

Infected: Nemesis T-Type

Quando questo infetto viene Rivelato, ogni Giocatore subisce 20 Danni.

Infected: Hunter

Se questo Infetto non viene Sconfitto, Riponi 2 carte a caso dalla Pila degli Scarti del Giocatore Attaccante.

Se questo Infetto non viene Sconfitto, Riponi 2 carte a caso dalla Pila degli Scarti del Giocatore Attaccante.

Infected: Uroboros Aheri

Se questo Infetto non viene Sconfitto, Rimescolalo nel mazzo Mansion.

Infected: Gatling Gun Majini

Questo Infetto infligge +5 Danni per ogni 10 Ammo usate dall'Attaccante.

Questo Infetto infligge +5 Danni per ogni 10 Ammo usate dall'Attaccante.

Questo Infetto infligge +5 Danni per ogni 10 Ammo usate dall'Attaccante.

Infected: Zombie (female)

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli non potrà giocare Azioni (Action) nel suo prossimo turno.

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli non potrà giocare Azioni (Action) nel suo prossimo turno.

Infected: Zombie butcher

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli salterà il suo prossimo turno.

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli salterà il suo prossimo turno.

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli salterà il suo prossimo turno.

Infected: Zombie butcher

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli salterà il suo prossimo turno.

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli salterà il suo prossimo turno.

Weapon: Rocket Launcher

(Riponila dopo l'uso). Dopo averla Riposta, mescola la carta Token «Rocket Launcher Case» nel mazzo Mansion.

Weapon: Burst-fire handgun

Quando attacchi con più di un'Arma, Questa pistola infligge +20 Danni.

Weapon: Full-Bore Machine Gun

Se hai più di 100 Ammo in gioco, quest'Arma infligge +30 Danni.

Weapon: Pump-action Shotgun

Ricevi +1 esplorazione in questo turno.

Weapon: Automatic Shotgun

La prossima volta che un Infetto viene rivelato in questo turno, se la sua Salute è 40 o meno, lo sconfiggi immediatamente. Ricevi +1 esplorazione in questo turno.

Weapon: Bolt-Action Rifle

Rivela la prima carta del tuo Inventario. Se il suo costo è 40 o più, quest'Arma infligge +30 Danni in questo turno.

Rivela la prima carta del tuo Inventario. Se il suo costo è 40 o più, quest'Arma infligge +30 Danni in questo turno.

Rivela la prima carta del tuo Inventario. Se il suo costo è 40 o più, quest'Arma infligge +30 Danni in questo turno.

Rivela la prima carta del tuo Inventario. Se il suo costo è 40 o più, quest'Arma infligge +30 Danni in questo turno.

Weapon: Semi-Automatic Rifle

Quest'Arma infligge +10 Danni per ogni Azione giocata in questo turno.

Item: Green Herb

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Item: Yellow Herb

Quando questo Oggetto viene acquisito, assegnalo al tuo Personaggio. Finché rimane assegnato la Salute Massima del tuo Personaggio è aumentata di 10. Poi Cura il Personaggio di 10.

Quando questo Oggetto viene acquisito, assegnalo al tuo Personaggio. Finché rimane assegnato la Salute Massima del tuo Personaggio è aumentata di 10. Poi Cura il Personaggio di 10.

Quando questo Oggetto viene acquisito, assegnalo al tuo Personaggio. Finché rimane assegnato la Salute Massima del tuo Personaggio è aumentata di 10. Poi Cura il Personaggio di 10.

Item: First Aid Spray

Riponi questo Oggetto per Curare la Salute di un Personaggio fino al Massimo.

Riponi questo Oggetto per Curare la Salute di un Personaggio fino al Massimo.

Riponi questo Oggetto per Curare la Salute di un Personaggio fino al Massimo.

Riponi questo Oggetto per Curare la Salute di un Personaggio fino al Massimo.

Riponi questo Oggetto per Curare la Salute di un Personaggio fino al Massimo.

Riponi questo Oggetto per Curare la Salute di un Personaggio fino al Massimo.

Weapon: Survival Knife

Quest'Arma infligge +5 Danni per ogni altro coltello (Knife) usato in questo turno.

Weapon: Submission

Modalità Storia o Mercenari: quest'Arma infligge +5 Danni finché la Salute del tuo Personaggio è 80 o più. Modalità Versus: il Personaggio attaccato deve scartare un'Arma dalla sua Mano.

Modalità Storia o Mercenari: quest'Arma infligge +5 Danni finché la Salute del tuo Personaggio è 80 o più. Modalità Versus: il Personaggio attaccato deve scartare un'Arma dalla sua Mano.

Modalità Storia o Mercenari: quest'Arma infligge +5 Danni finché la Salute del tuo Personaggio è 80 o più. Modalità Versus: il Personaggio attaccato deve scartare un'Arma dalla sua Mano.

Modalità Storia o Mercenari: quest'Arma infligge +5 Danni finché la Salute del tuo Personaggio è 80 o più. Modalità Versus: il Personaggio attaccato deve scartare un'Arma dalla sua Mano.

Modalità Storia o Mercenari: quest'Arma infligge +5 Danni finché la Salute del tuo Personaggio è 80 o più. Modalità Versus: il Personaggio attaccato deve scartare un'Arma dalla sua Mano.

Modalità Storia o Mercenari: quest'Arma infligge +5 Danni finché la Salute del tuo Personaggio è 80 o più. Modalità Versus: il Personaggio attaccato deve scartare un'Arma dalla sua Mano.

Token: Gatling Gun Case

Prendi l'Arma «Gatling Gun» dalle Risorse, dopodiché rimuovi dal gioco questa carta.

Token: Rocket Launcher Case

Prendi l'Arma «Rocket Launcher» dalle Risorse, dopodiché rimuovi dal gioco questa carta.

Weapon: Grenade

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

(Riponila dopo l'uso) Modalità Storia o Mercenari: infligge 5 danni aggiuntivi ai giocatori adiacenti all'attaccante. Modalità Versus: infligge +5 Danni ad ogni giocatore adiacente a quello attaccato.

Action: Struggle for survival
Puoi Scartare questa carta dalla tua Mano per ridurre a zero il Danno inflitto da un'Arma con un costo pari o inferiore a 40 Oro (Gold).
Puoi Scartare questa carta dalla tua Mano per ridurre a zero il Danno inflitto da un'Arma con un costo pari o inferiore a 40 Oro (Gold).
Puoi Scartare questa carta dalla tua Mano per ridurre a zero il Danno inflitto da un'Arma con un costo pari o inferiore a 40 Oro (Gold).
Puoi Scartare questa carta dalla tua Mano per ridurre a zero il Danno inflitto da un'Arma con un costo pari o inferiore a 40 Oro (Gold).

Action: Deadly Aim
Tutte le tue Armi infliggono +10 Danni in questo turno.
Tutte le tue Armi infliggono +10 Danni in questo turno.
Tutte le tue Armi infliggono +10 Danni in questo turno.
Tutte le tue Armi infliggono +10 Danni in questo turno.

Action: Shattered Memories
Riponi fino a 2 carte dalla tua Pila degli Scarti. Quindi Riponi anche questa carta.
Riponi fino a 2 carte dalla tua Pila degli Scarti. Quindi Riponi anche questa carta.
Riponi fino a 2 carte dalla tua Pila degli Scarti. Quindi Riponi anche questa carta.
Riponi fino a 2 carte dalla tua Pila degli Scarti. Quindi Riponi anche questa carta.

Action: Reload
Sposta un'Arma dalla tua Pila degli Scarti alla tua Mano.
Sposta un'Arma dalla tua Pila degli Scarti alla tua Mano.
Sposta un'Arma dalla tua Pila degli Scarti alla tua Mano.
Sposta un'Arma dalla tua Pila degli Scarti alla tua Mano.

Action: Umbrella Corporation
Sposta una carta dalla tua Mano alla cima del tuo Mazzo Inventario.
Sposta una carta dalla tua Mano alla cima del tuo Mazzo Inventario.
Sposta una carta dalla tua Mano alla cima del tuo Mazzo Inventario.
Sposta una carta dalla tua Mano alla cima del tuo Mazzo Inventario.

Sposta una carta dalla tua Mano alla cima del tuo Mazzo Inventario.

Sposta una carta dalla tua Mano alla cima del tuo Mazzo Inventario.

Action: Back to Back

Quando il tuo Personaggio viene Attacato, puoi Scartare questa carta dalla tua Mano x ridurre il danno di un'Arma di 20 per questo turno.

Quando il tuo Personaggio viene Attacato, puoi Scartare questa carta dalla tua Mano x ridurre il danno di un'Arma di 20 per questo turno.

Quando il tuo Personaggio viene Attacato, puoi Scartare questa carta dalla tua Mano x ridurre il danno di un'Arma di 20 per questo turno.

Quando il tuo Personaggio viene Attacato, puoi Scartare questa carta dalla tua Mano x ridurre il danno di un'Arma di 20 per questo turno.

Quando il tuo Personaggio viene Attacato, puoi Scartare questa carta dalla tua Mano x ridurre il danno di un'Arma di 20 per questo turno.

Action: Item Management

Riponi una carta Munizioni (Ammo) dalla tua Mano per Acquisire un'altra carta Munizioni che costi fino a 30 Oro in più di quella Riposta.

Riponi una carta Munizioni (Ammo) dalla tua Mano per Acquisire un'altra carta Munizioni che costi fino a 30 Oro in più di quella Riposta.

Riponi una carta Munizioni (Ammo) dalla tua Mano per Acquisire un'altra carta Munizioni che costi fino a 30 Oro in più di quella Riposta.

Riponi una carta Munizioni (Ammo) dalla tua Mano per Acquisire un'altra carta Munizioni che costi fino a 30 Oro in più di quella Riposta.

Riponi una carta Munizioni (Ammo) dalla tua Mano per Acquisire un'altra carta Munizioni che costi fino a 30 Oro in più di quella Riposta.

Action: Ominous battle

Riponi una carta dalla tua Mano.

Action: Master of unlocking

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Ciascun Giocatore rivela la prima carta del suo Inventario. Puoi Acquisire un'Arma tra quelle rivelate. Dopodiché tutte le altre carte rivelate vengono Scartate.

Infected: Proto Tyrant

Quando questo Infetto viene Rivelato, tutti i Personaggi con 50 o più punti Salute che non stanno Esplorando subiscono 40 danni

Infected: Los Illuminados Monk

Quando questo Infetto viene Rivelato, ottiene +5 alla Salute e +5 al Danno per ogni Infetto assegnato (Onoreficenza) al personaggio principale che sta Esplorando.

Quando questo Infetto viene Rivelato, ottiene +5 alla Salute e +5 al Danno per ogni Infetto assegnato (Onoreficenza) al personaggio principale che sta Esplorando.

Infected: Reaper

Se questo infetto non viene sconfitto con un Danno uguale alla sua Salute, allora il Giocatore Attaccante Ripone una delle carte (quella con il costo più elevato) assegnate (se ce ne sono) al Personaggio principale del suo Partner.

Se questo infetto non viene sconfitto con un Danno uguale alla sua Salute, allora il Giocatore Attaccante Ripone una delle carte (quella con il costo più elevato) assegnate (se ce ne sono) al Personaggio principale del suo Partner.

Infected: Guardian of insanity

Quando questo infetto viene Rivelato, ogni Personaggio subisce 10 Danni.

Quando questo infetto viene Rivelato, ogni Personaggio subisce 10 Danni.

Quando questo infetto viene Rivelato, ogni Personaggio subisce 10 Danni.

Weapon: Flamethrower

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

X = 5 volte il numero delle carte presenti nella tua Pila degli Scarti.

Weapon: signature special

Non puoi utilizzare più di 60 munizioni (Ammo) con quest'Arma.

Weapon: Survival Knife

Quest'Arma infligge +5 Danni per ogni altro coltello (Knife) usato in questo turno.

Weapon: Burst-fire handgun

Quando attacchi con più di un'Arma, Questa pistola infligge +20 Danni in questo turno.

Action: Uroboros Injection

Durante il turno di un altro Giocatore, quando viene Rivelato un Infetto, puoi Riporre questa carta dalla tua Mano per far guadagnare +20 Salute ad un Infetto rivelato in questo turno.

Durante il turno di un altro Giocatore, quando viene Rivelato un Infetto, puoi Riporre questa carta dalla tua Mano per far guadagnare +20 Salute ad un Infetto rivelato in questo turno.

Durante il turno di un altro Giocatore, quando viene Rivelato un Infetto, puoi Riporre questa carta dalla tua Mano per far guadagnare +20 Salute ad un Infetto rivelato in questo turno.

Durante il turno di un altro Giocatore, quando viene Rivelato un Infetto, puoi Riporre questa carta dalla tua Mano per far guadagnare +20 Salute ad un Infetto rivelato in questo turno.

Durante il turno di un altro Giocatore, quando viene Rivelato un Infetto, puoi Riporre questa carta dalla tua Mano per far guadagnare +20 Salute ad un Infetto rivelato in questo turno.

Event: explosive barrel

Quando viene Rivelato questo Evento, Rimuovi dal gioco. Se i Personaggi che esplorano stanno infliggendo 80 o più Danni, allora ognuno subisce 30 Danni. Altrimenti quel Personaggio infligge +30 Danni e tu ottieni +1 esplorazione in questo turno.

Quando viene Rivelato questo Evento, Rimuovi dal gioco. Se i Personaggi che esplorano stanno infliggendo 80 o più Danni, allora ognuno subisce 30 Danni. Altrimenti quel Personaggio infligge +30 Danni e tu ottieni +1 esplorazione in questo turno.

Quando viene Rivelato questo Evento, Rimuovi dal gioco. Se i Personaggi che esplorano stanno infliggendo 80 o più Danni, allora ognuno subisce 30 Danni. Altrimenti quel Personaggio infligge +30 Danni e tu ottieni +1 esplorazione in questo turno.

Event: Collapsing floor traps

Quando viene Rivelato questo Evento, Rimuovi dal gioco. Rivela le prossime 2 carte del mazzo Mansion. Se alcune di queste carte sono Infetti i Personaggi che stanno Esplorando devono combatterli. Rimescola le altre carte Rivelate nel mazzo Mansion.

Weapon: Blowback Pistol

Puoi Scartare un qualsiasi numero di carte «Pistol» dalla tua mano per far infliggere a quest'Arma +10 Danni durante questo turno per ogni carta pistola «Pistol» scartata per attivare questo effetto.

Puoi Scartare un qualsiasi numero di carte «Pistol» dalla tua mano per far infliggere a quest'Arma +10 Danni durante questo turno per ogni carta pistola «Pistol» scartata per attivare questo effetto.

Puoi Scartare un qualsiasi numero di carte «Pistol» dalla tua mano per far infliggere a quest'Arma +10 Danni durante questo turno per ogni carta pistola «Pistol» scartata per attivare questo effetto.

Puoi Scartare un qualsiasi numero di carte «Pistol» dalla tua mano per far infliggere a quest'Arma +10 Danni durante questo turno per ogni carta pistola «Pistol» scartata per attivare questo effetto.

Puoi Scartare un qualsiasi numero di carte «Pistol» dalla tua mano per far infliggere a quest'Arma +10 Danni durante questo turno per ogni carta pistola «Pistol» scartata per attivare questo effetto.

Puoi Scartare un qualsiasi numero di carte «Pistol» dalla tua mano per far infliggere a quest'Arma +10 Danni durante questo turno per ogni carta pistola «Pistol» scartata per attivare questo effetto.

Weapon: Russian assault rifle

Non puoi utilizzare più di 20 munizioni (Ammo) con quest'Arma.

Non puoi utilizzare più di 20 munizioni (Ammo) con quest'Arma.

Non puoi utilizzare più di 20 munizioni (Ammo) con quest'Arma.

Non puoi utilizzare più di 20 munizioni (Ammo) con quest'Arma.

Weapon: Flash Grenade

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

(Riponila dopo l'uso) Il prossimo Infetto «Las Plagas» che viene Rivelato, viene ucciso istantaneamente. Se i tuoi Personaggi sono in combattimento puoi spostare 1 Infetto con salute 20 o meno in fondo al mazzo Mansion.

Action: Partners

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Se questa carta è assegnata al tuo Partner all'inizio del tuo turno ottieni +1 Azione.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Se questa carta è assegnata al tuo Partner all'inizio del tuo turno ottieni +1 Azione.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Se questa carta è assegnata al tuo Partner all'inizio del tuo turno ottieni +1 Azione.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Se questa carta è assegnata al tuo Partner all'inizio del tuo turno ottieni +1 Azione.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Se questa carta è assegnata al tuo Partner all'inizio del tuo turno ottieni +1 Azione.

Action: Star-crossed duo

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. Quando stai esplorando se è il tuo Partner il leader con questa carta assegnata, una delle sue Armi infligge +10 Danni in questo turno.

Action: Great ambition

Se non hai nessun Partner ottieni +2 Carte.

Action: Archrival

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Tutti i Giocatori Scartano carte assegnate ai loro Partners fino ad averne una o nessuna.

Infected: Cephalo (Las Plagas)

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli, nel suo prossimo turno, dovrà Esplorare almeno una volta.

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli, nel suo prossimo turno, dovrà Esplorare almeno una volta.

Quando questo Infetto viene sconfitto, scegli un Giocatore. Egli, nel suo prossimo turno, dovrà Esplorare almeno una volta.

Event: Laser Targeting Device

Quando viene Rivelato questo Evento, guarda la prima carta del mazzo Mansion. Se è un Infetto, aggiungilo alle Onoreficenze del tuo personaggio principale, quindi rimescola questo Evento nel mazzo Mansion. Altrimenti rimescola questo Evento nel mazzo Mansion.

Action: Quirk of fate

Riponi una carta dalla tua Mano per ottenere +1 Carta.

Riponi una carta dalla tua Mano per ottenere +1 Carta.

Riponi una carta dalla tua Mano per ottenere +1 Carta.

Riponi una carta dalla tua Mano per ottenere +1 Carta.

Bonus: Time bonus +1

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Bonus: Combo Bonus

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Action: Fierce battle

Scegli un altro Giocatore. Quel Giocatore ottiene +1 Carta.

Scegli un altro Giocatore. Quel Giocatore ottiene +1 Carta.

Scegli un altro Giocatore. Quel Giocatore ottiene +1 Carta.

Scegli un altro Giocatore. Quel Giocatore ottiene +1 Carta.

ALLIANCE

Weapon: Grenade Launcher

Tutte le Armi «Explosive» usate dal tuo Personaggio in questo turno sono Scartate invece che Riposte.

Weapon: Telescopic Sight Rifle

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Quando il tuo Personaggio esplora in questo turno, Rivela l'ultima carta del mazzo Mansion invece della prima.

Ricevi +1 esplorazione in questo turno.

Character: Leon S. Kennedy

Nel tuo turno puoi spostare una carta dalla tua Pila degli Scarti e metterla in fondo al tuo Inventario.

Nel tuo turno, puoi spostare la carta in fondo al tuo Inventario e metterla in cima.

Se Chris sta usando una sola Arma, questa richiede -20 Ammo x essere usata.

Se Chris sta usando un solo tipo di Arma, queste Armi richiedono -20 Ammo. (Esempi di tipi di armi: Shotgun, Pistole, Magnum, ecc...)

Quando Riponi una «Green Herb» o una «Red Herb» dalla tua Mano, Claire infligge +20 Danni in questo turno.

Quando Riponi una «Green Herb» o una «Red Herb», raddoppi tutto il Danno che Claire infligge in questoturno.

Quando questo Infetto viene Rivelato, tutti gli altri Infetti Rivelati ottengono +10 alla Salute e al Danno per questo turno.

Quando questo Infetto uccide un Personaggio il Giocatore con il maggior numero di Onoreficenze guadagna 5 carte «Ammo x 10».

Quando questo Infetto uccide un Personaggio il Giocatore con il maggior numero di Onoreficenze guadagna 5 carte «Ammo x 10».

Quando questo Infetto sta per essere Attaccato insieme ad un altro Infetto, guadagna +20 Salute per questo turno.

Quando questo Infetto sta per essere Attaccato insieme ad un altro Infetto, guadagna +20 Salute per questo turno.

Quando questo Infetto sta per essere Attaccato insieme ad un altro Infetto, guadagna +20 Salute per questo turno.

Quando Carlos esplora, puoi guardare la prima carta del mazzo Mansion prima di giocare le tue Armi.

Se il danno totale inflitto dal tuo Personaggio è uguale alla Salute dell'Infetto rivelato in questo turno, puoi spostare una carta dalla tua Pila degli Scarti alla tua Mano dopo che Carlos ha Esplorato.

Josh non può usare Armi che hanno un costo pari o superiore a 50.

Il numero massimo di carte assegnabili al Partner di Josh è aumentato di 2.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Item: Red Herb

Riponi questo Oggetto insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio ed il suo Partner fino al massimo della loro Salute.

Riponi questo Oggetto insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio ed il suo Partner fino al massimo della loro Salute.

Riponi questo Oggetto insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio ed il suo Partner fino al massimo della loro Salute.

Riponi questo Oggetto insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio ed il suo Partner fino al massimo della loro Salute.

Riponi questo Oggetto insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio ed il suo Partner fino al massimo della loro Salute.

Riponi questo Oggetto insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio ed il suo Partner fino al massimo della loro Salute.

Jack non può usare più di un'Arma.

Jack infligge nel suo turno un Danno aggiuntivo pari X, dove X è uguale al numero di carte della tua Mano x 10.

Quando Hunk subisce dei Danni puoi invece far subire questi danni al Partner.

All'inizio del tuo turno, se Hunk non ha nessun Partner, ottieni +2 Carte.

Quando Jill Esplora, se il suo Partner ha una o meno carte assegnate, una delle Armi di Jill infligge +10 Danni in questo turno.

Nel turno di un altro Giocatore, quando viene rivelato un Infetto «Las Plagas», puoi Riporre una carta «Flash Grenade» dalla tua Mano per usarla in questo turno.

Nel tuo turno, puoi Acquisire una carta «Ammo x10» se lo fai ottieni +1 Acquisito.

Nel tuo turno, se hai 10 o più carte nella tua Pila degli Scarti, puoi spostarne una di queste nella tua Mano.

All'inizio del tuo turno, Cura la Salute di Steve di 10.

Durante il tuo turno, puoi Scartare una carta «Uroboros Injection» dalla tua Mano per Curare la Salute di Steve di 20, e fargli infligge +30 Danni in questo turno.

Action: Cornered

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Assegna questa carta al tuo Partner se ce l'hai. All'inizio del tuo turno, se il tuo Partner ha un secondo «Cornered» Assegnato, Riponili entrambi e Acquisisci 3 carte il cui costo totale sia pari o inferiore a 100 Oro e mettile in cima al tuo mazzo Inventario nell'ordine che preferisci.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Tutte le carte che Acquisisci in questo turno si aggiungono alla tua Mano.

Item: Green Herb

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Riponi questo Oggetto per Curare un Personaggio di 20, oppure riponilo insieme ad un'altra carta «Green Herb» dalla tua Mano per curare il tuo Personaggio di 60.

Bonus: Time bonus +1

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Quando viene Acquisito questo Bonus, tutti i Giocatori guadagnano un turno extra. Rimuovi dal gioco questa carta dopo averla risolta.

Bonus: Combo Bonus

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.

Quando viene Acquisito questo Bonus, aggiungi questa carta alla Stringa Combo della tua squadra. Quando calcolerete le Onoreficenze, otterrete un bonus di +1 per ogni Infetto nella vostra Stringa.