

## Couteau multi-usage



**Attaque** : la résistance de chaque monstre est temporairement réduite de 1.

2

4

1

## Pied de biche



+1 en évacion.

3

4

1

## Pince de serrage



**Attaque** : si vous n'obtenez que des succès aux dés, votre démençe peut, si vous le souhaitez, diminuer de 1 point.

3

3

1

## Hache



**Attaque** : si un monstre encaisse au moins 1 blessure, il subit un effet d'affaiblissement.

2

4

2

## Taser



**Attaque :** si un monstre subit au moins 1 blessure, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour le déplacer de 1 case (ce qui lui cause 1 blessure supplémentaire).

1

4

3

## Scalpel



**Attaque :** si vous tuez un monstre, vous pouvez récupérer 1 point de santé mentale.

1

3

2

## Chalumeau à hydrogène



**Attaque** : inflige 1 point de dégâts supplémentaire.

3

5

2

## Extracteur de minerai



-1 en évacion.

2


5

4



## Pistolet



**Attaque :** la  du pistolet est de 3 si vous attaquez un monstre se trouvant sur la même case que vous.

2


2

4

1

## Pistolet-mitrailleur



**Attaque** : vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour lancer 2  supplémentaires. Vous pouvez utiliser cet effet du pistolet-mitrailleur à plusieurs reprises.

2


5

5

1

## Fusil à pompe



**Attaque** : choisissez une case à  au lieu de sélectionner une seule cible. Vous pouvez répartir vos dégâts entre tous les monstres de cette case.

1


3

5

2

## Fusil d'assaut



**Attaque :** vous pouvez relancer tous les  une fois.

3

4

4

1

## Lance-harpon



**Attaque :** si le monstre subit au moins 1 blessure, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour le tirer vers vous de 1 case (ce qui lui cause 1 blessure supplémentaire).

2

1

4

3

## Fusil hypodermique



**Action :** dépensez X point(s) de santé mentale pour guérir X blessure(s) subie(s) par un investigateur se trouvant sur votre case (X ne peut pas dépasser 3).

1

1

3

2

## Pistolet à rivets



**Attaque :** si le monstre encaisse au moins 1 blessure, il subit un effet de **lenteur**.

3

5

4

1

## Lance-fléchettes



**Attaque :** vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour infliger X point(s) de dégâts supplémentaire(s) (X ne peut pas dépasser 3).

2

4

3

1




## Lampe-torche



+2 en évacion.

# Scaphandre




+1  de résistance.

## Masque stimulant



Lors de vos jets de dés, les [4] sont aussi considérés comme des succès.

Lancez 1  à la fin du tour. Si vous obtenez un échec, défaissez cette carte.

## Bonbonne d'oxygène



Durant votre activation, vous pouvez retourner cette carte pour effectuer un **déplacement** gratuit dans une zone inondée sans avoir à dépenser d'oxygène.

## Guérison accélérée



Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour vous guérir immédiatement de 3 blessures.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Regain d'endurance





Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour exécuter une action supplémentaire.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Œil de lynx



Lorsque vous attaquez à l'aide d'un  , vous pouvez retourner cette carte pour gagner +1 en  .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Science du combat



Lorsque vous attaquez, vous pouvez retourner cette carte pour gagner

+1  .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.



## Précision absolue





Lorsque vous attaquez, vous pouvez retourner cette carte pour bénéficier de -1 en ☉ .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Force brute



Lorsque vous attaquez à l'aide d'un , vous pouvez retourner cette carte pour gagner +1 aux .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Seringue de guérison



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment pour vous guérir d'une blessure (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte).

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Seringue de sédatif



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte). Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine activation, si vous tuez un monstre, défaussez vos jetons de santé mentale au lieu de les retourner.

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Seringue de furtivité



Vous pouvez défausser cette carte à tout moment (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte). Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine activation, les monstres ne vous considèrent pas comme un investigateur.

## Seringue de stimulant



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte). Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine activation, vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire lorsque vous attaquez.

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Seringue de célérité




Après avoir effectué un **déplacement**, vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte pour en effectuer un autre gratuitement (impossible d'utiliser cette capacité deux fois de suite).

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Foreuse




**Attaque :** lancez exactement 6  et répartissez X blessure(s) entre toutes les monstres non épiques se trouvant sur votre case, X étant égal à votre nombre de succès.





## Scie à os



**Attaque** : lancez exactement 1 .  
Votre coup inflige [X] points de dégâts.



## Scie à double tranchant



**Attaque :** au terme de votre attaque, vous subissez X point(s) de dégâts, X étant égal à votre nombre d'échecs aux dés.


2

3

3

## Vengeance





**Attaque** : lancez exactement 1 .  
Votre coup inflige [X] points de dégâts.

3



## Générateur cryogénique



**Attaque :** choisissez une case à  et lancez exactement 6 . Votre attaque inflige X point(s) de dégâts à tous les monstres et investigateurs se trouvant sur cette case, X étant égal à votre nombre de succès aux dés. Puis, retournez cette carte.

1



## Obus à tête chercheuse



**Attaque :** vous pouvez prendre pour cible n'importe quel monstre à moins de 3 cases (sans porte fermée ou verrouillée entre vous et lui). Il n'a pas besoin de se trouver dans votre champ de vision.

3


4

3

1

## Fusil de sniper



**Attaque** : lancez exactement 1 .  
En cas de succès ([5] ou [6]), votre  
attaque inflige 3 points de dégâts  
supplémentaires par rapport à un  
coup au but normal.

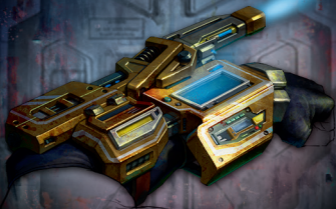
4



3

3

## Assistant de combat



Lorsque vous attaquez, vous pouvez retourner cette carte pour infliger 1 blessure supplémentaire (si vous frappez plusieurs cibles, assignez-la à celle de votre choix).

## Drone de transport



Votre limite de cartes de fouille augmente de 1.

Au cours de votre activation, vous pouvez remettre cette carte et autant de vos cartes de fouille que vous le souhaitez à un autre investigateur se trouvant à moins de 3 cases (pas plus de 1 fois par tour).



## Masque de démente



Vous pouvez choisir d'accroître votre démente de 1 au lieu de dépenser 1 point de santé mentale (pas plus de 3 fois par tour).

## Leurre anti-sonar




**Action :** placez le leurre anti-sonar n'importe où sur le plateau. Les monstres le considèrent comme un investigateur.

Dès qu'un monstre arrive sur la case où se trouve le leurre anti-sonar, reprenez cette carte et retournez-la.


## Respirateur



Lorsque vous dépensez de l'oxygène, vous lancez 1  de moins qu'indiqué par votre jauge de noyade.

## Scaphandre de combat



Lorsque vous attaquez, vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour modifier autant de vos résultats aux  (X ne peut être supérieur à 3). Chaque résultat affecté de la sorte est augmenté de 1 (sans pouvoir dépasser 6).

## Système de défense automatisé



Après avoir pioché cette carte, placez le jeton de système de défense automatisé sur la case de votre choix. **REMARQUE** : vous ne pouvez pas effectuer d'**attaque** avec cette carte.

Au cours de votre activation, vous pouvez retourner cette carte pour que le système de défense automatisé effectue une **attaque** ou un **déplacement** comme s'il était un investigateur.

2

4

4

1

## Mines magnétiques



Au cours de votre activation, vous pouvez placer un jeton de mine magnétique sur la case de votre investigateur.

Dès qu'un monstre non épique se retrouve sur la même case que la mine, celle-ci explose, ce qui tue tous les monstres non épiques et tous les investigateurs présents sur la case. Cela fait, retirez le jeton de la partie.

## Scaphandre de mineur servo-assisté



**Action :** remplacez votre figurine par celle de mineur servo-assisté. Tant qu'un investigateur se trouve à l'intérieur du scaphandre, il gagne :  
« Le scaphandre subit jusqu'à 3 blessures à votre place, après quoi il devient inutilisable ; défaussez cette carte et remettez votre figurine d'investigateur sur le plateau. À l'intérieur du scaphandre, vous n'avez pas besoin de dépenser de l'oxygène pour accomplir des actions dans les salles inondées. Cette carte ne peut pas être défaussée ni donnée à un autre joueur. »

## Assaut ralenti



Durant votre activation, vous pouvez retourner cette carte pour infliger un effet de **ralentissement** à un monstre non épique se trouvant dans votre champ de vision.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.



## Attaque affaiblie



Durant votre activation, vous pouvez retourner cette carte pour infliger un effet d'**affaiblissement** à un monstre non épique se trouvant dans votre champ de vision.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Pics à glace



**Attaque :** si vous obtenez au moins deux résultats identiques aux dés, votre coup inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

2

4

2

## Masse



**Attaque** : si vous obtenez un ou plusieurs [6] aux dés, votre coup inflige 3 points de dégâts supplémentaires.

1

3

3

## Revolver



**Attaque** : si vous obtenez un ou plusieurs [6] aux dés, vous avez droit à une **attaque** gratuite immédiate à l'aide de cette carte (une fois seulement).

2

1

3

2

## Fusil à dispersion



**Attaque :** si vous obtenez au moins deux résultats identiques aux dés et que votre cible est un monstre non épique, vous le tuez instantanément.

3

2

4

2

## Dispositif explosif




Placez 1 à 6 dispositifs explosifs dans des salles différentes (comme s'il s'agissait de monstres) et posez cette carte à côté du plateau. À la fin de chaque tour, placez 1 jeton de blessure dessus.

Dès qu'il y a 3 jetons de blessure sur la carte, les dispositifs explosent, tuant tous les investigateurs et tous les monstres non épiques dans les salles où ils sont placés. De plus, toutes ces salles sont désormais inondées. Retirez la carte et tous les dispositifs explosifs du jeu.

## Deuxième chance



Lorsque vous attaquez, vous pouvez retourner cette carte pour rejouer autant de  que vous le souhaitez (une fois seulement).

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Unité d'élite de KS



Durant votre activation, vous pouvez retirer cette carte du jeu pour prendre une carte au choix dans le paquet de fouille ou dans la défausse du paquet de fouille. Si vous la prenez dans le paquet de cartes de fouille, mélangez-le après l'avoir fait.



## Dague de sacrifice



**Attaque :** vous pouvez accroître votre démenche de X point(s) pour infliger X point(s) de dégâts supplémentaires (X ne peut être supérieur à 3). Si vous le faites, vous ne pouvez pas résoudre de cartes de conscience durant cette attaque.


2

4

1

## Incinérateur



**Attaque :** répartissez les dégâts causés aux monstres et à tous les autres investigateurs à . Vous devez essayer d'infliger au moins 1 point de dégâts à chaque monstre ou investigateur concerné, si possible.

1



6

3

1

## Étrange statuette



Vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour rejouer 1  ou 1  venant juste d'être lancé.

## Necronomicon



Durant votre activation, vous pouvez retourner cette carte pour retirer du plateau le monstre non épique de votre choix. Puis, remettez-le aussitôt en jeu comme n'importe quel autre monstre.

## Étrange globe oculaire



Lorsque vous subissez des blessures, cette carte peut en encaisser 1 à votre place. Défaussez-la lorsqu'il y a 3 blessures dessus.

## Sectionneur d'hypophyse



**Attaque :** si vous infligez au moins 1 blessure à un monstre non épique, vous pouvez décider de ne pas effectuer une ou plusieurs de vos actions restantes pour ce tour. Dans ce cas, le monstre subit automatiquement 2 blessures supplémentaires par action que vous choisissez de ne pas accomplir.

3

3

1

## Ponctionneur cérébral



Lorsque vous tuez un monstre à l'aide de cette arme, placez 1 jeton de santé mentale sur cette carte (jusqu'à un maximum de 3).

**Attaque :** vous pouvez défausser X jeton(s) de santé mentale de cette carte pour infliger autant de points de dégâts supplémentaires.

2

3

3

1

## Cage mentale



**Action :** l'investigateur de votre choix (autre que vous) peut immédiatement accomplir une action gratuite. Puis, retournez cette carte.



## Dissecteur cervical



Au cours de votre activation, vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale et retourner cette carte pour infliger un effet de **paralyse** à un monstre non épique (X étant égal à la valeur d'horreur du monstre).

## Tissu cérébral



Votre maximum de santé mentale et  
votre limite de démence augmentent  
tous deux de 1.