

# RESIDENT EVIL DBG - NIGHTMARE

## INFECTED

### **Bitores Mendez**

Quando viene sconfitto, il giocatore che esplora fa un turno extra.

### **Cerberus**

Quando viene rivelato, questo infetto produce -20 di salute se il giocatore che esplora utilizza 2 o più armi.

### **Ivy**

Quando viene sconfitto, il giocatore che esplora fa aumentare ai suoi personaggi +20 di salute.

### **Hunter**

Quando viene rivelato, il giocatore con il maggior numero di decorazioni abbassa la vita massima del suo personaggio di 20.

### **Jack Krauser**

Quando viene sconfitto, il giocatore che esplora può prendere la prima carta da una qualsiasi pila della zona delle risorse.

### **Militia (rocket launcher)**

Quando viene rivelato, i personaggi che esplorano avranno ognuno +50 di danno -10 per ogni carta presente nell'inventario.

### **Neptune Nightmare**

Quando viene rivelato, questo infetto produce +30 di danno se un personaggio che esplora fa un danno di 30 o più sull'infetto.

### **Novistador**

Quando viene rivelato, se il giocatore che esplora ha tre o più azioni nella sua area di gioco, questo infetto non può essere sconfitto in questo turno.

### **Osmund Saddler**

Se non viene sconfitto, il giocatore che esplora guadagna una carta "Ammo x 10", poi una carta "Ammo x 10" per ogni livello del suo personaggio con più alto livello. Infine, mischia questo infetto nella mansion.

### **Regenerator**

Una volta rivelato, tutte le armi che vengono usate avranno -10 di danno in totale in questo turno di gioco.

### **Verdugo**

Quando viene rivelato, se il giocatore che esplora ha 5 o meno carte nel suo inventario, questo infetto non può essere sconfitto in questo turno.

### **Zombie Security Guard**

Quando viene sconfitto, il giocatore che esplora ottiene +20 di oro e +1 acquisto in questo turno.

## CHARACTER

### **Ada Wong**

Durante il tuo turno, se Ada subisce un danno, prendi +2 carte;  
Quando la salute di Ada viene ridotta a 0 o meno, impostala a 10.

### **Albert Wesker**

All'inizio del tuo turno, solo se un personaggio di un altro giocatore ha 30 o meno di salute, puoi scegliere di prendere +1 carta;  
Durante il tuo turno, al suddetto giocatore puoi fare scartare una carta.

### **Carlos Oliveira**

All'inizio del tuo turno, ottieni +20 di oro.  
Quando acquisti una carta con un costo di 80 o più, avrai +1 esplorazione.

### **Chris Redfield**

Se Chris rivela un infetto con 40 o più di salute durante l'esplorazione, procura un ulteriore +10 di danno in questo turno di gioco.

### **Josh StoneWhen**

Se Josh viene curato all'inizio del turno di gioco, ottiene +20 di oro.  
All'inizio del turno, se Josh è al massimo della salute, puoi muovere un'arma dalla pila degli scarti alla tua mano.

### **Leon S. Kennedy**

Quando Leon sconfigge un infetto, puoi gettare una carta dalla tua pila degli scarti.  
Se lo fai, guadagni una carta con un costo +20 o superiore rispetto alla carta buttata;  
Quando guadagni una carta, ottieni +1 carta.

### **Luis Sera**

Durante il tuo turno, puoi scegliere di prendere +1 carta.  
Se lo fai, scarta una carta, ma solo se hai 10 o meno carte nella pila degli scarti;  
Quando Luis sconfigge un infetto, puoi muovere un qualsiasi numero di carte dalla tua pila degli scarti alla parte inferiore del tuo inventario in qualsiasi ordine.

### **Mikhail Victor**

Le armi costano 10 in meno per l'acquisto.  
Mentre Mikhail sta usando armi di diverso tipo, procura ulteriori +10 di danno.

### **Mysterious Mask**

Quando sconfiggi un infetto, puoi gettare una carta nella tua pila degli scarti.  
Durante il tuo turno, puoi scartare una carta dalla tua mano. Se lo fai, ottieni +2 carte.

### **Sergei Vladimir**

Durante il tuo turno, se Sergei non esplora, puoi dargli +20 di danno.  
Se lo fai, procuri un ulteriore +10 di danno in questo turno.  
Quando Sergei sconfigge un infetto, hai +1 esplorazione.

## WEAPON

### **Broken Butterfly**

Questa arma produce +20 di danno in questo turno solo se si hanno 10 o più carte nell'inventario.

### **Flashbang**

Ottieni +1 esplorazione in questo turno di gioco. Mentre i vostri personaggi stanno esplorando, tutti gli infetti rivelati con 40 o meno di salute producono 0 di danno.

Getta questa carta dopo averla usata.

### **Gangster's Machine Gun**

Questa arma produce +10 di danno in questo turno per ogni arma "Machine gun" che si trova nella tua pila degli scarti.

### **Incendiary Grenade**

Quest'arma produce +5 di danno per ogni infetto che i vostri personaggi stanno combattendo in questo turno di gioco.

### **Machine Pistol w/Stock**

Ottieni +20 di oro in questo turno.

### **Mine Thrower**

Questa arma produce +10 di danno in questo turno per ogni carta "Munizioni" che si trova nell'area di gioco.

### **Punisher**

Ottieni +2 carte e +1 azione in questo turno di gioco.

### **Silver Ghost**

Ottieni +1 carta e +1 azione in questo turno di gioco.

### **Single Shot Rifle w/Scope**

Scegli un giocatore. Quel giocatore scarta una carta dalla propria mano.

### **Special Ops Rifle**

Ogni giocatore che non sta esplorando scarta una carta dalla propria mano.

## ACTION

### **A Gift?**

Prendi +2 carte. Scarta poi l'intero inventario.

### **High Value Targets**

Hai +1 azione. Hai +5 di oro e +5 munizioni nel corso di questo turno per ogni carta che si trova nel tuo inventario.

### **Lonewolf**

Prendi +10 munizioni. Quando uno dei tuoi personaggi sta esplorando, seleziona un'arma che sta usando. Tale arma avrà +5 di danno in questo turno per ogni carta che si trova nella tua pila degli scarti.

### **Long Awaited Dawn**

Hai +2 azioni. Sposta fino a due carte dal mazzo degli scarti di un altro giocatore in cima al suo inventario in qualsiasi ordine.

**Mind Control**

Scegli un altro giocatore. Quel giocatore rivela la sua mano.

Scegli una carta azione con un costo di 70 o meno. Quel giocatore scarta quella carta, poi utilizza le sue icone bonus e gli effetti per due volte.

**PDA**

Guarda le prime tre carte del tuo inventario.

Scarta una di queste carte, rimetti le altre nella parte superiore o inferiore dell'inventario in un qualsiasi ordine.

**Raccoon City PD**

Hai +20 munizioni. Scarta le carte dalla cima dell'inventario fino a quando riveli un'arma. Sposta l'arma in mano.

**Symbol of Evil**

Collega questa carta al tuo personaggio. All'inizio del tuo turno, se tale personaggio ha 10 o meno di salute, butta questa carta.

In caso contrario, il personaggio subisce 10 di danno e prende +1 carta.

**Toe to Toe**

Hai +1 azione. Pesca una carta per ogni cinque carte del tuo inventario.

**Vengeful Intention**

Prendi +2 carte. Il tuo personaggio subisce 10 di danno. Puoi giocare le azioni che vuoi in questo turno.

Ogni volta che giochi un'altra azione in questo turno però, il tuo personaggio subisce 10 di danno.

**EVENT****P.R.L. 412**

Quando viene rivelata, rivela la prima carta della mansion.

Se si tratta di un infetto, il giocatore con il numero più basso di decorazioni viene sconfitto automaticamente.

Poi, rimuovi questa carta dal gioco. Se la carta rivelata non è infetto, mischia quella carta e la "P.R.L. 412" nella mansion.

**ITEM****Hidden Treasure**

Quando viene rivelata, ottieni +30 di oro e +1 acquisto durante questo turno. Rimuovi infine questa carta dal gioco.

**Treasure Map**

Quando viene rivelata, si può allegare questa carta al tuo personaggio. Durante il tuo turno, puoi rimuoverla dal gioco.

Se lo fai, avrai +3 carte e +20 di oro durante questo turno.