

RESIDENT EVIL DBG - OUTBREAK

INFECTED

Crimson Head

Quando viene rivelato, se il personaggio che esplora ha almeno 1 infetto allegato con la parola "Zombie" nel suo nome, Crimson Head avrà +10 di salute e +10 di danno in questo turno.

Lisa Trevor

Quando viene sconfitta, incrementa il livello di infezione del tuo personaggio di 1, poi rimetti questa infetta nella parte bassa della mansion.

Nemesis (2nd form)

Quando viene rivelato, aumentare il livello di infezione di tutti i personaggi di 1.

Reinforced Licker

Quando viene rivelato, le armi con 0 requisito di munizioni infliggono 0 danni in questo turno.

Reinforced Zombie

Mentre questo infetto è allegato ad un personaggio, i requisiti per la decorazione del personaggio per il livello 2 sono ridotti di 1

Tyrant T-002

Se non viene sconfitto, si incrementa il livello di infezione del personaggio che sta esplorando di 1 + il livello corrente delle sua abilità.

Poi, mischiare questo infetto nella mansion.

Wasp

Quando viene rivelato, i personaggi che stanno esplorando prenderanno +20 di danno

Web Spinner

Se non viene sconfitto, aumenta il livello di infezione del personaggio che esplora di 1

Yawn

Quando viene rivelato, se il livello di infezione del personaggio che esplora è 5 o inferiore, l'infezione aumenterà di 2.

In caso contrario, aumenterà di 1.

CHARACTER

Ada Wong

All'inizio del tuo turno, se la salute di Ada è di 30 o meno, ottieni +1 azione durante questo turno.

All'inizio del tuo turno, puoi rivelare un qualsiasi numero di carte azione dalla tua mano.

Se lo fai, avrai +1 carta per ogni carta azione rivelata in questo modo.

Chris Redfield

Durante il tuo turno, puoi scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano.

È possibile ottenere +20 munizioni in questo turno per ogni carta scartata in questo modo.

Quando Chris esplora, se hai più di 100 munizioni, Chris avrà ulteriori +20 di danno in questo turno.

David King

Quando David esplora, puoi scartare un'arma dalla tua mano.

Se lo fai, aggiungi l'effetto del testo da tale arma ad un'altra arma che David sta utilizzando.

Quando giochi un arma "coltello" dalla tua mano, muovi un arma "coltello" dalla tua pila degli scarti all'area di gioco.

David ora può usare anche quest'arma.

Excella Gionne

Durante il tuo turno, è possibile aumentare il livello di infezione di Excella di 1.

Se lo fai, avrai +20 di oro in questo turno.

All'inizio del tuo turno, se il livello di infezione di Excella è 8 o superiore, avrai +3 carte.

Hunk

All'inizio del tuo turno, puoi scegliere di far fare a Hunk +10 di danno.

Se lo fai, avrai +1 esplorazione in questo turno.

Quando Hunk esplora, se la sua salute è 10 o meno, farà un ulteriore danno di 30 danno per questo turno.

Jill Valentine

All'inizio del tuo turno, diminuisce il livello di infezione di Jill di 1.

Mentre il livello di infezione di Jill è 0, Jill non può essere colpita da eventuali effetti di infezione.

Kevin Ryman

All'inizio del gioco, mischia una pistola "Edge Samurai" dalla pila delle risorse o da fuori dal gioco nel tuo inventario.

Durante il tuo turno, puoi muovere un'arma "Pistola" dalla tua area di gioco alla parte superiore del tuo inventario.

Leon S. Kennedy

Durante il tuo turno, puoi mettere una carta dalla tua mano in cima al tuo inventario.

Durante il tuo turno, puoi scartare una carta dalla tua mano.

Se lo fai, sposta una carta azione dalla tua pila degli scarti alla tua mano.

Mark Wilkins

Mentre Mark sta usando due o più armi, otterrà ulteriori +10 di danno in questo turno.

Mark nelle armi "corpo a corpo" (Melee) otterrà +10 di danno.

Rebecca Chambers

All'inizio del tuo turno, puoi scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano.

Se lo fai, diminuisce il livello di infezione di Rebecca di 1 per ogni carta scartata in questo modo.

Quando un effetto diminuisce il livello di infezione di un altro personaggio, prendi +1 carta.

Zombie A

Quando questo personaggio infettogli attacca, tutti gli altri personaggi non infetti che non sono stati attaccati prenderanno +10 di danno.

Zombie B

Quando il livello di infezione di un personaggio aumenta di 1 o più a causa di un effetto, puoi buttare una carta infezione dalla tua mano.

Se lo fai, aumenti il livello di infezione del personaggio di 1 altro punto.

Zombie C

All'inizio del tuo turno, puoi spostare una carta infezione dalla tua mano in fondo al mazzo infezione.

Se lo fai, sposta la prima carta dal mazzo infezione nella tua mano.

WEAPON

Hand Cannon [L. Hawk]

Getta una munizione dall'area di gioco. Questa carta non può essere allegata ai personaggi.

Night Scope Rocket Launcher

Anche se è notte fuori dal gioco, questa arma ottiene +20 di danno. Getta questa carta dopo averla usata.

Samurai Edge [S. Sidearm]

Questa arma procura +20 di danno per ogni carta guadagnata in questo turno.

Standard Sidearm

Quest'arma procura +5 di danno per ogni carta (no item) guadagnata in questo turno.

Stun Rod

Ottieni +1 esplorazione in questo turno. Mentre il vostro personaggio sta combattendo due o più infetti, puoi spostare uno di questi infetti con 20 o meno di salute nella parte superiore della mansion.

ACTION

By Any Means Necessary

Hai +2 azioni. Diminuisce il livello di infezione del tuo personaggio di qualsiasi valore. Poi, aumenti il livello di infezione del tuo personaggio dello stesso valore, meno 1.

Higher Priorities

Scegli: o +3 carte o +2 azioni.

I have this ...

Hai +1 carta e +1 azione. Puoi rivelare un arma con un costo di 50 o più dalla tua mano. Se lo fai, avrai +1 carta

Injection

Hai +1 azione.

Scarta un qualsiasi numero di carte dalla tua mano, poi pescane per lo stesso numero. Poi, puoi gettare questa carta. Se lo fai, diminuisce il livello di infezione del tuo personaggio di 1.

Parting Ways

Hai +1 azione. Puoi gettare una carta dalla tua mano. Se lo fai, ottieni una carta dall'area risorse che può valere fino a 20 in più rispetto alla carta gettata.

Power of the t-Virus

Scegli uno dei tuoi personaggi. Quel personaggio farà un ulteriore danno di 20 per questo turno. Quindi, si può buttare questa carta per avere +20 di oro in questo turno. Alla fine di questo turno, se hai esplorato o attaccato un personaggio infetto, aumenti il tuo livello di infezione di 1.

Returned Favor

Hai +2 carte. Allega questa carta al tuo personaggio. All'inizio del tuo turno, se questa carta è allegata al personaggio, hai +1 carta. Poi, scarta questa carta.

The Gathering Darkness

Scegli un altro giocatore e getta questa carta. Quel giocatore rivela la sua mano e scarta una carta munizioni con il più alto valore, se presente. Per ogni 10 munizioni di valore della carta cestinata, quel giocatore sposta una carta "Ammo x 10" nella sua mano.

Wesker's Secret

Hai +2 carte. Guarda le prime quattro carte della mansion. Se c'è una carta "Antivirus" in mezzo a loro, puoi rivelarla e spostarla in cima alla mansion. Quindi, sposta tutte le carte non-rivelate nella parte inferiore della mansion in qualsiasi ordine.

EVENT

Laser Trap

Quando viene rivelata, i personaggi che esplorano avranno ciascuno +20 di danno per ogni tipo di carta diversa nell'area di gioco. Infine rimuovere la carta evento dal gioco.

Rock Trap

Quando viene rivelata, i personaggi che esplorano avranno +10 di danno per ogni carta azione che si trova nell'area di gioco. Infine rimuovere la carta evento dal gioco.

ITEM

Antivirus

Quando viene rivelata, se il livello di infezione del personaggio che esplora è 6 o superiore, l'infezione diminuisce di 3.

Kevlar Jacket

Quando viene rivelato, allega questo oggetto al personaggio. Quando il personaggio riceverà eventuali danni, si potrà spostare questa carta nella parte inferiore della mansion. Se lo fai, il personaggio non riceverà alcun danno durante questo turno.

INFECTION

Bile Vomit [infection]

Questa carta infligge +5 di danno quando viene giocata. Il personaggio che stai attaccando prende +5 di danno per ogni altro "Bile Vomit" usato in questo turno.

Claw [infection]

Questa carta infligge +10 di danno quando viene giocata. Il personaggio che viene attaccato può giocare solo una azione nel suo prossimo turno.

Devour [infection]

Questa carta infligge +5 di danno quando viene giocata. Guarisce la salute del tuo personaggio infetto di 20.

Drag [infection]

Mentre ci sono due o più personaggi non-infetti ancora in gioco, un personaggio che attacchi in questo turno non ti può attaccare nel suo prossimo turno.

Infection [infection]

Aumenta il livello di infezione del personaggio che stai attaccando di 1.

Slough Armor [infection]

Quando il tuo personaggio infetto viene attaccato, puoi scartare questa carta dalla tua mano. Se lo fai, riduci i danni di un arma in uso di 20.

Virulent Frenzy [infection]

Guarda le prime tre carte del tuo inventario.

Getta tutte le carte non-infezione. Sposta il resto nella parte superiore del tuo inventario in qualsiasi ordine.