



Chang Yuan

LEVÉIL DE DAGON
EXTENSION

LE LIVRE S'OUVRE

« Que dit la pression de l'autre côté ? demande Adeline Dumas en lisant les données qui s'affichent sur son poignet.

– Tout a l'air nickel, » répond Craig Milne en appuyant sur les touches activant les commandes de la porte.

Celle-ci s'ouvre dans un sifflement et vous vous retrouvez dans un autre corridor. Les lumières rouges clignent au plafond alors que le son strident de l'alarme retentit telle une plainte ininterrompue.

« Je ne comprends pas, vous étonnez-vous. Pas de décompression, et encore moins d'eau dans les couloirs... Qu'est-ce qu'on fait là ?

– Ce serait peut-être une bonne idée de leur demander d'envoyer un scaphandrier vérifier l'extérieur de la station, suggère Adeline. Il sera peut-être plus facile de trouver la brèche du dehors.

– Je commence à croire que tout ça, c'est lié à l'hystérie causée par la sphère, lâche Craig. Tout le monde est tellement sur les nerfs depuis ce qui est arrivé à Vic que le moindre sifflement de gaz déclenche l'alerte rouge, maintenant.

– Je ne sais vraiment pas ce qu'il vous faut, rétorque Adeline. Vous n'êtes pas au courant, pour les disparitions ? D'accord, les histoires qu'on entend sont carrément dingues, mais ce qui m'inquiète, c'est la façon dont on les raconte, plus que leur contenu. Ces gens sont morts de trouille.

– Évidemment qu'ils ont la trouille ! s'exclame Craig. Cette saloperie a bouffé Vic !

– Euh... faites-vous en inclinant la tête sur le côté.

– Qu'y a-t-il ? demande Adeline en venant à côté de vous.

– Des livres. »

Les autres pointent le faisceau lumineux de leurs lampes-torches sur ce qui a attiré votre attention, et vous contemplez tous le

spectacle incongru qui s'offre à vos yeux. Une pile de livres trône au beau milieu du couloir. Derrière elle, d'autres tomes dessinent comme une traînée menant à la pièce suivante.

« C'est vraiment... bizarre, » murmure Craig.

On dirait que tous les livres sont des exemplaires du même ouvrage. Vous vous approchez afin de lire son titre, et à cet instant...

Ils s'ouvrent tous en même temps.

Une image se grave dans votre esprit : un monstre abominable remonte des profondeurs de l'océan, sa gueule béante laissant échapper un cri terrifiant lorsqu'il jaillit à la surface. Ses innombrables tentacules fouettent l'air et frappent les vagues avec violence. Et puis, vous entendez la voix, celle d'un homme cultivé d'une vingtaine ou d'une trentaine d'années, qui vous semble surgir du fond des âges.

« J'ai bien peur que nul ne me croie, car mon récit est si extravagant et si éloigné de ce qu'il est convenu de considérer raisonnable que ses implications latentes, si elles venaient à se vérifier, plongeraient les plus rationnels des hommes dans la démence et le désespoir. Et pourtant, je me dois de le raconter... »

À ce moment, le couloir et la salle dans laquelle il débouche se mettent à se transformer. Alors que le monde se déforme et change sous vos yeux, vous entendez un nouveau son qui résonne dans vos tympans. Il vous faut quelques instants pour comprendre qu'il s'agit d'un hurlement, et que la personne qui le pousse, c'est vous.

PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

Que s'est-il passé à l'intérieur de la base sous-marine de Kadath avant que l'équipe d'investigateurs dépêchée par la corporation Leng ne perçoive ses atroces secrets ? Vous allez bientôt le découvrir. Préparez-vous à entrer dans un monde qui ne peut exister, dans lequel l'histoire d'un roman aussi célèbre que dérangeant sort peu à peu de ses pages, tandis que les êtres humains se transforment en monstruosité sous vos yeux... vous y compris. Bienvenue dans **L'Éveil de Dagon**, une extension pour le jeu de plateau **Deep Madness**.

En plus de 26 nouvelles figurines, cette extension comprend des mécaniques de jeu inédites qui rendront vos parties encore plus palpitantes. Les trois chapitres de **L'Éveil de Dagon** constituent une

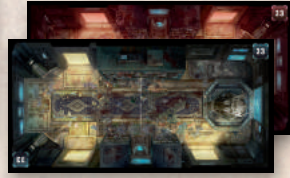
seule et même campagne, au cours de laquelle les investigateurs infectés se changeront peu à peu en répugnants Profonds, tout en étant poursuivis par des Ombres de souillure. Vous y trouverez également deux nouvelles règles, les domaines et l'illumination, qui vous permettront de gagner un petit avantage dans la lutte en apparence inégale contre les terrifiantes forces des ténèbres. En plus de nombreuses nouveautés en termes de tuiles et de cartes de fouille, de démence et de conscience, **L'Éveil de Dagon** comprend aussi deux nouvelles investigatrices à jouer, trois types de monstres inédits, et même un monstre épique cauchemardesque, le seigneur Dagon en personne.



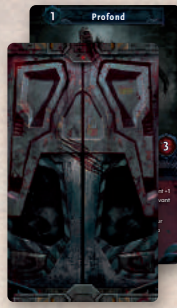
MATÉRIEL



5 tuiles (2 grandes, 3 petites)



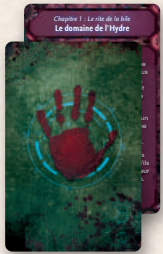
5 cartes de monstre (3 normaux, 1 épique, 1 spécifique à un chapitre)



6 cartes d'infection



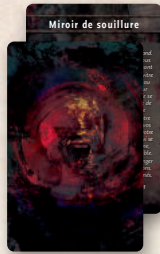
2 cartes d'investigateur



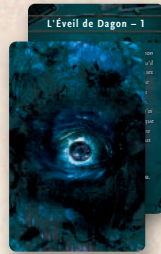
3 cartes de scénario



8 cartes de fouille



5 cartes de démente



20 cartes de conscience



5 cartes de salle



14 cartes de génération de monstres



2 cartes d'activation



16 cartes de souillure



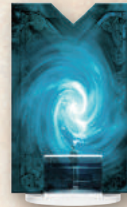
6 cartes d'illumination



24 cartes de domaine



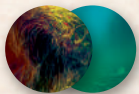
10 domaines d'Hydre (5 sortes, 2 de chaque)



1 portail



1 investigateur d'ombre



26 jetons de domaine de Dagon/salle inondée



6 jetons de génération de monstres/effet de corruption



24 jetons de domaine (3 sortes, 8 de chaque)



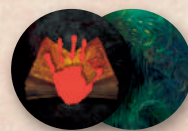
12 jetons de roman



9 jetons d'infection



3 jetons de rituel



4 jetons de secret



12 jetons de souillure

2 figurines d'investigatrices et 24 figurines de monstres



Meredith Waite



Regan Waite



Dagon



12 Profonds



5 Hydres



6 Ombres de souillure



COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION

Ce qui suit est spécialement conçu pour être joué dans les chapitres du recueil de scénarios de cette extension : les tuiles et cartes de salle associées, la carte de Dagon spécifique au chapitre 3, les cartes de scénario, de souillure et d'infection, les jetons de souillure et d'infection, les jetons de secret, de rituel et de roman, et enfin, les domaines d'Hydre.

En revanche, tout ce qui suit peut (sauf indication contraire) être utilisé dans n'importe quel chapitre de **Deep Madness** et ajouté au jeu de base si vous le souhaitez : les cartes d'investigateur et d'activation, les

monstres et leurs cartes de génération, les cartes de fouille, de démente et de conscience, et enfin, les jetons d'effet de corruption.

Les cartes d'illumination et de domaine, les jetons de domaine, le portail et l'investigateur d'ombre sont utilisés par la nouvelle mécanique de domaines et d'illumination, détaillée dans cette extension (voir « Domaines et illumination », page 6). Cette mécanique peut, si vous le désirez, être utilisée dans n'importe quel chapitre du jeu en tant que règle optionnelle.

RÈGLES ADDITIONNELLES

L'Éveil de Dagon apporte son lot de nouveautés à l'univers de **Deep Madness**. Cette partie du manuel détaille les nouvelles règles

nécessaires pour pouvoir jouer avec cette extension.

LIGNES DE SÉPARATION ROUGES

Comme leur nom l'indique, les lignes de séparation rouges sont un nouveau type de lignes de séparation spécifiques à cette extension. Deux cases séparées par une telle ligne ne sont pas considérées comme adjacentes, et les figurines ne peuvent pas traverser la ligne volontairement (elles peuvent le faire involontairement). En revanche, pour ce qui est de déterminer la portée et le champ de vision, une ligne de séparation rouge se comporte exactement comme une ligne de séparation blanche (autrement dit, elle ne bloque en rien le champ de vision).



Ligne de séparation rouge.

Lignes de séparation rouges – 1er exemple



- A. La case A fait partie du champ de vision de l'investigateur, et se trouve à une portée et une distance de 1 par rapport à ce dernier.
- B. L'investigateur ne peut pas aller directement sur la case B, car il lui est interdit de franchir la ligne rouge. Pour s'y rendre, il doit donc passer par la case A, ce qui signifie que la case B est à une distance de 2 par rapport à lui. En revanche, la case B fait partie de son champ de vision et est à une portée de 1 par rapport à notre personnage.
- C. Pour la même raison (la ligne rouge), l'investigateur ne peut pas aller directement sur la case C, mais celle-ci fait également partie de son champ de vision (elle est donc à une portée de 1 et une distance de 2 par rapport à lui).
- D. La case D est dans le champ de vision de l'investigateur, et à une portée et une distance de 2 par rapport à lui.
- E. Enfin, la case E ne se trouve pas dans le champ de vision de l'investigateur. En revanche, si ce dernier se rendait sur la case B, la case E serait alors dans son champ de vision, à une portée de 2 et une distance de 3.

Lignes de séparation rouges – 2e exemple



A. L'investigateur peut se rendre directement sur la case A, qui se trouve dans son champ de vision et à une portée et une distance de 1 par rapport à lui.

B. En revanche, il ne peut pas rejoindre directement la case B. Il doit, pour cela, passer par la case A, ce qui signifie que la case B est à une distance de 2 par rapport à lui. Mais la case B est néanmoins dans son champ de vision, à une portée de 1.

C. Il ne peut pas non plus aller directement sur la case C ; il lui faut d'abord passer par les cases A et B. La case C est donc à une distance de 3 par rapport à lui (mais elle fait elle aussi partie de son champ de vision, à une portée de 1).

D. Enfin, l'investigateur ne peut pas rallier directement la case D. Pour s'y rendre, il n'a d'autre choix que de passer par les cases A, B et C. La case D est donc à une distance de 4 par rapport à lui. Mais, là encore, la case D se trouve dans son champ de vision, à une portée de 1 seulement.

OMBRES DE SOUILLURE

Durant la quatrième étape de la mise en place, fixez un socle de couleur à chacune des figurines d'Ombre de souillure. À partir de cet instant, une Ombre de souillure considère que l'investigateur ayant la même couleur de base qu'elle est le seul personnage du jeu. De la même manière, les investigateurs ne peuvent pas considérer comme des monstres les Ombres de souillure ayant un socle d'une autre couleur que le leur (ce qui signifie qu'ils ne peuvent attaquer que l'Ombre de souillure ayant le même socle qu'eux).

Quand une carte de génération de monstres vous dit de poser une

Ombre de souillure sur le plateau, c'est à vous de décider laquelle entre en jeu.

Lorsqu'une Ombre de souillure tente de franchir une porte verrouillée, c'est au joueur dont l'investigateur a un socle de même couleur que celui du monstre de lancer les dés afin de déterminer si ce dernier arrive à passer.

Remarque : les Ombres de souillure ne peuvent pas être utilisées dans « L'horreur des profondeurs », le chapitre 7 de la boîte de base de Deep Madness.



DOMAINES ET ILLUMINATION

Les cartes de domaine et d'illumination sont une nouvelle mécanique de jeu propre à l'extension. Mélangez les cartes de domaine et placez le paquet, face cachée, près du plateau de jeu à la cinquième étape de la mise en place. Sortez également les jetons de domaine et gardez-les à portée de main. Enfin, disposez les six cartes d'illumination à côté du plateau, face visible.

Cette mécanique de jeu est une règle optionnelle que vous pouvez, ou non, utiliser dans n'importe quel chapitre du jeu, au choix. **Remarque :** si vous prenez **Meredith Waite** ou **Regan Waite** comme investigatrices, vous devez absolument utiliser les cartes de domaine et d'illumination dans votre partie.

CARTE DE DOMAINE



La première fois qu'un investigateur effectue une action de repos au cours de son tour de jeu, il doit piocher une carte de domaine. Il ne **jamais en piocher plus d'une** par tour, même s'il se repose à plusieurs reprises.

Il est également possible de piocher des cartes de domaine dans d'autres situations déterminées par le jeu. Quand un investigateur doit piocher une carte de domaine, il gagne également un jeton de domaine correspondant.

Les investigateurs ne peuvent **pas** défausser volontairement leurs cartes de domaine. Et quand un effet du jeu leur demande de défausser une carte de domaine (ou de la donner à un autre joueur), ils conservent tout de même le jeton de domaine correspondant.

CARTE D'ILLUMINATION



Une fois par activation, un investigateur peut placer un jeton de domaine correspondant sur l'emplacement libre le plus à gauche d'une carte d'illumination. Cela ne lui coûte aucune action.

Une fois que tous les emplacements d'une carte d'illumination sont occupés par les jetons de domaine correspondants, l'effet détaillé sur la carte doit être résolu.

CONCEPTS IMPORTANTS

INVESTIGATEUR LIÉ

Chaque investigateur est dit **lié** au monstre qui se trouve juste en dessous de lui sur la piste d'activation. Par exemple, si la carte de l'Hydre est placée sous celle de **Meredith Waite** sur la piste d'activation, Meredith est l'**investigatrice liée** à toutes les Hydres mises en jeu durant ce tour.

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.

NOUVEL EFFET DE CORRUPTION



Tant qu'un investigateur se trouve sur cette case, il doit dépenser 1 point d'oxygène pour pouvoir effectuer la moindre action. Cet effet n'indique pas que la case est sous l'eau. D'ailleurs, si elle contient également un jeton de salle inondée, l'investigateur doit dépenser 2 points d'oxygène pour pouvoir accomplir une action. Si la case n'est pas inondée, l'investigateur peut récupérer de l'oxygène normalement au terme de son activation, quand il vérifie sa jauge de noyade.



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 : Vapingo, 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 : Roberto Chaudon, Gael Goumon et Olivier Bouchet

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, L'Éveil de Dagon 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

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX CHAPITRES DE L'EXTENSION

CAMPAGNE

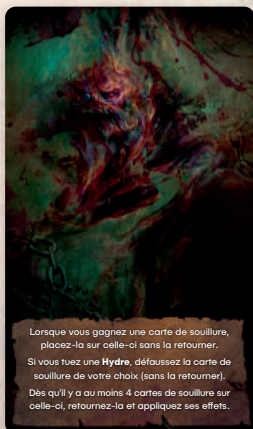
Les trois chapitres de cette extension constituent une campagne, ce qui signifie qu'il est nécessaire de les jouer dans l'ordre. Après avoir remporté la victoire dans l'un d'eux, les investigateurs passent au suivant. D'un chapitre à l'autre de la campagne, chaque investigateur

conserve ses cartes de fouille, d'infection et de souillure, ainsi que ses jetons d'infection et de souillure. Si votre carte d'infection est toujours face cachée à la fin d'un chapitre, conservez-la telle quelle pour le chapitre suivant et ne regardez surtout pas le texte au verso.

CARTES D'INFECTION

Chaque investigateur reçoit une carte d'infection face cachée au début du chapitre 1. Il la conservera pendant toute la campagne. Elle permet de voir d'un simple coup d'œil les effets et capacités possibles liés à la transformation graduelle en Profond. Les cartes d'infection des personnages seront dévoilées au cours de la campagne. Quand un investigateur doit retourner sa carte d'infection, il reçoit automatique-

ment un certain nombre de jetons de souillure (en fonction de ce qui est indiqué au verso de la carte), et toutes ses cartes de souillure face cachée doivent aussitôt être retournées, ce qui active leur effet.



Carte d'infection (face cachée)

CARTES DE SOUILLURE

Mélanges les cartes de souillure afin de constituer un paquet que vous poserez, face cachée, près du plateau de jeu à la cinquième étape de la mise en place. Divers effets obligeront les investigateurs à prendre des cartes de souillure durant la partie. Tant que la carte d'infection d'un personnage est face cachée, il pose dessus les cartes de souillure qu'il doit piocher, également face cachée, sans les regarder. En revanche, si sa carte d'infection est retournée, il doit aussitôt retourner les cartes de souillure qu'il pioche et appliquer leur effet.



Cartes de souillure (face visible)

Carte de souillure (face cachée)

Appliquer l'effet d'une carte de souillure est on ne peut plus simple : l'investigateur reçoit le nombre de jetons de souillure indiqué sur la carte, après quoi il défausse cette dernière. Lorsque vous arrivez à la fin du paquet de cartes de souillure, constituez-en un nouveau en mélangeant la pile de défausse. Chaque fois qu'un investigateur a au moins 3 jetons de souillure, il doit en défausser exactement 3, et il reçoit en échange un jeton d'infection. À partir de ce moment-là, il devient un **investigateur infecté**. Tant qu'il n'a pas de jeton d'infection, c'est un **investigateur non infecté**.



Jeton de souillure

Jeton d'infection

DOMAINES D'HYDRE

Cette extension comprend également dix fiches cartonnées de domaine d'Hydre (cinq paires de couleur différente). Dans les chapitres de la campagne, chaque Hydre s'accompagne d'un domaine d'Hydre. Durant la quatrième étape de la mise en place, constituez ces domaines en insérant cinq fiches cartonnées de couleur différente dans des socles en plastique pour leur permettre de tenir debout. Ces pions en carton symbolisent les domaines d'Hydre, lesquels sont considérés comme des monstres (5 de santé max) par les investigateurs. Puis, fixez les cinq autres fiches aux socles des figurines d'Hydres. Chaque domaine d'Hydre correspond à l'Hydre ayant une fiche de même couleur insérée dans son socle.

RECEVOIR ET DÉFAUSSER CARTES ET JETONS DE SOUILLURE

Les règles qui suivent sont détaillées dans chaque chapitre. Elles sont répétées ici afin de vous aider à les retrouver rapidement si vous avez besoin de vous y référer.

- Recevoir des cartes de souillure :
 - À la fin de son activation, un investigateur reçoit une carte de souillure par Hydre dans son champ de vision et par domaine d'Hydre se trouvant sur la même case que lui.
 - À la fin de l'activation d'une Hydre, chaque investigateur se trouvant dans son champ de vision reçoit une carte de souillure.
 - À la fin de l'activation d'un domaine d'Hydre, chaque investigateur se trouvant sur la même case reçoit une carte de souillure.
 - À la fin de l'activation d'un **investigateur non infecté**, ce dernier reçoit une carte de souillure par investigateur infecté se trouvant sur la même case que lui.
 - À la fin de l'activation d'un **investigateur infecté**, chaque investigateur non infecté se trouvant sur la même case que lui reçoit une carte de souillure.
- Défausser cartes et jetons de souillure :
 - Quand un **investigateur non infecté** tue une Hydre, il choisit l'une des cartes de souillure posées face cachée sur sa carte d'infection et la défausse.
 - Quand un **investigateur infecté** parvient à tuer son Ombre de souillure, il défausse un jeton de souillure.

REMPORTER LA PARTIE

Dans tous les chapitres de la campagne, 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 :

- Un investigateur reçoit quatre jetons d'infection.
- Chaque investigateur a au moins un jeton d'infection.
- Les investigateurs reçoivent un total de 6, 8 ou 9 jetons d'infection (selon que vous jouez à 4, 5 ou 6 investigateurs).
- 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.

Remarque : comme dit précédemment, les trois chapitres de ce recueil constituent une seule et même campagne, et les jetons d'infection des investigateurs s'accumulent au fil des chapitres (ils les conservent de l'un à l'autre). Si jamais ils reçoivent trop de jetons d'infection au cours d'un chapitre, il leur sera très difficile d'arriver à terminer la campagne.



CHAPITRE 1 – LE RITE DE LA BILE

« Qu'est-ce que c'est que ça ? »

Les murs du couloir s'écartent pour donner naissance à une caverne bulbeuse, dont les parois sont un mélange de grilles et de pans de métal ayant fusionné avec une roche luisante et couverte d'algues. De l'eau goutte des stalactites du plafond, formant des flaques sur le sol graveleux. Sortant votre lampe-torche de votre ceinture utilitaire, vous l'allumez pour inspecter les lieux, et vous ressentez une angoisse grandissante au fur et à mesure que le faisceau lumineux vous révèle l'endroit étrange et impossible où vous vous trouvez.

« On est où, là ? demandez-vous enfin. C'est toujours Kadath ?

– Comment on a fait pour arriver ici ? s'interroge Craig, sidéré.

– Mais... Vous avez vu ça ? s'exclame Adelaine. Regardez ! Il y a des marques dans la pierre. On dirait presque des... symboles. »

C'est à ce moment que vous apercevez les créatures qui bougent dans l'obscurité.

Elles se fondent dans l'ombre de la caverne, les yeux scintillant à la lueur de la torche. Et puis, l'une d'elles se met à avancer pesamment vers vous. Puis une autre, et une autre encore. Elles portent des uniformes de mineurs en lambeaux, mais une chose est sûre, elles n'en sont pas. Ou plutôt, elles n'en sont plus. Leurs écailles semblent être une peau humaine transformée, et leurs branchies s'ouvrent et se ferment à chacune de leurs inspirations.

Puis, tout va très vite.

En quelques secondes, elles sont sur vous et vous saisissent. Vous vous débattez en criant alors qu'elles vous entraînent vers le fond de la grotte, mais en vain.

« Je vous en prie, supplie Adelaine. Arrêtez. Laissez-nous partir... »

Les hommes-poissons vous forcent tous les trois à vous mettre à genoux devant une dalle de pierre maculée de sang et d'une substance noire répugnante. Sur les murs de la caverne, les glyphes et symboles forment un kaléidoscope de formes bleues, vertes et blanches qui brillent dans le noir et ont l'air de ramper sur les parois.

Un homme est agenouillé à côté de vous, vêtu d'un costume qui paraît tout droit sorti des années 1930. Si la situation n'était pas aussi invraisemblable, sa présence en ce lieu serait au mieux saugrenue, mais là, il semble à sa place. Puis, deux autres personnes arrivent et sont à leur tour obligées de se mettre à genoux à côté de l'homme. Une femme d'âge mûr et une adolescente. Vous avez du mal à en avoir la certitude en raison de l'étrange lumière, mais la femme vous fait penser à... Meredith Waite ? Sauf que ça aussi, c'est impossible...

Entre les formes murales qui vous font tourner la tête et l'aspect irréel de la situation qui vous désoriente totalement, il vous faut du temps pour apercevoir l'horreur qui avance implacablement vers vous. Mais quand vous la voyez enfin, vous ne pouvez vous empêcher de pousser un cri de révolusion.

La silhouette du monstre marin est indéniablement féminine, mais ses nageoires, sa queue et sa tête révèlent sans le moindre doute possible que vous n'êtes pas en présence d'une humaine. Les tentacules qui lui font office de cheveux se tortillent en tout sens tandis qu'elle fait claquer ses mâchoires aux dents acérées et qu'elle ferme et rouvre ses mains aux longs doigts griffus.

L'abomination s'arrête juste devant vous. Alors que les autres créatures entonnent un chœur de cris et de gargouillis, elle se racle bruyamment la gorge, toussé à plusieurs reprises, et finit par

expulser une substance noire gluante qui pend à ses lèvres. Puis, le fluide se met à bouger de sa propre initiative. Il s'étire, se déforme, et se projette de lui-même vers votre visage. Avant que vous n'ayez le temps de réagir, il s'insinue dans vos narines et se déverse dans votre gorge... et vous ne pouvez rien y faire.

Vous vous réveillez en sursaut. Vous vous trouvez dans une pièce que vous n'avez jamais vue, mais au moins, il s'agit d'une salle de la station de Kadath. Regardant autour de vous, vous voyez qu'Adelaine et Craig sont en train de reprendre leurs esprits non loin. Se pourrait-il que cela n'ait été qu'une hallucination due à une fuite de gaz ? Ou peut-être... Mais vos tentatives de rationalisation cessent brusquement lorsque vous apercevez l'homme vêtu d'un costume des années 1930, la femme qui ressemble à Meredith Waite et l'adolescente, qui sont eux aussi en train de se réveiller. Et que sont donc ces taches noires qui parsèment le sol ?

Vous vous asseyez si brusquement que tout se met à tourner autour de vous. Cette chose était-elle réelle ? Et si elle l'était, qu'est-ce qu'elle a bien pu vous faire ? À vous tous...

Vous vous penchez sur la droite pour vomir, et la substance rejetée par vos poumons est noire, épaisse et visqueuse. À peine a-t-elle touché le sol qu'elle se met à bouger...

Meredith poussa un soupir en arrachant le livre des mains de sa fille et en le refermant brusquement.

« Hé ! protesta Regan. J'étais en train de lire !

– Combien de fois as-tu lu ce livre idiot, Regan ? demanda Meredith. Tu dois le connaître par cœur, à force, non ?

– S'il te plaît, maman, demanda Regan en tendant la main vers l'ouvrage. Je l'ai presque terminé.

– Je comprends qu'il t'attire, » répondit sa mère en étudiant la couverture du tome.

Il y eut un mouvement sur la gauche de Meredith, et celle-ci jeta un œil dans cette direction pour voir un autre exemplaire du livre posé sur la table.

« En plus, il recèle un fond de vérité, ce qui est la raison pour laquelle je t'ai autorisée à le lire, poursuivit-elle. Mais l'homme qui l'a écrit s'est trompé. Il n'a jamais compris le potentiel de ce qui nous est arrivé, et ce qu'il a représenté comme le mal absolu était en fait notre salut. Sans compter que ses protagonistes se sont enfuis. Ce n'étaient pas des Élus dignes de recevoir l'illumination, mais des individus incultes contrôlés par leurs passions primaires.

– Mais, et si... commença Regan, choisissant ses mots avec soin. Et si l'auteur avait raison ? Peut-être qu'il vaut mieux ne pas y toucher et qu'il existe... un autre moyen ? »

Meredith lui dédia un sourire aussi dur que glacé. Ramassant un autre exemplaire du livre posé sur une chaise, elle s'assit en face de Regan.

« Tu es une jeune fille très spéciale, ma chérie, dit-elle en posant une main aux ongles impeccables sur le genou de Regan, qui la regarda comme s'il s'agissait d'une araignée prête à mordre. Un destin fabuleux t'attend, et tu devrais t'emplier le crâne de choses importantes, comme la doctrine de l'Église et l'avenir de l'humanité. » Tendant la main, elle subtilisa le nouvel exemplaire de l'Éveil de Dagon qui venait d'apparaître sur les genoux de l'adolescente.

« Car l'avenir de l'humanité, c'est toi. Et c'est pour très bientôt... »

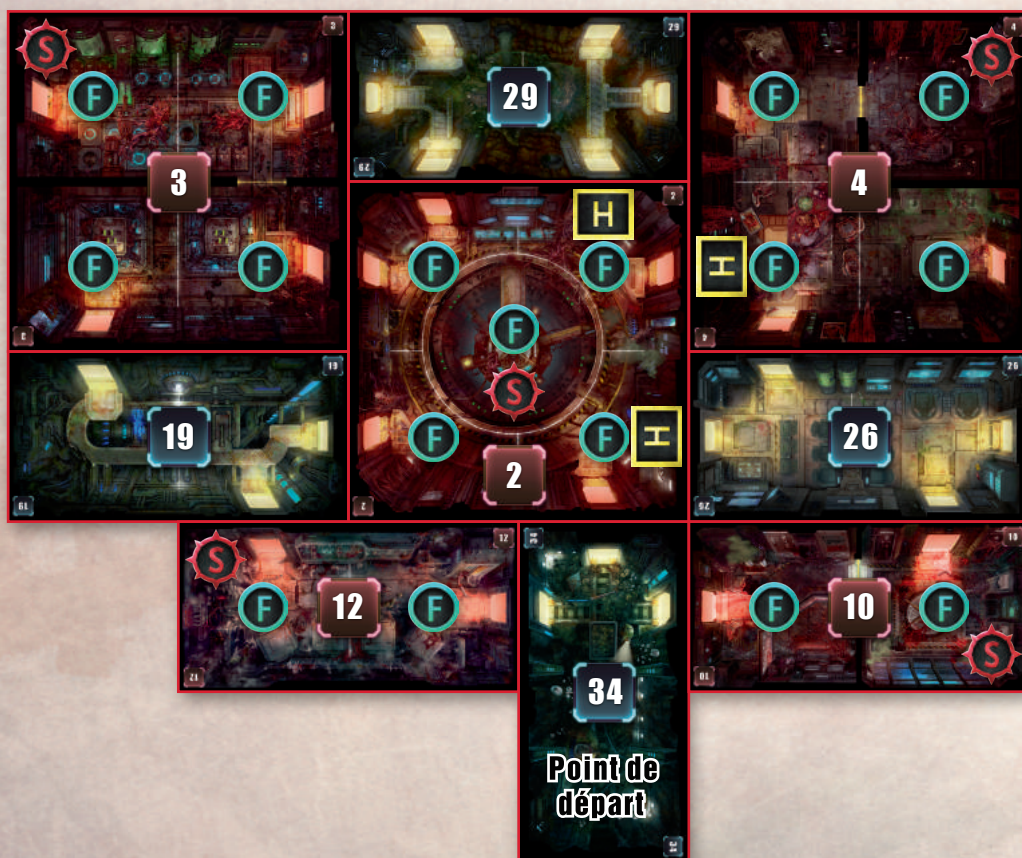
PRÉSENTATION DU CHAPITRE

Quelque chose d'affreux s'est produit dans ce secteur de la station minière de Kadath. Tout ce que vous connaissiez ici est en train de se transformer... vous y compris. Vous allez devoir découvrir ce qui se passe et vous enfuir. Mais avant cela, il va vous falloir survivre. Pour remporter ce chapitre, vous n'avez qu'une seule et unique chose à faire : tuer six Hydres. Sauf que ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Chaque Hyde a son propre domaine d'Hydre, et vous allez devoir commencer par détruire le domaine pour pouvoir attaquer l'Hydre

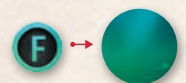
correspondante. En plus de cela, les Hydres peuvent faire apparaître des Profonds pour se protéger, et les Hydres et leurs domaines vous forcent à prendre des cartes de souillure. Lorsque ces dernières sont résolues, vous risquez de recevoir des jetons de souillure, ou même des jetons d'infection, qui vous transforment peu à peu en Profond. Et si cela se produit, la bile s'échappant de vous donnera naissance à votre propre Ombre de souillure, qui vous traquera partout où vous irez. Et quels sont ces bruits d'eau qui résonnent dans les couloirs ?

PLATEAU DE JEU

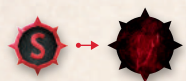
Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de porte



Jeton de salle inondée



Jeton de génération de monstres

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 : 19, 26, 29, 34.

Cartes de corruption : 2, 3, 4, 10, 12.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Avant de choisir les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, placez la carte de Profond en première position sur la piste d'activation des monstres, et la carte d'Hydre en deuxième position. Puis, placez également la carte d'Ombre de souillure en sixième et dernière position. Cela fait, positionnez des cartes de monstre choisies au hasard aux emplacements restants. Dagon ne peut pas être utilisé dans ce chapitre. **Remarque** : n'ajoutez surtout pas les cartes de génération d'Hydres ou d'Ombres de souillure au paquet de génération de monstres.

Une fois les monstres choisis, placez la carte de scénario « Le domaine de l'Hydre » correspondant à ce scénario sous la carte d'Hydre sur la

piste d'activation.

Remarque : lorsque vous préparez le paquet de cartes de démençance, retirez-en la carte « La prêtresse de l'immonde ».

À la fin de la mise en place, chacun reçoit une carte d'infection et la place sans la regarder à côté de sa carte d'investigateur, face cachée.


PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



L'investigateur qui a le plus de cartes de souillure face cachée doit retourner sa carte d'infection. En cas d'égalité, chacun des investigateurs concernés lance 1 , et celui qui obtient le plus faible score doit révéler sa carte d'infection (relancez le dé en cas d'égalité).

Placez deux Hydres sur le plateau, en des endroits différents. **Remarque** : après avoir posé chaque Hydre, placez aussitôt son domaine d'Hydre correspondant, comme s'il s'agissait d'un monstre.

RÈGLES SPÉCIALES

À la fin de l'activation d'une Hydre, faites apparaître un Profond sur la même case qu'elle. Puis, tous les investigateurs se trouvant dans le champ de vision de l'Hydre reçoivent une carte de souillure. **Remarque** : le champ de vision des Hydres n'est pas bloqué par le fait de passer d'une zone inondée à une zone non inondée, et inversement (ni par les portes fermées). En revanche, il est bloqué par les portes verrouillées.

De même, à la fin de son activation, chaque investigateur reçoit une carte de souillure par Hydre dans son champ de vision. **Remarque** : cette fois-ci, il s'agit bien du champ de vision de l'investigateur, et non des Hydres. N'oubliez pas que le champ de vision des personnages est, lui, bloqué par le fait de passer d'une zone inondée à une zone non inondée (et par les portes fermées).

Les domaines d'Hydre sont considérés comme des monstres (avec une santé max de 5) par les investigateurs. Ils sont activés juste après les

Hydres, dans l'ordre choisi par les joueurs. Quand un domaine d'Hydre est détruit, activez immédiatement l'Hydre correspondante (une fois). **Remarque** : une Hydre ne peut pas subir de blessures ni être tuée de quelque façon que ce soit tant que le domaine d'Hydre correspondant est en jeu.

Si vous jouez **Regan Waite** dans ce chapitre, elle ne peut pas utiliser la deuxième capacité de sa carte d'investigateur pour marquer une Hydre tant que le domaine d'Hydre correspondant à cette dernière se trouve toujours sur le plateau.

À la fin de l'activation d'un investigateur infecté, chaque investigateur non infecté se trouvant sur la même case que lui reçoit une carte de souillure. À la fin de l'activation d'un investigateur non infecté, ce dernier reçoit une carte de souillure par investigateur infecté se trouvant sur la même case que lui.



VICTOIRE

Les six Hydres ont été tués.

Remarque : après avoir obtenu la victoire dans ce chapitre, chaque investigateur conserve ses cartes de fouille, sa carte d'infection, ses jetons d'infection, ses cartes de souillure et ses jetons de souillure. Ils serviront dans le chapitre suivant. Si une carte est toujours face cachée, gardez-la telle quelle et ne la regardez pas.

La femme-poisson vous appelle et vous ne pouvez vous empêcher de lui obéir. Ses cheveux tentaculaires ondulent, hypnotiques. Pour une raison que vous seriez bien incapable d'expliquer, lorsque vous la regardez, elle vous fait penser à une hydre. Pas le dragon aux nombreuses têtes de la mythologie, mais le polype aquatique au long corps surmonté d'un bouquet de pseudopodes frétillements. Il y a quelque chose de presque beau en elle.

Tandis que vous approchez, l'hydre écarte ses longs doigts griffus. Vous remarquez alors qu'elle tenait des merveilles et des horreurs dans ses mains fermées, et désormais, elles se déploient devant vos yeux.

Un monstre abominable remonte des profondeurs enfouies du subconscient de l'humanité, une terreur abjecte qui se tortille en hurlant. Il vous suffit de l'entrapercevoir pour avoir envie de pleurer, de hurler et de vous jeter à ses pieds. Une pluie de livres s'abat tout autour de lui. Il s'agit d'éditions diverses, de format varié, mais toutes contiennent la même histoire, et il y en a tellement que vous avez du mal à lire leur titre. Et puis, vous y

parvenez enfin : l'Éveil de Dagon. Et, en dessous, le nom de l'auteur, qui vous semble être Ward Phillips. Mais qu'est-ce que le type bizarre en costume suranné peut bien avoir à faire avec ça ?

Le déluge de livres s'interrompt soudain, et les ouvrages se mettent à tourbillonner tel un cyclone. La créature monstrueuse flotte en arrière-plan, la trombe de volumes étant centrée sur une jeune fille. Une adolescente. Pourrait-il s'agir de... Regan ?

Craig apparaît à l'angle du couloir et voit l'hydre qui avance vers vous. En un éclair, il vise et lui fait sauter la tête. Le bruit du coup de feu vous fait exploser de votre rêverie et vous inspirez profondément pour reprendre vos esprits alors que la matière grise de la créature vous asperge.

« Ça va, mon vieux ? s'enquiert Craig en posant la main sur votre épaule.

– Ou... oui, oui, ça va, » répondez-vous difficilement.

Mais vous savez bien que c'est faux.

CHAPITRE 2 – VIRULENTS MURMURES

Les visions mettent votre esprit en ébullition, comme si vous étiez pris d'une violente fièvre, et un grognement de douleur vous échappe.

« Houlà ! Ça va ? demande Adelaine en attrapant votre bras pour vous empêcher de tomber. Qu'est-ce qui vous arrive ?

– C'est vrai que vous n'avez pas l'air en forme, mon vieux, confirme Ward Phillips. Vous feriez peut-être bien de vous asseoir quelques instants.

– Excellente idée, répondez-vous difficilement en vous laissant tomber par terre. Je... je ne sais pas ce que j'ai... ma tête... »

Fermant les yeux, vous vous balancez d'avant en arrière en tentant d'oublier les visions. Mais non contentes de refuser de s'en aller, elles s'imposent violemment à votre esprit, tels autant de coups de griffes sur la face interne de vos paupières. En fait, à bien y réfléchir, vous avez l'impression que quelque chose gratte tout votre épiderme de l'intérieur, comme pour sortir de votre corps.

« Ce sont ces... ces images, tentez-vous d'expliquer. Elles tourbillonnent dans ma tête. Elles... elles me rendent fou... »

– Dans ses tourments, il distingue la voie à suivre, commente Regan Waite d'un ton distant. Dans ses cauchemars, il aperçoit notre salut.

– Hmm... fait Meredith Waite en vous observant froidement. Peut-être devrions-nous cesser de l'encourager à lutter contre ces visions, alors...

– Allez vous faire foutre ! s'emporte Craig. Si ça continue, cette saleté va le tuer ! »

Meredith se tourne vers lui et le dévisage comme un rat de laboratoire.

« Vous devriez peut-être réviser vos priorités, technicien, lâche-t-elle enfin d'une voix si monocorde qu'elle en est extrêmement dérangeante. Souhaitez-vous survivre, oui ou non ?

– Du calme, Craig, dit Adelaine en s'agenouillant à côté de vous. Regan, vous voulez dire qu'il pourrait être capable de voir comment nous pourrions nous en sortir ? »

Mais la jeune fille se désintéresse de la conversation. Elle semble de nouveau perdue dans son monde.

Ward aussi pose un genou à terre à vos côtés, et son regard va d'Adelaine à Craig avant de finalement venir se poser sur vous.

« Tout cela a l'air d'un rêve, s'exclame-t-il enfin. Et pourtant, cette situation me paraît horriblement familière, comme s'il s'agissait d'un ancien cauchemar. Peut-être est-ce cela, le lien... Et si nous ne pouvions nous en sortir qu'en acceptant pleinement nos rêves, éveillés ou non ?

– Vous voulez dire qu'il faut qu'on laisse le truc qui lui fait ça lui griller le cerveau, c'est ça ? demande Craig.

– Vous est-il possible de vous concentrer, mon jeune ami ? s'enquiert Ward. De faire le tri entre vos visions afin de n'en voir qu'une seule ?

– Je... je veux bien essayer... » répondez-vous en gémissant.

Fermant de nouveau les yeux, et en dépit de la douleur qui vous donne l'impression que vos neurones sont en train de griller, vous vous efforcez de chasser les visions les plus atroces pour découvrir ce qu'elles cachent.

« Les hydres ! vous exclamez-vous soudain, sidéré.

– Pardon ? demande Meredith.

– Les... les femmes-poissons. Elles gardent quelque chose. Un secret. Elles font tout pour le garder caché, et seuls ceux qui ont été... infectés peuvent découvrir de quoi il s'agit. Oh, et revoilà le même livre. Il y a votre nom dessus, Ward. Il s'intitule l'Éveil de Dagon, et il y a quelque chose à l'intérieur. Quelque chose que nous devons découvrir. Il existe bien un moyen de mettre un terme à cette démence ! »

Ouvrant brusquement les yeux, vous vous rendez compte que Regan vous dévisage sans ciller avec un petit sourire en coin. Pourquoi cette réaction de sa part ?

Soudain, elle se forme derrière l'adolescente, une abomination sombre et visqueuse issue de vos pires cauchemars enfiévrés. De gros vers segmentés à la gueule béante et pleine de crocs acérés se trémoussent en hurlant alors que la flaque d'un noir d'encre qui trône par terre leur donne peu à peu naissance et qu'ils sortent et retombent dans sa masse bouillonnante. Et puis, un bras sombre comme une nuit sans lune émerge, aussitôt suivi d'un autre. Les deux mains prennent appui sur le sol et les bras poussent de toutes leurs forces, bandant leurs muscles, jusqu'à ce qu'une tête sorte des sécrétions, bientôt suivie d'un torse.

Vous hurlez, encore et encore, alors que la terreur obscure se solidifie devant vous et vous écrase de toute sa taille. Elle vous regarde de ses yeux violets apparaissant derrière une membrane humide et, dans un gémissement, se met à contourner Regan en glissant par terre. Sa bouche s'allonge et descend vers vous, tant et si bien que vous voyez tout au fond de sa gorge, véritable charnier où s'entassent de nombreuses créatures mortes. Vous réalisez soudain que ce que vous voyez là, c'est tout le mal que vous avez fait, vous. Toutes les fois où vous avez triché, menti ou nui à autrui. Toutes vos pensées malsaines, tous vos désirs inavouables. Tout ce que vous avez cherché à cacher afin de persuader les gens que vous aviez votre place parmi eux. Cet amas d'immondices dans ce gosier, c'est votre ombre. Votre pourriture.

Surpris par votre réaction, les autres se tournent tous dans la direction où vous regardez.

« Qu'y a-t-il ? s'écrie Adelaine. Qu'est-ce que vous voyez ? »

Vous comprenez alors que vous êtes le seul à apercevoir cette abomination. Il s'agit vraiment de votre démon personnel. Et il avance droit vers vous, tendant la main dans votre direction. Une substance immonde goutte de ses longs doigts fourchus...

« Nous arrivons, madame Waite, dit Franklyn Christie en guidant le sous-marin jusqu'au quai d'amarrage de Kadath.

– Merci, monsieur Christie, » répondit Meredith tout en tendant le bras pour poser une main possessive sur le genou de Regan.

Une fois le submersible immobilisé, la porte du hangar se referma derrière eux et la pression s'égalisa rapidement. Regardant les hommes et femmes qui attendaient à l'intérieur de l'appareil, Meredith leur dédia son sourire dénué d'émotion.

« Notre heure est enfin venue, les amis, » leur dit-elle en se levant.

Judy Blake les attendait à la sortie du sas. Elle s'inclina bien bas en les voyant.

« Bienvenue, maîtres et maîtresses élus. Par ici, je vous prie, leur dit-elle en se mettant en route.

– Tout est prêt ? s'enquit Meredith en se portant au niveau de Judy.
 – Oui, maîtresse, répondit cette dernière. Comme vous le souhaitiez, personne n'est au courant de votre visite à bord de la station. Même le commandant Wade et le grand prêtre Summerisle n'ont pas été prévenus. Le docteur West continue d'étudier le catalyseur, mais le docteur Cohen ne fait que le distraire, pour le moment. J'ai donc déclenché une fausse alerte afin de vider une partie du complexe et d'inciter les troupes à se reconcentrer. Apparemment, une équipe de maintenance aurait été envoyée sur place afin de réparer la brèche supposée, mais je

ne pense pas qu'elle nous cause le moindre problème.

– Excellent, mademoiselle Blake, la félicite Meredith. Aujourd'hui, nous allons accomplir la prophétie.

– Il est là, murmura Regan en tremblant. Je le sens qui rampe dans mes os. C'est moi qu'il veut, de la même manière que le feu désire dévorer la forêt. Des océans qui s'imbriquent les uns dans les autres, encore et encore... La terreur ! C'est affreux, affreux... Ils se trompent, tous. Ils n'ont absolument rien compris ! Il faut que ça s'arrête ! Je n'en peux plus ! Je vous en prie, faites que ça s'arrête... »

PRÉSENTATION DU CHAPITRE

Les secrets des Hydres sont cachés dans les pages du livre de Ward Phillips, et il va vous falloir les découvrir pour pouvoir mettre un terme à ce qui vous arrive, à vous et à la base de Kadath. Il y a trois jetons de secret face cachée éparpillés dans les environs, et vous allez devoir utiliser les jetons de roman pour relier le jeton de secret face visible à ceux qui sont face cachée. Une fois cela fait, un investigateur infecté aura la possibilité de retourner le jeton de secret afin de le mettre face visible (un investigateur non infecté ne pourra pas le faire). Les jetons de roman ayant permis de relier les deux jetons de secret seront alors défaussés, et il

ne vous restera plus qu'à vous mettre en quête du secret suivant, toujours selon le même principe. Les investigateurs remportent la partie une fois tous les jetons de secret retournés face visible. Mais attention, car les Hydres et leurs domaines ne se contentent pas de donner des cartes de souillure aux investigateurs, elles cherchent également à détruire les jetons de roman que vous déposez par terre. Et comme si cela ne suffisait pas, le niveau de l'eau ne cesse de monter. Le temps presse et l'emprise des forces du mal se resserre inexorablement autour de vous. Parviendrez-vous à découvrir le secret des Hydres avant qu'il ne soit trop tard ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :

The diagram shows the assembly of the game board. It consists of several room tiles and a central starting point tile. The tiles are numbered and contain various tokens:

- Room 12:** Contains three 'F' (Face) tokens.
- Room 31:** Contains four 'F' tokens and one 'S' (Secret) token.
- Room 35:** Contains two 'F' tokens.
- Room 3:** Contains two 'F' tokens, one 'S' token, and one red triangle token.
- Room 2:** Contains one 'W' (Wall) token, one 'H' (Door) token, and one 'S' token.
- Room 4:** Contains two 'F' tokens, one 'H' token, and one red triangle token.
- Room 24:** Contains two 'F' tokens.
- Room 34 (Point de départ):** Contains one green triangle token.
- Room 9:** Contains two 'F' tokens.

Legend for tokens:

- W (Wall):** Represented by a red square with 'W' and a dark room image.
- H (Door):** Represented by a yellow square with 'H' and a door image.
- F (Face):** Represented by a blue circle with 'F' and a blue sphere image.
- S (Secret):** Represented by a red circle with 'S' and a red sphere image.
- Red Triangle:** Represented by a red triangle and a red hand image.
- Green Triangle:** Represented by a green triangle and a green sphere image.

Instructions for assembly:

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, 24, 35 (**remarque** : même si la salle 34 est disposée sur le plateau, ne placez pas sa carte dans le paquet de cartes de salle).

Cartes de corruption : 2, 3, 4, 31.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Chaque investigateur commence ce chapitre avec tous les objets et effets qu'il a acquis dans le chapitre 1. **Remarque** : ne tenez aucun compte de la carte de fouille mentionnée sur la carte d'investigateur de chaque personnage.

Avant de choisir les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, placez la carte de Profond en première position sur la piste d'activation des monstres, et la carte d'Hydre en deuxième position. Puis, placez également la carte d'Ombre de souillure en sixième et dernière position. Cela fait, positionnez des cartes de monstre choisies au hasard aux emplacements restants. Dagon ne peut pas être utilisé dans ce chapitre. **Remarque** : n'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération d'Hydres ou d'Ombres de souillure au paquet de génération

de monstres.

Une fois les monstres choisis, posez 12 jetons de succès sur la carte de Profond. Puis, placez la carte de scénario « Le domaine de l'Hydre » correspondant à ce scénario sous la carte d'Hydre sur la piste d'activation.

Remarque : lorsque vous préparez le paquet de cartes de démenche, retirez-en la carte « La prêtresse de l'immonde ».

À la fin de la mise en place, placez les Ombres de souillure correspondant aux investigateurs, en suivant l'ordre de chacun d'eux sur la piste d'activation, de gauche à droite.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



• L'investigateur qui a le plus de cartes de souillure face cachée doit retourner sa carte d'infection. En cas d'égalité, chacun des investigateurs concernés lance 1 dé, et celui qui obtient le plus faible score doit révéler sa carte d'infection (relancez le dé en cas d'égalité).

• Placez deux Hydres sur le plateau, en des endroits différents. **Remarque** : après avoir posé chaque Hydre, placez aussitôt son domaine d'Hydre correspondant, comme s'il s'agissait d'un monstre.



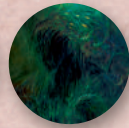
RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Quand il y a un jeton de secret face visible ou un jeton de roman sur une case adjacente à celle où se trouve un investigateur, ce dernier peut accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation** : placez un jeton de roman sur votre case. » **Remarque** : les investigateurs ne peuvent pas effectuer cette action s'il y a déjà un jeton de roman, un jeton de secret, une Hydre ou un domaine d'Hydre sur leur case.



Jeton de roman



Jeton de secret (face cachée, face visible)

Si un investigateur **infecté** (et un investigateur infecté **seulement**) se trouve sur la même case qu'un jeton de secret face cachée et qu'il existe au moins un trajet ininterrompu de jetons de roman reliant ce jeton à un autre jeton de secret, mais face visible celui-là, le personnage peut accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation** : retournez le jeton de secret sur votre case pour le mettre face visible. Puis, défaussez tous les jetons de roman ayant permis de relier ce jeton à un autre jeton de secret face visible. »

Quand un Profond se fait tuer, placez un jeton de succès sur sa carte de monstre. Par la suite, un investigateur peut défausser un jeton de succès posé sur la carte de Profond au lieu de dépenser 1 point d'oxygène.

Durant son action de déplacement, une Hydre avance en direction du jeton de roman le plus proche. S'il n'y en a aucun sur le plateau, elle se dirige vers l'investigateur le plus proche, comme d'habitude.

À la fin de l'activation d'une Hydre, faites apparaître un Profond sur la même case qu'elle. S'il y a un jeton de roman à cet endroit, défaussez-le. Puis, tous les investigateurs se trouvant dans le champ de vision de l'Hydre reçoivent une carte de souillure.

De même, à la fin de son activation, chaque investigateur reçoit une carte de souillure par Hydre dans son champ de vision.

Les domaines d'Hydre sont considérés comme des monstres (avec une santé max de 5) par les investigateurs. Ils sont activés juste après les Hydres, dans l'ordre choisi par les joueurs. Quand un domaine d'Hydre est détruit, activez immédiatement l'Hydre correspondante (une fois).

Remarque : une Hydre ne peut pas subir de blessures ni être tuée de quelque façon que ce soit tant que le domaine d'Hydre correspondant est en jeu.

Si vous jouez **Regan Waite** dans ce chapitre, elle ne peut pas utiliser la deuxième capacité de sa carte d'investigateur pour marquer une Hydre tant que le domaine d'Hydre correspondant à cette dernière se trouve toujours sur le plateau.

À la fin de l'activation d'un investigateur infecté, chaque investigateur non infecté se trouvant sur la même case que lui reçoit une carte de souillure. À la fin de l'activation d'un investigateur non infecté, ce dernier reçoit une carte de souillure par investigateur infecté se trouvant sur la même case que lui.

VICTOIRE

Une fois que tous les jetons de secret sur le plateau ont été retournés face visible, retournez également la carte d'infection de chaque investigateur si ce n'est pas déjà fait. Si aucune des conditions de défaite n'est remplie, les investigateurs remportent la partie.

Remarque : après avoir obtenu la victoire dans ce chapitre, chaque investigateur conserve ses cartes de fouille, sa carte d'infection, ses jetons d'infection et ses jetons de souillure. Ils serviront dans le chapitre suivant.

Les livres tombent par terre tout autour de vous. Ce faisant, ils s'ouvrent, et vous voyez des runes étranges se mettre à luire et ramper à même les pages. Tous ces secrets entremêlés, cachant en leur cœur des mystères plus grands encore...

Du sol de ce qui était autrefois un couloir et qui est devenu une caverne jaillit de l'eau qui se transforme rapidement en mer immense. Le monstre remonte des grands fonds dans un concert de gémissements. Il se contorsionne en tout sens, ses tentacules luisant autant que ses crocs. Vous n'avez jamais rien vu d'aussi beau.

Tombant à genoux, vous vous apercevez que votre épiderme ne cesse de changer. Votre peau se transforme en écailles cornues, puis reprend son aspect habituel, et ainsi de suite, tandis que vos mains deviennent palmées l'espace d'un instant, avant de redevenir normales. Vous poussez un geignement d'une voix qui n'est pas la vôtre.

« Venez, seigneur Dagon, scandez-vous dans un rôle. Votre monde vous attend. Vos serviteurs sont prêts à vous obéir. »

C'est alors que vous la voyez, telle une braise rougeoyante au milieu des cendres. Cette fille, c'est votre salut. Et votre damnation, aussi. Un ange austère, un démon issu du cercle le plus profond des enfers.

La fille. La fille ! Elle est...

CHAPITRE 3 – L'ÉVEIL DE DAGON

« C'est quoi, cette horreur ? » s'écrie Adelaine, terrifiée, alors que l'abomination s'extrait lentement de l'océan qui envahit la station tout autour de vous.

S'aidant de ses tentacules, le monstre rampe sur les rochers déchiquetés jaillissant des flots bouillonnants et pousse un mugissement perçant dès que sa tête émerge à la surface.

« Vous... vous le voyez, vous aussi ? demandez-vous à Adelaine, le regard fou.

– Un peu, qu'on le voit, grommelle Craig en vous aidant à vous relever.

– Je ne suis pas sûr que ce soit une bonne chose... parvenez-vous à marmonner.

– Cessez de le fixer, imbéciles, tranche Meredith. À votre avis, qu'est-ce qui risque de vous arriver si vous regardez un dieu droit dans les yeux ? Un être d'énergie pure à la puissance illimitée...

– Pour une fois, je suis d'accord avec vous, répond Craig. Ne restons pas ici. C'est le moment de s'enfuir en courant !

– Non, proteste Ward. Nous devons accomplir le rituel détaillé dans ce livre dont je serais selon vous l'auteur. Et vite, où je crains fort que tout ne soit perdu !

– C'est tout à fait comme ça que je l'imaginai, » murmure Regan, les mains sur la poitrine.

En la regardant, vous vous rendez compte qu'elle est en train de perdre la raison. Et pourtant, ses paroles résonnent en vous. Il est exactement tel que vous vous l'étiez représenté, vous aussi...

Tournant le dos à l'océan qui ne cesse de monter, vous vous mettez à courir. Mais les vagues vous poursuivent, vous les sentez sur vos talons. Implacables, elles finissent enfin par mouiller vos pieds. L'eau est chaude, et la tentation d'y plonger est presque irrésistible. Au loin, vous entendez le rythme des tambours et le chant des Profonds. Vous avez l'estomac noué face à un tel pouvoir de séduction, et la terreur vous submerge lorsque vous réalisez qu'il est sans doute déjà trop tard.

Ils se tenaient en silence alors que Regan avançait parmi eux. Cette dernière leva brièvement la tête vers sa mère lorsqu'elle passa devant elle, l'implorant du regard, mais les yeux de Meredith étaient durs comme l'acier. Elle ne céderait jamais, n'accepterait jamais le moindre compromis. Cet instant était la seule chose qui ait jamais compté pour elle, et l'adolescente le savait.

La porte se referma derrière Regan dans un sifflement, et elle leva la tête pour contempler la raison de sa présence à Kadath. La sphère était là, froide et étrange, et sa surface irisée renvoyait les lueurs de la grande salle. Regan se l'était imaginée plus petite, bien qu'elle eût été incapable de dire pourquoi. N'entendait-elle pas dire depuis son plus jeune âge que cette découverte allait changer le monde ?

Inspirant profondément, elle se remit à marcher d'un pas décidé. Autant en finir le plus vite possible. De toute façon, la vie qu'elle abandonnait ne valait pas la peine qu'on se batte pour elle.

Tendant la main, elle toucha la sphère.

Je t'attendais.

L'artefact s'éveilla brusquement dans un tourbillon de couleurs psychédéliques. Regan en eut le souffle coupé. Elle se souvenait,

désormais. Elle l'avait vue en rêve, dans une autre vie. Ce qu'elle avait devant les yeux, c'était la plus indécible des horreurs. Et pourtant, elle savait aussi avec une certitude absolue et irrévocable qu'elle était enfin chez elle.

Une silhouette provenant des profondeurs conscientes de la sphère était en train de faire surface. Quelque chose... d'autre, mais qui était aussi Regan elle-même. L'adolescente prit conscience que c'était elle qui donnait vie à cette entité et rendait sa création possible. Elle repensa brusquement à son livre favori. Bien sûr. Ce qu'elle avait devant elle, c'était Dagon. Et dans le même temps, c'était tellement plus... l'incarnation de la puissance, l'accès à une fureur et à une férocité sans limites. Et tout cela n'attendait qu'elle.

« Voici l'épreuve ultime, ma fille, dit Meredith, qui l'avait rejointe. Prends le pouvoir. Fais-le tien. Deviens l'Élue et conduis l'humanité vers son aube dorée.

– Oh, ne t'inquiète pas, maman, je vais le faire, » répondit l'adolescente en se tournant vers sa mère.

Le visage de Regan se déforma, son sourire sadique laissant échapper des étincelles crépitantes alors que ses yeux devenaient alternativement noirs, bleus, rouges et verts. Elle tendit la main vers la sphère et se retrouva soudain reliée à celle-ci par un pont de flammes d'une noirceur infinie.

« Et je vais me servir de ce pouvoir pour te dévorer, espèce de garce monstrueuse ! » hurla-t-elle.

L'univers se voila autour d'elle, tandis que résonnait le bruit lointain de l'eau gouttant d'une stalactite.

« Regan ? » demanda Meredith, soudain incertaine. Qu'est-ce que tu fais ? Non ! Ne te laisse pas distraire ! Pense au sens de ton existence ! »

Dans le couloir, les autres membres de l'Église se mirent à crier, et ce bruit se mua en atroce gargouillis, comme si leurs poumons se transformaient en branchies. Les Profonds et les hydres commencèrent à avancer alors que les murs de la salle disparaissaient. Puis, se saisissant de Regan et de Meredith, ils les emmenèrent dans les profondeurs de la caverne.

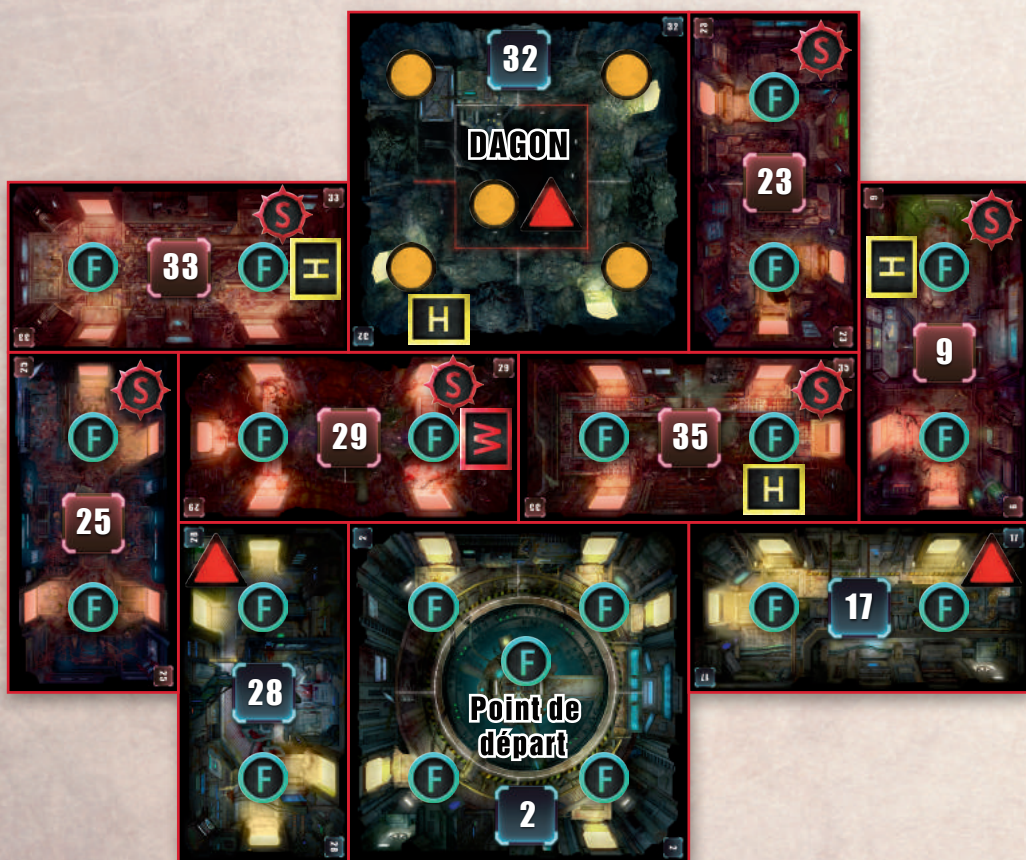
PRÉSENTATION DU CHAPITRE

Dagon s'est réveillé, et il est en train de remonter des profondeurs de l'océan. Parviendrez-vous à résister à son appel ? Tout ce secteur de la base sous-marine est inondé, et Dagon étend son domaine de démençance et d'horreur avec l'aide de ses serviteurs. Si vous vous retrouvez sur une case comprenant un domaine de Dagon alors que vous êtes dans le champ de vision de Dagon ou d'une Hydre, vous mourrez instantanément (et il se produira la même chose si un domaine d'Hydre apparaît sur votre case alors que vous êtes toujours à l'intérieur d'un domaine de Dagon). Pour l'emporter, il va vous falloir accomplir un rituel destiné à renvoyer Dagon au fond des flots ; et, pour cela, vous allez avoir besoin

de la puissance des domaines de ce dernier. Il y a un total de trois jetons de rituel dans cette partie de la station. Un rituel ne peut être exécuté que dans un domaine de Dagon, et il requiert la coopération de deux investigateurs, un infecté et un autre non infecté. En effet, seuls les investigateurs infectés peuvent retourner les jetons de rituel et les activer, et seuls les personnages non infectés peuvent achever le rituel en défaussant un jeton de rituel face visible. Vous l'emporterez si vous parvenez à retirer tous les jetons de rituel du plateau de jeu. Mais le temps presse ! Serez-vous accomplir les trois rituels avant l'arrivée de Dagon ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de rituel
(face cachée)



Jeton de domaine de Dagon
(face visible)



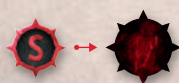
Jeton de domaine de Dagon
(face cachée)



Jeton de mur



Jeton de porte



Jeton de génération
de monstres

Remarque : du côté verso, les jetons de domaine de Dagon sont des jetons de salle inondée. Utilisez ceux de cette extension plutôt que les jetons de salle inondée du jeu de base.

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 : 2, 17, 28, 32.

Cartes de corruption : 9, 23, 25, 29, 33, 35.



MISE EN PLACE SPÉCIALE

Chaque investigateur commence ce chapitre avec tous les objets et effets qu'il a acquis dans le chapitre 2. **Remarque** : ne tenez aucun compte de la carte de fouille mentionnée sur la carte d'investigateur de chaque personnage.

Avant de choisir les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, placez la carte de Profond en première position sur la piste d'activation des monstres, et la carte d'Hydre en deuxième position. Puis, placez également la carte d'Ombre de souillure en sixième position, et ajoutez la carte de Dagon spécifique à ce chapitre tout à la fin de la piste d'activation. Cela fait, positionnez des cartes de monstre choisies au hasard aux emplacements restants. Les autres monstres épiques ne peuvent pas être utilisés dans ce chapitre. **Remarque** : n'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération d'Hydres, d'Ombres de souillure ou de Dagon au paquet de génération de monstres.

Placez la figurine de Dagon à l'endroit indiqué sur le plan.

Une fois les monstres choisis, posez 12 jetons de succès sur la carte de Profond. Puis, placez la carte de scénario « Le domaine de l'Hydre » correspondant à ce scénario sous la carte d'Hydre sur la piste d'activation.

Remarque : lorsque vous préparez le paquet de cartes de démenche, retirez-en la carte « La prêtresse de l'immonde ».

À la fin de la mise en place, placez les Ombres de souillure correspondant aux investigateurs, en suivant l'ordre de chacun d'eux sur la piste d'activation, de gauche à droite.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :



• Effets de péril :



Placez deux Hydres sur le plateau, en des endroits différents. **Remarque** : après avoir posé chaque Hydre, placez aussitôt son domaine d'Hydre correspondant, comme s'il s'agissait d'un monstre.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Si un investigateur **infecté** se trouve sur la même case qu'un jeton de rituel face cachée et un domaine de Dagon, il peut accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation** : retournez le jeton de rituel face cachée et reposez-le au même endroit, face visible. »

Si un investigateur **non infecté** se trouve sur la même case qu'un jeton de rituel face visible, il peut accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation** : prenez le jeton face visible et retirez-le du jeu. »



Jeton de rituel (face cachée, face visible)

Quand un Profond se fait tuer, placez un jeton de succès sur sa carte de monstre. Par la suite, un investigateur peut défausser un jeton de succès posé sur la carte de Profond au lieu de dépenser 1 point d'oxygène.

À la fin de l'activation d'une Hydre, faites apparaître un Profond sur la même case qu'elle. Puis, tous les investigateurs se trouvant dans le champ de vision de l'Hydre reçoivent une carte de souillure. Si un investigateur se trouvant sur la même case qu'un domaine de Dagon est également dans le champ de vision d'une Hydre à ce moment, il meurt instantanément.

De même, à la fin de son activation, chaque investigateur reçoit une carte de souillure par Hydre dans son champ de vision. Et s'il se trouve sur la même case qu'un domaine de Dagon alors qu'il y a une Hydre dans son champ de vision, il meurt instantanément.

Les domaines d'Hydre sont considérés comme des monstres (avec une santé max de 5) par les investigateurs. Ils sont activés juste après les Hydres, dans l'ordre choisi par les joueurs. Quand un domaine d'Hydre est détruit, activez immédiatement l'Hydre correspondante (une fois).

Remarque : une Hydre ne peut pas subir de blessures ni être tuée de quelque façon que ce soit tant que le domaine d'Hydre correspondant est en jeu.

Si vous jouez **Regan Waite** dans ce chapitre, elle ne peut pas utiliser la deuxième capacité de sa carte d'investigateur pour marquer une Hyde tant que le domaine d'Hydre correspondant à cette dernière se trouve toujours sur le plateau.

À la fin de l'activation d'un investigateur infecté, chaque investigateur non infecté se trouvant sur la même case que lui reçoit une carte de souillure. À la fin de l'activation d'un investigateur non infecté, ce dernier reçoit une carte de souillure par investigateur infecté se trouvant

VICTOIRE

Tous les jetons de rituel présents sur le plateau en début de partie ont été retirés du jeu.

« Ils arrivent ! s'écrie Craig en revenant dans la salle, courant à perdre haleine. Grouillez-vous !

– C'est là que tout se joue, les amis, répond Ward en vous regardant droit dans les yeux, les uns après les autres. Je le sens.

– Alors, allons-y, » décrète Adelaine en ouvrant le livre.

Son chemisier est déformé par ses écailles cornues, mais vous jugez inutile de le mentionner. Vous êtes dans le même état qu'elle, de toute façon.

Ward ouvre également son exemplaire de l'Éveil de Dagon et le pose sur l'autel devant vous.

« Vous êtes prêts ? » demande-t-il.

Adelaine, Ward et vous entamez le rituel, tandis que Meredith et Craig montent la garde et que Regan reste recroquevillée en position fœtale. Il ne vous faut que quelques instants pour le mener à son terme.

« Voilà qui devrait faire l'affaire, dit Ward.

– Magnifique, répond Adelaine. Et maintenant ?

– Ce serait une bonne chose qu'il fonctionne, commente Meredith en jetant un coup d'œil dans le couloir.

– Ça ne devrait pas tarder, s'impatiente Craig. Maintenant, ce serait même le moment idéal, en fait !

– Est-ce qu'on aurait pu se tromper ? demandez-vous. Il faut qu'on recommence ? »

Soudain, Dagon pousse un terrible rugissement et la salle disparaît. Une fois encore, vous vous retrouvez tous dans une caverne monstrueuse. En son centre trône un bassin sans fond, qui vous fait davantage penser à un lac souterrain. Dagon est là, à s'ébattre, tandis que Profonds et hydres sont massés sur les rives du plan d'eau.

« Oh, là, là, s'inquiète Ward. Ce n'est pas du tout ce qui était censé se passer...

– Regan ? s'exclame Meredith. Regan ! »

En vous retournant, vous comprenez pourquoi Meredith appelle sa fille de la sorte. Regan a disparu sans laisser de traces.

Soudain, vous apercevez une lueur au-dessus de la tête de Dagon. Elle brille tel un astre miniature et a la forme d'une adolescente.

« Oh, Regan, chuchote Meredith avant de partir en courant vers le bord du bassin.

– Où est-ce que vous allez comme ça ? s'écrie Craig en tentant de l'attraper, mais en vain. Revenez, espèce de folle ! »

sur la même case que lui.

Dagon est activé après le dernier monstre de la piste d'activation. Il ne peut pas être blessé, et encore moins tué. N'oubliez pas, les figurines ne peuvent pas franchir volontairement les lignes de séparation rouges.

Vous vous sentez soudain attiré vers l'avant, comme si le petit lac cherchait à vous aspirer. Vous plantez les talons dans le sol, mais cela ne sert à rien. Vous saisissez les mains tendues de vos compagnons, mais sans plus d'effet. Et votre cri d'effroi est le summum de la futilité.

« Mais qu'est-ce qui se passe ? s'affole Adelaine.

– Il nous attire vers lui ! répond Ward. Il faut lui résister ! »

Inutile de lutter, entendez-vous dans votre esprit. Devenons un. Rejoins-moi.

Les Profonds et les hydres s'agenouillent, aussitôt imités par Meredith. Ils se mettent à scander une étrange mélodie dans un langage inconnu. Vous êtes trop loin pour espérer entendre quoi que ce soit d'intelligible, et pourtant, de manière inexplicable, vous réalisez que vous comprenez ce qu'ils disent. Vous avancez en titubant, sans pouvoir vous empêcher de pleurer.

Un Profond est aspiré par la chose immonde qui occupe le centre du bassin, puis un autre, aussitôt suivi d'une hydre. Les monstres et Meredith deviennent flous, comme s'ils étaient étirés et déformés au fur et à mesure qu'ils fusionnent avec la créature. (Mais s'agit-il vraiment d'une créature, ou bien est-ce l'adolescente ? À moins qu'elles ne fassent qu'une, toutes les deux...) Et, bien vite, ils ressemblent à des traînées d'encre allongées à la surface d'une centrifugeuse.

Un coup d'œil par-dessus votre épaule vous permet de voir que vos amis commencent eux aussi à avoir du mal à résister à l'attraction de l'entité. Ils vous fixent, les yeux exorbités. Et puis, d'un seul coup, vos pieds s'arrachent du sol et vous décollez.

La fille-abomination ouvre grand les bras pour vous accueillir. Vous acceptez son étreinte brûlante avec délectation, et soudain, vous n'êtes plus vous, mais eux.

Nous ne faisons plus qu'un, désormais. L'amalgame des singularités. Vous êtes tous à moi.

Et maintenant, commençons...



DM-KS015F

