

Le festin commence

Ses langues multiples sortent de sa bouche pour goûter votre peau. Sa faim dévorante est palpable, comme si elle était la définition même de tout son être, et si oppressante qu'elle vous fait tituber. Sa cage thoracique émaciée se soulève tel un piston dément au fur et à mesure que son rythme cardiaque s'accélère, et sa gueule s'ouvre de manière démesurée, comme pour mieux vous engloutir d'un seul coup. Poussant un gémissement de terreur, vous tournez la tête et fermez les yeux. Le monstre vous saisit de ses longs doigts fins. Son étreinte se resserre de plus en plus fort. Et puis, se penchant délicatement sur vous tel le plus attentionné des amants, il commence à festoyer...

2 Voraces apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Spasmes d'agonie

Votre monde n'est que souffrance. La douleur qui vous submerge part de toutes vos terminaisons nerveuses pour remonter jusqu'à votre cerveau. Vous tombez à genoux alors qu'un élancement particulièrement violent court le long de votre épine dorsale, irradiant dans toutes les cellules de votre dos. Vos globes oculaires brûlent et vous ne pouvez vous empêcher de grincer des dents. Cette torture de tous les instants vous enveloppe, faisant disparaître tout le reste derrière un voile de souffrance inhumaine. Vous n'en pouvez plus. C'est trop. Cette douleur atroce... rien ne peut donc y mettre un terme ?

2 Agonies apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

C'est dans votre tête

Vous le sentez là, en vous, qui se tortille dans votre esprit et commence à ronger votre cerveau. Il se débat violemment contre votre colonne vertébrale, son capuchon refermé autour de votre crâne. Vous devez vous en débarrasser, et vite ! Et c'est ce que vous essayez de faire, en vous griffant désespérément le cou, en tentant de vous arracher les cheveux... Il hurle dans vos oreilles et vous criez au moins aussi fort que lui. Mais il refuse de s'en aller.

Votre tête, c'est son nid, maintenant. Et l'intrus, c'est vous. Alors que les larmes coulent à flots le long de vos joues, vous posez le canon de votre arme contre votre tempe. Il n'y a plus qu'un seul moyen d'en finir...

2 Hystéries apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Éclosion

Son ventre se met à enfler par à-coups alors que sa poitrine est prise de violentes pulsations, ses bras et tout son corps étant secoués de spasmes à chaque pas hésitant qu'il fait dans votre direction. Son visage n'est qu'un amas immonde de chair tourbillonnante et ses côtes se chevauchent comme des dents. Dans un bruit atroce, cette seconde mâchoire sur son abdomen s'ouvre, laissant s'échapper des horreurs grouillantes qui en sortent en criant et en cliquetant. Grimpant les unes sur les autres, elles jaillissent de la bouche rouge et descendent le long des jambes de la monstruosité pour se précipiter vers vous. Leur nouvel hôte est là, qui n'attend qu'elles...

1 Coquille vide apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Psychose

La chose à l'équilibre précaire avance par à-coups avant de s'immobiliser au milieu de la pièce, désorientée. Les tentacules qui lui font office de langues pendouillent mollement alors qu'elle pousse un long geignement de désespoir. Puis, dans un spasme, elle titube, s'effondre, et se relève péniblement. Vous auriez presque pitié d'elle si elle n'était pas aussi cauchemardesque. Soudain, elle vous charge à une vitesse dépassant l'entendement, ses tentacules fouettant l'air avec frénésie. Elle se met alors à crier tel un esprit hurleur, tandis que les vrilles abjectes s'allongent et grossissent démesurément. Ses barbillons acérés se plantent dans vos chairs comme des hameçons et elle attire sa proie jusqu'à elle...

1 Délire apparaît sur votre case.
Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Morbide fascination

Il y a de la vie sous la surface translucide, et vous la voyez qui bouge et se transforme sans cesse. On dirait un embryon dans sa poche de fluide amniotique. De la lumière en jaillit pour mieux vous révéler cet être fragile qui grandit et se développe. Votre fascination est telle que vous ne voyez plus que lui. Il se rapproche lentement, sa tête imparfaitement formée dodelinant alors que ce qui pourrait bien être un œil unique regarde dans votre direction sans vous voir. Et toujours cette lueur sous la surface, qui capte toute votre attention. Quand la créature vous atteint et vous éventre, vous constatez avec émerveillement que la même lumière jaillit de l'intérieur de votre corps...

1 Amblyope apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Putréfaction

Tout commence par l'odeur, une puanteur insoutenable qui vous fait l'effet d'un coup de poing au plexus. Votre estomac se rebelle et vous vous retenez difficilement de vomir. Ce n'est qu'après que vous voyez la créature. Elle est là, ondulant sur le sol, une substance âcre et abjecte suintant entre ses tentacules grouillants. Une grille métallique se met à siffler lorsque la sécrétion acide l'atteint et commence à la ronger. Vous mourez d'envie de tuer ce ver immonde, mais un doute affreux vous étreint soudain : s'il exsude naturellement de l'acide rien qu'en se déplaçant, est-ce du sang qui coule dans ses veines, ou une substance encore plus corrosive que celle qu'il laisse derrière lui ?

1 Putride apparaît sur votre case.
Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

La chair mouvante

Le tas de chair liquide approche, vibrant de tout son être alors que quatre nouveaux membres en jaillissent brusquement. Il continue de se mouvoir en s'aidant de ses innombrables appendices, et ses multiples bouches n'apparaissent que pour pousser quelques gargouillis avant d'être de nouveau absorbées par la masse informe. Ses nombreux yeux vous fixent sans ciller en tournant les uns autour des autres au milieu de l'amas toujours changeant de tendons et de dents. Et la monstruosité vous appelle... à moins que ces bruits de succion ne soient juste causés par ses trémoussements ?

1 Difforme apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Réassemblage

Vous clignez des yeux à plusieurs reprises pour tenter de faire disparaître ce qui ne peut être qu'un mirage. La réalité vous échappe, tel un tas de verre brisé tentant de recréer un miroir en recollant les morceaux les uns aux autres. Une image d'autant plus pertinente que c'est exactement ce qui se déroule devant vos yeux. Vous secouez la tête, refusant obstinément d'y croire, alors même qu'une terreur abjecte s'empare de vous. Les abominations que vous venez tout juste de tuer sont en train de se reconstituer. Leurs muscles et tendons s'attachent de nouveau à leurs os, lesquels reviennent s'emboîter dans leurs emplacements.

Alors que le réel bascule dans la folie, elles se tournent vers vous et poussent un grand cri de victoire et de rage mêlées. Cachant vos yeux derrière vos mains, vous vous mettez à hurler.

Piochez la première carte de la défausse de cartes de génération de monstres et résolvez-la.

Ils arrivent

Un bruit résonne dans le couloir. On dirait des griffes raclant sur le métal. Tic-tic. Tic-tic-tic. Le souffle court, vous vous tournez dans cette direction... et soudain, vous l'entendez également derrière vous. Tic-tic-tic. Tic. La panique enfle en vous alors que les cliquetis augmentent en nombre et en intensité. Ils sont tout autour de vous, à présent. Et ils se rapprochent. Tous ensemble...

Défaussez la première carte du paquet de génération de monstres et activez immédiatement chaque monstre correspondant (une fois). S'il n'y a pas de monstres de ce type sur le plateau, résolvez la carte.

Terreur dévorante

Ils se nourrissent de votre peur, s'en délectent tel un moustique ponctionnant votre sang. Et vous sentez que la terreur qui vous paralyse les rend sans cesse plus forts, plus résistants. Vous voudriez hurler, vous enfuir à toutes jambes, vous cacher. Mais c'est impossible. Vous ne pouvez plus leur échapper, car ils sont trop étroitement reliés à vous. Ils ont goûté à votre esprit, à vos angoisses, et ils en veulent toujours plus. Même là, ils se repaissent de vous, et leur vitalité ne cesse d'enfler à chacune de vos respirations terrifiées...

Défaussez la première carte du paquet de génération de monstres. Les monstres correspondants gagnent +1 en santé max. Placez cette carte sur leur carte de monstre.

Abandonnez tout espoir


Vous pensiez pouvoir les arrêter. Vous vous disiez que vous aviez une chance de les vaincre, ou au moins de vous en tirer en vie. Mais vous aviez tort, vous le comprenez, maintenant. Quelle erreur d'avoir entretenu cette lueur d'espoir, alors que tout était perdu d'avance. Ils deviennent de plus en plus forts devant vos yeux. Leur peau s'épaissit, leurs muscles se renforcent. Comment pourriez-vous les tuer, maintenant ? Qui pourrait avoir la moindre chance de leur survivre ?

Défaussez la première carte du paquet de génération de monstres. Les monstres correspondants gagnent +1 en résistance. Placez cette carte sur leur carte de monstre.

Une rage bouillonnante

La rage bouillonne sous son épiderme. La colère, la méchanceté et la férocité l'entourent telle une aura visible faisant palpiter l'air ambiant comme les veines d'un poing gorgé de sang. Puis, le monstre semble aspirer toute cette énergie pour s'en repaître. Aussitôt, ses griffes s'allongent et ses crocs vous paraissent plus pointus. Avancé vers vous, il pousse un rugissement de fureur.

Il vous veut du mal, c'est évident. Sa seule ambition semble être de vous réduire en bouillie entre ses pattes griffues, et vous avez de plus en plus de mal à vous convaincre qu'il n'en est pas capable...

Défaussez la première carte du paquet de génération de monstres. Les monstres correspondants gagnent +1 aux  . Placez cette carte sur leur carte de monstre.

Le piège se referme

Ils sont en train de vous acculer dans un coin, vous repoussant lentement en bloquant toutes vos possibilités de fuite. Votre esprit paniqué ne peut s'empêcher de se demander s'ils ne seraient pas en train de devenir de plus en plus intelligents. Mais ce n'est tout de même pas possible, si ? Ce ne sont que de stupides animaux gouvernés par leur instinct. Votre bon sens vous permettra de vous en sortir. De les vaincre, même. Et puis, ils se mettent à chuchoter, et vous comprenez l'atroce vérité : l'animal, ici, ce n'est pas eux, mais vous. Vous êtes la proie face aux prédateurs. La nasse vient de se refermer, et ils ne vont pas tarder à vous mettre en pièces...

Défaussez la première carte du paquet de génération de monstres. Les monstres correspondants gagnent +1 en blocage. Placez cette carte sur leur carte de monstre.

La salle du démembrement

La salle semble entrer en floraison tout autour de vous. Des tentacules se mettent à ramper au plafond, alors que d'étranges excroissances apparaissent sur les murs et que le plancher grouille soudain de vie. Vous poussez un cri d'angoisse lorsque le sol tente de se saisir de votre botte. Vous lui échappez, mais ce n'est que partie remise. Le plafond vous attrape les cheveux. Vous vous débattez afin de vous enfuir, mais les abominations vous suivent et vous tirent dans toutes les directions. C'est alors que vous réalisez que la pièce cherche à vous démembrer...

**La corruption gagne la salle dans laquelle vous vous trouvez. Si elle était déjà corrompue, vous subissez
1 blessure.**

Juste sous la surface

Vous grattez le mur, sentant quelque chose qui palpite juste sous la surface. Vous recommencez, et cette fois, un autre grattement vous répond en écho, de l'autre côté de la paroi. Scritch. Scritch. Scrritch. Soudain, le mur vole en éclats, vous révélant un chaos infini. Un cœur d'ombres noires qui bat puissamment dans un néant hurlant. Votre cri d'effroi se perd dans la cacophonie ambiante alors que des larmes de sang s'écoulent par vos yeux, votre nez et vos oreilles. On dit bien qu'il ne faut pas gratter les plaies. Vous n'aurez pas le temps de regretter votre erreur...

La corruption gagne la salle dans laquelle vous vous trouvez. Si elle était déjà corrompue, dépensez tous vos points de santé mentale.

Au cœur du néant

Les lumières sont toujours allumées au-dessus de votre tête, mais leur intensité varie comme au rythme d'un cœur invisible. Pourtant, vous remarquez non sans perplexité que la pièce semble s'assombrir de seconde en seconde. C'est comme si la luminosité était absorbée tout autour de vous, pour vous plonger peu à peu dans le néant. Vous commencez à paniquer. Il fait si noir. Vous avez besoin d'y voir. De respirer. Lâchant ce que vous avez en main, vous partez en courant. Droit vers les ténèbres, jusqu'à vous perdre au fin fond de la nuit infinie...

La corruption gagne la salle dans laquelle vous vous trouvez. Si elle était déjà corrompue, défaissez toutes vos cartes de fouille sauf une.

Un million d'aiguilles

Le sol se couvre soudain d'épines dressées tels des poils hérissés. Vous poussez un cri de douleur lorsqu'elles traversent la semelle renforcée de vos bottes pour s'enfoncer dans vos plantes de pied. La douleur est telle que votre champ de vision se brouille. Vous ne pouvez plus bouger. Ce n'est pas seulement ces piquants, vous avez l'impression qu'ils vous ont injecté une neurotoxine. Et c'est alors que vous comprenez. Ce que vous voyez tout autour de vous, ce ne sont pas des épines, mais des aiguilles. Et lorsque vos jambes se dérobent, incapables de porter votre poids, vous vous affalez, face contre terre...

La corruption gagne la salle dans laquelle vous vous trouvez. Si elle était déjà corrompue, vous subissez un effet de **paralyisie**.

La peau vous démange

Votre peau grouille, et cette sensation se propage rapidement, traversant vos muscles, vos tendons et même vos os, alors qu'elle se répand dans tout votre corps. C'est comme une vague visible sous votre épiderme. Vous tentez d'empêcher sa progression en plaquant la main dessus, mais vous la sentez qui passe en dessous de votre paume et poursuit sa route de l'autre côté. Le pire, ce sont les démangeaisons. Vous avez l'impression que des milliers de petites pattes piétinent vos terminaisons nerveuses. Vous avez beau vous gratter, vous pincer, rien n'y fait. Il est temps de prendre des mesures plus drastiques. Vous dégainez votre poignard et l'amenez près de vos muscles qui dansent la sarabande sous votre peau.

Voyons si ces saletés résistent à ça...

Vous subissez 2 points de dégâts.

En plein brasier

Vous avez l'impression que tout votre corps a pris feu. Vous hurlez de douleur alors que toutes vos terminaisons nerveuses vous disent qu'elles se font incinérer par des flammes invisibles. Des lésions apparaissent sur vos bras. Des brûlures se manifestent sur votre cou et votre visage. Il vous faut de l'eau, et vite, ou vous allez mourir ! Vous en entendez tout près et vous courez dans cette direction. Devant vous, une salle immergée, et vous plongez dedans sans réfléchir. L'espace d'un instant, un immense soulagement vous envahit.

Puis, l'eau se met à bouillir...

Vous subissez 2 points de dégâts.

Le pouvoir de l'imagination

Elle est là, l'horreur qui hante vos pires cauchemars. En proie à une terreur abjecte, vous reculez en titubant, sans oser la quitter des yeux alors qu'elle se rapproche lentement, implacablement. Son regard transperce votre âme, une substance visqueuse goutte de ses dents pointues et ses longues griffes cliquètent à chacun de ses pas. Il n'y a aucune issue.

Après toutes ces années passées à vous tourmenter en rêve, le monstre va enfin pouvoir se repaître. Ses vrilles jaillissent avec violence, vous transperçant l'abdomen. Vous fermez les yeux en hurlant de douleur. Non ! Quitte à périr, que ce soit en regardant la mort en face, au moins ! Faisant appel à ce qu'il vous reste de courage, vous vous forcez à rouvrir les paupières.

L'abomination a disparu. Elle était issue de votre imagination. En revanche, la blessure, elle, est on ne peut plus réelle...

Vous subissez 1 blessure.

Ils creusent à l'intérieur

Quelque chose creuse en vous. Vous le sentez se faufiler entre vos organes, et même, parfois, créer une bosse sous votre peau, tel un serpent de mer évoluant juste sous la surface. Vous tentez de l'extraire par une incision, mais la chose est trop rapide. Elle ronge vos organes, déplaçant votre intestin au fil de ses pérégrinations. C'est au moment où elle vient buter contre votre estomac que vous parvenez à l'attraper. Elle pousse un hurlement suraigu lorsque vous l'arrachez avec violence à vos entrailles. Le sang coule à flots de votre ventre ouvert, mais au moins, vous avez réussi à vous débarrasser de l'intrus.

Vous subissez 1 blessure.

Rouge de colère

Ils complotent tous contre vous, vous le voyez bien aux regards en coin qu'ils vous lancent quand ils pensent que vous ne les voyez pas, à ce qu'ils chuchotent dans votre dos. Une brume rouge rétrécit peu à peu votre champ de vision, palpitant au rythme de votre cœur, qui bat de plus en plus fort dans votre poitrine. Mais vous aussi, vous pouvez jouer à ce petit jeu ! Vous allez leur montrer ce qui arrive quand on vous énerve. Lentement, vous sortez votre arme. Oh, oui, vous allez leur montrer. Vos ennemis aussi vont bientôt voir rouge, sauf qu'eux, ce sera le rouge du sang...

Chaque investigateur subit 1 point de dégâts.

Le chant des sirènes

Tout commence par un murmure au fin fond de votre esprit. Vous vous regardez les uns les autres, en demandant à vos compagnons s'ils entendent eux aussi cette voix irréelle. Elle est douce, presque belle. Et puis, soudain, elle se met à enfler, encore et encore, jusqu'à devenir un rugissement tel que vous tombez tous à genoux. Vous vous mettez à saigner par le nez, puis par les oreilles lorsque vos tympons éclatent. Le chant des sirènes s'adresse au plus profond de votre être et, l'un après l'autre, vous y succombez...

Chaque investigateur subit X point(s) de dégâts, X étant égal à son nombre de jetons de démence.

La toile

Vous sentez votre esprit connecté à celui de vos compagnons, comme si vous faisiez tous partie de la même toile. Vous avez même la sensation d'y être englués, et vous vous ouvrez les uns aux autres d'une façon extrêmement déplaisante.

Cette connexion ne vous aide pas à mieux connaître vos compagnons, elle vous oblige à plonger dans les plus sombres recoins de leur âme. Et puis, l'araignée sort de son antre. Vous ne la voyez pas encore, mais vous la sentez sur la toile, et à chaque fil tissé entre vos amis et vous, elle devient plus forte. Elle est affamée et, bien vite, son repas commence...

Répartissez X points de dégâts entre tous les investigateurs, X étant égal au nombre d'investigateurs, dont au moins 1 point pour vous.

Fuites

Une vive nausée vous submerge, vous et tous les autres membres de votre groupe. Pliés en deux, vous tombez tous à genoux, luttant pour ne pas vomir alors que votre estomac se rebelle avec violence. La douleur arrive par vagues de plus en plus intenses, et finalement, vous ne pouvez plus réprimer vos haut-le-cœur.

Sauf que ce ne sont pas des vomissures qui sortent de votre bouche, mais un liquide rouge et épais au goût cuivré. Tout autour de vous, vos compagnons sont aussi durement affectés et, en état de choc, vous comprenez ce qui vous arrive : vos organes sont en train de se liquéfier...

Répartissez X blessures entre tous les investigateurs, X étant égal à la moitié du nombre d'investigateurs (arrondissez à l'entier supérieur), dont au moins 1 blessure pour vous.

Concours de maladresse

Vos mains se mettent à trembler toutes seules. Fronçant les sourcils, vous les voyez être prises de spasmes violents. Vous les pressez contre votre corps, mais cela ne les calme pas. Alors, vous laissez tomber votre arme au sol et vous tentez frénétiquement de décrocher la trousse de premiers secours fixée à votre ceinture. Vous y parvenez non sans mal, mais elle vous échappe, et vous grimacez en entendant quelque chose se briser à l'intérieur quand elle heurte le sol. Vous effondrant à votre tour, vous tentez désespérément de reprendre le contrôle. Mais vous tremblez de tous vos membres, maintenant, et vous ne savez pas comment y mettre un terme...

**Défaussez toutes vos cartes de
fouille sauf une.**

Un poids écrasant

Vous réalisez avec stupéfaction que votre poids augmente. C'est à croire que la gravité est d'un seul coup beaucoup plus importante dans la station, ou que vos os se sont transformés en tubes en carton. Vous vous effondrez brusquement alors que votre masse continue de croître. Vous vous débarrassez le plus vite possible de votre équipement, qui vous écrase, mais même vos muscles finissent par devenir trop lourds, et vous ne parvenez plus à lever les bras. Vous ne pouvez plus bouger, et encore moins ôter ce que vous avez encore sur vous. Allez-vous finir par vous faire écraser par votre propre poids ?

Défaussez toutes vos cartes de fouille sauf une.

Infection

Avec une horreur grandissante, vous réalisez que votre équipement grouille d'insectes. Ils se promènent un peu partout sur vous, éclosant à partir de tout petits œufs avant de commencer à ronger tout ce qu'ils peuvent. Aux cris de vos coéquipiers, vous comprenez qu'eux aussi en sont infestés. Vite, vous vous débarrassez de votre équipement et le jetez au loin, avant d'écraser les derniers insectes restant sur votre corps. Et si vous ne parveniez pas à tous les tuer ? Et s'ils avaient déjà pondu ? Se pourrait-il que cette atroce sensation qui vous donne l'impression que des milliers de petites pattes cavalent sur tout votre corps ne soit pas une illusion ?

Chaque investigateur doit défausser une carte de fouille.

Un sacrifice approprié

Elle se dresse devant vous, fière et sévère, rayonnant d'une lumière blanche et crue qui lui donne un teint cireux. Ses yeux sont deux trous noirs dans son visage de porcelaine, et la peau de ses ailes ondule doucement dans la brise.

Vous buvez ses paroles alors qu'elle vous explique ce qu'elle souhaite : une offrande digne de l'ange qu'elle est. À son arrivée, elle a projeté vos coéquipiers en tout sens, et ils gisent par terre, assommés. Rien ne vous empêche donc de prélever ce dont vous avez besoin sur eux. Vous inclinant bien bas, vous présentez votre sacrifice à votre reine...

Les investigateurs doivent défausser un total de X cartes de fouille, X étant égal au nombre d'investigateurs (vous devez au moins en défausser une).

Les sultans fous

La réalité se craquelle sous vos pieds et vous plongez dans un univers de démente bouillonnante. Il ne reste plus rien du monde que vous aimez, plus rien à quoi vous raccrocher. Il n'y a plus que l'obscurité, l'aberration, la sphère. Toutes vos opinions sur la vie, toutes vos croyances se brisent telles des coquilles d'œufs lorsque vous les apercevez, les sultans fous qui baragouinent dans une langue étrange sous vos pieds. Ils tendent le bras vers vous, déployant leurs doigts incroyablement longs en claquant des dents, révélant ainsi leurs multiples rangées de crocs acérés. Hurlant à en perdre la voix, vous tentez de vous arracher les yeux. Mais malheureusement, même cela ne peut plus vous sauver, maintenant...

Vous perdez tous vos points de santé mentale.

Sombres murmures

Vous les entendez derrière vous. Leurs voix malsaines se moquent de vous en chuchotant alors que vous titubez dans le noir. Ils se rapprochent, puis s'éloignent, encore et encore, sans jamais cesser de murmurer. Vous retournant brusquement, vous tentez de les distinguer dans l'obscurité. S'agit-il de vos compagnons ? Vous avez presque l'impression de reconnaître leurs voix. Ils ont toujours aimé vous torturer de la sorte. Depuis le premier jour, vous savez qu'ils vous en veulent. La lumière revient, vacillante, l'espace d'un instant, et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un petit cri de surprise. Il n'y a personne derrière vous. Et pourtant, les murmures sont toujours là. Et ils se rapprochent...

Vous perdez tous vos points de santé mentale.

Une vision de l'avenir

Vous fronchez les sourcils en regardant par le hublot. Quelque chose avance dans les profondeurs enténébrées, une masse que vous voyez peu à peu apparaître au milieu de l'obscurité et de la vase qui se soulève sur son passage. Vous faites signe à vos compagnons de vous rejoindre et, côte à côte, vous plissez les yeux pour mieux y voir. Et c'est alors que vous l'apercevez. L'avenir se révèle à vous, sous la forme d'une vision immense qui englobe tous les continents. Le monde est en flammes. Hommes et femmes hurlent de terreur avant de s'entredéchirer, tandis que des abominations remontent des abîmes pour se livrer à la vivisection de l'humanité. Le voilà, l'avenir. Et vous ne pouvez rien faire pour l'empêcher...

Chaque investigateur perd 1 point de santé mentale.

Peur électrique

C'est comme si un courant électrique reliait vos esprits pour vous faire fusionner. Vous voyez au travers d'une multitude d'yeux. Vous respirez grâce à une myriade de bouches. Et les peurs de tous ces gens deviennent vôtres. Vous poussez un cri d'effroi lorsque des terreurs que vous n'auriez jamais imaginées possibles étreignent votre cœur. Cet endroit est si exigü. Et il n'y a plus que vous. Si vous venez à vous noyer ici, quelqu'un l'apprendra-t-il un jour ? Tétanisés par la panique, tous les membres de votre équipe s'effondrent. Il y a trop de peurs en vous et vous les ressentez toutes ensemble. Même le plus courageux des hommes ne pourrait y résister...

Les investigateurs perdent un total de X points de santé mentale, X étant égal au nombre d'investigateurs (vous en perdez au moins 1).

Horreur et tuméfaction

Cela devient difficile de bouger. Vous avez l'impression que vos jambes pèsent trente kilos chacune. En vous penchant pour les examiner, vous remarquez qu'elles ont gonflé. Avec horreur, vous vous demandez même si elles ne seraient pas en train de se transformer en autre chose. Les veines de vos mollets sont horriblement saillantes, et elles palpitent au rythme de vos battements de cœur. Quant à votre peau, elle est en train de se remplir d'un fluide étrange qui lui donne une teinte verdâtre. Soudain, vous entendez du bruit derrière vous. Des grognements et des pincés qui claquent. Vous pourrez peut-être soulager un peu vos jambes douloureuses en y pratiquant des incisions suffisamment grandes et profondes pour en extraire cette immonde substance. Mais est-ce vraiment une bonne idée ?

Vous avez le choix entre subir 1 blessure ou un effet de lenteur.

Troubles

La chose tourne autour de vous. Elle vous traque. Vous essayez de ne pas la quitter du regard, mais la panique enfle en vous lorsque vous réalisez que vous n'arrivez pas à la distinguer nettement. Votre vision est toute trouble, et vous sentez que vous avez du mal à garder votre équilibre. C'est un peu comme si le haut et le bas s'inversaient brusquement, encore et encore. Vous devez trouver le moyen de vous recentrer ou cette sensation finira par vous tuer. Votre regard se pose sur votre poignard, qui vous semble avoir trois lames.

La douleur vous permettra peut-être de reprendre vos esprits. Vous placez la main sur le mur, mais au dernier moment, vous hésitez.

N'y a-t-il vraiment aucun autre choix ?

Vous avez le choix entre subir 1 blessure ou un effet d'affaiblissement.

Torpeur

Une grande torpeur se répand dans tout votre corps. Vous la sentez qui se propage à vos doigts pour commencer, puis à vos bras et à vos jambes. Vous avez du mal à respirer et votre langue gonfle dans votre bouche. Il doit bien y avoir un moyen de lutter contre cela.

*Peut-être vous a-t-on inoculé un genre de poison. Une saignée pourrait éventuellement vous permettre de le chasser de votre organisme, à condition de ne pas perdre de temps. Mais le moindre geste vous demande tellement d'efforts... Finalement, votre bras vous obéit et vous entaillez votre chair. Sauf que cela ne suffit pas. Une autre incision, vite !
Mais c'est si dur de bouger...*

Vous avez le choix entre subir 1 blessure ou un effet de **paralyse.**

Abandon

Vous ne parvenez plus à bouger les jambes. Baissant les yeux, vous voyez des mains glissantes qui ont jailli du sol et qui vous enserrant les chevilles. Les doigts humides semblent adhérer à votre peau. Soudain, les gens qui se trouvent sous le plancher se mettent à murmurer et vous reconnaissez leurs voix. Votre mère, votre sœur, votre amour. Toutes les personnes que vous avez abandonnées. Elles veulent que vous les rejoigniez. Elles en ont assez de vous voir vous enfuir et, cette fois, elles sont fermement décidées à vous retenir. Vous vous penchez pour tenter de vous dégager, mais elles vous serrent trop fort. Vous leur appartenez, et elles ne vous laisseront plus jamais partir. Plus jamais...

Vous subissez un effet de lenteur.

Zone de conflit

Vous levez votre arme pour attaquer l'abomination qui vous traque lentement, méthodiquement. À ce moment, la réalité bascule, pour être remplacée par une vive lumière blanche et vous vous retrouvez dans une zone de conflit. Les déflagrations se succèdent, secouant le sol sous vos pieds, tandis qu'à côté de vous, votre meilleur ami disparaît dans une explosion de viscères. Alors que la peur vous saisit, les soldats ennemis franchissent votre dernière ligne de défense. Sans réfléchir, vous ouvrez le feu et la tête du premier, puis celle du deuxième, éclatent tels des raisins passés au four à micro-ondes. Vous ne pouvez plus le supporter. Fermant les yeux, vous suppliez le ciel de chasser cette vision de cauchemar. Et l'abomination en profite pour porter le coup de grâce...

**Vous subissez un effet
d'affaiblissement.**

Paralyisie

Vous vous affalez tel un sac de farine, heurtant le sol dans un bruit sourd. Vous ne pouvez plus rien bouger, sauf les yeux. Le reste de votre corps est comme pétrifié. Que vous arrive-t-il ?

Pourquoi ne... Oh, non ! Vous les voyez approcher dans l'ombre. Lentement, d'abord, mais il ne leur faut pas longtemps pour comprendre que votre enveloppe charnelle est devenue votre prison. Alors, ils s'enhardissent, venant toujours plus près. La gueule ouverte, affamés. Vous ne pouvez pas rester ici !

Ils se penchent sur vous, maintenant, et un grognement menaçant monte de leur gorge.

Vous devez fuir au plus vite ! Pourquoi votre corps refuse-t-il de vous obéir ?

Vous subissez un effet de **paralyisie.**

Boursouflures

Dans un grand bruit, la grille sur laquelle vous venez juste de marcher est violemment secouée, de même que celles que vous voyez sur votre gauche et votre droite. Poussant un cri d'effroi, vous tentez de vous enfuir alors que le sol se gondole et semble exploser tout autour de vous. Les grilles sont projetées dans les airs et retombent dans un vacarme assourdissant, tandis que des créatures bouffies s'extraient avec peine des canalisations sous-jacentes où elles se tenaient cachées. Un immonde gargouillis jaillit de leur gorge et elles avancent vers vous, leurs huit pattes cliquetant sur le sol métallique. Un pus jaunâtre s'écoule des énormes bubons qui éclatent les uns après les autres sur leur dos, et vous ne pouvez vous empêcher de remarquer qu'elles ne cessent d'enfler. Si ça continue, elles vont finir par exploser.

3 Boursouflés apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Le retour de la peste

Ses yeux brûlent de rage derrière son masque de plongée sombre, et un nuage de ténèbres l'enveloppe telle une aura de pestilence.

La créature infernale avance, et le champ de noirceur qui l'entoure semble attirer tout ce qui se trouve à proximité. Il ne dévore pas vraiment les objets, vous avez plus la sensation d'être en présence d'une sorte de néant qui fait disparaître tout ce qu'il touche. De plus près, le monstre vous fait penser à un croquis de médecin de peste que vous avez vu dans un vieux livre.

Et alors que vous vous faites cette réflexion incongrue, il lève son lance-harpon et vous vise entre les deux yeux.

1 Purge apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Les abandonnés

La cacophonie des abandonnés résonne dans votre tête, et vous fermez les yeux pour mieux vous concentrer et tenter de ne plus les entendre. Finalement, en désespoir de cause, vous vous mettez même les mains sur les oreilles, mais en vain. Leurs sanglots s'insinuent partout. Et puis, soudain, vous entendez un hurlement de métal torturé. Ouvrant les yeux, vous voyez les âmes en colère qui s'élèvent d'une flaque d'eau proche et se rassemblent, gagnant sans cesse en substance pour donner vie à une créature vengeresse. Sans doute portait-elle autrefois un scaphandre, mais celui-ci n'est plus que lambeaux, avec des tentacules jaillissant par tous les interstices. Enfin solide, l'abomination vous aperçoit, et elle pousse un rugissement exprimant une rage infinie.

1 Naufragé apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Injection

La créature semble capable de fondre telle une bougie pour traverser les murs, son corps immonde et gélatineux frétilant et se déformant pour s'insinuer dans la moindre fissure. Vous la voyez s'extraire de la paroi avec un long cri aigu et elle se laisse tomber par terre devant vous dans un bruit d'éclaboussure répugnant. Une sorte de trompe se déploie sous sa bouche et, avant que vous n'ayez le temps de bouger, elle se jette sur vous et plante son appendice dans votre mollet.

Aussitôt, sous vos yeux effarés, la créature se rabougrit, se ratatine, comme si elle s'injectait elle-même, totalement, dans votre sang.

Horrifié, vous tentez de l'arracher en hurlant, mais il est déjà bien trop tard.

3 Parasites apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Au royaume de l'illusion

Tout autour de vous, le monde se trouble dans un chatolement de couleurs, et vous manquez de perdre l'équilibre alors que les murs et le plancher ondulent à chacun de vos pas. Quelque chose approche, vous en avez la certitude. Mais quoi ? Et où se trouve cette nouvelle menace ?

Elle semble remonter le couloir en flottant... à moins qu'elle ne rampe par terre, ou... Vous vous immobilisez en poussant un cri de surprise. De prime abord, vous avez cru avoir affaire à une abomination pleine de tentacules grouillants et à l'épiderme couvert de tendons épais et de poches translucides battant comme autant de cœurs. Mais alors qu'elle s'avance, vous réalisez que cette chose, c'est vous. Et que vous avez l'air incroyablement affamé.

1 Hallucination apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

La mort n'est pas une fin

Vous avez tué ce monstre, ça ne fait aucun doute. Mais pourquoi le monde semble-t-il revenir en arrière ? Les objets reprennent la place qui était la leur avant le début du combat, et même les balles reviennent dans le canon de votre arme alors que la créature se relève. Son sang bleu vif retourne dans son corps et ses plaies se referment dans un bruit répugnant. La voilà de nouveau indemne. Non, non ! Vous l'aviez tuée ! Elle était morte ! L'abomination décolle lentement, à la verticale, en laissant échapper un gazouillis moqueur. Ses tentacules frétilent aux deux extrémités de son corps, et elle se laisse une nouvelle fois retomber sur vous.

1 Immortel apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Une rage aveuglante

La femme gît sans vie au bout du couloir, les bras en croix. Sans vie ? Pourtant, les morts ne devraient pas pouvoir pleurer, si ? Soudain, un écho répond à ses sanglots et, vous retournant, vous apercevez une seconde inconnue, allongée par terre, elle aussi. Et alors que vous tentez de comprendre ce qui se passe, toutes deux se relèvent en même temps et se ruent sur vous en hurlant, à une vitesse incroyable. Quand elles s'approchent, vous remarquez que leur visage est comme coupé en deux par une longue bouche de travers, et alors qu'elles vous atteignent, vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'il ne s'agit pas d'une bouche, mais d'un œil géant.

2 Rancunes apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

La litanie du malheur

Vous sentez quelque chose de froid et de gluant s'enrouler autour de votre mollet. Baissant les yeux, vous voyez qu'une main palmée est parvenue à s'extraire des viscères et des formes de vie marines improbables qui jonchent le sol et qu'elle vous caresse tendrement la jambe. Une terrible sensation de désespoir s'abat alors sur vous. Vous avez tant perdu. Vous avez lutté de toutes vos forces... et pourquoi ? Vous allez tous mourir ici, de toute façon. Pourquoi continuer à vous battre ? Vous vous laissez tomber par terre et, quand le bras s'enroule autour de vous, vous ne protestez pas, bien au contraire. Vous avez enfin trouvé quelqu'un pour vous reconforter.

1 Désespoir apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

À la dérive

Vous n'avez jamais ressenti un tel épuisement. C'est comme si tous les traumatismes que vous avez subis et toutes les horreurs que vous avez endurées vous tombaient dessus d'un seul coup. Vous tenez à peine debout, mais impossible de vous arrêter pour dormir, ils n'attendent que ça. Relevant les yeux, vous voyez l'un d'eux avancer vers vous comme s'il flottait au-dessus du sol. Ses bras, qui ressemblent plus à des faisceaux de tentacules, vous font signe d'approcher. Il vous appelle par votre nom, vous enjoint à vous reposer. Vous vous sentez partir à la dérive alors qu'il continue de vous parler, en vous disant de rêver d'un autre monde, où les étoiles sont noires et sur lequel règne un roi en jaune. Ce monde, c'est le vôtre, désormais. Et ce monarque, c'est votre nouveau maître.

1 Dériveur apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Pluie estivale

Vous sentez plusieurs gouttes d'eau sur votre crâne. Fronçant les sourcils, vous levez la tête au plafond. Là, l'humidité se rassemble sur les canalisations et les lampes, formant de grosses gouttes qui finissent par tomber les unes après les autres. Elles sont trop importantes pour qu'il s'agisse de condensation et vous êtes incapable de déterminer ce qui cause ce phénomène, mais on dirait une petite bruine estivale qui vous rafraîchit agréablement... et puis, subitement, la pluie se transforme en déluge rugissant, comme si plusieurs tuyaux d'incendie se mettaient brusquement à déverser des trombes d'eau sur vous. La violence du choc vous fait perdre l'équilibre et, alors que l'eau se met rapidement à monter, vous réalisez que ce que vous preniez pour une petite pluie fine est en passe de vous noyer.

Placez 1 jeton de salle inondée sur chaque case de la pièce où vous vous trouvez, sauf s'il y en a déjà un.

Sang et eau

Vous n'avez pas ménagé vos efforts, mais là, cela devient ridicule. Vous ruisselez littéralement de sueur, à un point que vous n'aviez jamais connu, et vos vêtements sont totalement trempés. La transpiration vous pique les yeux et vous y voyez de plus en plus flou. Et puis, baissant la tête, vous remarquez que le plancher transpire, lui aussi. Ainsi que les murs, et le plafond. Toute cette eau se déverse autour de vous et le niveau monte. Vous devez bouger, et vite, ou vous risquez fort de vous noyer dans un océan de sueur.

Conservez cette carte. Au début de votre activation, placez 1 jeton de salle inondée sur la case où vous vous trouvez, sauf s'il y en a déjà un.

Motus et bouche cousue

Paniqué, vous réalisez subitement que vos lèvres sont en train de se coudre toutes seules. La chair de votre lèvre supérieure s'enfonce dans l'inférieure et remonte de l'autre côté tel un fil, tant et si bien qu'à ce rythme, elles auront bientôt totalement fusionné. Vous insinuez deux doigts dans l'interstice restant, tentant désespérément de les forcer à se rouvrir, mais c'est sans espoir. En dépit de tous vos efforts, votre bouche continue de se refermer, et vous n'avez pas d'autre choix que de retirer précipitamment vos doigts pour éviter qu'ils se retrouvent prisonniers. Et une fois vos lèvres totalement cousues, le phénomène se propage à vos narines.

Conservez cette carte. Vous devez dépenser 1 point d'oxygène chaque fois que vous voulez accomplir une action, même si la salle dans laquelle vous vous trouvez n'est pas inondée.

Du ciment plein les bronches

Vos poumons sont en train de se remplir d'une substance inconnue. Écarquillant les yeux d'effroi, vous regardez tout autour de vous, cherchant quoi faire, mais vous êtes totalement impuissant. Le fluide s'accumule dans vos bronches et vous avez de plus en plus de mal à respirer. Tombant à genoux, vous tousssez de toutes vos forces, avant de vous mettre à vomir. Vous ne sauriez dire ce que vous vous attendiez à expulser. Du sang ? Du mucus ? En tout cas, pas cette vase grisâtre. D'ailleurs, en y regardant de plus près, on dirait plutôt du ciment en train de prendre.

Conservez cette carte. Votre niveau maximum d'oxygène est réduit de 3 points.

Le passager clandestin

Les autres ne peuvent pas voir la chose accrochée à votre colonne vertébrale, mais vous ne la sentez que trop bien. Ses griffes sont profondément plantées dans votre dos et sa petite bouche garnie de dents acérées refuse de lâcher votre moelle épinière. Chacun de vos gestes se traduit par une douleur lancinante qui irradie dans tout votre système nerveux. Vous tentez de l'attraper, mais elle s'est nichée entre vos omoplates, pile à l'endroit que vos doigts ne peuvent pas atteindre. Vos amis sont persuadés que vous vous faites des idées, mais c'est impossible. Une telle souffrance est inimaginable.

Conservez cette carte. Au début de votre activation, vous subissez 1 point de dégâts.

Tessons de verre

Vous poussez un cri de douleur en vous ouvrant le talon. C'est comme si vos bottes étaient pleines d'éclats de verre coupants. Vous vous arrêtez pour les ôter. Pas de verre à l'intérieur, mais tout un tas de coupures sanguinolentes sur la plante de vos pieds. Vous en touchez délicatement une du bout des doigts et un hurlement vous échappe lorsqu'une nouvelle entaille apparaît sur toute la longueur de votre avant-bras. Puis, d'autres se forment dans votre dos, ou encore sur votre torse. Elles ne sont pas profondes, mais si ça continue, cela va très vite devenir un sérieux problème.

Conservez cette carte. Votre maximum de santé est réduit de 1.

Gloussements dans la brume

Une brume envahissante s'est abattue autour de vous, rafraîchissant l'atmosphère. Vous avez l'impression qu'elle devient plus épaisse et plus sombre à chacun de vos pas, comme si elle cherchait à vous étouffer. C'est à ce moment que vous commencez à entendre le bruit. Ils sont là, tout près, juste en bordure de votre champ de vision, et ils ont l'air d'être nombreux. Ils discutent entre eux et se moquent de vous, leurs étranges gargouillis se rapprochant sans cesse. Vous tirez au hasard, espérant les toucher, mais vous sentez bien qu'aucune de vos balles ne fait mouche. Et ils sont toujours là, tout autour de vous. Pourquoi refusent-ils de vous laisser tranquille ?

Conservez cette carte. Votre maximum de santé mentale est réduit de 1.

Une blessure superficielle

La morsure que vous avez subie dégage une odeur de chair en décomposition. Sortant votre trousse de premiers secours, vous recousez précautionneusement la plaie, serrant les dents chaque fois que l'aiguille s'enfonce dans votre peau. Mais juste au moment où vous terminez votre dernier point de suture, une nouvelle blessure s'ouvre juste en dessous, libérant une puanteur encore plus grande. Alarmé, vous tentez de la refermer, elle aussi, mais à peine avez-vous fini qu'une troisième apparaît, puis une quatrième, chacune semblant plus gangréneuse que la précédente. Vous ignorez quel est le problème, mais une chose est sûre : un mal terrible vous ronge de l'intérieur.

Conservez cette carte. Chaque fois que vous récupérez de la santé, vous êtes guéri de 1 blessure de moins que prévu.

Fièvre cérébrale

Votre cerveau est bouillant, comme s'il menaçait de se liquéfier. Vous avez le crâne en feu et, chaque fois que vous tentez de réfléchir, la fournaise enfle un peu plus. Vous êtes trempé de sueur, mais cela ne vous rafraîchit en rien. Vous tentez désespérément de trouver le moyen de soulager la douleur qui va en s'intensifiant, mais en vain. À chaque instant qui passe, vous sentez votre raison vaciller un peu plus, comme si vous approchiez d'un gouffre sans fond dont vous savez que vous ne remonterez pas si vous veniez à tomber dedans.

Conservez cette carte. Chaque fois que vous récupérez de la santé mentale, vous en récupérez 1 point de moins que prévu.

Dans les flammes

Remarquant que quelque chose a été glissé entre une canalisation et le mur, vous vous dépêchez d'aller voir de quoi il s'agit. Une arme, peut-être ? Si c'est le cas, elle pourrait vous être d'une grande utilité. Mais alors que vous tendez la main pour vous en emparer, un phénomène étrange se produit. L'objet se met à briller, puis à fondre. Des flammes apparaissent à sa surface, vous brûlant la main. Surpris, vous reculez précipitamment et, à cet instant, vous ressentez une vive chaleur derrière vous. Vous vous retournez juste à temps pour voir les départs de feu se multiplier sur toute la longueur du couloir.

Prenez les 10 premières cartes du paquet de fouille et retirez-les de la partie.

Ténèbres oppressantes

Vous sentez une force terrible qui vous écrase de tout côté. Vos compagnons se resserrent autour de vous, comme si, ainsi massés, vous aviez plus de chances de résister à cette présence oppressante. Mais le plus terrifiant, ce n'est pas la crainte de finir broyé, c'est le néant qu'il y a derrière. Car vous sentez bien qu'au-delà de cette inexplicable force écrasante, il n'y a que la fureur du vide. Le désespoir vous gagne et vos muscles se raidissent. Les avènements possibles que vous vous étiez imaginés... aucun ne se réalisera. Tout disparaît inéluctablement, le passé comme le futur. Et vous avec eux.

Prenez les 10 premières cartes du paquet de conscience et retirez-les de la partie.

Tremble le monde

Vous pensiez savoir ce qui vous attendait. Vous aviez la certitude d'avoir compris. Mais le monde est en train de changer autour de vous, et les horreurs que vous croyiez vaincues ressortent de l'ombre pour recommencer à vous terroriser. Les salles qui avaient jusque-là réussi à résister à la propagation du mal se mettent à grincer, comme si une force malfaisante tentait d'y entrer. Et vous vous retrouvez pris au piège au beau milieu de tout cela, sans pouvoir rien faire d'autre qu'attendre la venue de la prochaine abomination.

Prenez la pile de défausse du paquet de cartes de génération de monstres, remettez-la dans le paquet et mélangez le tout. Puis, mélangez également le paquet de cartes de corruption. Cela fait, piochez 1 carte de génération de monstres et résolvez-la.

Sous les ongles

Quelque chose grouille sous vos ongles. Une colonie de créatures minuscules qui poussent de plus en plus fort, séparant la kératine de la peau avec laquelle elles ont fusionné. Impuissant, vous voyez apparaître de petits tentacules noirs qui sortent de votre chair dans un jaillissement de sang. Vous avez rarement ressenti une souffrance aussi intense et, tout près de vous, vos compagnons se tordent de douleur et tombent à genoux alors que les mêmes vrilles obscures poussent de leurs doigts. En les voyant frétiller à l'air libre tandis que vos ongles noircissent et tombent tout seuls, vous ne pouvez vous empêcher de craquer. Trop, c'est trop !

La démenche de chaque investigateur augmente de 1.

La substance noire

Les créatures vous encerclent, mais vous parvenez à les contenir, et même à les repousser. Peut-être avez-vous une chance de survivre, finalement... C'est à cet instant que la substance noire se met à jaillir du sol tel un geyser. Vous en voyez également qui s'écoule des fissures des murs et du plafond et, bien vite, elle recouvre les monstres d'une couche de ténèbres infinies. Aussitôt, leurs gueules garnies de crocs acérés s'ouvrent pour laisser échapper une cacophonie de cris discordants tandis qu'ils se redressent, semblant reprendre des forces. Un gémissement de désespoir vous échappe. Les avoir contenus jusque-là n'aura servi à rien. Vous ne vous en sortirez jamais.

Les blessures de tous les monstres non épiques se referment et ils récupèrent la totalité de leur santé perdue.

Les affres de la soif

Vous entendez des bruits de succion et des gargouillis à l'angle du couloir. Levant votre arme, vous jetez un œil, et un frisson de révulsion vous parcourt en apercevant une monstruosité qui ne semble être qu'un amas de gueules et de tentacules. Chacune de ses bouches est accrochée avec avidité à ce qui devait autrefois être un homme, mais elles s'en détachent dans un bruit répugnant lorsque la créature prend conscience de votre présence. Se tournant vers vous, elle laisse échapper un concert de miaulements, puis elle avance dans votre direction en se poussant à l'aide de ses tentacules, claquant des dents de plus en plus frénétiquement au fur et à mesure qu'elle se rapproche.

1 Assoiffé apparaît sur votre case.
Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Les griffes de la nuit

Des bruits de pas pesants résonnent dans les couloirs, accompagnés de l'insupportable grincement de griffes contre le métal. Vous retenez votre respiration. La chose est tout près. Tremblant de tous vos membres, vous vous retournez et vous la voyez, là, devant vous. Elle avance d'une démarche traînante, faisant racler ses longues mains griffues sur le sol. Une langue démesurée et garnie de crocs jaillit de sa bouche. Un long grondement sort de sa gorge alors qu'elle se redresse de toute sa taille et tend les bras vers vous, sa langue claquant tel un fouet de plus en plus près de votre tête.

1 Atrocité apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

La chair difforme

Sans doute s'agissait-il d'hommes, autrefois. Vous le voyez à leur regard à moitié vitreux et à leur démarche traînante et hésitante. Mais, lorsqu'ils s'approchent, vous comprenez sans le moindre doute possible qu'ils n'en sont plus. Leur corps est hérissé de pointes et de nageoires, leurs dents ressemblent à celles des piranhas et leur épiderme est couvert d'écailles. Mains tendues vers vous, ils s'expriment dans une langue infâme qui est plus un mélange de gargouillis et de cliquetis qu'autre chose. Ils vont vous conduire jusqu'à elle. Et quand elle vous aura obligé à les aimer, vous aiderez Dagon à se réveiller.

2 Profonds apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

La prêtresse de l'immonde

Elle avance vers vous d'une démarche souple, presque séductrice. Les tentacules qui lui font office de cheveux ondulent autour de son visage alors qu'elle tend ses longs doigts effilés vers vous avec avidité. Elle devrait vous repousser, et pourtant, une partie de vous n'a qu'une seule envie : céder à ses désirs. Vous saisissant tendrement les cheveux au niveau de la nuque, elle vous tire la tête en arrière. D'étranges paroles gutturales jaillissent de sa gorge, aussitôt suivies par une bile noire et visqueuse, qui sort de sa bouche pour s'écouler dans la vôtre.

1 Hydre apparaît sur votre case.
Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.

Intubation

La créature grimpe sur votre corps en galopant, escaladant votre jambe avant de sauter sur votre torse, puis votre cou. Vous cherchez de l'aide auprès de vos compagnons, mais eux aussi sont agressés par de petits monstres identiques. Les pattes chitineuses de la créature vous forcent à ouvrir la mâchoire et elle se faufile dans votre bouche, se calant entre votre langue et votre gencive. Dès qu'elle s'est installée, vous sentez quelque chose de long et d'humide s'insinuer dans votre gorge. Un tube de chair. Vous ignorez ce que ce parasite cherche à faire, mais vous avez de plus en plus de mal à respirer.

Le niveau d'oxygène maximum de chaque investigateur est réduit de 1. Gardez cette carte à côté du plateau de jeu, afin que personne ne l'oublie.

Hyperventilation

C'est quand vous n'arrivez plus à respirer que la panique vous envahit. L'anxiété comprime votre cage thoracique, vos muscles se raidissent et votre rythme cardiaque s'emballe. Votre bouche s'ouvre par réflexe, et le peu d'air qu'il restait dans vos poumons s'échappe alors que vous tentez de reprendre le contrôle de ce corps qui vous trahit. Vous allez mourir ici... vous allez mourir ici... VOUS ALLEZ MOURIR ICI !

Enfin, vous parvenez à surmonter la crise d'angoisse, mais il est trop tard. Vous n'avez plus d'oxygène et vos poumons commencent déjà à vous brûler. Peut-être aviez-vous raison de paniquer, finalement...

Vous perdez 3 points d'oxygène.

Miroir de souillure

Le panneau de verre sali domine le mur du fond. Une fenêtre d'observation ? Vos amis et vous fouillez rapidement la pièce et, ne remarquant rien d'anormal, vous vous approchez de la vitre pour voir ce qu'il y a de l'autre côté. Mais au moment où vous plissez les paupières pour essayer de distinguer ce qu'il y a derrière, elle se transforme en miroir. Une version difforme de vous-même dégoulinant d'une substance huileuse noire et visqueuse vous renvoie votre regard. Vous poussez un cri de surprise, et vos coéquipiers en font de même. À cet instant, votre reflet inspire, et vous sentez vos poumons qui se vident. Votre double vous vole votre oxygène, devenant pour sa part de plus en plus tangible. Soudain, le miroir explose, et votre doppelgänger en sort, de même que ceux de vos compagnons. Vos doubles malfaisants sont libres... et affamés.

Chaque investigateur perd 1 point d'oxygène.

Les victimes

Elles sortent du sol en fusion. D'abord, leurs bras, qui s'extraient avec difficulté de cette terre à consistance de chair. Puis, leur torse, leur abdomen, et finalement leurs jambes. Leurs corps sont pris de spasmes alors qu'elles se dressent devant vous, leurs mains griffant l'air dans votre direction, comme si elles sentaient instinctivement que vous avez ce qu'elles recherchent. Puis, elles se mettent à avancer vers vous d'une démarche traînante, en se contorsionnant comme si elles étaient atteintes de la danse de Saint-Guy. Vous savez qu'elles cherchent juste à survivre, à redevenir ce qu'elles étaient autrefois. Mais vous aussi.

3 Victimes apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démente.

Collecte d'âmes

Vous les apercevez en tournant à l'angle du couloir : deux collecteurs au hublot illuminé par la lueur des âmes qu'ils ont dérobées. L'un d'eux arrache brutalement son harpon de la poitrine d'un pauvre bougre, tandis que le second lui tranche la tête d'un seul coup de cisailles. Vous ne pouvez retenir un petit cri d'effroi en le voyant ouvrir le crâne de leur victime pour récolter la matière grise et les fragments d'âme qui se trouvent à l'intérieur. Hélas, l'autre vous a entendu. Tournant son fusil lance-harpons tout juste rechargé dans votre direction, il vise votre torse et tire en une fraction de seconde.

2 Collecteurs apparaissent sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.


Vivisection

Plusieurs rangées de tables d'opération sont disposées en rang d'oignon dans la salle qui s'étend devant vous. Le cœur au bord des lèvres, vous voyez les corps mutilés des pauvres bougres soumis à des expériences perverses. La plupart ont été ouverts, leur chair décollée ayant été épinglée à la table afin de libérer pleinement l'accès à leurs organes. Lentement, vous avancez dans cette chambre mortuaire, en évitant de regarder les victimes. Et puis, l'une d'elles bouge. Le souffle coupé, vous la voyez s'asseoir sur la table. Sa bouche mutilée est à moitié ouverte, et son bras qui s'achève par une longue griffe est garni de crocs acérés en dents de scie. Vous apercevant, le monstre rugit de rage.

1 Disséqué apparaît sur votre case. Si vous n'utilisez pas ce monstre dans votre partie, piochez une autre carte de démence.


Sacrifice

L'infirmière éthérée flotte lentement vers vous, pleine de sollicitude, alors que sa robe blanche ondule autour de ses pieds invisibles. « Puis-je faire disparaître votre douleur ? » demande-t-elle. Vous acceptez tous du fond du cœur. Elle est si gentille, si gracieuse. Tendant la main dans votre direction, elle absorbe les souffrances de tous vos amis. Puis, enfin, elle se tourne vers vous. « Que cela vous serve de leçon, dit-elle. Tout ce qui est précieux exige un sacrifice. » Aussitôt, son visage se déforme et ses dents s'allongent pour se transformer en crocs monstrueux, tandis qu'elle s'abat sur vous pour se payer du service rendu à vos compagnons.

Tous les autres investigateurs doivent lancer 1 . Tous ceux qui obtiennent un succès guérissent de 1 blessure. Quant à vous, vous subissez 1 blessure par succès obtenu par vos compagnons.

Sacrilège

L'infirmière éthérée flotte lentement vers vous, pleine de sollicitude, alors que sa robe blanche ondule autour de ses pieds invisibles. « Puis-je faire disparaître votre douleur ? » demande-t-elle. Vos compagnons reculent prudemment, brandissant leurs armes. « Vous aussi, vous souhaitez refuser mon cadeau ? » s'enquiert l'infirmière en vous regardant. Vous secouez la tête, et elle avance vers vous pour vous embrasser sur le front. Une agréable chaleur vous enveloppe et la douleur que vous éprouvez se dissipe. Puis, l'infirmière se retourne vers vos amis en disant : « Pour leur sacrilège, ils vont payer le prix du cadeau que vous avez reçu. » Sur ces mots, son corps se transforme dans un grand craquement, et elle frappe.

Tous les autres investigateurs doivent lancer 1 . Tous ceux qui obtiennent un échec subissent 1 blessure. Quant à vous, vous guérissez de 1 blessure par échec obtenu par vos compagnons.

L'hystérie croissante

Vous êtes en train de perdre la raison, comme si elle n'était plus qu'un amas de lambeaux retenus entre eux par un fil qui se dénoue de plus en plus vite. Ce que vous avez retrouvé de votre identité vous fait l'effet d'être une coquille d'œuf surplombée par une énorme épée de Damoclès prête à s'abattre sur elle. Combien pourrez-vous encore en endurer ? Votre âme recommence à vous échapper, par fragments qui se perdent dans le vide insondable et affamé. À combien de chocs pourra-t-elle encore résister ? Un ? Deux ? Vous n'en savez rien, mais tout porte à croire que vous allez bientôt le découvrir.

Conservez cette carte. Lorsque vous piochez une carte de démente, votre démente augmente de 1 point.

La faim de West

Un esprit étranger rôde à l'intérieur du vôtre. Vous le sentez qui fouille dans votre subconscient, comme s'il tentait de trouver le chemin de votre âme. Le désir qui l'anime vous est clairement perceptible. Sa faim dévorante. Il veut s'emparer de tout ce qui fait l'intégralité de votre personne, et il est si puissant... Vous luttez pied à pied contre cette invasion mais, même quand vous parvenez enfin à le repousser, vous le sentez qui reste là, tout près, testant vos défenses tout en absorbant tout ce qui passe à proximité. Vous ne devez pas le laisser entrer, car si jamais il arrive à s'insinuer en vous, ne serait-ce qu'un tout petit peu, il vous dévorera de l'intérieur.

Conservez cette carte. Vous ne pouvez plus piocher la moindre carte de conscience.

La réalité lacérée

La panique vous envahit lorsque vous sentez vos liens avec la réalité, ou du moins avec cette réalité-ci, se disloquer les uns après les autres. Votre jambe disparaît l'espace d'un instant, puis revient. Votre main fait de même, lâchant l'arme qu'elle tenait, et vous regardez votre torse avec crainte alors qu'il se met à luire, lui aussi. À court terme, ce phénomène risque fort de vous compliquer la vie. Mais que se passera-t-il ensuite ? Êtes-vous condamné à disparaître totalement ? Et dans ce cas, réapparaîtrez-vous ailleurs, ou bien cesserez-vous purement et simplement d'exister ?

Conservez cette carte. Les [5] que vous obtenez aux dés ne sont plus considérés comme des succès.