



CAUCHEMARS SANS FIN
EXTENSION

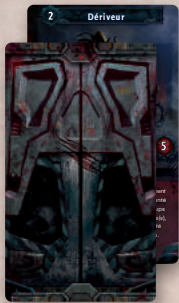
PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

Tous les rebondissements de l'histoire ne sont pas encore connus. D'autres investigateurs sont descendus dans les profondeurs, et la sphère ne cesse de créer de nouvelles horreurs. Les ténèbres écrivent des chapitres inédits dans lesquels de nouveaux cauchemars qui n'ont pas de fin n'attendent que de vous submerger.

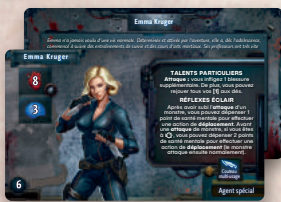
Cauchemars sans fin vient enrichir plus encore vos parties de **Deep Madness** en vous proposant trois nouveaux scénarios indépendants, six nouveaux investigateurs, douze nouveaux types de monstres (dont trois

épiques) et bien plus encore. Cette extension vous permettra de prolonger votre exploration des mystères de Kadath pendant de nombreuses heures supplémentaires. Descendez une nouvelle fois au fond de l'océan et tentez de percer les secrets de la nuit infinie. Mais attention, ses occupants vous attendent. Et ils sont affamés...

MATÉRIEL



15 cartes de monstre (9 normaux, 3 épiques, 3 spécifiques aux scénarios)



6 cartes d'investigateur



42 cartes de génération de monstres



6 cartes d'activation



6 pions en carton de Désespoirs



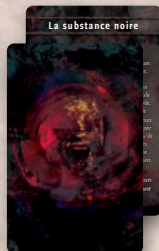
6 pions en carton de Coquilles vides



6 cartes de scénario



18 cartes de fouille



23 cartes de démente



12 jetons de phagocytose



6 jetons d'obscurcissement



6 jetons de nidification



1 jeton de leurre anti-sonar



12 jetons d'infestation



12 jetons de santé +1



12 jetons de parasite



12 jetons de rancune



12 jetons de purge



9 jetons d'immortalité



1 système de défense automatisé



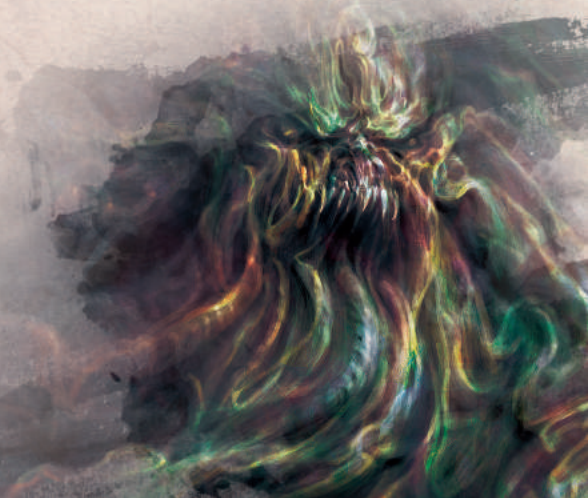
1 figurine de mineur servo-assisté



3 mines magnétiques



6 figurines de portes



6 figurines d'investigateurs



Franklyn Christie



Sophie Brigman



Christopher Dalton



Isaiah Wiesenthal



Emma Kruger



Lisbeth Gibson

65 figurines de monstres



Macrophage



Obscur



Nid



3 Immortels



3 Naufragés



5 Purges



5 Désespoirs



5 Hallucinations



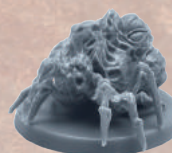
3 Dériveurs



8 Rancunes



12 Parasites



12 Boursoufflés



6 Dévoreurs d'âme

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Les cartes de monstre spécifiques aux scénarios, les jetons de nidification et les pions en carton de Coquilles vides ne sont utilisés que pour les scénarios de cette extension.

En revanche, tout ce qui suit peut être utilisé dans n'importe quel chapitre de **Deep Madness** (sauf indication contraire) et ajouté au jeu

de base si vous le souhaitez : les cartes d'investigateur et d'activation, les cartes de monstre et de génération de monstres, et enfin, les cartes de fouille et de démente.

Les figurines de portes fonctionnent exactement comme les portes verrouillées en carton sur leur socle du jeu de base.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cauchemars sans fin introduit plusieurs ajouts dans l'univers de **Deep Madness**. Les pages qui suivent détaillent les règles additionnelles pour

pouvoir jouer à cette extension.

NOUVEAUX INVESTIGATEURS

LISBETH GIBSON

Voici un exemple d'utilisation de la première capacité de **Lisbeth Gibson** :

Lisbeth attaque à l'aide d'une pince de serrage. Elle lance trois dés et obtient les résultats suivants : [2], [4] et [5]. Elle décide de mettre de côté le dé ayant obtenu un [5], aussi le résultat de son lancer devient-il [2], [4] et [0]. Plus tard, elle lance deux dés afin de déterminer sa résistance à une attaque et obtient [1] et [3]. Elle choisit de remplacer le [1] par le [5] qu'elle avait mis de côté, et le résultat de son jet de résistance devient [5] et [3]. **Remarque** : une fois qu'elle l'a utilisé, **Lisbeth** ne peut plus mettre de côté le dé ayant obtenu un résultat de [5], pas plus que le [1] qu'elle a décidé de remplacer. En revanche, elle pourrait tout à fait mettre de côté le dé ayant obtenu un [3], auquel cas son lancer de dés deviendrait [5] et [0].

FRANKLYN CHRISTIE ET SOPHIE BRIGMAN

La deuxième capacité de **Franklyn Christie** et la première capacité de **Sophie Brigman** sont l'équivalent de cartes d'arme. Les effets spéciaux de ces capacités ne peuvent être utilisés que lorsque ces deux personnages s'en servent spécifiquement pour attaquer. S'ils combattent à l'aide d'autres cartes d'arme, les effets de leur carte d'investigateur ne peuvent pas être utilisés ou déclenchés.

CONCEPTS IMPORTANTS

GAIN DE SANTÉ

Quand une figurine blessée gagne 1 en santé, elle est soignée de 1 blessure. Si jamais elle n'est pas blessée, elle gagne tout de même de la santé, même si cela lui fait dépasser son maximum. Symbolisez-le en lui donnant un jeton +1 en santé.

Lorsqu'une figurine ayant un ou plusieurs jeton(s) +1 en santé subit des blessures, elle commence par défausser son ou ses jeton(s) avant d'encaisser des blessures.

ACTIONS EN DEHORS DE LA PHASE D'ACTIVATION

Parfois, un investigateur peut effectuer des actions en dehors de sa phase d'activation normale. Lorsque cela se produit, les effets et capacités normalement disponibles lors de son activation ne peuvent pas être déclenchés ou utilisés. De plus, ces actions à part n'étant pas considérées comme ayant lieu dans le cadre de l'activation de l'investigateur, les effets qui se déclenchent au début ou à la fin de l'activation de ce dernier ne sont pas déclenchés non plus (effets de corruption, vérification de la jauge de noyade, etc.).

PLACER SUR LE PLATEAU

Si un effet vous indique de placer un monstre, un investigateur, un jeton ou autre sur le plateau (ou de le remettre en jeu) sans vous indiquer spécifiquement où il doit aller, procédez comme s'il s'agissait d'un monstre normal : consultez la carte posée au-dessus du paquet de cartes de corruption et placez la figurine ou l'effet sur la case de génération de monstres de la pièce indiquée. Une fois cela fait, prenez la carte de corruption et mettez-la en dessous du paquet.



REMPORTER LA PARTIE

Dans les scénarios de cette extension, tous les joueurs sont dans le même camp. Ils gagnent ou perdent ensemble. Les investigateurs **remportent** la partie si les conditions de victoire du chapitre joué sont remplies.

À l'inverse, ils **perdent** si l'une des conditions suivantes se réalise :

- Une condition de défaite du scénario choisi est remplie.
- Un investigateur se fait tuer.
- Le jeton de corruption atteint l'extrémité de la piste de corruption.
- Il ne reste plus aucun monstre dans la réserve (**en excluant** les monstres ayant une valeur d'horreur de 0, le cas échéant) quand il faut en faire apparaître d'autres sur le plateau.

CRÉDITS

Conception de l'extension : Roger Ho

Conception des scénarios : Chauncey et Cherry Li

Conception de l'histoire de Deep Madness : Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt et Yichuan Wang

Écriture et rédaction : Byron Leavitt

Relecture : Vappingo, édition et relecture en ligne

Version française : Éric Holweck (traduction), Bérangère Holweck (relecture)

Conception graphique : Jia Dify, Weifeng et Chris Dounghman

Illustration de couverture : Chang Yuan

Illustrations intérieures : Chang Yuan, Joseph Diaz et Guillem H. Pongiluppi de GhostSolid Studio, Pedro Sena, DRock Art Studio et Night Watch Art Studio

Sculpteurs : Gael Goumon, Dennis Zarnowski, Long C, Lux Thantor, Gautier Giroud et Roberto Chaudon

Responsable de production : Cherry Li

Testeurs : Kai Li, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang et Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission expresse du propriétaire. Deep Madness, Cauchemars sans fin et Diemension Games sont des marques commerciales de Diemension Games, Inc. Les éléments du jeu peuvent varier par rapport à ce qui est montré dans ce manuel. Fabriqué en Chine. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 14 ANS.

RECUEIL DE SCÉNARIOS

LES TÉNÈBRES DES PROFONDEURS

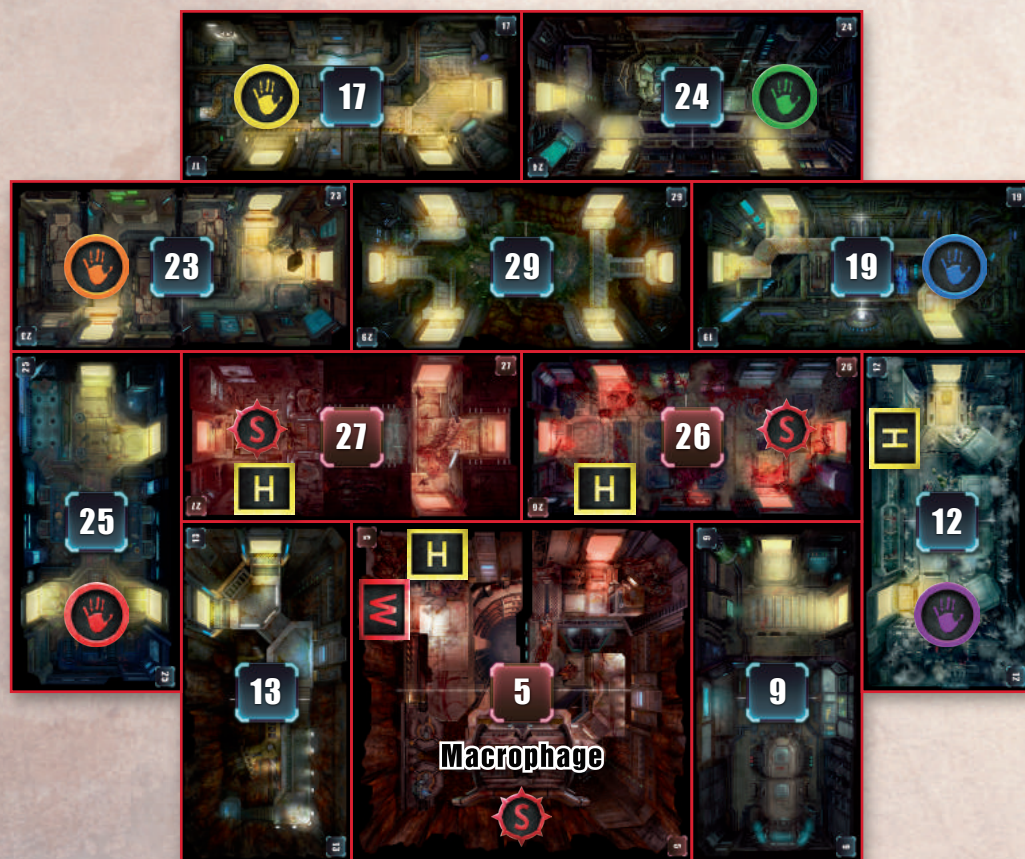
Les ténèbres omniprésentes s'insinuent dans les murs et s'enroulent autour de vos jambes. La peur, la malice et le désespoir pèsent sur vos épaules tel un manteau de plomb. Il serait si facile d'y succomber. Vous laisserez-vous sombrer ? Rejoindrez-vous le Macrophage ? Il est si impatient de fusionner avec vous...

Le Macrophage est un amas d'âmes perdues, ce qui lui confère plusieurs vies. Mais il aime également donner de lui-même : chaque tour, il choisit aléatoirement un investigateur, qu'il infecte en lui

envoyant une de ses vies restantes. Par la suite, à la fin de chaque tour, les investigateurs infectés sont sous son emprise, et il les force à attaquer leurs compagnons non infectés en se comportant momentanément comme des monstres. Afin d'empêcher leurs amis de succomber à la volonté malveillante de cette créature, les investigateurs doivent attaquer le jeton d'objectif correspondant à chacun de leurs compagnons infectés afin de dissiper l'énergie vitale corrompue du Macrophage qui les affecte. Parviendrez-vous à tuer ce monstre une bonne fois pour toutes, avant que tout votre groupe ne tombe sous sa coupe ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de mur



Jeton de porte



Jeton de génération de monstres



Objectifs

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à

l'exception de celles qui contiennent déjà un jeton de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.



CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 9, 12, 13, 17, 19, 23, 24, 25, 29.

Cartes de corruption : 5, 26, 27.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Après avoir choisi les investigateurs lors de la deuxième étape de la mise en place, mélangez les six cartes de scénario « Les ténèbres des profondeurs ». Chaque joueur pioche une de ces cartes au hasard et prend le jeton de la couleur correspondante, après quoi il place la figurine de son investigateur sur la case contenant l'objectif de même couleur que celle de son jeton et de sa carte de scénario. À partir de cet instant, on considère que cette case d'objectif est liée à l'investigateur. Reprenez les cartes de scénario, mélangez-les et posez le paquet, face cachée, à côté du plateau. Si vous jouez à moins de 6 investigateurs,

rangez les cartes de scénario non piochées par les joueurs. Elles ne seront pas utilisées de la partie.

Quand vous choisissez les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, ne prenez aucun monstre épique. Une fois tous les monstres sélectionnés, rajoutez la carte de Macrophage spécifique à ce scénario au bout de la piste d'activation et posez les 12 jetons de phagocytose dessus. Puis, placez la figurine de Macrophage à l'endroit indiqué sur le plan. N'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération de Macrophage au paquet de génération de monstres.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



RÈGLES SPÉCIALES

Au début de chaque tour de jeu, retournez la première carte du paquet de cartes de scénario. L'investigateur possédant le jeton d'objectif correspondant à la carte retournée la récupère. **À la fin de la phase d'activation du tour (pas au moment où la carte est piochée)**, le personnage doit prendre un jeton de phagocytose sur la carte de Macrophage et le poser sur sa case d'objectif.

À la fin de chaque tour de jeu, tout investigateur ayant un jeton de phagocytose sur sa case d'objectif doit effectuer une activation imposée par le Macrophage. Si plusieurs investigateurs ont un tel jeton, l'ordre de leurs activations est déterminé par la position de chacun d'entre eux sur la piste d'activation.

Remarque : une activation imposée par le Macrophage n'est pas une activation normale, et l'investigateur ne peut pas utiliser les capacités et effets auxquels il a normalement accès. De la même manière, les effets qui se déclenchent au début ou à la fin d'une activation normale ne se déclenchent pas dans cette situation.

Durant une activation imposée par le Macrophage, l'investigateur doit procéder comme suit :

- Piocher et défausser des cartes du paquet de fouille jusqu'à avoir défaussé une carte d'arme.
- Accomplir trois actions :
Quand il effectue une action, il doit, si c'est possible, porter une **attaque** contre un autre investigateur à l'aide de l'arme qu'il vient de défausser. S'il a le choix entre plusieurs cibles, il attaque automatiquement l'investigateur le plus proche. Si deux personnages ou plus sont

à égale distance de lui, il décide lequel attaquer. Lors de cette action, il ne tient pas compte de son jeton d'**affaiblissement** s'il en a un, il considère l'investigateur pris pour cible comme un monstre et il lui inflige la totalité des dégâts et des blessures de l'attaque, sans en assigner à d'autres cibles potentielles (si la carte d'arme indique que l'attaque touche plusieurs cibles, n'en tenez pas compte).

Si l'investigateur n'a pas la possibilité d'attaquer un autre personnage à l'aide de l'arme défaussée, il doit effectuer une action de **déplacement** vers la case la plus proche à partir de laquelle il pourra attaquer un autre investigateur. En se déplaçant, il ignore la capacité de blocage des monstres et ne tient pas compte de son jeton de **ralentissement**, s'il en a un.

Si l'investigateur est **paralysé** au début de son activation imposée par le Macrophage, il ignore l'effet de **paralysie**. Une fois l'activation terminée, il redevient **paralysé**.

S'il y a un jeton de phagocytose sur la case d'objectif d'un investigateur, ce dernier ne peut pas attaquer le Macrophage. Le jeton de phagocytose placé sur la case d'objectif d'un investigateur est considéré comme un monstre (4 de santé max) par les **autres** personnages. Un investigateur ne peut pas attaquer le jeton de phagocytose placé sur sa case d'objectif. Ce jeton ne peut pas être déplacé pour quelque raison que ce soit.

Quand un jeton de phagocytose placé sur la case d'objectif d'un investigateur est tué par les autres personnages, retirez-le du jeu. L'investigateur ainsi libéré remet alors sa carte de scénario dans le paquet de cartes de scénario et le mélange.

Le Macrophage est activé après le dernier monstre de la piste d'activation.

DÉFAITE

Il y a un jeton de phagocytose sur chacune des cases d'objectif du plateau.

VICTOIRE

Tous les jetons de phagocytose (sur le plateau et sur la carte du Macrophage) ont été retirés du jeu.



RÊVES ENFIÉVRÉS

Vous êtes pris au piège en un lieu isolé si exigü que la claustrophobie vous guette. Les murs semblent se resserrer autour de vous tandis qu'une brume épaisse et visqueuse rampe sur votre épiderme, se drape autour de vos yeux et tente de s'insinuer au fond de votre gorge. Vous ne savez pas comment vous êtes arrivé ici, et vous ignorez comment en partir. Mais le pire, c'est ce que vous distinguez en bordure de votre champ de vision, derrière les ombres et le brouillard. Vous ne parvenez pas à discerner de quoi il s'agit, mais vous avez la certitude absolue que cette chose est bien là... et qu'elle a faim.

Cette partie de la base de Kadath grouille de portails dimensionnels, et c'est derrière ces derniers que se cache l'abomination connue sous le nom d'Obscur. Elle ne sort jamais totalement de ces failles, et impossible de

savoir à l'avance par laquelle elle va apparaître. De plus, la brume qu'elle génère de manière incessante restreint votre champ de vision et vous désoriente. Plus vous restez longtemps dedans, plus vous avez du mal à savoir où vous vous trouvez, ou même si vous existez encore. Afin de le représenter, dans ce scénario, votre jauge de noyade sert à déterminer votre degré d'existence, plutôt que l'oxygène qu'il vous reste. Si elle s'épuise, vous cessez littéralement d'exister, dévoré par la brume. Vous allez devoir refermer ces portails dimensionnels en découvrant le savoir interdit permettant de le faire (lequel est représenté par les jetons d'objectif). Dès que vous êtes en possession de trois de ces jetons, précipitez-vous au portail où l'Obscur se terre et dépensez les jetons pour le refermer. Si vous parvenez à refermer tous les portails, vous l'emporterez. Mais y arriverez-vous avant que l'Obscur ne vous fasse totalement disparaître ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Portails dimensionnels



Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à

l'exception de celles qui contiennent déjà un jeton de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.



CARTES DE CORRUPTION

Cartes de corruption : 2, 3, 4, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 27.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Quand vous choisissez les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, ne prenez aucun monstre épique. Une fois tous les monstres sélectionnés, rajoutez la carte d'Obscur spécifique à ce scénario au bout de la piste d'activation. N'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération d'Obscur au paquet de génération de monstres.

Mélangez six jetons d'objectif de couleur différente et placez-les face cachée à côté de la carte d'Obscur. Puis, retournez-en un au hasard et placez la figurine d'Obscur sur le portail dimensionnel correspondant.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



Aucun effet.



Faites ceci pour tous les portails dimensionnels du plateau de jeu : placez un jeton de salle inondée sur la case la plus proche qui n'en contient pas déjà un.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION →

Les Investigateurs se trouvant sur la même case que l'Obscur peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation** : défaussez 3 jetons d'obscurcissement de la carte d'Obscur afin de détruire le portail dimensionnel se trouvant sur votre case (et de le

retirer du jeu). Puis, retournez au hasard l'un des jetons d'objectif à côté de la carte d'Obscur et placez la figurine d'Obscur sur le portail dimensionnel correspondant. »

Dans ce scénario, ignorez toutes les règles et tous les effets concernant les salles inondées et l'oxygène. Contrairement à ce qui se passe dans les autres scénarios, dans celui-ci, une case peut contenir plusieurs jetons de salle inondée. Une case contenant un ou plusieurs jeton(s) de salle inondée est appelée **case embrumée**. La brume bloque le champ de vision (on ne voit ni au-dedans d'une case embrumée, ni au-dehors, ni au-delà, mais un personnage se trouvant dans la brume y voit tout de même sur sa case). Dans ce scénario, la jauge de noyade devient la **jauge d'existence**. Si un investigateur termine son activation sur une case embrumée, il doit réduire son degré d'existence en faisant tourner la jauge de X cran(s) dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (X étant égal au nombre de jetons de salle inondée sur la case). Si la jauge atteint 0, l'investigateur meurt instantanément, englouti par la brume. Le degré d'existence des personnages peut juste diminuer au

cours de ce scénario, il n'est pas possible de le renforcer.

Au début de chaque phase de génération de monstres, avant de résoudre la moindre carte de génération, placez trois jetons d'obscurcissement dans trois salles différentes, comme s'il s'agissait de monstres.

Un jeton d'obscurcissement est considéré comme un monstre (4 de santé max) par les investigateurs, et il ne peut pas bouger, pour quelque raison que ce soit. Quand un de ces jetons se fait tuer, retirez-le du plateau et posez-le sur la carte d'Obscur. **Remarque** : il ne peut jamais y avoir plus de **trois** jetons d'obscurcissement sur la carte d'Obscur. À la fin du tour de jeu, tous les jetons d'obscurcissement encore sur le plateau sont remplacés par des jetons de salle inondée.

L'Obscur est activé après le dernier monstre de la piste d'activation. Il ne peut pas subir de blessures ni être tué.

VICTOIRE

Tous les portails dimensionnels ont été retirés du plateau de jeu.



LA TERREUR CROISSANTE

Vous pensiez savoir à quoi vous attendre, même dans les pires recoins de Kadath. Vous aviez la certitude que vous commenciez à comprendre comment toute cette horreur fonctionne. Mais cette fois, c'est différent. Le sol sous vos pieds et les murs de la salle sont recouverts d'une substance qui enfle et se rétracte, comme si, au lieu d'avoir été dévorée par le mal ambiant, elle était vivante. Ou peut-être que ce qui est vivant, c'est ce qui se cache derrière les parois...

Vous venez d'entrer à l'intérieur du Nid. Contrairement aux autres terreurs que vous avez eu à affronter, lui n'est pas un monstre unique ; c'est le plateau de jeu tout entier. Se manifestant sous la forme d'un avatar rampant particulièrement répugnant, il a de nombreuses vies et ne cherche qu'à se multiplier, encore et encore. À chaque tour, plusieurs jetons de nidification apparaissent aléatoirement dans la partie du Nid où se trouve actuellement l'avatar, et chacun de ces jetons se met aussitôt à générer des Coquilles vides à un rythme effréné. De plus, si

un investigateur commet l'erreur de trop s'approcher de l'avatar du Nid, celui-ci le frappe à l'aide de sa trompe et lui injecte un mélange d'œufs et de liquide contagieux. Par la suite, l'investigateur donne naissance à des Mangeurs d'âmes comme s'il était une Coquille vide, subissant des blessures chaque fois qu'une de ces créatures jaillit de son corps. Le Nid a plusieurs vies, et vous devrez prendre le risque de vous faire infecter pour avoir une chance de le vaincre. Il vous faudra également attaquer activement les jetons de nidification pour ne pas vous retrouver face à une horde de Coquilles vides et de Mangeurs d'âmes. Un investigateur non infecté peut détruire un jeton de nidification sans aucune répercussion. En revanche, si le personnage est infecté, la destruction du jeton de nidification s'accompagnera de l'arrivée de nouvelles Coquilles vides, mais l'infection sera chassée de l'organisme de l'investigateur. Vous devez venir à bout de toutes les vies du Nid pour le détruire et remporter la partie, mais y parviendrez-vous avant de vous faire submerger par ses innombrables rejets ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à

l'exception de celles qui contiennent déjà un jeton de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE CORRUPTION

Cartes de corruption : 1, 2, 17, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Avant de choisir les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, placez la carte de Coquille vide en première position sur la piste d'activation des monstres. Puis, positionnez des cartes de monstre choisies au hasard aux emplacements restants (les monstres épiques ne peuvent **pas** être utilisés dans ce scénario). Une fois les monstres sélectionnés, placez la carte de Nid spécifique à ce scénario à l'extrémité de la piste d'activation. N'ajoutez surtout pas les cartes de génération

de Nid au paquet de génération de monstres, et n'oubliez pas de placer la carte de Dévoreur d'âmes à l'extrême gauche de la piste d'activation.

Cela fait, placez la figurine du Nid à l'endroit indiqué sur le plan.

Mettez ensuite les 6 pions en carton de Coquilles vides avec les figurines de monstres. Ils seront considérés comme des figurines de Coquilles vides dans ce scénario.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



Avant de résoudre la moindre carte de génération de monstre durant la phase de génération de monstres de ce tour, placez **deux** jetons de nidification dans des salles différentes. Si la pièce correspondant à la première carte du paquet de corruption contient déjà un jeton de nidification, prenez la carte, mettez-la en dessous du paquet et placez le jeton de nidification dans la salle indiquée sur la carte suivante.

Remarque : il ne peut pas y avoir plus d'un jeton de nidification par salle.



Avant de résoudre la moindre carte de génération de monstre durant la phase de génération de monstres de ce tour, placez **trois** jetons de nidification dans des salles différentes. Si la pièce correspondant à la première carte du paquet de corruption contient déjà un jeton de nidification, prenez la carte, mettez-la en dessous du paquet et placez le jeton de nidification dans la salle indiquée sur la carte suivante.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Nid est activé après le dernier monstre de la piste d'activation. Il ne peut jamais subir plus de 1 blessure par tour de jeu, quelles que soient les attaques dont il fait l'objet. De plus, à chaque fois qu'il subit 1 blessure, activez-le immédiatement (une fois). Une fois cette activation supplémentaire réalisée, retirez temporairement sa figurine du plateau. Au début du tour suivant, remettez sa figurine en jeu sur la case de génération de monstres de la salle correspondant à la première carte du paquet de corruption, puis prenez la carte en question et mettez-la en dessous du paquet.

Au début de l'activation de chaque investigateur, ce dernier subit X point(s) de dégâts et X Dévoreur(s) d'âmes apparaissent sur sa case,

X correspondant au nombre de jetons d'infestation que le personnage a reçus.

Si un investigateur reçoit un total de 4 jetons d'infestation, il meurt instantanément.

Durant son activation, si un investigateur se retrouve sur la même case qu'un jeton de nidification, il peut se défausser de tous ses jetons d'infestation et défausser le jeton de nidification du plateau. S'il décide de le faire, placez immédiatement X Coquille(s) vide(s) sur sa case, X étant égal au nombre de jetons d'infestation qu'il a défaussés. Cela ne coûte aucune action.

DÉFAITE

Les six jetons de nidification sont sur le plateau de jeu.

VICTOIRE

Le Nid a été tué.





DM-KS014F



8 50368 00819 0

