

1

Vorace



1

0


2


0

DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

**Attaque** : l'investigateur subit temporairement -1  en résistance par **Vorace** présent sur sa case.

 : le **Vorace** gagne +1 en résistance.

1

1

## Agonie

2

0

1

1

DÉPL.

ATTAQUE

🐉 **Attaque** : lancez 1 🎲 à la fin de l'attaque.

👁️ : l'investigateur a le choix entre subir  
1 blessure ou un effet de **paralyse**.

3

1

## Hystérie



0

0

1

2

SPÉCIAL

DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

**Spécial** : si cette **Hystérie** possède un investigateur, celui-ci subit 2 blessures (♣ : plus un effet de **lenteur**) et l'activation de l'**Hystérie** s'achève aussitôt. Sinon, ignorez cette action.

**Attaque** : l'investigateur est **possédé** par l'**Hystérie** au terme de l'attaque (♣ : il subit également un effet de **lenteur**).

2

1

## Coquille vide



1

0

4

0

DÉPL.

ATTAQUE

SPÉCIAL

**MISE EN PLACE** : placez la carte de monstre du **Dévoreur d'âmes** à gauche de la piste d'activation.

**Spécial** : placez 1 **Dévoreur d'âmes** sur la case de la **Coquille vide** (☞ : et activez-le immédiatement).

1

0

## Dévoreur d'âmes

1

0

1

0

DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

Les **Dévoreurs d'âmes** sont toujours activés en premier durant la phase d'activation.

1

1

Délire



2

1




3


1

DÉPL.

SPÉCIAL

ATTAQUE

**Spécial** : choisissez un investigateur à 1 case de  et lancez 1 .  : amenez l'investigateur sur la case du **Délire**.

 : un investigateur souhaitant bouger subit 1 blessure par **Délire** sur sa case avant tout déplacement.

2

1

# Amblyope



DÉPL.

ATTAQUE

SPÉCIAL

**Déplacement :** l'**Amblyope** se dirige vers le champ de vision de l'investigateur le plus proche.

**Spécial :** choisissez un investigateur dans le champ de vision de l'**Amblyope** ; il subit un effet d'**affaiblissement** (☞ : tous les investigateurs dans le champ de vision de l'**Amblyope** subissent un effet d'**affaiblissement**).

0

2

Putride



2

1

6

1

DÉPL.

ATTAQUE

**Attaque** : lancez 1  au début de l'attaque.



: l'investigateur doit défausser 1 carte de fouille.



: lorsque le **Putride** est blessé, tous les investigateurs se trouvant sur la même case que lui subissent 1 blessure.

2



2

Difforme

2

0


2

5



DÉPL.

ATTAQUE

**Attaque** : lancez 1  à la fin de l'attaque.

 : l'investigateur pioche 1 carte de démente.

Sinon, sa démente augmente de 1 point.

 : le **Difforme** gagne +1 en .

2

3

## Bathophobie

3

0





6


3

SPÉCIAL

DÉPL.

ATTAQUE

**Spécial** : chaque investigateur à moins de 3 cases lance 1  .  : l'investigateur subit 1 point de dégâts ;  : il subit un effet de **lenteur** ou d'**affaiblissement** ;  : il reçoit 1 jeton de Bathophobie, puis subit 1 blessure par jeton de Bathophobie en sa possession.

 : quand la **Bathophobie** subit des blessures, chaque investigateur à moins de 3 cases reçoit 1 jeton de Bathophobie.

3

3

## Démence intérieure

**Déplacement :** la **Démence intérieure** gagne 1 case de déplacement par jeton de démence qu'a l'investigateur le plus proche.

**Spécial :** un investigateur se trouvant sur la même case que la **Démence intérieure** subit 1 blessure. Puis, faites apparaître un monstre lié à l'investigateur sur la même case.

3

## Substance

3

0

4

3

SPÉCIAL

DÉPL.

ATTAQUE

**Spécial** : s'il y a moins de 3 monstres sur cette carte, choisissez le monstre non épique le plus proche d'un investigateur et placez-le sur cette carte. Puis, posez la **Substance** sur la case du monstre.

Les monstres sur cette carte doivent être tués pour que la **Substance** puisse subir des blessures. À la fin de l'activation de chaque type de monstre, la **Substance** est activée une fois s'il y a un monstre de ce type sur cette carte.

3

0

Boursouflé

0

0

1

0

DÉPL.

DÉPL.

SPÉCIAL

**Spécial** : s'il y a au moins un investigateur sur la même case que lui, le **Boursouflé** explose, ce qui inflige X point(s) de dégâts à tous les investigateurs se trouvant sur cette case (X étant égal à la santé actuelle du **Boursouflé**). Retirez alors le **Boursouflé** du plateau. Sinon, il gagne 1 point de santé.

0

0

## Parasite

0

0

1

0

DÉPL.

SPÉCIAL

**Déplacement** : les **Parasites** peuvent traverser les murs. Ils ne sont pas affectés par les portes verrouillées.

**Spécial** : s'il y a au moins un investigateur sur la même case, choisissez-en un, qui reçoit un jeton de parasite. Retirez le **Parasite** du plateau.

Quand un investigateur subit des blessures, il en reçoit une de plus par jeton de parasite qu'il a (défaussez tous ses jetons de parasite après l'attaque).

0

1

## Rancune




1

1


1

2

SPÉCIAL

Quand un investigateur arrive à  d'une **Rancune**, cette dernière se rend immédiatement sur la case du personnage et l'**attaque** une fois.

**Attaque** : les **Rancunes** infligent 1 point de dégâts supplémentaire par jeton de rancune qu'elles ont sur elles (les jetons sont défaussés après l'attaque).

 **Spécial** : les **Rancunes** sur ces cases gagnent 1 jeton de rancune s'il y a au moins un investigateur dans leur champ de vision.

2

1

Purge

2

3


3


1


DÉPL.

ATTAQUE

SPÉCIAL

**Attaque** : si un investigateur attaqué par une **Purge** subit au moins 1 blessure, lancez 1 .

 : l'investigateur reçoit 1 jeton de purge, ce qui réduit sa limite de cartes de fouille de 1 (celle-ci ne peut jamais tomber en dessous de 1, quel que soit le nombre de jetons de purge reçus).

 **Spécial** : prenez la première carte du paquet de cartes de fouille et retirez-la du jeu.

1



1

# Hallucination

2

1



3

1

DÉPL.

ATTAQUE

Les **Hallucinations** sont immunisées contre les effets de **ralentissement**, d'**affaiblissement** et de **paralyse**. Une salle normale contenant une **Hallucination** est considérée comme étant corrompue (notez qu'elle peut toujours être retournée du côté corrompu).

Lancez 1  par point de dégâts infligé à une **Hallucination** au cours de l'attaque d'un investigateur.  : c'est l'investigateur qui subit ce point de dégâts, pas l'**Hallucination**.

2

0

Désespoir

0

0

1

0

SPÉCIAL

**Spécial :** placez 1 pion en carton de Désespoir sur la case la plus proche ne contenant ni **Désespoir** ni pion en carton de Désespoir.

Les investigateurs ne peuvent pas, de quelque façon que ce soit, quitter une case contenant un **Désespoir** ou un pion en carton de Désespoir. Les pions en carton de Désespoirs sont considérés comme des monstres (1 de santé max) par les personnages.

0

2

Naufragé

3

0

2

3

DÉPL.

ATTAQUE

SPÉCIAL

Les attaques des investigateurs n'infligent jamais plus de 1 blessure à un **Naufragé**.

**Spécial** : si un **Naufragé** se trouve dans une salle inondée, il se soigne de 1 blessure.

1

2

Immortel

2

1


6

0

DÉPL.

ATTAQUE

SPÉCIAL

**Spécial** : placez un jeton d'immortalité sur un monstre non épique (autre qu'un **Immortel**) à . Lorsque ce monstre se fait tuer, défaussez 1 de ses jetons d'immortalité et guérissez toutes ses blessures en le laissant en jeu.

Quand un **Immortel** se fait tuer, placez 1 jeton d'immortalité sur la case où il se trouvait. Une fois que tous les **Immortels** ont été activés, rajoutez 1 jeton d'immortalité sur toutes les cases où il y en a déjà un. Dès que vous arrivez à 3 jetons sur une case, défaussez-les et remplacez-les par un **Immortel**.

2

2

Dériveur



0

0

2

5

DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

**Attaque :** un **Dériveur** attaque automatiquement l'investigateur ayant le plus de jetons de santé mentale sur la case où il se trouve. Ses coups infligent X point(s) de dégâts supplémentaire(s), X étant égal au nombre de jetons de santé mentale de l'investigateur pris pour cible.

3

3

# Macrophage

3

0

8

3

SPÉCIAL

DÉPL.

ATTAQUE

**Spécial** : l'investigateur ayant subi le plus de blessures et n'ayant pas encore de jeton de phagocytose en reçoit un. Par la suite, tant que le **Macrophage** est sur le plateau, chaque investigateur ayant un jeton de phagocytose doit, juste après son activation, porter une **attaque** contre un autre personnage si possible (ignorez les effets d'**affaiblissement** ou de **paralyse** de l'agresseur). S'il y a plusieurs cibles possibles sur cette case, il ne répartit pas les dégâts entre elles, mais les affecte tous à l'investigateur attaqué.

Ce dernier est considéré comme un monstre durant cette attaque.

3

3

Obscur



0

SPÉCIAL


DÉPL.

DÉPL.

3

3

Dès qu'un investigateur tue l'**Obscur**, il peut gagner 1 jeton d'obscurcissement. Puis, remplacez l'**Obscur** sur le plateau comme un monstre normal s'il reste encore au moins un investigateur n'ayant pas de jeton d'obscurcissement.

**Spécial :** l'**Obscur** et tous les investigateurs lancent 1 . Les investigateurs n'obtenant pas un succès subissent X point(s) de dégâts, X étant égal à la différence entre le résultat de leur jet de dé et celui de l'**Obscur**.

3

3

Nid

3

0

3

6

SPÉCIAL

DÉPL.

ATTAQUE

**MISE EN PLACE** : placez la carte de monstre de **Dévoreur d'âmes** à gauche de la piste d'activation.

**Spécial** : chaque investigateur à moins de 3 cases du **Nid** reçoit 1 jeton d'infestation. Puis, chaque personnage subit X point(s) de dégâts et voit apparaître X **Dévoreur(s) d'âmes** sur sa case, X étant égal au nombre de jetons d'infestation reçus par l'investigateur.

3



1

Assoiffé



0

1

3

0

DÉPL.

SPÉCIAL

**MISE EN PLACE** : placez la carte de monstre du **Glouton** à côté de celle-ci.

**Spécial** : choisissez un investigateur à ; ce dernier lance 1 ( : tous les investigateurs à lancent 1 ). : l'investigateur subit 1 blessure et l'**Assoiffé** gagne 1 point de santé.

À la fin de l'activation d'un **Assoiffé**, s'il a au moins 6 en santé, remplacez-le par un **Glouton**.

1

3

Glouton

3

0

3

6

DÉPL.

ATTAQUE

Les **Gloutons** sont activés avant les **Assoiffés**.

À la fin de l'activation d'un **Glouton**, s'il n'a plus que 3 en santé ou moins, remplacez-le par un **Assoiffé**.

2

1

Vorace



1

0

2


0


DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

**MISE EN PLACE** : placez la carte de monstre du **Cannibale** à côté de celle-ci.

**Attaque** : un investigateur subit temporairement -1  en résistance par **Vorace** sur la même case que lui.

 : le **Vorace** gagne +1 en résistance.

Une fois que tous les **Voraces** ont été activés, s'il y en a 2 sur la même case, remplacez-les par un **Cannibale**.

1

2

Cannibale

2

0

1

6

DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

Les **Cannibales** sont activés avant les **Voraces**.

**Attaque** : la résistance des investigateurs n'est pas prise en compte contre les attaques des **Cannibales**.

3

2

Atrocité

2

1

6

1

DÉPL.

ATTAQUE

**MISE EN PLACE** : si la carte de monstre de l'**Agonie** ne se trouve pas sur la piste d'activation, placez-la à côté de celle-ci. Les **Agonies** sont activées après les **Atrocités**.

**Attaque** : une **Atrocité** inflige 1 point de dégâts supplémentaire si l'investigateur qu'elle attaque se trouve sur la même case qu'elle.

☞ : quand une **Atrocité** se fait tuer, placez 1 **Agonie** sur la même case.

2

3

## Mutilation

**MISE EN PLACE :** placez la carte de monstre du **Vestige** à côté de celle-ci.

Une fois la **Mutilation** placée sur le plateau, mettez sur cette carte, face cachée, tous les jetons de **Vestige** qui ne trouvent pas sur le plateau et retournez-en un au hasard, puis placez-le sur la même case que la **Mutilation**. Quand un **Vestige** se fait tuer, ne le remettez pas sur cette carte.

**Spécial :** retournez au hasard un des jetons de **Vestige** posés sur cette carte et placez-le sur la case de la **Mutilation**. Quand il ne reste plus de jetons de **Vestige** sur cette carte, retirez la **Mutilation** du plateau de jeu.

2

## Vestige

2

0


4



3



DÉPL.


ATTAQUE

Les **Vestiges** sont activés après les **Mutilations**.  
Tant que l'un d'eux est sur le plateau, la capacité  
indiquée sur son jeton prend effet :

 : tous les **Vestiges** guérissent de 1 blessure  
à la fin de leur activation.

 : tous les **Vestiges** gagnent +1 aux .

 : tous les **Vestiges** gagnent +1 en .

 : une fois que tous les **Vestiges** ont été  
activés, choisissez-en un et activez-le  
une seconde fois.

2

1

Profond



1

0

3

0

DÉPL.

ATTAQUE

Les monstres autres que les **Profonds** gagnent +1 en résistance pour chaque **Profond** se trouvant sur la même case qu'eux.

Les **Profonds** gagnent +1 en blocage pour chaque autre **Profond** se trouvant sur la même case qu'eux.

1



1

## Hydre

0

0


2


3


DÉPL.

SPÉCIAL

Le champ de vision de l'**Hydre** 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).

**Spécial** : tous les investigateurs se trouvant dans le champ de vision de l'**Hydre** doivent lancer 1 .

 : l'investigateur subit 1 blessure.

Les monstres autres que des **Hydres** gagnent +X aux , X étant égal au nombre d'**Hydre(s)** ayant le monstre dans leur champ de vision.

2

2

## Ombre de souillure



Une **Ombre de souillure** considère le personnage ayant le socle de même couleur qu'elle comme le seul investigateur sur le plateau. De même, les investigateurs ne traitent pas les **Ombres de souillure** ayant un socle de couleur différent du leur comme des monstres.

Quand une **Ombre de souillure** se fait tuer, remettez-la immédiatement en jeu comme un monstre normal.

3

Dagon

3



8

3

DÉPL.

SPÉCIAL

ATTAQUE

**Spécial** : placez un domaine de Dagon sur le plateau comme s'il s'agissait d'un monstre. Puis, placez-en un autre sur la case de l'investigateur lié à **Dagon**. Un investigateur doit dépenser 1 point d'oxygène supplémentaire par domaine de Dagon se trouvant sur sa case avant d'accomplir la moindre action. De plus, il ne peut pas récupérer d'oxygène s'il y a un domaine de Dagon sur sa case.

**Attaque** : **Dagon** attaque l'investigateur situé sur la plus proche case contenant un domaine de Dagon ou un jeton de salle inondée.

3

0

Victime



1

0

1

1

DÉPL.

ATTAQUE

Si une **Victime** est tuée au cours de l'attaque d'un investigateur, ce dernier perd 1 point de santé mentale.

1

1

## Collecteur

2



0



2


1

DÉPL.

ATTAQUE

**Attaque** : si l'investigateur subit au moins 1 blessure, lancez 1 .  : choisissez un **Collecteur** et activez-le immédiatement après cette attaque (vous pouvez réactiver le même).

 : quand un **Collecteur** se fait tuer, lancez 1  pour chaque **Collecteur** restant sur le plateau.

 : activez immédiatement le **Collecteur** correspondant (une fois).

1

2

Disséqué

2

0

6

1

DÉPL.

DÉPL.

ATTAQUE

**Attaque** : les **Disséqués** infligent 1 point de dégâts supplémentaire par blessure qu'ils ont subie.

☞ : au terme de son activation, chaque **Disséqué** subit 1 blessure.

2

3

## Docteur West



**Déplacement :** le **Docteur West** se déplace vers le monstre non épique le plus proche.

**Spécial :** placez X jeton(s) de domaine de West sur plusieurs points de génération de monstres différents, X étant égal au nombre de monstres présents sur la case du **Docteur West** (lui y compris). Puis, chacun de ces domaines se déplace de 1 case en direction de l'investigateur le plus proche et inflige 1 blessure à chaque personnage sur sa case au terme de son déplacement, le cas échéant.

3





3

## Rejeton du Dormeur



**MISE EN PLACE** : placez la carte de **Tentacule** à côté de celle-ci.

**Déplacement** : si le **Rejeton du Dormeur** se trouve sur la même case qu'un **Tentacule** au terme de son **déplacement**, il effectue aussitôt une autre action de **déplacement**.

**Spécial** : lancez 1  et placez X **Tentacules** sur les X cases les plus proches du **Rejeton du Dormeur** ne contenant pas déjà de **Tentacule** (X étant égal à  1;  2;  3).



0

# Tentacule

0

0

2

0

DÉPL.

Les **Tentacules** sont activés avant le **Rejeton du Dormeur**.

Quand le **Rejeton du Dormeur** apparaît, placez immédiatement tous les **Tentacules** sur les cases les plus proches ne contenant pas déjà de **Tentacule**.

Un investigateur cherchant à se déplacer doit dépenser une action supplémentaire par **Tentacule** se trouvant sur la même case que lui pour quitter sa case.

0

3

## Insidieux

2

0

2

5

SPÉCIAL

DÉPL.

ATTAQUE

**Spécial** : pond un **Œuf**, qui apparaît sur le plateau comme un monstre normal.

Si l'**Œuf** le plus proche d'un investigateur est plus près de ce dernier que de l'**Insidieux**, celui-ci échange sa position avec l'**Œuf**.

Quand l'**Insidieux** se fait tuer, retirez l'**Œuf** le plus proche sur le plateau et faites réapparaître l'**Insidieux** sur cette case.

Les **Œufs** sont des monstres (3 de santé max) incapables de bouger pour quelque raison que ce soit.

3

## Faille dimensionnelle



1

8

2

SPÉCIAL

SPÉCIAL

**Spécial** : amenez tous les investigateurs se trouvant à ☉ de la **Faille dimensionnelle** sur la case de cette dernière ; ils subissent 2 points de dégâts.

S'il n'y a pas d'investigateur à ☉, la **Faille dimensionnelle** effectue une action de **déplacement**.

Le mur de ténèbres entourant ce monstre bloque totalement le champ de vision (on ne voit ni au-dedans, ni au-dehors, ni au-delà). En revanche, à l'intérieur, on y voit normalement.

Si la **Faille dimensionnelle** est blessée, déplacez-la sur la case adjacente contenant le moins d'investigateurs.

2

3

# Pénitent

**MISE EN PLACE** : placez la carte de l'**Oublié** à côté de celle-ci.

Après avoir placé le **Pénitent** sur le plateau, faites immédiatement apparaître l'**Oublié** s'il n'est pas déjà en jeu.

**Spécial** : chaque investigateur à moins de 3 cases du **Pénitent** perd 1 point de santé mentale.

Additionnez les points perdus par tous les personnages. Le **Pénitent** se soigne d'un nombre de blessures égal à ce total.

2

3

Oublié



0

DÉPL.

SPÉCIAL

7

3

L'**Oublié** est activé après le **Pénitent**.

**Spécial** : répartissez 3 blessures entre tous les investigateurs à moins de 3 cases.

Quand l'**Oublié** se fait toucher, le **Pénitent** encaisse la moitié des blessures à sa place (en arrondissant à l'entier supérieur).

2

3

## Dévoreur de mondes

**Spécial** : choisissez un investigateur sur la même case et placez sa figurine sur la carte du **Dévoreur de mondes**. Tant qu'elle y reste, le personnage est perdu entre les mondes et ne peut plus rien faire. Au terme de sa prochaine activation, remettez-le en jeu comme vous le feriez pour un monstre.

Quand un monstre se trouve sur la même case que le **Dévoreur de mondes**, ce dernier le téléporte instantanément sur la zone de génération de monstres la plus proche d'un investigateur au choix.