

<p>Nicki Lauda(*) Infirmière(médecin) vert</p> <p>Piochez une carte Vous pouvez faire un achat de plus ou un soin de plus © 2011 Arclight, Inc. Art: Onineko 29/82</p>	<p>Flora White Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez une carte. Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus A la fin du jeu, vous gagnez un nombre de PV égal au nombre de cartes marqueur mort qu'il reste arrondi à l'inférieur © 2011 Arclight, Inc. Art: Yuikawa Kazuno 39/82</p>	<p>Soeur Sylvestre Infirmière(technicienne urgentiste)</p> <p>Piochez une carte S'il y a des patients en cours de transport, celui de tête passe en état grave © 2011 Arclight, Inc. Art: Aruya 46/82</p>
<p>Madame Ingram(*) Infirmière(médecin) jaune</p> <p>Piochez une carte Vous pouvez faire un achat de plus ou un soin de plus © 2011 Arclight, Inc. Art: F.S 30/82</p>	<p>Sarah Quincy Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez une carte. Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. Vous pouvez passer la phase d'admission ce tour ci © 2011 Arclight, Inc. Art: Nishida 40/82</p>	<p>Soeur Sylvestre Infirmière(technicienne urgentiste)</p> <p>Piochez une carte S'il y a des patients en cours de transport, celui de tête passe en état grave © 2011 Arclight, Inc. Art: Aruya 46/82</p>
<p>Licorice Shepsherd(*) Infirmière(médecin) bleu</p> <p>Piochez une carte Vous pouvez faire un achat de plus ou un soin de plus © 2011 Arclight, Inc. Art: Akiyoshi Miina 31/82</p>	<p>Aleena Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez 2 cartes A la fin du jeu, faites comme si vous aviez 2 marqueurs mort en moins © 2011 Arclight, Inc. Art: Omoiataru 41/82</p>	<p>Soeur Sylvestre Infirmière(technicienne urgentiste)</p> <p>Piochez une carte S'il y a des patients en cours de transport, celui de tête passe en état grave © 2011 Arclight, Inc. Art: Aruya 46/82</p>
<p>Medina Droop(*) Infirmière(médecin) orange</p> <p>Piochez une carte Vous pouvez faire un achat de plus ou un soin de plus © 2011 Arclight, Inc. Art: Tachikawa Mushimaro 32/82</p>	<p>Dora Oniquiss Infirmière(médecin)</p> <p>Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. A la fin du jeu, citez un nom de patient, toutes les cartes qui ont ce nom valent +1 PV © 2011 Arclight, Inc. Art: COMTA 42/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>
<p>Hithomi Creed(*) Infirmière(médecin) vert</p> <p>Piochez une carte Vous pouvez faire un achat de plus ou un soin de plus © 2011 Arclight, Inc. Art: Isiga 33/82</p>	<p>Kaye Lincoln Infirmière(médecin)</p> <p>Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. Si vous soignez totalement un patient ce tour ci, vous pouvez prendre et appliquer la première carte événement au lieu de prendre une carte infirmière © 2011 Arclight, Inc. Art: Kawaku 43/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>
<p>Calypso Bleu Infirmière(médecin)</p> <p>Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. Si la file d'attente de l'ambulance est pleine, quelqu'un se blesse sinon il y a un blessé jusqu'à ce que ce soit le cas © 2011 Arclight, Inc. Art: Midori Fuu 34/82</p>	<p>Soeur Trapetta Infirmière(technicienne urgentiste)</p> <p>Piochez une carte. S'il y a un patient en état grave en cours de transport, vous pouvez le retourner et le mettre à la fin de la file © 2011 Arclight, Inc. Art: Nishida 45/82</p>	<p>Histoire Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>
<p>Mint Harioka Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez une carte. Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. A la fin du jeu, tous vos patients dans un état grave valent 1 PV de moins © 2011 Arclight, Inc. Art: Midori Fuu 35/82</p>	<p>Soeur Trapetta Infirmière(technicienne urgentiste)</p> <p>Piochez une carte. S'il y a un patient en état grave en cours de transport, vous pouvez le retourner et le mettre à la fin de la file © 2011 Arclight, Inc. Art: Nishida 45/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>
<p>Calypso Iguana Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez une carte. Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. Choisissez un autre joueur, vous et lui choisissez un des patients guéris respectifs et vous les échangez ensuite © 2011 Arclight, Inc. Art: Sanba-sou 36/82</p>	<p>Flora White Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez une carte. Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus A la fin du jeu, vous gagnez un nombre de PV égal au nombre de cartes marqueur mort qu'il reste arrondi à l'inférieur © 2011 Arclight, Inc. Art: Yuikawa Kazuno 39/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>
<p>Ginger Shepsherd Infirmière(médecin)</p> <p>Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. Piochez 3cartes puis défaussez en 2 de votre main © 2011 Arclight, Inc. Art: Natsuki Koko 37/82</p>	<p>Soeur Trapetta Infirmière(technicienne urgentiste)</p> <p>Piochez une carte. S'il y a un patient en état grave en cours de transport, vous pouvez le retourner et le mettre à la fin de la file © 2011 Arclight, Inc. Art: Nishida 45/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>
<p>Len Reverse Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez une carte. Vous pouvez faire un achat ou un soin de plus. Vous pouvez prendre une carte de votre défausse et l'ajouter à votre main © 2011 Arclight, Inc. Art: Akiyoshi Miina 38/82</p>	<p>Alissa Shamer Infirmière(médecin)</p> <p>Piochez 3 cartes. S'il y a des cartes infirmières dans les défausses des autres joueurs, choisissez l'une d'elles et échangez sa place avec cette carte © 2011 Arclight, Inc. Art: Natsuki Koko 44/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>

<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>	<p>Diagnostic médical Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 49/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>	<p>Diagnostic médical Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 49/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Histoire(*) Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 47/82</p>	<p>Examen profond Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 48/82</p>
<p>Diagnostic médical Jeu(diagnostic) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 49/82</p>	<p>Premiers soins(*) Jeu(soins) BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 50/82</p>	<p>Magie blanche Jeu(soins) Vous gagnez un points de soin supplémentaire pour chaque lot de 2 cartes magie blanche joué ce tour ci BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 51/82</p>

<p>Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>
<p>Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>
<p>Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>
<p>Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>
<p>Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Référent Jeu(tâche)</p> <p>Placez l'un de vos patients admis dans un lit d'un autre joueur(déplacez les marqueurs nécessaires). Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 55/82</p>
<p>Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Référent Jeu(tâche)</p> <p>Placez l'un de vos patients admis dans un lit d'un autre joueur(déplacez les marqueurs nécessaires). Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 55/82</p>
<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Opération Jeu(soins)</p> <p>BONUS </p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p>Référent Jeu(tâche)</p> <p>Placez l'un de vos patients admis dans un lit d'un autre joueur(déplacez les marqueurs nécessaires). Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p>© 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 55/82</p>

<p align="center">Magie noire Jeu(soins) Quelqu'un se blesse</p>  <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 52/82</p>	<p align="center">Opération Jeu(soins)</p>  <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>	<p align="center">Opération Jeu(soins)</p>  <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 53/82</p>
<p align="center">Référent Jeu(tâche)</p> <p>Placez l'un de vos patients admis dans un lit d'un autre joueur(déplacez les marqueurs nécessaires). Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 55/82</p>	<p align="center">Tri Jeu(tâche)</p> <p>Forcez tous les joueurs à prendre en charge tous les patients en cours de transport qui sont dans un état grave. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Komone Ushio 57/82</p>	<p align="center">Hôpital fermé Jeu(tâche)</p> <p>Regardez la pile des événements ou celui des infirmières et prenez y la carte de votre choix. Mélangez la pile correspondante et mettez y la carte choisie au dessus. Ensuite l'un de patients sain passe en état grave</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 59/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Tri Jeu(tâche)</p> <p>Forcez tous les joueurs à prendre en charge tous les patients en cours de transport qui sont dans un état grave. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Komone Ushio 57/82</p>	<p align="center">Dégradation massive Jeu(tâche)</p> <p>Soit tous les patients dans la file d'attente de l'ambulance passent en état grave soit vous prenez un marqueur mort et tous les patients dans les lits passent en état grave. Renvoyez ensuite cette carte dans le village</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 60/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Recherche de dossier Jeu(tâche)</p> <p>Piochez deux cartes puis écartez du jeu l'une d'elle. Ensuite s'il y a au moins un patient dans un état sain dans la file d'attente, passez l'un d'eux en état grave ou quelqu'un se blesse</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 58/82</p>	<p align="center">Dégradation massive Jeu(tâche)</p> <p>Soit tous les patients dans la file d'attente de l'ambulance passent en état grave soit vous prenez un marqueur mort et tous les patients dans les lits passent en état grave. Renvoyez ensuite cette carte dans le village</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 60/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Recherche de dossier Jeu(tâche)</p> <p>Piochez deux cartes puis écartez du jeu l'une d'elle. Ensuite s'il y a au moins un patient dans un état sain dans la file d'attente, passez l'un d'eux en état grave ou quelqu'un se blesse</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 58/82</p>	<p align="center">Dégradation massive Jeu(tâche)</p> <p>Soit tous les patients dans la file d'attente de l'ambulance passent en état grave soit vous prenez un marqueur mort et tous les patients dans les lits passent en état grave. Renvoyez ensuite cette carte dans le village</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 60/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Recherche de dossier Jeu(tâche)</p> <p>Piochez deux cartes puis écartez du jeu l'une d'elle. Ensuite s'il y a au moins un patient dans un état sain dans la file d'attente, passez l'un d'eux en état grave ou quelqu'un se blesse</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 58/82</p>	<p align="center">Machine basique de soins Jeu(événement)</p> <p>Placez cette carte dans un monastère autre que celui de l'infirmière Dynamite. Si cette carte est dans votre monastère, tous vos patients gagnent +2 en sévérité. Quand vous soignez intégralement un patient, déplacez cette carte sur un autre monastère autre que celui de l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 61/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Recherche de dossier Jeu(tâche)</p> <p>Piochez deux cartes puis écartez du jeu l'une d'elle. Ensuite s'il y a au moins un patient dans un état sain dans la file d'attente, passez l'un d'eux en état grave ou quelqu'un se blesse</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 58/82</p>	<p align="center">Machine puissante de soins Jeu(événement)</p> <p>Tous les patients dans vos lits qui ne sont pas dans un état grave sont guéris et gagnés comme si vous les aviez soignés. cette carte revient dans le village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 62/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Recherche de dossier Jeu(tâche)</p> <p>Piochez deux cartes puis écartez du jeu l'une d'elle. Ensuite s'il y a au moins un patient dans un état sain dans la file d'attente, passez l'un d'eux en état grave ou quelqu'un se blesse</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 58/82</p>	<p align="center">Machine basique de soins Jeu(événement)</p> <p>Placez cette carte dans un monastère autre que celui de l'infirmière Dynamite. Si cette carte est dans votre monastère, tous vos patients gagnent +2 en sévérité. Quand vous soignez intégralement un patient, déplacez cette carte sur un autre monastère autre que celui de l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 61/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Recherche de dossier Jeu(tâche)</p> <p>Piochez deux cartes puis écartez du jeu l'une d'elle. Ensuite s'il y a au moins un patient dans un état sain dans la file d'attente, passez l'un d'eux en état grave ou quelqu'un se blesse</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 58/82</p>	<p align="center">Machine révolutionnaire de soins Jeu(événement)</p> <p>Tous les patients dans vos lits qui ne sont pas dans un état grave sont guéris et gagnés comme si vous les aviez soignés. cette carte revient dans le village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Matoki Misa 63/82</p>
<p align="center">Soucis d'autrui Jeu(tâche)</p> <p>Choisissez un patient en cours de transport. Changez sa couleur avec un marqueur disponible ou permutez son marqueur avec un autre patient en cours de transport</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Kinoshita Ichi 56/82</p>	<p align="center">Hôpital fermé Jeu(tâche)</p> <p>Regardez la pile des événements ou celui des infirmières et prenez y la carte de votre choix. Mélangez la pile correspondante et mettez y la carte choisie au dessus. Ensuite l'un de patients sain passe en état grave</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 59/82</p>	<p align="center">On oublie tout Jeu(événement)</p> <p>Vous pouvez ajouter cette carte à votre main quand vous l'achetez. Renvoyez une de vos cartes mort au village. Puis renvoyez tous les patients du cimetière dans le donjon et mélangez le. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 64/82</p>
<p align="center">On oublie tout Jeu(événement)</p> <p>Vous pouvez ajouter cette carte à votre main quand vous l'achetez. Renvoyez une de vos cartes mort au village. Puis renvoyez tous les patients du cimetière dans le donjon et mélangez le. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 64/82</p>	<p align="center">On oublie tout Jeu(événement)</p> <p>Vous pouvez ajouter cette carte à votre main quand vous l'achetez. Renvoyez une de vos cartes mort au village. Puis renvoyez tous les patients du cimetière dans le donjon et mélangez le. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 64/82</p>	<p align="center">Tu te moques de qui Jeu(événement)</p> <p>Déplacez autant de vos patients dans vos lits vers la queue de la file d'attente de l'ambulance dans l'ordre de votre choix. Pour chaque carte en trop, il y a une cirse de l'ambulance. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite</p> <p align="center">© 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 65/82</p>

<p align="center">Tu te moques de qui Jeu(événement)</p> <p>Déplacez autant de vos patients dans vos lits vers la queue de la file d'attente de l'ambulance dans l'ordre de votre choix. Pour chaque carte en trop, il y a une cirse de l'ambulance. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite © 2011 Arclight, Inc. Art: Fujii Rino 65/82</p>	<p align="center">Nuit blanche au travail Jeu(événement)</p> <p>Vous pouvez soigner un patient d'un autre joueur qui est dans son lit. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite © 2011 Arclight, Inc. Art: Komone Ushio 66/82</p>	<p align="center">Nuit blanche au travail Jeu(événement)</p> <p>Vous pouvez soigner un patient d'un autre joueur qui est dans son lit. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite © 2011 Arclight, Inc. Art: Komone Ushio 66/82</p>
<p align="center">Tri Jeu(tâche)</p> <p>Forcez tous les joueurs à prendre en charge tous les patients en cours de transport qui sont dans un état grave. Renvoyez cette carte au village sauf si vous êtes l'infirmière Dynamite © 2011 Arclight, Inc. Art: Komone Ushio 57/82</p>	<p align="center">Hôpital fermé Jeu(tâche)</p> <p>Regardez la pile des événements ou celui des infirmières et prenez y la carte de votre choix. Mélangez la pile correspondante et mettez y la carte choisie au dessus. Ensuite l'un de patients sain passe en état grave © 2011 Arclight, Inc. Art: Yamadori Ofuu 59/82</p>	

Les cartes marqueur mort, infirmière Dynamite et patients n'ont pas ou peu de texte. Elles ne sont donc pas traduites et en plus elles ne vont jamais dans le deck du joueur. Cependant, certaines cartes patient ont un peu de texte:

Nom des cartes patient

Cartes 1–7: patients empoisonnés

Cartes 8–14: patients malades

Cartes 15–21: patients maudits

Cartes 22–28: patients blessés

Texte des patients dans un état grave

(Les cartes 3, 5, 7, 10, 12, 14, 17, 19, 21, 24, 26, 28 sont des patients dans un état grave)

Devant: Quand cette carte sort du donjon, elle est immédiatement admise dans le lit du gérant du monastère

Derrière: Si cette carte est dans votre lit, vous devez payer un point de soin durant votre phase principale ou l'état du patient va devenir grave