divisi su vari Tarocchi: gli Infetti sono rappresentati su quelli più piccoli. I Boss su quelli più grandi.



Infetto: i tarocchi più piccoli rappresentano gli Infetti, i nemici più comuni;

Boss: i tarocchi più grandi ritraggono i Boss, i più rari e pericolosi servitori del Leviatano;

Nome: il nome del Boss/Infetto.

1) Attacco: quanto Stress fa accumulare quando Attacca;

2) Vita: il quantitativo di Danni che può assorbire;

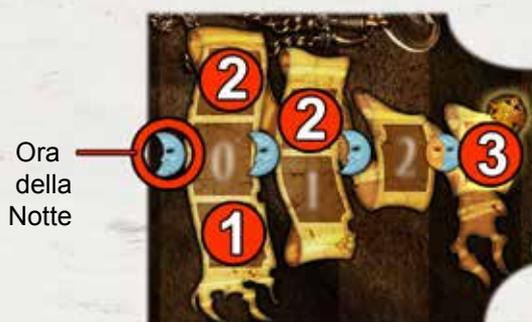
3) Movimento: la velocità di Movimento;

Potere: caratteristica dei Boss, i Poteri sono spiegati a pag. 18;

Segnalino: indica il segnalino a cui corrisponde il Boss/Infetto.

Percorso della Bomba

Questo Percorso viene utilizzato solo se si tenta il Finale San Pantaleone (si veda pag. 29).



1) Casella di partenza: In questa casella viene posizionato il segnalino Bomba Sacra all'inizio della Notte.

2) Caselle: Queste sono le caselle lungo cui si deve far avanzare il segnalino Bomba Sacra per innescarla. Il numero indica lo Stress che viene accumulato dal Personaggio che fa avanzare il segnalino.

3) Bomba Innescata: quanto il segnalino Bomba Sacra raggiunge questa casella, l'ordigno è innescato.

Ora della Notte: le caselle immediatamente alla destra di ogni Ora sono quelle in cui è possibile fare avanzamenti quando la Clessidra indica la stessa Ora. Vedi pag. 14.



Discarica

In questa casella vengono tenute le Barricate che non sono disponibili. Le Barricate disponibili vengono infatti tenute nei box Barricate di Notte e nel Rifugio di Giorno.

PREPARAZIONE



Preparazione di una partita a 3 Giocatori

Preparazione Iniziale

Di seguito la Preparazione di una partita a difficoltà  Media. Se vuoi giocare a un altro livello di difficoltà, leggi a pag. 22. Se è la tua prima partita, ti consigliamo di giocare a difficoltà Facile.

Quando inizi una nuova partita di Carnival Zombie:

- apri il tabellone di gioco davanti a te;
- mescola e disponi in 6 mazzi separati le carte Oggetto di ogni Personaggio;
- mescola e disponi in un mazzo le carte Incubo;
- assegna ad ogni Giocatore uno o più Personaggi:

1 giocatore: 6 Personaggi;
2 giocatori: Personaggi 1-3-5 e Personaggi 2-4-6
3 giocatori: Personaggi 1-2, Personaggi 3-4, Personaggi 5-6
4 giocatori: Personaggi 1-2, Personaggio 3, Personaggio 4, Personaggi 5-6
5 giocatori: Personaggio 1, Personaggio 2, Personaggio 3, Personaggio 4, Personaggi 5-6
6 giocatori: 1 Personaggio cad.

- Ogni Giocatore prende la Scheda e la Pedina dei Personaggi da lui controllati e li posiziona davanti a sè, chi controlla Captain Terror riceve i tre segnalini Ordine.
- posiziona i 6 segnalini Stress nella relativa casella iniziale del Tracciato del Terrore;
- posiziona gli 8 Boss nelle rispettive caselle dei Tarocchi;
- piazza il segnalino Gruppo nel Luogo Partenza  ;
- piazza segnalino Clessidra sulla prima ora della Notte
- piazza il segnalino Calendario sulla Notte del primo Biglietto (quello più in basso)
- posiziona la Pila di Cadaveri accanto al tabellone di gioco;
- metti 12 Barricate nel Rifugio, tieni le altre 12 nella Discarica;
- metti tutti gli Infetti nel Abisso insieme a 2 Superstiti e 5 Paranoia;
- tieni a portata di mano gli altri Superstiti, Affondamenti, Danni e Terreni.

Regole Generali

In Carnival Zombie ci sono alcune semplici regole generali di cui si deve sempre tenere conto.

Ordine di attivazione: i Personaggi agiscono sempre in ordine numerico di attivazione. L'ordine di attivazione di ogni Personaggio è indicato sulla Scheda Personaggio. Per Infetti e Boss vale invece la regola del più forte: se ci fossero dei dubbi, usa questo ordine di priorità Boss / Moloch / Goliath / Incubus / Vermin.

Il Capitano: il ruolo di pescare carte e piazzare Infetti ricade sul Giocatore che controlla Captain Terror. Egli ha il potere di dirimere le situazioni dubbie o anomale ed a lui spetta l'ultima parola per tutto ciò su cui il Gruppo non riesce ad accordarsi. È bene tuttavia che chi controlla Captain Terror discuta ogni situazione con gli altri Giocatori, prima di prendere la decisione definitiva.

Nota dell'Autore: il ruolo del Capitano è quello più indicato per chi conosce bene il gioco oppure per quei giocatori che sono soliti prediligere ruoli di leadership.

Il mazzo Incubo: si pesca sempre la prima carta in cima. Non appena viene pescata l'ultima carta del mazzo, forma un nuovo mazzo mescolando tutte le carte scartate.

Turno di gioco

Ogni turno di gioco in Carnival Zombie è suddiviso nelle seguenti fasi:

Notte – i Personaggi cercano di resistere nel Rifugio all'assalto di un'orda di Infetti e Boss: in questa fase avvengono i combattimenti. Al termine della Notte, sposta in avanti il segnalino Calendario sulla casella Giorno successiva.

Giorno – Captain Terror sposta il segnalino Gruppo attraverso i vari Luoghi di Venezia, quindi i Personaggi possono eseguire varie Azioni per prepararsi al combattimento notturno. Al termine del Giorno, sposta in avanti il segnalino Calendario sulla casella Notte successiva.

NOTTE



È di notte che i morti sorgono dalla laguna..

Durante la Notte i Personaggi si difendono dagli attacchi degli Infetti trincerandosi dietro le Barricate.

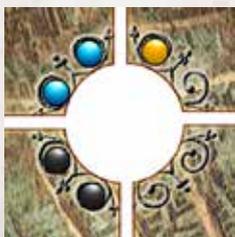
Per prima cosa esegui quanto indicato nella "Preparazione della Notte", successivamente affronta la notte come indicato nello "Svolgimento della Notte".

Preparazione della Notte

Per prepararti ad affrontare la Notte posiziona nell'ordine:

- 1. Terreni**
- 2. Barricate**
- 3. Personaggi**
- 4. Boss**

1. Terreni



Sulla Cartina di Venezia sono indicati i Terreni presenti nel Luogo in cui si trova il Gruppo. Posiziona prima gli Ostacoli ( ), poi le Fortificazioni ().

Per ogni Ostacolo/Fortificazione, pesca a caso un segnalino Ostacolo/Fortificazione e una carta Incubo.

Ostacolo - Piazza il Terreno:

- dal lato del colore del Terreno che stai piazzando ( o );
- in un Antro **casuale** (carta Incubo);
- nel Girone indicato sul segnalino.

Fortificazione - Piazza il Terreno:

- nella casella Rifugio di una Bolgia **casuale** (carta Incubo).

Quando piazzati 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.



Edificio (Girone I): è 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.



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.



Tanche (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.

Il Gruppo sta affrontando la Notte nel Luogo 4. Nel Luogo devono essere piazzati 2 Ostacoli , 2 Ostacoli  ed 1 Fortificazione . Marco, che controlla Captain Terror, posiziona prima gli Ostacoli . Pesca 1 segnalino Ostacolo ed una carta Incubo. Dal lato  del segnalino si trova un Pontile, sulla carta Incubo è indicato **Est 1**. Posiziona quindi il Pontile nel Girone III dell'Antro Est 1. Pesca quindi un altro segnalino Ostacolo ed una carta Incubo. Dal lato  del segnalino si trova un Tombino, sulla carta Incubo è indicato **Nord 2**. Posiziona quindi il Tombino nel Girone II dell'Antro Nord 2. Ora deve posizionare gli Ostacoli . Pesca 1 segnalino Ostacolo ed una carta Incubo. Dal lato  del segnalino si trova un Edificio, sulla carta Incubo è indicato **Sud 1**. Posiziona l'Edificio nel Girone I dell'Antro Sud 1. Pesca quindi un altro segnalino Ostacolo ed una carta Incubo. Dal lato  del segnalino si trova una Catacomba, sulla carta Incubo è indicato ancora **Sud 1**: avendo quella casella già occupata dall'Edificio, deve piazzare la Catacomba nella prima casella valida in senso orario, quindi su Ovest 2 (sempre al Girone I). Infine deve posizionare la Fortificazione . Pesca a caso un segnalino Fortificazione ed estrae le Taniche, pesca una carta Incubo ed ottiene il risultato  "A scelta", che gli permette di piazzare la Fortificazione dove preferisce. Sceglie quindi di piazzarla nella Bolgia Nord.

2. Barricate

Il Giocatore che controlla Captain Terror posiziona le Barricate disponibili nei box attorno al Rifugio. Le Barricate disponibili sono quelle che si trovano nel Rifugio all'inizio della Notte.

3. Personaggi

Ogni Giocatore posiziona in ordine di attivazione i Personaggi che controlla nelle Caselle del Rifugio.

4. Boss

Guarda i Boss sul Biglietto del Calendario su cui si trova il segnalino Calendario.

Per ogni Boss:

1. Pesca 1 carta Incubo.
2. Pesca 1 Infetto dal Abisso;

Se peschi un cubetto Paranoia, vedi 17.

Se peschi un Superstite, vedi 17.

Altrimenti posiziona:

il **Boss** che corrisponde al colore dell'Infetto estratto

ed alla **forma indicata sul Biglietto** in cui si trova il segnalino Calendario nel Girone III di un **Antro casuale** (carta Incubo)

Se quel Boss è già presente, estrai un altro Infetto fino a creare una combinazione valida.

Una volta piazzati tutti i Boss, rimetti gli Infetti estratti nel Abisso.



Dopo aver piazzato i Terreni, si devono posizionare le Barricate. Il Gruppo ne ha 15 a disposizione. Dopo aver discusso della strategia da adottare per la Notte, Marco, che controlla Captain Terror, riempie i box degli Antri Ovest 1, Ovest 2 e Sud 1, ne mette 2 in Est 1 e Nord 2 e ne mette una sola in Nord 1 e Sud 2, lasciando senza Barricate l'Antra Est 2. A questo punto i Giocatori schierano i Personaggi da loro controllati: Captain Terror viene schierato nella casella del Rifugio appartenente alla Bolgia Ovest insieme a Lady Columbine, Hellequin viene messo a Sud, Brighell a Nord, mentre ad Est vengono schierati Pantalion e Doc Pestilence. Ora vengono piazzati i Boss. Il segnalino Calendario si trova sul secondo Biglietto, che a difficoltà Media prevede la presenza di 3 Boss: Cilindro, Cono, Cilindro. Marco, che controlla Captain Terror, posiziona il primo. Estrae un cubetto dal Abisso e pesca una carta Incubo. Il cubetto estratto è viola, la carta indica Nord2. Il primo Boss indicato sul Biglietto è un Cilindro, quindi Marco posiziona l'Admiral (cilindro viola) nel Girone III dell'Antra Nord 2. Ora fa lo stesso per il secondo: estrae un cubetto verde e la carta Incubo indica ancora Nord 2. Posiziona quindi la Mistress (cono verde) nella stessa casella dell' Admiral. Infine estrae un cubetto bianco e la carta Incubo indica Est 1: posiziona quindi il Doge (cilindro bianco) nel Girone III dell'Antra Est 1.

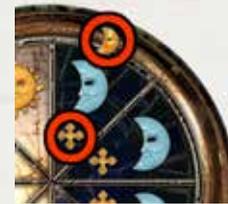
Svolgimento della Notte

La Notte è divisa in 4 Ore, ogni Ora è suddiviso nelle seguenti Fasi:

1. Utilizzo degli oggetti
2. Entrata Infetti (no nell'Ora Alba)
3. Movimento Boss & Infetti
4. Azione Personaggi
5. Attacco Boss & Infetti
6. Avanza Ora

1. Utilizzo degli oggetti

In questa Fase i Giocatori possono usare uno dei loro Oggetti con il simbolo . Solo nella prima Ora della Notte, si possono usare gli Oggetti con il simbolo .



2. Entrata degli Infetti (no nell'Ora Alba)

Pesca a caso dall'Abisso e posiziona 3 Infetti nella Casella del Girone III di ogni Antra.

Se peschi un cubetto Paranoia, vedi 17.

Se peschi un Superstite, vedi 17.

Questa Fase non viene eseguita se il segnalino Clessidra si trova nell'Ora Alba.

3. Movimento Boss & Infetti

Ogni Boss si muove verso la casella Rifugio della Bolgia in cui si trova di un numero di caselle pari al suo valore di Movimento.

Una volta mossi i Boss, ogni Infetto si muove verso la casella Rifugio della Bolgia in cui si trova di un numero di caselle pari al suo valore di Movimento.

Se un Boss o Infetto si muove nel Girone I ed ha ancora punti Movimento a disposizione, deve posizionarsi in un box Barricate libero, ma solo se non vi sono Barricate in nessuno dei 3 box dell'Antra: se c'è anche un solo box occupato da una Barricata, non è possibile entrare. In ogni box può esserci una sola Barricata o Boss o Infetto.

Nota: per evitare confusioni, è meglio muovere gli Infetti un Antra alla volta, partendo prima da quelli nei Gironi più vicini al Rifugio.

Regola del più forte

Se più Boss/Infetti hanno punti movimento per entrare nei box Barricata, posiziona nei box gli Infetti/Boss con Attacco maggiore. A parità di Attacco, posiziona quelli con Vita maggiore. Se i box sono già occupati da Infetti/Boss con Attacco/Vita minore, sostituisgili.

All'inizio del Movimento Boss & Infetti, i box Barricate sono occupati da 3 Incubus (Attacco 1). Nel Girone I si trovano 1 Moloch (Attacco 2), 1 Vermin (Attacco 1) ed 1 Martyr (Attacco 3). Posiziona nei box Barricate il Moloch ed il Martyr, retrocedendo 2 Incubus al Girone I.



Marco estrae 3 Infetti per Antra e li posiziona sulla Mappa Tattica al Girone III. Ne estrae uno aggiuntivo e lo posiziona sul Tombino (vedi Terreni, pag. 10).

Ora muove Boss ed Infetti verso il Rifugio.

Nella Bolgia Nord si trovano due Boss: l' Admiral e la Mistress. L' Admiral ha Movimento 0, quindi non si muove, mentre la Mistress ha Movimento 1, quindi la sposta in avanti al Girone II del suo Antra.

Ora tocca agli Infetti: muove prima l'Incubus posizionato sul Tombino. L'Incubus ha Movimento 2, lo sposta nel Girone I col primo: gli resta 1 Movimento. È libero un solo box Barricata del suo Antra, quindi non può occuparlo: devono prima essere distrutte le altre due Barricate. Si ferma quindi nel Girone I. Muove ora tutti gli altri Infetti secondo il loro Movimento.

4. Azioni dei Personaggi

Ogni Personaggio può eseguire un'Azione. Una sola volta per Ora ogni Personaggio può scegliere di accumulare 1 Stress per eseguire un'altra Azione. Le Azioni possibili sono:

- **Movimento**: sposta il Personaggio in un'altra Casella del Rifugio.

- **Assalto**: attacca un Infetto/Boss a scelta che si trova nei box Barricata della Bolgia in cui è posizionata la pedina del Personaggio. Infligge un numero di Danni pari al valore di Assalto  del Personaggio (vedi Eliminazione di Infetti/Boss di seguito).

- **Fuoco**: attacca Infetti/Boss che si trovano nei Gironi della Bolgia in cui è posizionata la pedina del Personaggio. Il Giocatore sceglie l'Arma con cui intende Sparare. **Negli Antri della Bolgia** in cui si trova il Personaggio, distribuisce il numero di Colpi  indicati, fra bersagli (Infetti e Boss secondo le regole indicate sotto) entro la Gittata  indicata dall'Arma: ogni bersaglio a cui assegna un Colpo subisce il numero di Danni  indicati sull'Arma (vedi Eliminazione di Infetti/Boss di seguito). Se un'Arma ha il simbolo , il Danno viene inflitto **anche** a tutti gli **altri Infetti/Boss** presenti **nella stessa Casella del bersaglio**.

Un Infetto/Boss può essere scelto come bersaglio di un Colpo  alle seguenti condizioni:

- deve essere entro la Gittata indicata dall'Arma;
- in ogni Antro puoi attaccare solo i bersagli nel Girone più vicino al Rifugio;
- i Boss non possono essere scelti come bersagli se nella stessa casella si trovano Infetti, a meno che non venga utilizzata un'Arma con Danno 
- non puoi effettuare l'azione Fuoco se c'è anche un solo Infetto/Boss nei box Barricata della tua Bolgia;
- puoi dividere i Colpi fra gli Antri, purchè vengano rispettate le regole appena elencate.

Eliminazione di Infetti/Boss:

Boss: viene eliminato quando i Danni sono pari o superiori alla sua Vita. Per ogni Danno inflitto, posiziona sul Tarocco del Boss un segnalino Danno.

Infetto: viene eliminato se i Danni inflitti ad un Infetto nella stessa Azione **Fuoco/Assalto** eguagliano o superano la sua Vita, altrimenti non accade nulla (a meno che tu non scelga di Concentrare gli attacchi, vedi di seguito). Se elimini un Infetto, posizionalo sulla Pila di Cadaveri (vedi Pila di Cadaveri, pag. 14)

Concentrare gli attacchi: se il Danno inflitto nella stessa Azione **Fuoco/Assalto** non è sufficiente ad eliminare un Infetto, può essere sommato a quello inflitto in un'altra Azione **Fuoco/Assalto** immediatamente successiva effettuata **dallo stesso Personaggio** (ad es. accumulando 1 Stress per effettuare un'altra Azione, vedi pag. 17). Non è possibile concentrare gli attacchi di due Personaggi diversi sullo stesso bersaglio.

È il turno di Hellequin che è schierato nella Bolgia Nord che è in questa situazione:



Hellequin non può effettuare l'Azione **Fuoco** perché vi è un Incubus nei box Barricata. Esegue quindi un **Assalto**. Causa 1 Danno all'Incubus, sufficiente ad eliminarlo: lo prende e lo lascia cadere sulla Pila di Cadaveri (vedi Pila di Cadaveri, pag. 14). A questo punto decide di accumulare 1 Stress per effettuare un'altra Azione. Effettua questa volta **Fuoco**. L'M16 gli garantisce due colpi. Non può colpire il **Tenor** perché nella stessa casella si trovano degli Infetti ed è costretto a colpire i bersagli più vicini di ogni Antro. Sceglie di attaccare il Vermin nel Girone I eliminandolo con il primo colpo e solo dopo può assegnare il secondo colpo ad uno dei Moloch nel Girone II, eliminando anch'esso. Ancora una volta prende i due Infetti eliminati e li lascia cadere sulla Pila di Cadaveri. Brighell è Incapacitato, quindi non ha Azioni.

Ora è il turno di Pantalion, anch'egli nella Bolgia Nord, che, avendo un'Arma con Danno , decide di fare **Fuoco** ed attaccare la casella del Girone I nell'Antro Nord 2. Il colpo causa 1 Danno a tutti i bersagli, quindi elimina l'Incubus ed infligge un Danno al **Tenor**, ma non ha effetto sui Goliath, che hanno 2 Vita. Tuttavia Pantalion può **concentrare gli attacchi**: accumula 1 Stress ed effettua immediatamente una nuova azione **Fuoco**, attaccando ancora la stessa casella. Il danno si somma al precedente, quindi i 2 Goliath vengono ora eliminati e lasciati cadere sulla Pila di Cadaveri, inoltre il Tenor riceve un ulteriore Danno.



Pila di Cadaveri

Ogni volta che un Giocatore elimina uno o più Infetti (non Boss) con una singola Azione (Fuoco/Assalto) deve prenderli dalla mappa tattica e lasciarli cadere sopra il tassello Pila di Cadaveri. Può farli cadere da qualsiasi altezza, anche molto bassa, purchè la mano non tocchi la Pila di Cadaveri o i cubetti sopra di essa.

Se uno o più Infetti cadono (o ne fanno cadere altri) fuori dalla Pila di Cadaveri (facendogli toccare il tavolo), il Giocatore li deve rimettere in gioco: posizionali nelle caselle del Girone III della Bolgia (Antro a scelta) dove si trova il Personaggio da lui controllato.

Quel Personaggio accumula 1 Stress (indipendentemente dal numero di Infetti rimessi in gioco).

Le patatine fritte possono essere un problema a Carnival Zombie...

5. Attacco Boss & Infetti

Tutti gli Infetti/Boss che si trovano nel Girone I o in un box Barricata effettuano un attacco che causa un Danno pari al valore loro di Attacco.

Infetti/Boss che si trovano nel Girone I eliminano 1 Barricata dell'Antro per ogni Danno Inflitto. Metti le Barricate eliminate nella Discarica. Eventuale Danno in eccesso non viene considerato.

Ogni Infetti/Boss in un box Barricata causa ad un Personaggio l'accumulo di 1 Stress per ogni Danno inflitto.

Tutto il Danno inflitto dall'Attacco di un Infetto/Boss deve essere assorbito da un solo Personaggio.

Eventuale Danno in eccesso non viene considerato.

Il Personaggio bersaglio di ogni Attacco deve essere scelto fra quelli presenti nella Bolgia in cui si trova il Boss/Infetto che sta attaccando. Se non vi sono Personaggi nella Bolgia, viene scelto fra tutti i Personaggi.

Dopo il turno dei Personaggi la situazione è la seguente:

Nord 1: Il Moloch infligge 2 Danni, Lady Columbine accumula 2 Stress. Il Goliath infligge 1 Danno, Captain Terror accumula 1 Stress.

Ovest 2: Gli Infetti distruggono tutte le Barricate, il Danno in eccesso non ha effetto.

Sud 1: il Moloch distrugge la Barricata, il Danno in eccesso non ha effetto.



Nord 2: il Vermin (Attacco 1) distrugge la Barricata.

Est 2: il Martyr infligge 3 Danni, il Gruppo sceglie di far accumulare a Pantalion 3 Stress. Lo stesso accade per il Danno inflitto dall'Incubus.

Sud 2: l'Incubus distrugge 1 Barricata.

6. Avanza Ora

Sposta la Clessidra nella successiva casella Ora.

Termine - Uscita

Al termine dell' Ora Alba il Giocatore che controlla Captain Terror deve scegliere la direzione della Bolgia uscita (Nord-Sud-Ovest-Est). È possibile scegliere una Direzione di uscita se sulla Cartina di Venezia esiste una Strada collegata al Luogo nello stesso Punto Cardinale. La direzione scelta è quella verso cui muoverà il Gruppo con il primo Movimento del Giorno.

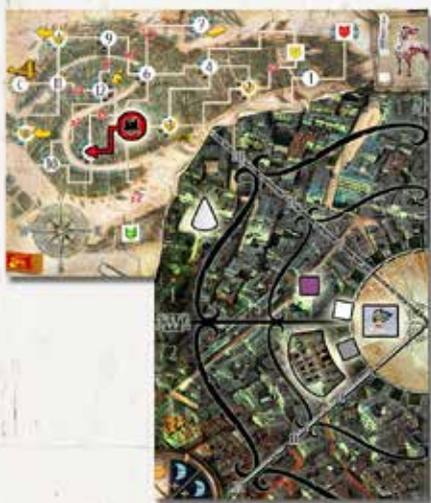
Eventuali Boss e Infetti presenti nella Bolgia scelta effettuano ciascuno un Attacco contro un Personaggio deciso di volta in volta dal Giocatore che controlla Captain Terror.

Una volta risolti gli eventuali Attacchi:

- Metti tutte le Barricate rimaste disponibili sul Rifugio;
- Rimuovi tutti gli Infetti dalla Mappa Tattica e dalla Pila di Cadaveri e rimettili nel Abisso;
- Rimuovi tutti i Boss dalla Mappa Tattica e rimettili sul loro Tarocco;
- Rimuovi tutti i Superstiti non salvati e rimettili nella scatola;
- Rimuovi tutti i cubetti Paranoia e rimettili nel Abisso;

- Rimuovi i Personaggi ed i Terreni;
 - Sposta la Clessidra sulla prima Ora del Giorno.
 - Sposta il segnalino Calendario sul Giorno successivo.
- Il primo Movimento del Giorno sarà nella stessa direzione della Bolgia scelta nell'uscita.

Nota bene: il segnalino Clessidra indica l'Ora in corso, quindi al termine dell'ultima ora della Notte viene spostato sulla prima Ora del Giorno, che deve ancora essere risolta.



Al termine della Notte, i Giocatori decidono di uscire in Direzione Ovest per muovere dal Luogo 5 verso il Luogo 8.

I Giocatori subiscono 4 Attacchi: 2 da 1 Danno per il Goliath e l'Incubus e 2 da 2 Danni per il Doge e il Moloch.
Ora Captain Terror sceglie come dividere i danni fra tutti i Personaggi, anche se nella Bolgia si trova solo Lady Columbine.

I Terreni non hanno influenza alcuna durante l' Uscita.

GIORNO



Di giorno gli infetti si ritirano nella Laguna, scossa dai sussulti del Leviatano che aiutano a risvegliarsi..

Durante il Giorno il Gruppo si muove attraverso la città che affonda, cercando di raggiungere una delle uscite e di prepararsi al meglio per affrontare un'altra notte dietro le barricate.

Per prima cosa esegui quanto indicato nella "Preparazione del Giorno", successivamente affronta il Giorno come indicato nello "Svolgimento del Giorno".

Preparazione del Giorno

Per prepararti ad affrontare il Giorno:

1. **Rimescola il mazzo Incubo**
2. **Verifica Affondamento della città**
3. **Pesca Evento del Giorno**

1. Mazzo Incubo

Prendi tutte le carte Incubo, mescolale e forma un nuovo mazzo.

2. Affondamento della città

Posiziona un segnalino Affondamento in un Luogo casuale (carta Incubo). Se il Luogo è già affondato, affonda il Luogo con numero di riferimento superiore. Se tutti i Luoghi di numero superiore sono già affondati, affonda il primo Luogo disponibile di numero inferiore.

Il Gruppo non può affrontare la Notte in un Luogo Affondato.

Uscire da un Luogo Affondato costa +1 Ora.

Nell'improbabile caso in cui il Gruppo sia costretto ad affrontare la Notte in un Luogo Affondato, la partita termina immediatamente con la sconfitta dei Giocatori.

3. Evento del giorno.

Pesca la prima carta in cima al mazzo Incubo ed applica l'Evento descritto.

Svolgimento del Giorno

Il Giorno è diviso in 4 Ore durante le quali:

- **Effettua Movimento del Gruppo**
- **Effettua Azioni dei Personaggi**

4. Movimento del Gruppo

Per prima cosa il Gruppo sceglie quante Ore spendere in Movimento. Ogni Ora spesa in Movimento permette di spostare il Gruppo da un Luogo ad un altro attraverso la Strada che li collega.



All'inizio del Giorno il Gruppo si trova nel Luogo 4. Il Gruppo sceglie di investire 3 Ore in Movimento.

Con un primo Movimento si sposta dal Luogo 4 al Luogo 6. Questo Movimento richiede 1 Ora.

Il Luogo 6 è Affondato. Uscire da un Luogo Affondato costa +1 Movimento, quindi spostare il Gruppo nel Luogo 5 richiede 2 Ore di Movimento, mentre spostarlo nel Luogo 9 ne richiede 3 (1 per il Movimento +1 per la Strada difficile + 1 per uscita da Luogo Affondato).

Il Gruppo si muove quindi sul Luogo 5 e sposta in avanti la Clessidra di 3 Ore.

Al Gruppo rimane solo l'ultima Ora del Giorno.

In alcuni casi un Movimento costa più Ore:

- **Strada difficile: +1 o +2** sul tracciato di una Strada, indica che è necessario investire +1 o +2 Ore per effettuare il Movimento lungo la Strada relativa;

- **Uscita da Luogo Affondato:** è necessario investire +1 Ora (come indicato sul segnalino Affondamento).

Il primo Movimento deve essere nella stessa direzione della Bolgia scelta nell'uscita (vedi pag. 14).

Terminato il Movimento, sposta avanti la Clessidra del numero di Ore investite in Movimento.

5. Azioni del Gruppo

Terminato il movimento, ogni Personaggio sceglierà una delle seguenti Azioni da eseguire per ogni ora residua del Giorno. Le Azioni sono:

- **Riposo:** rimuove 2 Stress a sé stesso;
- **Barricate:** sposta 3 Barricate dalla Discarica al Rifugio;
- **Abilità:** utilizza l'Abilità  ;
- **Ricerca:** pesca una carta Incubo guardando il risultato del riquadro Ricerca:



Oggetto: pesca una sua carta Oggetto

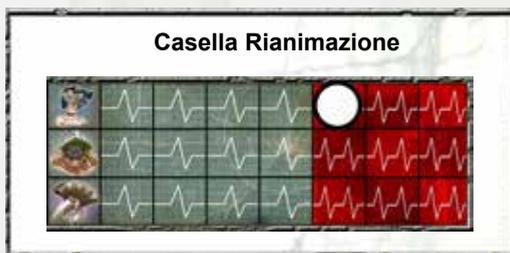


Superstite: mette 1 cubetto Superstite nell' Abisso (Nota: I Superstiti hanno 4 differenti immagini sulla carta)



Infetto: accumula 1 Stress e poi sceglie fra Oggetto e Superstite

- **Rianimazione:** posiziona alla quinta Casella sul Tracciato del Terrore (la prima nell'area Terrore) il segnalino Stress di un altro Personaggio Incapacitato. Il Personaggio non è più Incapacitato.



Quando tutti i Personaggi hanno scelto ed eseguito la loro Azione sposta in avanti la Clessidra di 1 Ora. Se questo fa entrare il segnalino nella prima Ora della Notte, allora sposta il segnalino Calendario sulla Notte successiva e preparati ad affrontare una nuova Notte. Altrimenti ripeti il procedimento della scelta Azioni fino a che la Clessidra non entrerà nella Notte.

STRESS dei PG:



Il Gruppo ha impegnato 2 Ore in Movimento e si trova ora nel Luogo 2 (*Arsenale*). Brighell è Incapacitato (segnalino Stress rimosso). A partire dal Capitano, ogni Personaggio esegue un'Azione.

Captain Terror decide di utilizzare la sua **Abilità**, che gli permette di effettuare l'Azione Speciale **Ricerca Arsenale** (vedi pag.21).

Anche Lady Columbine utilizza la sua **Abilità** e decide di effettuare **Esplorazione**.

Hellequin effettua invece una **Rianimazione** su Brighell, che era Incapacitato, e riposiziona il segnalino Stress sulla quinta Casella del Tracciato Terrore.

Brighell non è più Incapacitato e quindi può effettuare un'Azione. Sceglie Ricerca e pesca una carta Incubo. Il risultato è , quindi accumula immediatamente 1 Stress e può scegliere fra Oggetto o Superstite. Preferisce quest'ultimo, quindi prende un Superstite e lo mette nell'Abisso. Pantalion sceglie Riposo, e rimuove 2 Stress da sé stesso, uscendo così dal Terrore.

Infine Doc Pestilence decide di utilizzare la sua **Abilità** e **Cura** Brighell facendogli rimuovere 3 Stress.

Captain Terror sposta quindi la Clessidra nell'ultima Ora del Giorno. Nello stesso ordine, ogni Personaggio può effettuare un'altra Azione.

REGOLE GENERALI

STRESS

Quando un Personaggio accumula Stress, muovi il suo segnalino sul Tracciato del Terrore allontanandolo dalla posizione iniziale di un numero di caselle pari al totale dello Stress accumulato. Al contrario, ogni volta che viene rimosso uno o più Stress, muovi il segnalino Stress nella direzione opposta.

Si accumula 1 Stress in questi casi:

- per fare un'Azione aggiuntiva nell'Ora durante la Notte (max 1 volta a turno);
- per ogni Danno subito dal Personaggio;
- per regole speciali (ad es. Boss);
- per la caduta di Infetti fuori dalla Pila di Cadaveri (vedi pag. 14);
- per l'effetto di alcune carte Incubo (dipende dalla carta).

Vi sono due aree sul Tracciato del Terrore.

Se il segnalino Stress di un Personaggio raggiunge l'area rossa, quel Personaggio è preda del Terrore.

Se supera l'area rossa uscendo al di fuori del Tracciato del Terrore, il Personaggio è Incapacitato (rimuovi il segnalino Stress dal Tracciato).

Terrore

Quando il segnalino Stress di un Personaggio entra nell'area rossa, il Personaggio è vittima del Terrore. Se un Personaggio è in Terrore, gli Infetti che fa cadere fuori dal Pila di Cadaveri (vedi Pila di Cadaveri, pag. 14) fanno accumulare 1 Stress a ogni Personaggio, non solo a lui.

Il Terrore non ha effetto nel Giorno.

Personaggio Incapacitato

Quando il segnalino Stress di un Personaggio esce dal Tracciato, è Incapacitato.

Rimuovi il segnalino stress dal Tracciato e la pedina Personaggio dalla Mappa Tattica. Il Personaggio non potrà più effettuare Azioni, né durante il Giorno, né durante la Notte. Per uscire dallo status di Incapacitato, un altro Personaggio deve eseguire un'Azione Rianimazione. Se tutti i Personaggi sono Incapacitati, la partita termina con la sconfitta del Gruppo.

PARANOIA

Talvolta la paura è così forte, da portare vicini alla follia..

Ogni volta che dall'Abisso viene pescato un cubetto Paranoia, si applicano i seguenti effetti.

- **Se peschi Paranoia nella fase 4. della preparazione della Notte (Boss)**, non posizionare il Boss: arriva l'Orda! Posiziona 1 Infetto aggiuntivo in ogni Antro della Mappa Tattica al Girone III.

- **Se peschi Paranoia nella fase 2. dello Svolgimento della Notte (Entrata Infetti)**, non posizioni l'Infetto, ma devi assegnare il cubetto Paranoia ad un Personaggio, scegliendo prima fra quelli eventualmente presenti nella Bolgia. Posiziona il cubetto sul segnalino Stress del Personaggio. Questo Personaggio non può più scegliere di accumulare Stress per fare una seconda Azione. Sul segnalino Stress di un Personaggio non può essere accumulato più di un cubetto Paranoia. Una volta estratti, i cubetti Paranoia vengono rimessi nel Abisso solo alla fine della Notte.

SUPERSTITI

Qualcuno è sopravvissuto, nascosto nella città. Sarà possibile portare in salvo chi ancora si nasconde?

Ogni volta che dall'Abisso viene pescato un Superstite, si applicano degli effetti particolari.

- **Se peschi un Superstite nella fase 4. della preparazione della Notte (Boss)**, il Boss non viene posizionato ed il

Superstite è immediatamente eliminato dal gioco: rimettilo nella scatola.

- Se peschi un Superstite nella fase 2. dello Svolgimento della Notte (Entrata Infetti), non posizioni l'Infetto, ma il Superstite.

Durante la Notte, i Superstiti non vengono mossi e restano nel Girone III dell'Antro in cui vengono posizionati. Alla fine della Notte, se non vi sono Infetti/Boss nell'Antro in cui si trovano Superstiti, sono stati salvati. Posiziona i Superstiti salvati sulla Scheda Personaggio di Doc Pestilence (vedi Doc Pestilence, pag. 20). I Superstiti non salvati sono eliminati e vengono rimessi nella scatola.

BOSS

I Boss sono i servitori più antichi del Leviatano. Si dice che si siano risvegliati quando il cuore marcescente del mostro ha ricominciato a pulsare negli abissi e, a differenza degli altri Infetti, sembrano aver conservato un barlume di diabolica consapevolezza.

I Boss sono i capi indiscussi degli Infetti, quindi:

- ai Boss non si applicano gli effetti destinati agli Infetti (ad. es. effetti della Carta Oggetto Fuochi d'Artificio, Abilità del Doge, ecc..);
- i Boss si fanno scudo degli altri Infetti: non possono essere scelti come bersagli se nella stessa casella si trovano Infetti, a meno che non venga utilizzata un'Arma con Danno .

Uccidere un Boss è sempre un grande successo. Se un Personaggio elimina un Boss, può:

- eliminare immediatamente 2 Stress ad un Personaggio a scelta

OPPURE

- far pescare 1 carta Oggetto ad un Personaggio **casuale** (carta Incubo).



MISTRESS

Gli antichi parlano di una cortigiana, affogata nella laguna per un amore maledetto. Per secoli ha dormito sepolta nel fango accanto la suo padrone, ma ora è tornata a calcare le calli della sua città.

Un Personaggio che effettua un'Azione **Fuoco** nella Bolgia in cui si trova la Mistress accumula 1 Stress (dopo aver risolto l'Azione).



BESTIARIUS

Si dice che un tempo sia stato membro di una compagnia circense. Ora gli Incubus lo circondano e sembrano piegarsi al suo volere, come se vedessero in lui un capo-branco. Insieme, diventano una vera muta infernale.

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

Grottescamente deformato dalla morte, lo squarcio che gli si è aperto sul torso rimbomba ancora della sua voce possente. I suoi ululati riecheggiano per tutta la città e sono così poderosi da distruggere i vetri e squassare le mura.

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

Fra i servitori del Leviatano, sembra essere quello che ha conservato un maggiore consapevolezza. Sfortunatamente, la sua coscienza totalmente depravata non ha mai posseduto un barlume di umanità. Ama cacciare nelle ombre e le tenebre stesse sembrano piegarsi al suo volere.

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

Cipria e parrucca non possono nascondere l'odore della morte, ma Casanova non sembra aver perso il suo fascino. Gli infetti lo circondano e sembrano attratti dalla sua sola presenza. Incontrare Casanova, vuol dire incontrare l'orda.

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

I Doge hanno governato la città fin dalla nascita della Repubblica. Con lo stesso carisma con cui comandava i cittadini, ora il Doge guida gli Infetti, spingendoli in battaglia con rinnovata furia.

Tutti gli Infetti hanno Movimento 2.



ADMIRAL

Sepolto dai flutti e trascinato dalle maree, il suo lungo sonno nelle scure acque della Laguna lo ha mutato, trasformandolo in qualcosa che ormai ha ben poco di umano. Vestito dei vecchi paramenti del suo grado, è venuto a scatenare il terrore degli abissi sulla terraferma.

Nella fase 5. dello Svolgimento della Notte (Attacco Boss e Infetti) attacca un Personaggio **casuale** (carta Incubo): il Personaggio indicato accumula 2 Stress.



MARTYR

Lo hanno visto risorgere dalle catacombe della Cattedrale, schiantandone i possenti portali con la poderosa potenza delle sue braccia nerborute. Non sembra fatto di carne, bensì delle fondamenta stessa di San Marco..

Per infliggere un Danno al Martyr, devi causargliene 2 nella medesima Azione di **Fuoco** o Concentrando gli Attacchi (vedi Pag. 13).

PERSONAGGI



Captain Terror – 1

“Mente lucida, cuore di pietra e palle d’acciaio”

Azioni Speciali: effettua le Azioni Speciali del Luogo (vedi Luoghi, pag. 21).

Comandante: all’inizio di ogni Notte riceve i 3 segnalini Ordine.

All’inizio della sua attivazione può piazzare 1 segnalino Ordine in una casella del Rifugio e attivarlo **istantaneamente** (risolvilo subito):



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**



Ultimo a cadere: ogni punto di Stress che renderebbe incapacitato Captain Terror, deve essere accumulato da un altro Personaggio.



Lady Columbine – 2

“Come un serpente: sinuosa e letale”

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 – 3

“Sempre al posto giusto, al momento giusto”

Ricerca: dichiara un Personaggio a scelta ed effettua un **Ricerca** con questi risultati:

Oggetto: pesca una carta Oggetto del Personaggio dichiarato ed assegnagliela.

Superstite: mette 1 Superstite nell' Abisso

Infetto: sceglie fra Oggetto del Personaggio dichiarato e Superstite (non accumula 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 – 4

“Pochi pensieri, ma un quintale di muscoli”

Aiuto: accumulando 1 Stress utilizza l'Abilità 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 – 5

“La potenza della mente applicata alla sopravvivenza ed alla distruzione”

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 – 6

“Guaritore, consolatore, guida e riferimento”

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).

Superstite: è la guida dei Superstite: 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..).

LUOGHI



Riferimento

Nome

Azione Speciale

Descrizione



Giudecca	-	Un tempo area di orti e giardini, col tempo è stata sempre più edificata, divenendo uno dei luoghi più malfamati della città, piena di vicoli scuri e palazzi degradati.	
Le Calli	-	Il labirinto delle Calli intesse il centro storico di Venezia con una trama fittissima. Negli scuri e stretti passaggi, in cui si stenta a vedere il sole, è facile perdere la retta via.	
Isola S. Elena	-	Un tempo dimora delle spoglie mortali della Santa madre di Costantino Imperatore, è ora un quartiere fittamente abitato, il più orientale della città.	
1	-	Luogo di pace e di bellezza, in questi giardini artificiali si ergono numerosi i padiglioni che accolgono le esposizioni degli artisti. La brezza del mare soffia gentile in quest'angolo di verde strappato alla Laguna.	
2	Ricerca Arsenale: dichiara 1 Personaggio a scelta, pesca 1 sua carta Oggetto ed assegnagliela.	Il cuore della potenza marittima della Repubblica. Un tempo da qui veleggiavano le galee della Serenissima, sovrane del Mediterraneo.	
3	Contatta Pilota (vedi Finale Dirigibile, pag. 28)	Cattedrale della città e sede del Patriarca. Su di essa sveltano San Marco ed il Leone ed al suo fianco si erge il possente campanile che svetta sopra la città.	
4	Basilica Ss Giovanni e Paolo	L'antico ed imponente edificio è il mausoleo dei Dogi della Repubblica. Qui riposano i suoi antichi governatori, progenie di poche aristocratiche famiglie che portarono alla gloria e alla rovina la Repubblica figlia del mare.	
5	Fenice	Profetico fu il nome del teatro che bruciò e rinacque sulle sue ceneri. Più volte distrutto e riedificato, i suoi saloni echeggiano delle liriche di soprani e tenori che calcano il suo prestigioso palco.	
6	Ponte di Rialto	Sorge sul Canal Grande che divide Venezia in due. Antico e fastoso, lungo le sue scalinate si affacciano tanti piccoli negozi, retaggio dell'opulenza mercantile della città.	
7	Cimitero di San Michele	È l'isola dei morti. Tombe e sepolcri sorgono su tutta la sua superficie di questa terra strappata al mare, che da centinaia di anni accoglie i morti della Serenissima.	
8	Accademia di Belle Arti	L'arte riempie ora quello che un tempo era l'Ospedale degli Incurabili. Dove ora si studia la bellezza, un tempo si ammassavano i malati senza speranza.	
9	Tempio israelitico	I giudei hanno sempre prosperato in questa città di mercanti e navigatori. Con essi ha prosperato la loro cultura ed i loro templi, ricchi di simbologia arcaico misticismo.	
10	Magazzini del porto	Città di mercanti e di commercio, Venezia accoglie nel suo porto prodotti provenienti da ogni parte del mondo. Prima di essere smistati sulla terraferma, questi vengono accumulati negli enormi magazzini del porto.	
11	Stazione Santa Lucia	Costruita sopra l'antica chiesa di Santa Lucia, la stazione ferroviaria della città è il capolinea dei treni che arrivano dalla terraferma.	
12	Chiesa di S. Pantaleone	Una piccola Chiesa, sconosciuta ai più. Venne edificata oltre un millennio fa, sopra il cuore marcio del Leviatano. Un piccolo pozzo nella cripta si apre proprio sopra di esso.	
A	Cantiere nautico	Ricerca Barca (vedi Finale Barca, pag. 25)	Venezia vive sull'acqua. I soli mezzi che circolano sono quelli in grado di solcare le acque della laguna.
B	Molo Occidentale	Ricerca Barca (vedi Finale Barca, pag. 25)	Molti moli si protendono come dita scheletriche da Venezia verso la Laguna. Ormeggiati ad essi si trovano barche a vela e a motore, antiche e moderne, di mille foggie e fatture.
C	Ponte della Libertà	-	È l'unica via di terra che collega la città alla terraferma. Lungo quasi 4.000 metri, è l'unica possibilità di fuga se le acque non sono praticabili.

DIFFICOLTÀ DELLA PARTITA

La Preparazione indicata a pagina 9 è adatta ad una partita a difficoltà **Media**.



È tuttavia possibile giocare a Carnival Zombie anche a difficoltà Facile o Difficile, modificando la preparazione della partita.

Facile



Se non avete mai giocato un cooperativo allora vi raccomandiamo una partita a difficoltà Facile.

Posizione di Partenza: .

Superstiti: 2 Superstiti già salvati, posizionali sulla Scheda Personaggio di Doc Pestilence.

Barricate: il Gruppo dispone di 24 Barricate.

Oggetti: i Personaggi iniziano il loro Oggetto .

Paranoia: metti nell'Abisso 4 cubetti Paranoia al posto di 5.

Difficile



Anche se siete esperti, sarà davvero una sfida giocare a difficoltà Difficile...

Posizione di Partenza: .

Superstiti: nessuno, nemmeno nell'Abisso.

Barricate: il Gruppo dispone di 6 Barricate.

Affondamenti: determina l'Affondamento di 1 Luogo a inizio partita.

Paranoia: metti nell'Abisso 6 cubetti Paranoia al posto di 5.

CONCENTRAZIONE DA BATTAGLIA (REGOLA OPZIONALE)

Durante la Notte, i Giocatori non possono suggerire, commentare o discutere le Azioni di un altro Giocatore prima che siano state eseguite. Gli unici commenti permessi sono i seguenti:

- *Copri quell' Antro! (indicando la posizione)*
- *Muoviti in quella Bolgia! (indicando la posizione)*
- *Aiuto!*

Se un Giocatore comunque suggerisce o commenta (*stai facendo rumore... attiri attenzioni indesiderate...*) estrai dall'Abisso 3 Infetti e posizionali in un Antro **casuale** (carta Incubo).

Durante il Giorno si può parlare liberamente e si può decidere una strategia all'inizio della Notte. Inoltre Captain Terror può parlare con i Giocatori che controllano i Personaggi a cui da un Ordine.

Nota dell'Autore: Nei giochi cooperativi come Carnival Zombie, in cui non vi sono limitazioni di tempo per effettuare una mossa oppure elementi di segretezza fra i Giocatori, può capitare che un Giocatore, particolarmente abile o esperto, tenda a suggerire agli altri quale mossa è meglio che facciano per il bene del gruppo. Questo potrebbe rivelarsi fastidioso per gli altri Giocatori e trasformerebbe la partita in un solitario in cui i Giocatori divengono spettatori passivi del gioco del loro compagno suggeritore. Per questo motivo abbiamo pensato a questa regola che, oltre ad ovviare a questo problema, rende il gioco molto più immersivo, emozionante ed in definitiva difficile.

PUNTEGGIO

Alla fine di una partita puoi misurare le tue prestazioni verificando il punteggio ottenuto in caso di vittoria.

Ottieni i seguenti punti

- 5** per ogni Personaggio non incapacitato
- 3** per ogni Superstite portato in salvo
- 20** partita a difficoltà difficile
- 2** per ogni Giocatore (*è più facile giocare da soli..*)
- 20** se uccidi il Leviatano
- 1** per ogni punto Stress accumulato
- 10** partita a difficoltà Facile

FINALI

Il Gruppo ha due possibilità per vincere: fuggire da Venezia o uccidere il Leviatano.

È possibile fuggire da Venezia in 3 modi: prelevati da un **Dirigibile** sul Cimitero di San Michele, affrontando in **Barca** le nebbiose acque della laguna infestate dagli Infetti o percorrendo il lungo **Ponte della Libertà** inseguiti da un'orda di Infetti.

Per uccidere il Leviatano, bisogna invece trovare la Bomba Sacra ed innescarla sopra il suo cuore marcescente, che ha ricominciato a pulsare proprio sotto la Chiesa di **San Pantaleone**.

Ogni Finale segue delle regole particolari.



PONTE DELLA LIBERTÀ



Il lungo ponte che conduce alla terraferma è tenuto sotto tiro dall'esercito. L'unico modo per avere una speranza di arrivare vivi alla terraferma è quella di percorrerlo di notte..

Generalità

Per fuggire da Venezia attraverso il **Ponte della Libertà** il Gruppo deve:

- trovarsi nel Luogo **C** (Ponte della Libertà);
- affrontare la Notte superando il **Ponte della Libertà** verso la terraferma inseguiti da un'orda di Infetti.

La Mappa Tattica verrà preparata per simulare il Ponte che corre da Est (Venezia) a Ovest (terraferma).

Lo scopo dei Giocatori è quello di condurre i Personaggi in salvo attraversandolo.

Preparazione

Quando stai per affrontare la Notte sul Ponte:

1. posiziona il tassello Ponte sul Rifugio come illustrato nell' esempio.
2. piazza 1 Pontile in ogni Girone I degli Antri Nord 1, Nord 2, Sud 1 e Sud 2;
3. disponi le Barricate disponibili negli Antri Nord 1, Nord 2, Sud 1 e Sud 2 (eventuali Barricate in eccesso vengono posizionate nella Discarica);
4. schiera i Personaggi nel Girone III degli Antri Est 1 e/o Est 2;
5. estrai e posiziona 4 Infetti per ogni casella della Bolgia Ovest;
6. posiziona il Boss *Admiral* nell'Antro Ovest 2, Girone III.



Svolgimento della Notte

Di Notte utilizza la seguente sequenza di gioco:

1. Utilizzo degli oggetti

Come da regole generali

2. Entrata Infetti (no nella prima Ora e nell'Ora Alba)

- Pesca a caso dall'Abisso e posiziona 4 Infetti in ogni casella del Girone III dei soli Antri Est 1, Est 2, Ovest 1, Ovest 2.
- Pesca a caso dall'Abisso e posiziona 1 Infetto su ogni Pontile.
Se peschi Superstiti, eliminali (rimettili nella scatola).
Se peschi Paranoia, estrai e posiziona 1 Infetto aggiuntivo per Pontile.
- Solo nella seconda Ora: posiziona il Boss *Tenor* in Est 1, Girone III.

3. Movimento Boss & Infetti

Infetti/Boss si muovono verso il Personaggio più vicino per la via più breve.

Non si possono effettuare movimenti in diagonale.

Gli Infetti/Boss interrompono il loro Movimento quando entrano in una casella contenente uno o più Personaggi.

4. Azione Personaggi

Ogni Personaggio ha a disposizione +1 Azione (2 Azioni base + 1 se accumulano 1 Stress).

5. Attacco Boss & Infetti

Tutti gli Infetti nella stessa casella di un Personaggio effettuano un Attacco.

6. Avanza Ora

Come da regole generali

Regole speciali

Valgono le normali regole della Notte con le seguenti eccezioni:

- **Infetti sui Pontili:** Gli Infetti che si trovano sui Pontili non possono essere attaccati con **Fuoco o Assalto** e non effettuano Movimento se ci sono Barricate nel loro Antro. Nella fase 5. Attacco Boss & Infetti attaccano le Barricate come da regole generali. Se non vi sono più Barricate nell'Antro, muovono sul Ponte con il loro primo Movimento nella fase 3. Movimento Boss & Infetti.

- **Abilità dei Personaggi:** non si possono utilizzare le Abilità dei Personaggi, *stanno correndo per la salvezza, non c'è tempo per sottigliezze!*

- **Azioni dei Personaggi:**

Fuoco: la Gittata di **Fuoco** è pari al numero di caselle di distanza (non in diagonale). Non si può effettuare **Fuoco** in caselle che contengono Personaggi. Devono essere scelti come bersagli gli Infetti a meno caselle di distanza.

Assalto: viene effettuato contro Infetti/Boss nella stessa casella dei Personaggi.

Movimento: non si possono effettuare Movimenti in diagonale. Se un Personaggio effettua un **Movimento** entrando in una casella contenente Infetti/Boss, riceve immediatamente un Attacco da ognuno di essi.

- **Pila di cadaveri:** gli Infetti che rientrano vengono posizionati nelle caselle del Girone III della Bolgia Ovest.

- **Boss:** sul Ponte utilizzi solo *Admiral* e *Tenor*.

Condizioni di Vittoria

Quando il primo Personaggio arriva in una casella del Girone III della Bolgia Ovest, non vengono più pescati e piazzati Infetti in questa Bolgia: *i Personaggi sono arrivati alla fine del ponte.*

Ogni Personaggio che arriva in una di quelle caselle, può scegliere di mettersi in salvo immediatamente senza effettuare Azioni: rimuovi il Personaggio dalla Mappa Tattica, vittoria!

Al termine dell'Ora Alba, tutti i Personaggi che non si sono messi in salvo sono eliminati: *il Leviatano si risveglia!*

Siamo all'inizio della seconda ora.

I Personaggi non hanno Oggetti da utilizzare, quindi si risolve l'Entrata Infetti.

Vengono presi dall'Abisso i seguenti Infetti:

Ovest 2 Girone III – 2 Incubus, 2 Goliath

Ovest 1 Girone III – 2 Incubus, 2 Vermin

Est 2 Girone III – 1 Incubus, 1 Moloch, 1 Vermin, 1 Paranoia

Est 1 Girone III – 1 Superstite, 1 Vermin, 2 Moloch

Pontile Sud 1 – 1 Vermin

Pontile Sud 2 – 1 Moloch

Pontile Nord 1 – 1 Moloch

Pontile Nord 2 – 1 Vermin

Il Superstite viene rimesso nella scatola.

Avendo estratto 1 Paranoia, bisogna immediatamente estrarre e posizionare

sui pontili un altro Infetto. Vengono estratti:

Pontile Sud 1 – 1 Incubus

Pontile Sud 2 – 1 Goliath

Pontile Nord 1 – 1 Moloch

Pontile Nord 2 – 1 Paranoia

Ancora una volta viene estratta Paranoia, quindi la procedura si ripete.

Vengono estratti:

Pontile Sud 1 – 1 Goliath

Pontile Sud 2 – 1 Incubus

Pontile Nord 1 – 1 Vermin

Pontile Nord 2 – 1 Superstite.

Anche qui il Superstite viene rimesso nella scatola.

Infine viene posizionato il Boss Tenor in Est 1, Girone III.

A questo punto gli Infetti e i Boss si muovono per la via più breve verso i Personaggi.

Gli Infetti che si trovano sul Pontile in Sud 1 spendono il loro primo movimento per portarsi sul lato Sud del Ponte, l'Incubus spende il secondo per entrare nella casella in cui si trovano i Personaggi.



Ora è il momento delle Azioni dei Personaggi.

Captain Terror effettua un **Assalto** utilizzando la "Sciabola napoleonica" con cui è equipaggiato. Elimina entrambi gli Incubus che si trovano nella sua casella. Quindi effettua **Fuoco** contro la casella Sud del Ponte, eliminando tutti gli Infetti ad eccezione del Goliath. Decide quindi di accumulare 1 Stress per effettuare un'Azione di **Movimento**. Si muove nella casella Sud del Ponte ed accumula immediatamente 1 Stress.

Lady Columbine effettua due Azioni di **Fuoco**, una contro ciascuno dei Goliath presenti sul tassello Ponte, eliminandoli entrambi, quindi accumula 1 Stress per effettuare un'Azione di **Movimento** e portarsi nella stessa casella di Captain Terror.

È la volta di Hellequin, che effettua immediatamente Fuoco eliminando il Vermin ed il Moloch nella casella adiacente, dopo di che raggiunge Lady Columbine e Captain Terror, terminando la sua attivazione.

Brighell decide per prima cosa di effettuare **Assalto** contro il Tenor infliggendogli 2 Danni, dopo di che esegue un **Movimento** nella casella Nord del Ponte. Accumula 1 Stress entrando nell'area Terrore ed esegue un'ultima Azione: **Fuoco** nella casella dell'Antro Ovest 1, Girone I, con cui elimina il Goliath (2 Danni) e 1 Incubus. Li lascia cadere sulla Pila di Cadaveri, ma il Goliath rotola fuori! Tutti i Personaggi accumulano immediatamente 1 Stress e il Giocatore che controlla Brighell lo posiziona in Ovest 2.

Pantalion decide di effettuare un **Movimento**, raggiungendo Brighell, quindi fa **Fuoco** nella casella adiacente ed elimina tutti gli Infetti rimasti. Infine accumula 1 Stress ed effettua un nuovo **Movimento**, portandosi nella casella del Girone I dell'Antro Ovest 1.

È infine la volta di Doc Pestilence che effettua due **Movimenti** portandosi nella stessa casella di Pantalion.

Nessun Infetto si trova nella stessa casella di un Personaggio, quindi non vi sono Attacchi da risolvere.

Per ultima cosa viene spostato avanti di 1 Ora il segnalino Clessidra. Il Turno ha termine, ne incomincia uno nuovo..

BARCA



Venezia è circondata dal mare e molti sono le imbarcazioni ormeggiate ai suoi approdi. Ma la nebbia che avvolge Venezia non permetterà un rotta sicura e sotto le scure acque della laguna si agitano i morti pronti a ghermire il naviglio ed i naviganti per trascinarli nell'abisso..

Generalità

Per fuggire da Venezia in **Barca** il Gruppo deve:

- trovarsi in uno dei Porti (Luoghi A Cantiere Nautico e B Molo Occidentale);
- effettuare l'Azione Speciale **Ricerca Barca**;
- affrontare la Notte sulla **Barca**, cercando di trovare una rotta verso la terraferma e la salvezza.

Trovare la Barca

Per trovare la Barca, durante il Giorno **Captain Terror** deve effettuare l'Azione Speciale **Ricerca Barca** nei Porti (Luoghi A e B). Quando effettua questa Azione, determina una Ricerca **casuale** (carta Incubo):



Oggetto: trova la **Barca**



Superstite: trova 1 Superstite



Infetto: accumula 1 Stress e trova un Superstite o 1 Oggetto

Se si trova la **Barca**, si può fuggire con essa durante la Notte. Si può effettuare un qualsiasi numero di Azioni Speciali **Ricerca Barca** durante il Giorno, ma se la Barca non viene trovata durante quel Giorno, non sarà più possibile cercarla in quel Luogo. Affronta normalmente la Notte nel Porto in cui si trova il Gruppo.

Se la **Barca** è stata trovata durante il Giorno, sarà possibile fuggire con essa durante la Notte.

La Mappa Tattica verrà preparata per simulare le acque nebbiose della Laguna solcate dal Naviglio.

Lo scopo dei Giocatori è quello di approdare alla Terraferma trovando un rotta sicura attraverso la nebbia. Questo risultato si ottiene facendo uscire il segnalino Gruppo dalla Mappa Tattica.

Preparazione

Quando stai per affrontare la Notte in Barca:

1. posiziona il tassello Barca (retro del Pila di Cadaveri) nell'area Rifugio della Mappa Tattica;
2. posiziona il segnalino Gruppo nell'apposita casella sulla Barca.
3. prendi tutte le carte Incubo, mescolale ed rimettine 6 nella scatola senza guardarle. Posiziona le rimanenti, 3 per Bolgia, 1 per Girone a faccia in giù senza guardarle.
4. posiziona le Barricate disponibili attorno alla Barca, elimina dal gioco e rimetti nella scatola tutte le Barricate nella Discarica.
5. tieni le pedine dei Personaggi sulla loro Scheda.



Svolgimento della Notte

Di Notte utilizza la seguente sequenza di gioco:

1. Posizionamento dei Personaggi: i Giocatori scelgono quali posizioni occuperanno i Personaggi. Se un Personaggio sceglie di occupare Timone, Coffa, Mappe o Pompe, posiziona sulla sua Scheda Personaggio il relativo segnalino insieme alla pedina del Personaggio. I restanti Personaggi saranno sul Ponte della Barca: posiziona le loro pedine sul tassello Barca. Un Personaggio deve sempre essere posizionato al Timone.



Timone: il Personaggio al Timone controlla la rotta e i motori. Grazie a lui il Gruppo si può muovere nelle acque torbide della Laguna. Chi si trova al Timone può effettuare fino a 2 Movimenti, il secondo accumulando 1 Stress.



Coffa: chi si trova sulla Coffa può scrutare da una posizione privilegiata la rotta da seguire. Tenere un personaggio sulla Coffa garantisce una maggior possibilità di scelta della rotta. Chi si trova al Coffa può girare fino a 2 carte Incubo, la seconda accumulando 1 Stress.



Mappe: chino sulle Mappe, il navigatore è l'unico che può fornire indicazioni sicure in merito alla rotta da seguire nelle insidiose acque della Laguna. Chi si trova alle Mappe può invertire 2 carte Incubo fino a 2 volte, la seconda accumulando 1 Stress.



Pompe: mentre i colpi degli Infetti che si agitano sotto la superficie scalfiscono lo scafo del naviglio, l'acqua comincia a filtrare. Solo mantenendo un uomo alle Pompe è possibile svuotare lo scafo per prolungare il più possibile la navigazione verso la salvezza. Chi si trova alle Pompe può prendere 2 Barricate dalla Discarica fino a 2 volte, la seconda accumulando 1 Stress. Le Barricate così prese vengono messe accanto alla Barca.

2. **Coffa:** chi ha il segnalino Coffa, sceglie una delle carte Incubo e la gira. Può accumulare 1 Stress per girarne un'altra.
3. **Mappe:** chi ha il segnalino Mappe, può invertire di posizione 2 carte Incubo. Può accumulare 1 Stress per invertirne altre 2.
4. **Timone:** chi ha il segnalino Timone, può effettuare un Movimento. Può accumulare 1 Stress per effettuare 1 altro Movimento.
5. **Ponte:** ogni Personaggio sul Ponte può accumulare 1 Stress per rimuovere un Goliath eventualmente posizionato attorno alla Barca.
6. **Entrata Infetti:** pesca a caso dall'Abisso 10 cubetti meno il numero di Personaggi sul Ponte e di Superstiti salvati. Pesca 2 Infetti in più se il segnalino Gruppo si trova su una carta con il risultato Infetto nella casella Ricerca. Pesca 1 Infetto in più per ogni Goliath accanto alla Barca.
I cubetti estratti hanno i seguenti effetti:

-  **Vermin:** un Personaggio sul Ponte accumula 1 Stress.
-  **Incubus:** un Personaggio non sul Ponte accumula 1 Stress.
-  **Moloch:** sposta 2 Barricate nella Discarica.
-  **Goliath:** sposta 1 Barricata nella Discarica e posiziona il Goliath accanto alla Barca. Nel prossimo turno pesca un Infetto in più per ogni Goliath accanto alla Barca.
-  **Paranoia:** un Personaggio a scelta non può più accumulare Stress volontariamente.
-  **Superstite:** non ha effetto (viene rimesso nella scatola).

Numero di cubetti da pescare dall'Abisso = 10
+ 2 se il segnalino Gruppo si trova su una carta con risultato Infetto
+ 1 per ogni Goliath accanto alla Barca
- 1 per ogni Personaggio sul Ponte
- 1 per ogni Superstite salvato



7. **Pompe:** chi ha il segnalino Pompe, prende 2 Barricate dalla Discarica e le posiziona accanto alla Barca. Può accumulare 1 Stress per prenderne altre 2.

Una volta terminata la sequenza, comincia un nuovo turno riprendendo dalla fase **1. Posizionamento dei Personaggi.**

Regole speciali

Valgono le seguenti regole speciali:

- **Affondamento della Barca:** se in un qualsiasi momento non rimangono più Barricate attorno alla Barca, questa affonda trascinando per sempre nell'Abisso i Personaggi. La partita è conclusa con la sconfitta del Gruppo.
- **Movimento della Barca:** effettuando un Movimento, il segnalino Gruppo può essere spostato in una qualsiasi posizione valida adiacente, ma non in diagonale. Una carta è una posizione valida se è stata girata e se indica nella casella Antro/Bolgia la stessa Bolgia in cui è posizionata (La carta con risultato "A scelta" è valida per qualsiasi Bolgia.). La Barca è sempre una posizione valida.
- **Navigare alla cieca:** è un particolare Movimento. Con questo Movimento, chi ha il segnalino Timone può provare a spostare il segnalino Gruppo su una posizione adiacente in cui si trova una carta non girata. Prima di spostarlo, gira la

carta di destinazione: se è una carta valida può posizionare il segnalino Gruppo su quella carta. Altrimenti termina immediatamente la fase 4. Timone senza spostare il segnalino Gruppo. *È perso nella nebbia..*

- **Ore della Notte:** non vi sono ore, né un limite di tempo. La Fuga in Barca può terminare solo con l'arrivo a terra o l'affondamento della Barca.

- **Abilità dei Personaggi:** non si possono utilizzare le Abilità dei Personaggi, *sono troppo impegnati a governare la barca nella nebbia!*

- **Infetti & Superstiti dall'Abisso:** gli Infetti vengono rimessi nell'Abisso dopo aver applicato il loro effetto (fase 6. Entrata Infetti), ad eccezione dei Goliath che possono essere rimossi e rimessi nell'Abisso solo nella fase 5. Ponte. I Superstiti non hanno invece effetto e sono immediatamente rimessi nella scatola.

- **Boss:** non si utilizzano Boss nella fuga in **Barca**.



Condizioni di Vittoria

Si prosegue di turno in turno finché il segnalino Gruppo non viene spostato **oltre** l'ultima carta di una Bolgia. Per poter fare questa mossa, è necessario che le 3 carte della Bolgia in cui si intende uscire siano girate e valide (ovvero riportano nella casella Antro la Bolgia in cui sono posizionate).

Se questo accade, il Gruppo è arrivato alla terraferma: **vittoria!**

Siamo all'inizio della fuga in Barca. Il segnalino Gruppo si trova ancora nell'apposita casella Gruppo della Barca, attorno alla Barca si trovano 12 Barricate, mentre non ve ne sono nella Discarica.

Per prima cosa i Personaggi decidono dove posizionarsi nella fase **1. Posizionamento dei Personaggi.**

Captain Terror decide di stare al Timone, il segnalino relativo e lo posiziona sulla sua scheda Personaggio insieme alla sua pedina. Lady Columbine sceglie invece la Coffa, mentre Hellequin si posiziona alle Pompe. Entrambi prendono i segnalini relativi e li posizionano sulle loro schede Personaggio insieme alle loro pedine.

Brighell e Pantalion decidono di rimanere sul Ponte e quindi posiziono le loro pedine sulla Barca.

Doc Pestilence infine, sceglie di occupare le Mappe, anche lui prende il segnalino relativo e lo posiziona sulla sua scheda Personaggio insieme alla sua pedina.



Nella fase **2. Coffa** agisce Lady Columbine, in quanto si trova sulla Coffa. Gira la carta nel Girone I della Bolgia Est, rivelando una carta non valida (Bolgia Ovest). Quindi decide di accumulare 1 Stress e di girarne un'altra. Gira la carta nel Girone I della Bolgia Sud. Ancora una volta è una carta non valida (Bolgia Nord).

Si risolve ora la fase **3. Mappe**. Doc Pestilence ha il segnalino Mappe. Decide di invertire la carta appena rivelata a Sud con la carta non rivelata nel Girone I della Bolgia Nord. Le scambia di posizione. Ora a Nord vi è una carta valida per il Movimento.

Si risolve ora la fase **4. Timone**. Captain Terror occupa il Timone. Effettua un Movimento verso la posizione valida spostando il segnalino Gruppo sulla carta rivelata. A questo punto decide di accumulare 1 Stress per effettuare un altro Movimento. Non vi sono altre carte valide, decide quindi di Navigare alla Cieca. Gira la carta nel Girone II della Bolgia Nord ed è fortunato: la carta è valida (Bolgia Nord)! Sposta quindi il segnalino Gruppo.

Essendo il primo turno della fuga in Barca, non vi sono Goliath accanto alla Barca, quindi la fase **5. Ponte** non accade niente.



Nella fase **6. Entrata Infetti** vengono pescati dall'Abisso **8 Infetti**: 10 Infetti + 2 per risultato Infetto casella Ricerca, - 2 per i Personaggi sul Ponte, - 2 per i Superstiti salvati sulla scheda Personaggio di Doc Pestilence. Gli infetti estratti sono:

Vermin – lo Stress viene accumulato da Brighell

Incubus – lo Stress viene accumulato da Doc Pestilence

Goliath - 1 Barricata viene spostata nella Discarica e il Goliath viene posizionato accanto alla Barca

Goliath – 1 altra Barricata viene spostata nella Discarica e anche questo Goliath viene posizionato accanto alla Barca

Moloch – 2 Barricate vengono spostate nella Discarica

Paranoia – il cubetto Paranoia viene posizionato sul segnalino Stress di Captain Terror, che non potrà più accumulare volontariamente Stress fino al termine della Fuga in Barca.

Superstite – il cubetto non ha effetto e viene rimesso nella scatola.

Vermin - Doc Pestilence sceglie di sacrificare 1 Supersite per annullare l'accumulo di Stress ad un Personaggio sul Ponte

Ora viene risolta la fase **7. Pompe**, il cui segnalino si trova sulla scheda Personaggio di Hellequin. Nella Discarica si trovano 4 Barricate. Hellequin ne prende 2 e le posiziona nuovamente attorno alla Barca. Quindi decide di non accumulare Stress e termina la fase. Il primo turno è terminato, ne inizia immediatamente un altro dalla fase **1. Posizionamento dei Personaggi**.

DIRIGIBILE



Il campanile di San Marco, che svetta sopra la città, è il punto migliore per provare a mettersi in contatto con qualcuno sulla terraferma.. Purtroppo se anche un pilota riceve il messaggio, l'unico punto in cui un dirigibile può atterrare è fra le lapidi del cimitero dell'isola di San Michele. Il pilota sarà lì ad aspettare i sopravvissuti all'alba di ogni giorno, levandosi in volo al calar delle tenebre per fuggire all'incubo che sorge dalla laguna..

Generalità

Per fuggire da Venezia col **Dirigibile** il Gruppo deve:

- trovarsi a Piazza San Marco (Luogo 3);
- effettuare l'Azione Speciale **Contatta Pilota**; 
- muoversi fino al Cimitero di San Michele (Luogo 7)
- affrontare la Notte sopravvivendo fino all'Alba.

Contattare il pilota

Per contattare il pilota, *Captain Terror* deve effettuare l'Azione Speciale **Contatta Pilota** in Piazza San Marco (Luogo 3). Quando effettua questa Azione, pesca una carta Incubo, guardando il risultato del riquadro Ricerca:



Oggetto: contatta il Pilota



Superstite: trova 1 Superstite



Infetto: accumula 1 Stress e trova un Superstite o 1 Oggetto

Se si contatta il Pilota del **Dirigibile**, da questo momento in poi si può fuggire recandosi nell' Isola di San Michele (Luogo 7) e sopravvivendo alla Notte. Si può effettuare un qualsiasi numero di Azioni Speciali **Contatta Pilota** durante il Giorno, ma se il Pilota non viene contattato durante quel Giorno, non sarà possibile fuggire in **Dirigibile**. Affronta quindi normalmente la Notte in Piazza San Marco (Luogo 3)

Preparazione

Quando stai per affrontare la Notte al Cimitero di San Michele, piazza il tassello Cimitero sul Rifugio e segui le regole generali.

Per nessun motivo possono essere piazzate *Fortificazioni* sul Rifugio, ma è possibile rimuovere gli Ostacoli (ad es. con l'Abilità **Esplorazione** di *Lady Columbine*).

Svolgimento della Notte

Di Notte segui le regole generali con questa particolarità:

1. Utilizzo degli oggetti

Secondo regole generali.

2. Entrata Infetti (no nell'Ora Alba)

Gli Infetti seguono le regole Generali.

Utilizza i Boss della difficoltà a cui stai giocando indicati sul Biglietto del terzo Giorno.



3. Movimento Boss & Infetti

Secondo regole generali.

4. Azione Personaggi

Secondo regole generali.

5. Attacco Boss & Infetti

Secondo regole generali.

6. Avanza Ora

Secondo regole generali.

Regole Speciali

Valgono le seguenti regole speciali:

- **Pila di Cadaveri:** *il cimitero è pieno di cadaveri.. se elimini un Boss, devi farlo cadere secondo le regole generali sulla Pila di Cadaveri. Sei pronto a vederli ritornare?*

Condizioni di Vittoria

Per fuggire in **Dirigile** è sufficiente sopravvivere fino all'Alba nel Luogo 7 (Cimitero di San Michele) quando il Dirigibile verrà a raccogliere i sopravvissuti: *vittoria!*



SAN PANTALEONE

La Chiesa di San Pantaleone è l'unico finale con cui i Personaggi, invece di fuggire dalla Città, possono colpire al cuore il Leviatano.

Generalità

Per uccidere il Leviatano a **San Pantaleone** il Gruppo deve:

- trovare in un qualunque momento l'Oggetto **Bomba Sacra** di *Pantalion*;
- muoversi alla Chiesa di San Pantaleone (Luogo 12), il Luogo non deve essere Affondato;
- affrontare la Notte riuscendo ad innescare la Bomba Sacra e facendola detonare sul cuore marcio del Leviatano.



Preparazione

Quando stai per affrontare la Notte a **San Pantaleone**, piazza il segnalino Bomba Sacra sulla casella di partenza del Percorso della Bomba e segui le regole generali.

Non è possibile eliminare gli *Ostacoli*, ma è possibile aggiungere *Fortificazioni*.



Svolgimento della Notte

Di Notte segui le regole generali con questa particolarità:

1. Utilizzo degli oggetti

Secondo regole generali.

2. Entrata Infetti (no nell'Ora Alba)

Schiera +1 Infetto (per un totale di 4) in ogni Antro.

Schiera prima il Doge in un Antro **casuale** (carta Incubo) e schiera in aggiunta i Boss della difficoltà a cui stai giocando indicati sul Biglietto del terzo Giorno.

3. Movimento Boss & Infetti

Secondo regole generali.

4. Azione Personaggi

Oltre alle solite Azioni, i personaggi possono scegliere di effettuare l'Azione **Innescare Bomba**.

5. Attacco Boss & Infetti

Secondo regole generali.

6. Avanza Ora

Secondo regole generali.

Regole Speciali

Valgono le seguenti regole speciali:

- **Innescare la Bomba Sacra:** un Personaggio può utilizzare l'Azione **Innescare Bomba** per far avanzare il segnalino Bomba Sacra di una casella sul Percorso della Bomba con le seguenti limitazioni:

- non è possibile effettuare l'azione **Innescare Bomba** se c'è anche un solo Infetto/Boss nei box Barricata della Bolgia in cui si trova il Personaggio;
- uno stesso Personaggio non può far avanzare il segnalino più di una casella per Ora;
- non è possibile far avanzare il segnalino Bomba Sacra oltre l'ora della Notte indicata;
- il Personaggio accumula il numero di punti Stress indicati sulla casella in cui ha spostato il segnalino;
- se il segnalino Bomba Sacra viene fatto avanzare in una casella di un'Ora già trascorsa, il Personaggio accumula +1 Stress.

Se il segnalino Bomba Sacra arriva all'ultima casella, la Bomba Sacra è innescata.

Condizioni di Vittoria

Per eliminare il Leviatano è necessario innescare la Bomba Sacra (Vedi **Innescare la Bomba Sacra**, qui sopra).

Se al termine della Notte sopravvive anche un solo Personaggio, i Giocatori avranno ucciso il Leviatano: **vittoria!**

Siamo all'inizio della fase **4. Azione Personaggi** della seconda Ora della Notte. Nella prima Ora della Notte, il segnalino Bomba Sacra è stato fatto avanzare di una sola casella.



Captain Terror decide di effettuare **Fuoco** contro la casella contenente i 3 Incubus e li elimina, dopo di che sceglie di accumulare 1 Stress e di effettuare l'Azione **Innescare Bomba**. Sposta il segnalino nell'ultima casella della prima Ora: la casella indica 0 Stress, ma essendo la Clessidra sulla seconda Ora, accumula immediatamente 1 Stress come da regole Speciali.

Lady Columbine sceglie di effettuare **Movimento** nella casella Rifugio della Bolgia Est e quindi effettua **Fuoco**, accumulando 1 Stress, contro la **Mistress**, accumulando 1 ulteriore Stress.

Hellequin decide di effettuare l'Azione **Innescare Bomba**. Sposta il segnalino sulla prima casella della seconda Ora ed accumula immediatamente il punto Stress indicato. Decide di non accumulare Stress per effettuare un'altra Azione, è nel Terrore.

Brighel effettua per prima cosa utilizza la sua Abilità e sposta l'Incubus dal box Barricata al Girone I, poi esegue una Azione di **Fuoco** con la sua Arma M60, ed elimina il Moloch, i 2 Vermin e l'Incubus. Dopo di che, accumulando 1 Stress, effettua **Fuoco** utilizzando ancora l'Arma M60 contro la casella in cui si trova il Boss **Martyr**. Con i primi due colpi elimina il Moloch e il Vermin, con gli altri due infligge un Danno al **Martyr**.

Pantalion effettua per due volte l'Azione **Fuoco** (accumulando 1 Stress), eliminando gli Infetti negli Antri più vicini. Quindi, grazie alla sua Abilità, posiziona 1 Barricata.

Doc Pestilence decide di effettuare l'Azione **Innescare Bomba**. Sposta il segnalino sulla seconda casella della seconda Ora ed accumula immediatamente il punto Stress indicato. Decide di non accumulare Stress per effettuare un'altra Azione, essendo ormai sulle soglie del Terrore.



CREDITS

Concept progetto: Matteo Santus
Concept artistico: Jocularis
Game design: Matteo Santus
Supporto al game design: Jocularis
Sviluppo: Matteo Santus
Illustratore: Jocularis
Regolamento: Matteo Santus
Revisione: Rodolphe Duhil, Claudio "Jones" Padovani
Traduttore: Rodolphe Duhil
Production management: Albe Pavo
Sito web: Thomas Busnè
Sviluppatore video: Achille Crosignani
Lead playtesters: Claudio "Jones" Padovani



www.albepavo.com



www.raven-distribution.com

Playtesters: Roberto Petrillo, Thomas Busnè, Andrea "Rino" Rossi, Niccolò Ricchio, Cristian Marazzina, Riccardo Ferri, Matteo "Yupa" Ragazzetti, Tommaso Landi, Vania Padovan, La Tana dei Goblin di Lodi, Simone Poggi, Andrea "Hide" Olgiati, Sabrina Galvani, Damiano Zazzeri, Martino Nannoni, Marco Forcati, Mauro Messaggi, "Karl" Agosti, Daniele Piatti, Diego e Bruno Garlini, Burtu, Isa Rainone, Baio... *e tutti gli altri che probabilmente avremo scordato tra le Nebbie della Laguna!*

DEDICATO A GOMEZ



-CARNIVAL ZOMBIE -

Reference di Gioco



NOTTE

Preparazione della Notte

1. **Terreni** (pesca a caso un segnalino Ostacolo/Fortificazione e una carta Incubo)
2. **Barricate** (CaptainTerror posiziona le Barricate disponibili nei box attorno al Rifugio)
3. **Personaggi** (posiziona in ordine di attivazione i Personaggi nel Rifugio)
4. **Boss** (estrai un cubetto dall'Abisso e confrontalo con il Biglietto del giorno, poi pesca una carta Incubo)

Svolgimento della Notte

La Notte è divisa in 4 Ore, ogni Ora è suddivisa nelle seguenti Fasi:

1. Utilizzo degli oggetti

Sempre Oggetti  , solo Prima Ora Oggetti 

2. **Entrata Infetti (no nell'Ora Alba)** Pesca a caso dall'Abisso e posiziona 3 Infetti per Antro

3. **Movimento Boss & Infetti**

4. Azione Personaggi

1 Azione a Personaggio, +1 Azione accumulando 1 Stress

- **Movimento**: spostati in un'altra casella del Rifugio;
- **Fuoco**: entro la Gittata dell'Arma effettua un numero di Colpi che cusano il Danno indicato;
- **Assalto**: infligge un numero di Danni pari al valore di Assalto.

5. **Attacco Boss & Infetti**

6. **Avanza Ora**



GIORNO

Preparazione del Giorno

1. **Rimescola il mazzo Incubo**
2. **Verifica Affondamento della città** (pesca carta Incubo)
3. **Pesca Evento del Giorno** (carta Incubo)

Svolgimento del Giorno

1. Movimento del Gruppo

- 1 Movimento: 1 Ora
- Strada difficile: +1/+2 Ore
- Uscire da un Luogo Affondato: +1 Ora

2. Azioni dei Personaggi

- 1 Azione a Personaggio per ogni Ora residua
- **Riposo**: rimuove 2 Stress a sé stesso
 - **Barricate**: sposta 3 Barricate dalla Discarica al Rifugio
 - **Abilità**: utilizza l'Abilità  ;
 - **Ricerca**: pesca una carta Incubo e guarda il risultato del riquadro Ricerca;
 - **Rianimazione**: rianima un Personaggio Incapacitato.



STRESS

Segnalino Stress in area rossa: Personaggio in Terrore.

Terrore: gli Infetti che fa cadere fuori dal Pila di Cadaverifanno accumulare 1 Stress a ogni Personaggio.

Segnalino Stress fuori dal Tracciato: Personaggio Incapacitato

Personaggio Incapacitato: Rimuovi il segnalino dalla mappa, non può fare Azioni.



SUPERSTITI

Se pescati in:

- **Fase 4. Preparazione della Notte (Boss)**: non posizioni il Boss, Superstite eliminato.
- **Fase 2. Svolgimento della Notte (Entrata Infetti)**: non posizioni l'Infetto, posiziona il Superstite.



PARANOIA

Se pescati in:

- **Fase 4. Preparazione della Notte (Boss)**: non posizioni il Boss, Orda.
- **Fase 2. Svolgimento della Notte (Entrata Infetti)**: non posizioni l'Infetto, Personaggio in Paranoia.



BOSS

Se un Personaggio elimina un Boss, può:

- eliminare immediatamente 2 Stress ad un Personaggio a scelta
- OPPURE**
- far pescare 1 carta Oggetto ad un Personaggio **casuale** (carta Incubo).