



DEEP
M A D N E S S

HORREURS INDICIBLES
EXTENSION

PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

Combien d'horreurs peut-on ranger dans une seule et même boîte ? Essayons de le découvrir ensemble... **Horreurs indicibles** regroupe tout le contenu exclusif de la campagne Kickstarter de **Deep Madness**. Vous y trouverez tous les investigateurs, monstres, cartes de fouille, objets et figurines d'effet débloqués durant la campagne de financement, ainsi qu'un scénario inédit (accompagné d'une nouvelle tuile de salle), « Une nouvelle aube », qui vous proposera le dénouement de l'histoire de Deep Madness. À moins que...

Deep Madness n'existerait pas sans vous et les autres contributeurs qui nous avez aidés à donner vie à ce projet sur Kickstarter. Nous vous serons éternellement reconnaissants de nous avoir suivis dans cette aventure, et nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer à **Deep Madness** que nous en avons pris à le créer. Puisse cela être le début d'une longue et belle amitié entre nous. L'univers de **Deep Madness** est riche et foisonnant, alors, explorons-le ensemble.

La tuile de salle spéciale et les cartes incluses dans **Horreurs indicibles** ne sont utilisées que pour jouer le scénario 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 (vous pouvez remplacer la carte de Vorace du jeu de base par celle de l'extension), et enfin, les cartes de fouille et de démence.

Les figurines de corruption, d'activation et de génération de monstres peuvent elles aussi remplacer les jetons du même nom du jeu de base. Quant aux socles de plus grande taille, ils ont été conçus pour s'adapter aux figurines d'Atrocités. Enfin, l'étrange statuette et la sculpture cthulienne sont des cadeaux ; faites-en l'usage qu'il vous plaira.

MATÉRIEL



7 figurines d'investigateurs et 1 figurine de chat



David

Pris

Dakota Jansen

Stephen Cooper

Charles Ryan

Amanda Weaver et Jon

Jacob Clarke

17 figurines de monstres et 3 socles de grande taille



Mutilation

5 Gloutons

5 Assoiffés

3 Cannibales

3 Atrocités et 3 socles de grande taille

RÈGLES ADDITIONNELLES

NOUVEAUX INVESTIGATEURS

CHARLES RYAN

Charles Ryan ne peut pas utiliser les cartes de fouille suivantes : scaphandre, scaphandre de combat et scaphandre de mineur servo-assisté. S'il pioche l'une de ces cartes, il doit la défausser et en piocher une autre.

Quand il utilise la deuxième capacité de sa carte d'investigateur, il peut infliger un effet de **paralysie** à un monstre. **Remarque** : la paralysie n'affecte pas les monstres de la même façon que les investigateurs (voir « Paralysie », page 25 du manuel de **Deep Madness** pour de plus amples précisions).

AMANDA WEAVER

Lorsque vous jouez **Amanda Weaver**, après avoir placé sa figurine, placez également celle de son chat, Jon, sur la même case. **Remarque** : Jon n'est pas un investigateur ; il est juste traité comme tel par les monstres durant l'action de déplacement de ces derniers.

Même si cela est très rare, il peut arriver que Jon doive être retiré du jeu (si la tuile sur laquelle il se trouve l'est également). Dans ce cas, **Amanda** perd la première capacité de sa carte d'investigateur.

LES DISPOSITIFS EXPLOSIFS

Si vous piochez la carte de fouille « Dispositifs explosifs », c'est à vous de décider combien en placer sur le plateau de jeu. Une fois que vous les avez disposés comme indiqué sur la carte, posez cette dernière à côté du plateau. Elle n'appartient à aucun investigateur et ne peut pas être défaussée.

CARTES DE MONSTRE SPÉCIALES

Les cartes de Glouton, de Cannibale et de Vestige sont des cartes de monstre spéciales, au même titre que la carte de Dévoreur d'âmes du jeu de base. Si vous choisissez l'Assoiffé, le Vorace et/ou la Mutilation comme monstres, n'oubliez pas de lire les instructions à la ligne **MISE EN PLACE** de leur carte afin d'intégrer les cartes spéciales de Glouton, de Cannibale et/ou de Vestige à la partie.

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.

CRÉDITS

Conception de l'extension : Roger Ho

Conception des chapitres : Chauncey et Cherry Li

Création 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, DRock Art Studio et Night Watch Art Studio

Sculpteurs : Gael Goumon, Long C, Roberto Chaudon, Gautier Giroud et Stephane Nguyen

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, Horreurs indicibles 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.



UNE NOUVELLE AUBE

Vous tourbillonnez pendant un temps infini au sein d'un univers sans limites, assailli de toute part par des ténèbres insondables et des murmures incessants déterminés à vous faire basculer dans la démence. Il y a d'autres êtres avec vous, des créatures aberrantes, extraordinaires et terrifiantes à la fois. Des galaxies constituées d'yeux vous observent alors que vous les traversez, des bouches pleines de dents et de civilisations tentent de vous englober, et des forces dépassant l'entendement vous tirent dans tous les sens, cherchant à vous vider de votre substance comme si vous étiez un mets des plus délicats. Votre corps menace de se disloquer, et c'est une lutte de tous les instants pour l'en empêcher. Sauf que, cette fois, quelque chose vous dit que vous n'y arriverez pas.

Une porte de lumière apparaît devant vous au cœur de l'obscurité. Où peut-elle bien conduire ? Vers une autre infinité où vous attendent toujours plus d'intelligences incompréhensibles et affamées, ou bien vers un lieu plus étrange encore ? Vous tentez d'infléchir votre trajectoire pour vous diriger vers ce rectangle au milieu de l'abîme, alors qu'autour de vous résonne l'infamale cacophonie des damnés. Soudain, de l'autre côté de la porte, il vous semble apercevoir... votre chez vous ?

À cet instant, une main vous saisit dans le dos et vous tire brusquement vers l'arrière. Vous vous affalez sur le sol métallique. La sphère est en train de se déformer, comme si elle se liquéfiait tout en se métamorphosant. Elle se débarrasse de sa couche extérieure qui s'écoule lentement au sol telle la neige au printemps, chaque goutte vous faisant l'effet d'être un gouffre insondable rempli d'esprits accompagnant cette mue impie d'un concert de voix incompréhensibles. Samuel vous saisit sous les aisselles et vous tire vers l'arrière alors que tous les autres reculent précipitamment afin d'éviter le liquide qui se répand toujours plus loin. Et puis, subitement, celui-ci est absorbé d'un seul coup par le sol métallique et, une fois encore, tout se met à changer.

Les sirènes d'alerte résonnent alors que de violentes secousses traversent la totalité de Kadath. Les lumières d'urgence commencent à clignoter de leur lueur rouge sang tandis que la structure de la base émet un grincement inquiétant. L'intérieur de la sphère s'élève en forme de spirale, tournant sur lui-même telle une double hélice d'ADN constituée d'étoiles malfaisantes. Des tentacules en jaillissent, qui vont se fixer aux murs ou se précipitent en tourbillonnant à l'assaut du plafond.

« Quoi encore ? » grommelle Drake, l'arme pointée vers la masse grouillante d'appendices et de feu liquide qui monte toujours plus haut.

Devant vos yeux ébahis, le sol métallique se transforme en dalles de

PRÉSENTATION DU CHAPITRE

L'oblitération de Kadath se poursuit, l'océan de conscience de la sphère dissolvant peu à peu la bulle dimensionnelle qui l'englobe. Il ne vous reste plus qu'une dernière chance si vous voulez survivre à la destruction totale qui s'annonce : retrouver le hangar d'évacuation et lancer le dernier sous-marin en état de marche qu'il renferme. Il y a dans ce secteur de la base six objectifs que vous allez devoir pirater pour pouvoir accéder au hangar. Chacune de ces cases contient trois jetons d'objectif de couleur différente. Pour activer les systèmes nécessaires, vos compagnons et vous allez devoir déplacer une partie des jetons afin de vous retrouver avec trois jetons d'objectif de même couleur sur chaque case d'objectif.

À la fin de chaque tour, une tuile sera ôtée du plateau de jeu, la

Pierre, tandis qu'un autel de forme octogonale posé sur une estrade de plusieurs marches en sort, juste en dessous de la sphère.

« Attention, dit alors une voix féminine dénuée d'inflexion. Les générateurs auront bientôt atteint la masse critique. Fusion imminente. L'ensemble du personnel doit évacuer la base de Kadath. Je répète, l'ensemble du personnel doit évacuer la base de Kadath.

– Non, chuchote Samuel. Pas ça ! Vite, il ne faut pas traîner !

– Et où diable voulez-vous qu'on aille ? s'emporte Asimov. Nous sommes au fond de l'océan sans le moindre sous-marin pour nous enfuir ! Que pouvons-nous faire ?

– Attendez ! l'interrompt Randi. Edgar tentait de nous conduire à un sous-marin, vous vous souvenez ? Je sais bien qu'il n'y avait presque rien de réel dans cette expérience, mais... et si le sous-marin l'était, lui ?

– Un infime espoir, c'est toujours mieux que rien du tout, » confirme Samuel.

Le docteur Armitage vous aide à vous relever et vous suivez les autres, ressortant rapidement de la salle.

« Décompression massive dans le dôme numéro un. À tout le personnel, évacuez le dôme numéro un. Explosions en série dans le dôme numéro deux. À tout le personnel, évacuez le dôme numéro deux. Fuite majeure dans la nacelle de forage principale. À tout le personnel, évacuez la nacelle de forage principale... »

Drake se précipite vers la première porte qu'il aperçoit et l'ouvre. Mais il n'a pas le temps d'en franchir le seuil qu'un violent souffle enflammé le projette contre le mur d'en face. Randi se précipite pour refermer la porte, et le battant coulisse juste avant l'explosion suivante, qui le déforme de façon inquiétante.

Tandis que les autres s'occupent de Drake, le docteur Asimov remarque un hublot et s'en approche.

« La base est en train de s'effondrer sur elle-même comme une boîte de conserve qu'on écrase, » murmure-t-il en regardant au-dehors.

Vous le rejoignez et voyez vous aussi Kadath crouler sous son propre poids alors que des millions de bulles d'air remontent en direction de la surface. Un scintillement fugace attire votre regard : la périphérie de l'univers de poche qui se contracte de plus en plus autour de la station. Les autres pourraient-ils la distinguer, eux aussi, s'ils ouvraient les yeux ?

« Le champ d'existence est en train d'implorer, expliquez-vous à vos compagnons. Cette réalité cessera bientôt d'exister. »

Puis, tournant le dos à cette vision d'effroi, vous partez dans le couloir, au milieu d'un concert de métal hurlant.

destruction de Kadath s'accroissant tout autour de vous. L'environnement dans lequel vous évoluez deviendra donc de plus en plus étiqué et dangereux. Mais alors que la claustrophobie et la terreur se font de plus en plus présentes, une salle étrange et comme issue d'un autre monde apparaît au fil de votre progression. Chaque fois que vous arriverez à réunir trois jetons d'objectif de même couleur au même endroit, la pièce contenant la case de l'objectif accompli se retrouvera accolée à cette étrange salle enténébrée. C'est à croire qu'une autre réalité vous accompagne pas à pas, vous invitant à venir la découvrir de la plus sinistre des manières. Une fois les jetons d'objectif réunis par couleur sur toutes les cases d'objectif, vous remporterez la partie. Mais que se passera-t-il ensuite ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Dispositifs explosifs : lorsque vous devez placer un dispositif explosif, mettez-le au centre de la tuile de la salle (et non à côté du jeton de génération de monstres). En réalité, il peut se trouver n'importe où dans la pièce, mais le placer au milieu permet de mieux le voir, afin que chacun sache à tout moment quelles tuiles seront détruites durant la partie.

Objectifs : divisez les 18 jetons d'objectif en six piles, chacune devant contenir trois jetons d'objectif de couleur différente. Puis, placez une pile de jetons sur chaque case d'objectif signalée en vert sur le plan.

Tuile spéciale : placez la tuile spéciale à côté du plateau de jeu, sans

qu'elle en touche aucune autre. Au cours de la partie, les tuiles du plateau se retrouveront peu à peu reliées à celle-ci afin de créer un nouveau plateau (par la suite, afin de les différencier, nous appellerons le plateau de départ « plateau de Kadath », et celui qui se construit peu à peu durant la partie « plateau de l'autre monde »).

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 : 9, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.



MISE EN PLACE SPÉCIALE

Après avoir choisi votre investigateur lors de la deuxième étape de la mise en place, mettez-le sur l'une des deux cases « Point de départ » du plateau de Kadath, au choix.

Puis, mélangez les six cartes de scénario pour constituer un paquet que

vous poserez, face cachée, à côté du plateau.

Lorsque vous préparez le paquet de cartes de fouille, sortez-en la carte « Dispositifs explosifs » et rangez-la dans la boîte. Elle ne sera pas utilisée dans ce scénario.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :




Aucun effet.



Piochez la première carte du paquet de cartes de scénario.



Aucun effet. **Remarque :** en assemblant la piste de corruption, les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, retirer une ou deux pièce(s) ornée(s) du symbole  afin d'augmenter la difficulté du scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

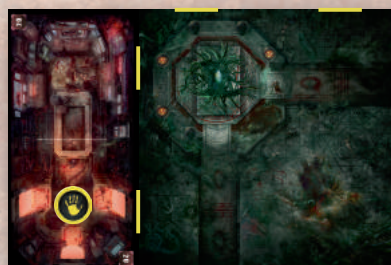
Les investigateurs se trouvant sur la même case qu'un objectif peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** placez un jeton d'objectif sur la case d'objectif, **et/ou** prenez un jeton d'objectif qui s'y trouve. » **Remarque :** un investigateur ne

peut pas avoir plus d'un **seul** jeton d'objectif sur lui ; de plus, il doit toujours y avoir au moins un jeton d'objectif sur chaque case d'objectif, et il ne peut pas y en avoir plus de trois.

Dès qu'il y a trois jetons d'objectif de même couleur sur une case d'objectif, procédez comme suit :

- Laissez l'un des trois jetons d'objectif sur la case d'objectif et placez les deux autres sur les cases reliées à cette salle par des portes et sur lesquelles il y a déjà un jeton de succès.

- Retirez la tuile contenant la case d'objectif du plateau de Kadath et placez-la sur le plateau de l'autre monde, en conservant bien dessus tout ce qu'elle contient. La tuile déplacée doit être reliée à la tuile de l'autre monde (ou à une autre tuile déjà reliée à celle-ci) par une ou plusieurs porte(s). Les tuiles ne doivent pas se chevaucher.



Remarque : la tuile spéciale n'a qu'une seule case et ses portes bloquent le champ de vision (autrement dit, quand on est à l'intérieur, on ne voit pas au-dehors, et quand on est à l'extérieur, on ne voit pas au-dedans). Les monstres situés sur le plateau de l'autre monde ne tiennent pas compte des investigateurs qui se trouvent sur le plateau de Kadath, et inversement. Quand un investigateur évoluant sur le plateau de l'autre monde se retrouve sur la même case qu'un jeton d'objectif, il peut, au prix d'une action de déplacement, utiliser celui-ci comme un portail à destination

DÉFAITE

La partie est perdue si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Un investigateur se fait tuer.
- Le jeton de corruption atteint la dernière case de la piste de corruption.

VICTOIRE

Les six tuiles contenant des objectifs ont été reliées au plateau de l'autre monde et tous les investigateurs se trouvent sur ce dernier.

« Cette fois, c'est la bonne, s'exclame Arthur. Il le faut... »

Sur ces mots, il actionne la dernière connexion. Aussitôt, un écran s'allume, révélant un plan du secteur de Kadath où vous vous trouvez. L'image clignote, intégralement rouge, à l'exception d'une forme cylindrique qui brille du blanc le plus pur.

« Il est bien là ! exulte Arthur. On va échapper à cet enfer !

– Grouillons-nous ! s'écrie Drake. Les explosions se rapprochent de plus en plus ! »

Comme pour mieux vous le montrer, la base tremble sous vos pieds. Mais vous percevez également autre chose. C'est un peu comme si une autre dimension frôlait la vôtre en s'en approchant de plus en plus, à tel point que leurs limites commencent à se chevaucher. Le voile qui les sépare encore est extrêmement ténu ; la bulle va bientôt éclater. Faisant volte-face, vous vous précipitez tous vers le hangar d'évacuation.

Ce qu'il reste de la base vous semble perdre en netteté tout autour de vous tandis que vous courez à perdre haleine. Les déflagrations se multiplient dans les couloirs que vous croisez, alors que le sol se déforme et que des voies d'eau apparaissent au plafond, libérant des geysers d'une violence inouïe. Des créatures de cauchemar tentent de vous attraper, mais elles aussi sont différentes : leur silhouette vous paraît de plus en plus floue, comme si elles étaient en train de fondre.

Vous entrez dans une autre salle et, subitement, vous vous figez. Tout votre être vous crie de vous enfuir, mais vous en êtes incapable. Ce lieu n'est pas originaire de Kadath, vous en avez la certitude absolue. Il vient... d'ailleurs. Le sol est jonché de gravats couverts de poussière et de toiles d'araignée, et les murs de bois anciens s'ornent de toute sorte de symboles inconnus et de textes runiques. Cette pièce ressemble en tout point aux autres salles étranges que vous ne cessez d'apercevoir depuis quelques instants.

« Ne vous arrêtez pas ! vous enjoint Samuel. Nous y sommes presque ! »

Vous ressortez de la pièce pour replonger dans l'agonie de Kadath, dont le râle métallique résonne dans les couloirs torturés. Soudain,

d'une case du plateau de Kadath contenant un jeton d'objectif de même couleur, et vice versa (les jetons de même couleur permettent donc de passer d'un plateau à l'autre).

Sur le plateau de Kadath, quand une tuile ne contenant pas de dispositif explosif n'est plus reliée à aucune autre tuile, retirez-la du jeu, ainsi que sa carte de salle, et remplacez tous les monstres qui s'y trouvaient sur la tuile spéciale de l'autre monde. Si un investigateur se trouve dans cette salle au moment de sa disparition, il meurt instantanément.

- 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.

Randi freine brusquement, puis prend à droite.

« Nous y sommes ! s'écrie-t-elle. Nous avons réussi ! »

Elle appuie sur un panneau de commande et la porte s'ouvre lentement pour vous révéler le hangar d'évacuation. Et à l'intérieur, un submersible à l'écouille ouverte dont vous entendez les turbines vrombir. Il est prêt à partir, n'attendant plus que son équipage. Le battant de la porte se coince alors qu'il n'est qu'à moitié ouvert et de la fumée s'échappe du mécanisme. Passant l'un après l'autre, vous parvenez tout de même à vous faufiler à l'intérieur. Vous allez vous en sortir...

C'est à cet instant que la bulle s'effondre sur elle-même, réduisant les ultimes hurlements de Kadath au silence. Un ouragan de flammes fond vers vous dans le couloir que vous venez tout juste de quitter. Mais avant qu'il ne vous incinère, l'autre monde remplace le vôtre, et le submersible disparaît en même temps que tout le reste de la station.

Regardant alentour, vous sentez une terreur indicible vous envahir. Le bâtiment à l'intérieur duquel vous vous trouvez ressemble presque à une vieille cathédrale abandonnée, mais totalement déformée, comme si elle avait été modifiée par M.C. Escher ou un peintre surréaliste. Une lueur verdâtre règne sur ce lieu fétide, renvoyant des reflets d'émeraude à la surface de la fine pellicule d'eau recouvrant le sol de pierre. Et autre chose attire votre attention...

« Regardez ! » vous criez-vous.

Suivant votre doigt tendu, vos compagnons se tournent vers l'autel octogonal grouillant de tentacules verts et illuminé de flammes d'un autre monde.

« C'est la sphère, murmurez-vous, anéanti. Nous sommes de retour dans la salle où elle se trouvait... à moins que nous ne l'ayons jamais quittée.

– Qu'allons-nous faire, maintenant ? demande Randi d'une toute petite voix.

– Je... je n'en sais rien, reconnaît Samuel. Mais nous devons trouver une issue... il le faut. »

FIN