

## **DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU**

- Phase de corruption
- Phase de génération de monstres
- Phase d'activation
- Phase de rafraîchissement

## **ACTIONS DES INVESTIGATEURS**

- Déplacement
- Attaque
- Fouille
- Échange
- Repos
- Verrouillage/déverrouillage/  
réinitialisation de porte
- Actions spéciales

## **ATTAQUER AVEC INVESTIGATEUR**

- Choisissez une arme
- Choisissez votre cible  
(pour une arme à distance)
- Calculez les dégâts d'attaque
- Répartissez les dégâts et assignez  
les blessures
- Lutte contre la démence

## **DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU**

- Phase de corruption
- Phase de génération de monstres
- Phase d'activation
- Phase de rafraîchissement

## **ACTIONS DES INVESTIGATEURS**

- Déplacement
- Attaque
- Fouille
- Échange
- Repos
- Verrouillage/déverrouillage/  
réinitialisation de porte
- Actions spéciales

## **ATTAQUER AVEC INVESTIGATEUR**

- Choisissez une arme
- Choisissez votre cible  
(pour une arme à distance)
- Calculez les dégâts d'attaque
- Répartissez les dégâts et assignez  
les blessures
- Lutte contre la démence



## **DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU**

- Phase de corruption
- Phase de génération de monstres
- Phase d'activation
- Phase de rafraîchissement

## **ACTIONS DES INVESTIGATEURS**

- Déplacement
- Attaque
- Fouille
- Échange
- Repos
- Verrouillage/déverrouillage/  
réinitialisation de porte
- Actions spéciales

## **ATTAQUER AVEC INVESTIGATEUR**

- Choisissez une arme
- Choisissez votre cible  
(pour une arme à distance)
- Calculez les dégâts d'attaque
- Répartissez les dégâts et assignez  
les blessures
- Lutte contre la démence

## **DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU**

- Phase de corruption
- Phase de génération de monstres
- Phase d'activation
- Phase de rafraîchissement

## **ACTIONS DES INVESTIGATEURS**

- Déplacement
- Attaque
- Fouille
- Échange
- Repos
- Verrouillage/déverrouillage/  
réinitialisation de porte
- Actions spéciales

## **ATTAQUER AVEC INVESTIGATEUR**

- Choisissez une arme
- Choisissez votre cible  
(pour une arme à distance)
- Calculez les dégâts d'attaque
- Répartissez les dégâts et assignez  
les blessures
- Lutte contre la démence

## **DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU**

- Phase de corruption
- Phase de génération de monstres
- Phase d'activation
- Phase de rafraîchissement

## **ACTIONS DES INVESTIGATEURS**

- Déplacement
- Attaque
- Fouille
- Échange
- Repos
- Verrouillage/déverrouillage/  
réinitialisation de porte
- Actions spéciales

## **ATTAQUER AVEC INVESTIGATEUR**

- Choisissez une arme
- Choisissez votre cible  
(pour une arme à distance)
- Calculez les dégâts d'attaque
- Répartissez les dégâts et assignez  
les blessures
- Lutte contre la démence

## **DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU**

- Phase de corruption
- Phase de génération de monstres
- Phase d'activation
- Phase de rafraîchissement

## **ACTIONS DES INVESTIGATEURS**

- Déplacement
- Attaque
- Fouille
- Échange
- Repos
- Verrouillage/déverrouillage/  
réinitialisation de porte
- Actions spéciales

## **ATTAQUER AVEC INVESTIGATEUR**

- Choisissez une arme
- Choisissez votre cible  
(pour une arme à distance)
- Calculez les dégâts d'attaque
- Répartissez les dégâts et assignez  
les blessures
- Lutte contre la démence

Arthur Weyland

8

4


5




### QUELQUE CHOSE D'UTILE

**Fouille** : piochez 3 cartes de fouille, gardez-en une et défaussez les autres.

### COUP BAS

**Attaque** : avant de lancer , vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour gagner :

 +1 (  uniquement);  +1;  -1;  
ou  +1 (  uniquement).

Impossible de combiner cette capacité avec les cartes de  (1 fois par attaque max).

Ingénieur



Felicia Armitage

8




3



## UN COUP D'AVANCE

Une fois par activation, vous avez droit à un **déplacement** gratuit.

## TOUT VA BIEN

**Action** : soigne 1 blessure subie par un investigateur se trouvant sur votre case. Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour lancer 1  et soigner  $[X]/2$  (arrondissez au supérieur) blessures de l'investigateur.

5

Scalpel

Médecin

Jared Drake

9

4


5



### RAFALES CONTRÔLÉES

**Attaque** : lancez 1  supplémentaire quand vous attaquez avec un .

### TIR DE COUVERTURE

Vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour **attaquer** un monstre une fois avec un  quand il vient de vous **attaquer**. Vous pouvez aussi dépenser 2 points de santé mentale pour **attaquer** avant lui (impossible de faire les deux).



Pistolet

Soldat

Randi Carter



4



### CURIOSITÉ

Une fois par activation, vous pouvez accomplir 1 action d'**investigation** ou de **fouille** gratuite (vous n'avez toujours droit qu'à 1 seule action de **fouille** par tour).

### SAVOIR ÉSOTÉRIQUE

Une fois par activation, vous pouvez prendre 1 jeton de santé mentale de chaque autre investigateur (le total ne peut excéder votre maximum de santé mentale).



Lampe-torche

Chercheuse



Roman Asimov

9

5

4

## ÉTAT ALTÉRÉ

**Attaque** : réduit temporairement la résistance de tous les monstres de 1.

## DÉGRADATION DE L'ADN

Pendant votre activation, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour marquer un monstre non épique, ce qui réduit sa résistance de 1 par marque. Reprenez vos marques à la mort du monstre (vous pouvez utiliser cette capacité à plusieurs reprises).

Biochimiste



A character card for Samuel Smith. The card features a central illustration of a man with a goatee, wearing a black t-shirt, blue jeans, and a gold cross necklace. He is carrying a large, futuristic rifle over his right shoulder. To the left of the character are three icons: a red heart with the number 10, a blue brain with the number 3, and a blue circle with the number 4. To the right is a large, dark blue panel with white text describing his abilities. At the bottom right, there is a small icon of a handgun labeled 'PM' and the rank 'Capitaine'.

Samuel Smith

10

3

4

## APPEL DES TÉNÈBRES

Une fois par activation, vous pouvez déplacer un monstre non épique sur le plateau d'une case dans votre direction.

## ON N'ABANDONNE PERSONNE

**Déplacement :** vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour échapper au blocage des monstres **et/ou** choisir un investigateur sur votre case pour le déplacer avec vous.



PM

Capitaine



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

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



0

DÉPL.

SPÉCIAL

6

3

**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.

0



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

## 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

3

## Bathophobie







0

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.

**Attaque** : l'investigateur est tué.

3

3

## Démence intérieure



0

DÉPL.

SPÉCIAL

6

3

**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, prenez le plus proche monstre lié à l'investigateur, déplacez-le sur cette case et activez-le une fois immédiatement.

S'il n'y a pas de monstre lié à l'investigateur sur le plateau, faites-en apparaître un sur cette case.

0

3

## Substance

3

0

4

3

DÉPL.

ATTAQUE

La **Substance** gagne les capacités mentionnées sur chaque carte de nouveau symbiote.

Le maximum de santé de la **Substance** augmente de 1 par jeton de démente sur cette carte.

0



## Couteau multi-usage



**Attaque** : la résistance de chaque monstre est temporairement réduite de 1.

2

4

1

## Couteau multi-usage



**Attaque** : la résistance de chaque monstre est temporairement réduite de 1.

2

4

1

## Barre à mine



+1 en évacion.

3

4

1

## Barre à mine



+1 en évasion.

3

4

1

## Pince de serrage



**Attaque** : si vous n'obtenez que des succès aux dés, votre démençe peut, si vous le souhaitez, diminuer de 1 point.

3

3

1



## Pince de serrage



**Attaque** : si vous n'obtenez que des succès aux dés, votre démenche peut, si vous le souhaitez, diminuer de 1 point.

3

3

1

## Hache



**Attaque** : si un monstre encaisse au moins 1 blessure, il subit un effet d'affaiblissement.

2

4

2

## Hache



**Attaque** : si un monstre encaisse au moins 1 blessure, il subit un effet d'affaiblissement.

2

4

2

## Poignée électrique



**Attaque :** si un monstre subit au moins 1 blessure, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour le déplacer de 1 case (ce qui lui cause 1 blessure supplémentaire).

1

4

3

## Poignée électrique



**Attaque :** si un monstre subit au moins 1 blessure, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour le déplacer de 1 case (ce qui lui cause 1 blessure supplémentaire).

1

4

3



## Scalpel



**Attaque** : si vous tuez un monstre, vous pouvez récupérer 1 point de santé mentale.

1

3

2

## Scalpel



**Attaque** : si vous tuez un monstre, vous pouvez récupérer 1 point de santé mentale.

1

3

2

## Chalumeau à hydrogène



**Attaque** : inflige 1 point de dégâts supplémentaire.

3

5

2

## Chalumeau à hydrogène



**Attaque** : inflige 1 point de dégâts supplémentaire.

3

5

2

## Extracteur de minerai



-1 en évacion.

2


5

4



## Pistolet



**Attaque :** la  du pistolet est de 3 si vous attaquez un monstre se trouvant sur la même case que vous.

2


2

4

1

## Pistolet



**Attaque :** la  du pistolet est de 3 si vous attaquez un monstre se trouvant sur la même case que vous.

2


2

4

1

PM



**Attaque** : vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour lancer 2  supplémentaires. Vous pouvez utiliser cet effet du pistolet-mitrailleur à plusieurs reprises.

2


5

5

1

PM



**Attaque** : vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour lancer 2  supplémentaires. Vous pouvez utiliser cet effet du pistolet-mitrailleur à plusieurs reprises.

2


5

5

1

## Fusil à pompe



**Attaque** : choisissez une case à  au lieu de sélectionner une seule cible. Vous pouvez répartir vos dégâts entre tous les monstres de cette case.

1

3


5

2



## Fusil à pompe



**Attaque** : choisissez une case à  au lieu de sélectionner une seule cible. Vous pouvez répartir vos dégâts entre tous les monstres de cette case.

1


3

5

2

## Fusil d'assaut



**Attaque :** vous pouvez relancer tous les  une fois.

3


4

4

1

## Fusil d'assaut



**Attaque :** vous pouvez relancer tous les  une fois.

3

4

4

1

## Lance-harpon



**Attaque :** si le monstre subit au moins 1 blessure, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour le tirer vers vous de 1 case (ce qui lui cause 1 blessure supplémentaire).

2

1

4

3

## Lance-harpon



**Attaque :** si le monstre subit au moins 1 blessure, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour le tirer vers vous de 1 case (ce qui lui cause 1 blessure supplémentaire).

2

1

4

3



## Fusil à injection



**Action :** dépensez X point(s) de santé mentale pour guérir X blessure(s) subie(s) par un investigateur se trouvant sur votre case (X ne peut pas dépasser 3).

1

1

3

2

## Fusil à injection



**Action :** dépensez X point(s) de santé mentale pour guérir X blessure(s) subie(s) par un investigateur se trouvant sur votre case (X ne peut pas dépasser 3).

1

1

3

2

## Pistolet à rivets



**Attaque :** si le monstre encaisse au moins 1 blessure, il subit un effet de **lenteur**.

3

5

4

1

## Pistolet à rivets



**Attaque :** si le monstre encaisse au moins 1 blessure, il subit un effet de **lenteur**.

3

5

4

1

## Lance-javelots



**Attaque :** vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour infliger X point(s) de dégâts supplémentaire(s) (X ne peut pas dépasser 3).

2

4

3

1




## Lampe-torche



+2 en évacion.

# Scaphandre




+1  de résistance.

## Masque stimulant



Lors de vos jets de dés, les [4] sont aussi considérés comme des succès.

Lancez 1  à la fin du tour. Si vous obtenez un échec, défaussez cette carte.

## Bonbonne d'oxygène



Durant votre activation, vous pouvez retourner cette carte pour effectuer un **déplacement** gratuit dans une zone inondée sans avoir à dépenser d'oxygène.

## Guérison accélérée



Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour vous guérir immédiatement de 3 blessures.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.



## Guérison accélérée



Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour vous guérir immédiatement de 3 blessures.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Guérison accélérée



Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour vous guérir immédiatement de 3 blessures.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Regain d'endurance



Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour exécuter une action supplémentaire.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Regain d'endurance



Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour exécuter une action supplémentaire.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Regain d'endurance





Durant votre activation, vous pouvez défausser cette carte pour exécuter une action supplémentaire.

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Œil de lynx



Lorsque vous attaquez à l'aide d'un  , vous pouvez retourner cette carte pour gagner +1 en  .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.



## Science du combat



Lorsque vous attaquez, vous pouvez retourner cette carte pour gagner

+1  .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Précision absolue





Lorsque vous attaquez, vous pouvez retourner cette carte pour bénéficier de -1 en ☉ .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Force brute



Lorsque vous attaquez à l'aide d'un , vous pouvez retourner cette carte pour gagner +1 aux .

**OU**

Vous pouvez défausser cette carte à tout moment pour récupérer immédiatement 3 points de santé mentale.

## Seringue de guérison



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment pour vous guérir d'une blessure (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte).

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Seringue de guérison



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment pour vous guérir d'une blessure (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte).

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Seringue de sédatif



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte). Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine activation, si vous tuez un monstre, défaussez vos jetons de santé mentale au lieu de les retourner.

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.



## Seringue de furtivité



Vous pouvez défausser cette carte à tout moment (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte). Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine activation, les monstres ne vous considèrent pas comme un investigateur.

## Seringue de stimulant



Vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte à tout moment (l'action en cours est résolue avant d'appliquer l'effet de la carte). Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine activation, vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire lorsque vous attaquez.

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## Seringue de célérité



Après avoir effectué un **déplacement**, vous pouvez placer 1 jeton de santé mentale sur cette carte pour en effectuer un autre gratuitement (impossible d'utiliser cette capacité deux fois de suite).

Défaussez cette carte dès qu'il y a 3 jetons de santé mentale dessus.

## 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 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 les 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 tas 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 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 tas 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 pourriezvous les tuer, maintenant ? Qui pourrait avoir la moindre chance de leur survivre ?*

**Défaussez la première carte du tas 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 tas 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 tas 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 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 obscures, 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 et 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**.**

## Les débuts de Kadath – 1

*« La construction de la nouvelle station a commencé aujourd'hui. C'est un travail de titan qui va nous demander des efforts hors du commun, mais le résultat sera absolument fabuleux. Je la vois déjà, se dressant telle une métropole des profondeurs que seuls quelques rares privilégiés auront la chance de contempler. Les plans sont proprement hallucinants. Quand je pense que ces béotiens appellent ça une « installation minière ». Ha ! Autant dire de Jésus que c'était un péquenot fabriquant des meubles à ses heures perdues ! »*

*– Edgar Kayce, ingénieur en chef du site de Kadath*

**Vous pouvez vous retirer 1 blessure.**

## Les débuts de Kadath – 2

*« Aujourd'hui, nous avons achevé le premier dôme du complexe. Quel bonheur de voir les pompes évacuer l'eau pour la remplacer par de l'air respirable ! C'est officiel, nous allons passer notre première nuit sur place. Le confort n'est pas encore de mise, mais notre enthousiasme nous permet de passer outre (même si, je dois bien l'admettre, la crainte de voir apparaître une brèche nous rend quelque peu nerveux). Je suis extrêmement fier de toute mon équipe. Nous sommes en train de bâtir un lieu qui changera le monde. »*

*– Edgar Kayce, ingénieur en chef du site de Kadath*

**Vous pouvez vous retirer 1 blessure.**

## Les débuts de Kadath – 3

*« Certains membres de mon équipe ont un comportement anormal. La plupart semblent très nerveux, depuis quelque temps, et deux ou trois ont même affirmé avoir vu des choses étranges, des créatures d'un autre monde qui ne peuvent exister. L'Église m'a parlé du pouvoir que l'on trouve au fond des océans, et peut-être est-ce là ce qui influence mes hommes. Sentent-ils l'énergie dont nous allons nous servir pour changer le monde ? Qui sait ? Il se pourrait même qu'ils soient comme habités par son essence ! Quelle idée fascinante ! »*

*– Edgar Kayce, ingénieur en chef du site de Kadath*

**Vous pouvez vous retirer 1 blessure.**

## Les débuts de Kadath – 4

*« Nous venons d'achever la nacelle de forage principale, et nous aurions normalement dû fêter cet événement, mais nous avons également connu notre première perte, aujourd'hui. Nous savions tous que ce travail était dangereux, mais la façon dont cela s'est produit... Un de nos ouvriers des grands fonds était soldat, autrefois. Brusquement, il s'est mis à hurler comme s'il était de nouveau en pleine guerre, et il a frappé Warren de sa tronçonneuse. Il y a eu une éruption de sang et de bulles, et Warren a été coupé en deux. J'ai cette image gravée dans ma mémoire... »*

*– Edgar Kayce, ingénieur en chef du site de Kadath*

**Vous pouvez vous retirer 1 blessure.**

## Les débuts de Kadath – 5

*« Le complexe est officiellement ouvert, et de nouveaux membres d'équipage arrivent chaque jour. L'air est comme chargé d'électricité. Les machines ont été allumées, l'assemblage des outils est en cours et les laboratoires se remplissent d'équipement. L'effervescence règne à Kadath... sauf au sein de mon équipe, où les dépressions nerveuses se multiplient.*

*Neuf nouveaux cas en quelques jours. Certains hurlent comme s'ils étaient attaqués par des monstres invisibles, tandis que d'autres revivent en boucle des expériences traumatisantes. Trois autres décès sont également à déplorer. Il y a un gros problème, et nous sommes les seuls à le voir. »*

*– Edgar Kayce, ingénieur en chef du site de Kadath*

**Vous pouvez vous retirer 1 blessure.**



## Les débuts de Kadath – 6

*« Elle est venue me trouver pendant la nuit. Elle... elle a dit être ma mère, mais des tentacules jaillissaient de sa bouche. Elle berçait un bébé, qu'elle affirmait être mon frère. Mais son sein... a absorbé le nourrisson, et son estomac s'est ouvert pour laisser apparaître une seconde bouche, énorme. Ma mère est morte en couches, il y a vingt ans. Il faut absolument que je sorte d'ici. Je dois leur faire comprendre la nécessité de fermer Kadath. Cet endroit est maléfique, il nous ronge le cerveau. Finirai-je par tuer quelqu'un, moi aussi ? »*

*– Edgar Kayce, ingénieur en chef du site de Kadath*


**Vous pouvez vous retirer 1 blessure.**

## L'Aube dorée – 1

*« 14 Et c'est ainsi que moi, Keziah, j'ai vu la glorieuse véracité de la conscience. Ils m'ont révélé que le monde matériel n'était qu'une fine coquille renfermant en son sein la seule et unique vérité, celle de l'esprit. 15 Ils m'ont également montré qu'il était possible de craqueler la coquille de la matière afin de libérer la conscience majestueuse enfermée sous sa surface.*

*16 J'ai aperçu l'éveil d'un nouvel âge, qui serait celui, non pas de notre pathétique existence, mais de la transcendance, grâce à laquelle l'homme devient esprit, et inversement. »*

*– La Révélation de Keziah – Le Livre de  
l'Aube dorée*


**Conservez cette carte. Vous pouvez la défausser à tout moment pour lancer 1  supplémentaire.**

## L'Aube dorée – 2

« 18 Zkauba sentit ses bras soulevés par les êtres célestes, qui l'emmenèrent avec eux sur un plan d'existence supérieure. Irradiant d'une puissance que leur conférait son émerveillement, ils brillaient tels des astres devant ses yeux. 19

Alors que la plupart des gens auraient été terrifiés, Zkauba n'avait pas peur. Il se tenait bien droit devant le peuple de la conscience, qui lui révéla les secrets de la vie. 20 C'est ainsi qu'il entendit parler de la voie de l'illumination et de la seconde aube de l'humanité. »


– Le Monde des étoiles radieuses – Le Livre de l'Aube dorée

Conservez cette carte. Vous pouvez la défausser à tout moment pour lancer 1  supplémentaire.

## L'Aube dorée – 3

*« L'éternité peut être nôtre, il nous suffit de la saisir ! Imaginez un monde délivré de la maladie, de la méchanceté et de la mort. Une existence dans laquelle nous évoluerions dans le royaume grisant de la conscience, libérés des chaînes de ce plan matériel. Je ne vous parle pas là des rivages lointains et incertains d'un « paradis » imaginaire, uniquement accessible une fois qu'il ne nous est plus d'aucune utilité. Non ! Cette vie éternelle, c'est sur terre que je vous la promets. La transcendance est à notre portée, et ce, dès maintenant ! »*

*– Le Discours de l'Infini – Enseignements de l'Aube dorée*


**Conservez cette carte. Vous pouvez la défausser à tout moment pour lancer 1  supplémentaire.**

## L'Aube dorée – 4

*« Les têtes de bétail doivent être parquées dans des enclos pour ne pas errer inutilement. Pareil pour les moutons et les porcs. Alors, pourquoi n'en serait-il pas de même pour l'homme ? Ce dernier a en lui la plus grande des dualités, entre ses instincts primaires et l'étincelle de la conscience. Et pourtant, la plupart des gens sont heureux de patauger dans le borbier du quotidien, véritable carcan de la transcendance !*

*Ce ne sont que des bêtes, qu'il faut donc traiter comme telles. Les Élus qui ont reçu l'illumination doivent devenir les seigneurs des animaux, car ce sont eux qui rendront possible l'Aube dorée. »*


*– La Voie de l'illumination – Enseignements de l'Aube dorée*

**Conservez cette carte. Vous pouvez la défausser à tout moment pour lancer 1  supplémentaire.**

## L'Aube dorée – 5

*« 4 À la fin des temps, le Sauveur sortira de l'océan pour délivrer l'humanité des chaînes des dimensions inférieures. 5 L'homme s'inclinera devant Lui en le voyant apporter Son Royaume Radieux dans l'univers de la chair, car Il pèlera la chair inutile afin de révéler la merveilleuse conscience qui n'était jusque-là visible que dans les Hauteurs Exaltées. 6 Les Élus qui ont reçu l'illumination seront Ses hérauts et Son arrière-garde, et ils L'aideront à causer la fin de l'humanité afin de recréer l'existence à l'image de Sa Gloire Éternelle. »*

*– Des Profondeurs vient le Salut – Le Livre de l'Aube dorée*


**Conservez cette carte. Vous pouvez la défausser à tout moment pour lancer 1  supplémentaire.**



## L'Aube dorée – 6

« 32 Même en cela, nous ne devons pas commettre la moindre erreur, en ne déviant jamais de la clarté de nos préceptes. 33 Bien qu'entourés d'âmes noires cherchant à étouffer la lumière du berger, nous demeurons vigilants et au service du Grand But. 34 Notre vérité nous vaut le mépris des Inférieurs, aussi devons-nous les traiter comme les aveugles titubant dans le noir qu'ils sont. 35 Nos chefs les guideront vers le Jour Nouveau, qui leur ouvrira les yeux ou les leur arrachera. »

– Principes – Le Livre de l'Aube dorée

Conservez cette carte. Vous pouvez la défausser à tout moment pour lancer 1  supplémentaire.

## Progression des fouilles – 1

« Nous avons commencé le travail au niveau de la nouvelle fissure. J'ai reçu des instructions venues d'en haut. De tout en haut, je veux dire.

Les gros bonnets nous voulaient là, et pas ailleurs. J'ignore qui a donné cet ordre, mais j'ai comme la sensation qu'il pourrait provenir de Mme Waite en personne. Les premières analyses ont révélé des dépôts d'une grande densité, mais rien qui permette de comprendre ce que cette zone pourrait avoir de si important.

C'est à croire que notre hiérarchie cherche quelque chose d'autre. Quelque chose de gros. »

– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath

**Vous pouvez piocher 1 carte de fouille.**

## Progression des fouilles – 2

*« Nous avons découvert une anomalie près de l'extrémité de la fissure. On dirait presque un tunnel foré dans la roche. En tout cas, c'est très ancien. Plusieurs milliers d'années, je dirais. Je sais que ça a l'air dingue, mais ce truc n'a rien d'une formation géologique naturelle. Il est bien trop symétrique pour ça. Même dans son état actuel, passablement dégradé, je ne peux m'empêcher de penser que cette cavité a été causée par quelque chose. Et quand j'en ai averti mes supérieurs, j'ai reçu l'ordre de concentrer tous nos efforts sur ce secteur. C'est peut-être ça qu'ils cherchaient. »*

*– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath*

**Vous pouvez piocher 1 carte de fouille.**

## Progression des fouilles – 3

*« Nous avons trouvé quelque chose. Un truc énorme. Sans doute une des plus grandes découvertes des deux cents dernières années. Qu'est-ce que je raconte ? De toute l'histoire de l'humanité, oui ! C'est véritablement prodigieux. Il y a une sphère enterrée tout au fond du tunnel. Dit comme ça, ce n'est peut-être pas impressionnant, mais elle est absolument parfaite. Il n'y a pas le moindre défaut, pas la moindre aspérité visible à sa surface, rien. Et quand on la regarde, on a presque la sensation qu'elle nous parle. »*

*– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath*

**Vous pouvez piocher 1 carte de fouille.**

## Progression des fouilles – 4

*« Nous travaillons jour et nuit pour extraire la sphère. Sa surface est d'un vert nacré aux reflets métalliques, mais aucune description ne pourrait retranscrire sa beauté. Quand on la regarde, on a l'impression qu'elle bouge. Et parfois, elle se met à briller, c'en est presque inquiétant. Nous avons quasiment achevé le harnais qui nous permettra de la sortir du tunnel. Et alors, nous pourrions l'étudier sous toutes les coutures. Aurions-nous enfin découvert la preuve que nous ne sommes pas seuls dans l'univers ? »*

*– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath*

**Vous pouvez piocher 1 carte de fouille.**

## Progression des fouilles – 5

*« Nous avons enfin réussi à apporter la sphère au complexe, aujourd'hui. Je pense pouvoir dire sans risque de me tromper que personne n'a jamais rien vu de tel. Une fois à l'intérieur du hangar, elle a recommencé à briller et sa surface s'est mise à onduler tel un banc de nuages traversant le ciel. Et ce n'est pas tout ; il semblerait que seuls les gens se réfléchissent dedans. Le docteur William West est tout excité, tout comme le nouvel arrivant, le docteur Cohen. Je les comprends. Ce jour est l'un des plus importants de notre histoire. »*

*– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath*

**Vous pouvez piocher 1 carte de fouille.**



## Progression des fouilles – 6

*« Vic s'est fait dévorer. Nous avons tiré à la courte paille pour savoir qui toucherait la sphère, et c'est lui que le sort a désigné. Nous voulions établir un contact. Pendant que tout le monde regardait, il s'est approché et a tendu le bras. Il a posé sa paume sur la surface nacrée et s'est retourné pour nous sourire comme un gosse. À ce moment, la sphère a absorbé son bras. Vic a tenté de se dégager et s'est mis à hurler. Il a réussi à reculer, mais son bras s'est retrouvé tranché net. Le sang a jailli avec force, et à cet instant, des tentacules sont apparus, et... et... »*

*– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath*

**Vous pouvez piocher 1 carte de fouille.**

## Expériences du Dr West – 1

*« Tests sur la sphère, deuxième jour. Rapport du docteur West. Nous avons assisté à un incident fascinant lors du premier contact humain avec la sphère. Celle-ci a avalé le bras du sujet. Mais le plus intéressant, c'est la façon dont elle a réagi quand il a paniqué en perdant ce membre.*

*À ce moment, la sphère a comme pris vie. Des tentacules ont jailli de sa surface et attrapé le sujet pour l'attirer à l'intérieur et l'absorber totalement. Je ne pense pas qu'elle ait agi ainsi parce qu'elle avait faim. Mon instinct me porte à croire qu'elle a juste réagi à la peur du sujet. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez effectuer immédiatement  
une action gratuite.**

## Expériences du Dr West – 2

*« Tests sur la sphère, quatrième jour. La sphère a été enfermée depuis notre tentative d'interaction. Du coup, il est extrêmement difficile de continuer à tester ses réactions en présence d'humains, d'autant qu'elle n'est plus en odeur de sainteté depuis l'incident. Fort heureusement, nos seigneurs et maîtres sont conscients que j'ai besoin de cobayes et ont accepté de m'en fournir en secret.*

*Les résultats préliminaires sont passionnants.*

*La sphère semble amplifier et canaliser les émotions humaines, surtout les plus puissantes. Et, comme nous avons eu l'occasion de nous en apercevoir lors de l'incident, aucune ne la fait réagir plus vivement que la peur. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez effectuer immédiatement  
une action gratuite.**

## Expériences du Dr West – 3

*« Tests sur la sphère, huitième jour. Aujourd'hui, j'ai fait entrer deux sujets dans la salle, ce qui m'a permis d'obtenir des résultats fascinants.*

*Leur terreur a nourri la sphère, qui la leur a renvoyée, en l'amplifiant plus encore. Les cobayes ont alors montré des symptômes paranoïaques de plus en plus violents, tout en souffrant manifestement d'hallucinations. Puis, ils se sont jetés l'un sur l'autre. Saisissant des armes de fortune dans la pièce, ils se sont frappés avec une rage folle. Et même après que la femme a perdu connaissance, l'homme a continué de la rouer de coups, jusqu'à ce que son crâne ne soit plus qu'une bouillie d'os, de sang et de cheveux. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez effectuer immédiatement  
une action gratuite.**

## Expériences du Dr West – 4

*« Tests sur la sphère, douzième jour. Incroyable. Aujourd'hui, j'ai vu la peur de quelqu'un prendre forme. Des os, des tendons et même une carapace sont sortis de la sphère, s'assemblant devant mes yeux pour créer quelque chose que je ne puis décrire autrement que comme un cauchemar ambulante. Cette abomination a déchiqueté le sujet, et il a fallu une puissance de feu considérable pour en venir à bout. Dans le même registre, j'ai remarqué que la peur et la paranoïa semblent gagner tout le monde sur le site. C'est en partie compréhensible, compte tenu de la situation, mais à de tels niveaux ? Il faudrait être fou pour penser que la sphère n'y est pour rien... »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez effectuer immédiatement une action gratuite.**

## Expériences du Dr West – 5

*« Tests sur la sphère, vingt-troisième jour. Peut-être aurions-nous dû cesser bien plus tôt. Bien sûr, c'est trop tard, maintenant, et compte tenu de tout ce que nous avons appris, je mentirais si je disais que je ne prendrais pas exactement les mêmes décisions si je me retrouvais encore dans cette situation. Les manifestations se sont emparées de la station. Les créatures sont devenues de plus en plus fortes alors que la sphère se nourrissait de toujours plus de terreur, et les avatars proches d'elle ont finalement réussi à se libérer de la salle pour rejoindre les incarnations plus faibles qui grouillaient déjà à Kadath. Cela signifie qu'une nouvelle phase de test commence. Maintenant, nous ne sommes plus dans un environnement contrôlé, mais en conditions réelles. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez effectuer immédiatement  
une action gratuite.**



## Expériences du Dr West – 6

*« Quarante-et-unième jour. Quand je pense à tout ce que j'ai vu, à ces merveilles dont j'ai été témoin... L'Église avait raison sur certains points, mais elle était encore bien loin du compte. Elle n'a aucune idée de la portée de tout ceci. J'ai trouvé le moyen de me libérer de la chair. De devenir ce que l'Église appelle un « Élu ». Et je dois dire que cela en valait la peine. C'est pour cette raison que la station a été construite ici : pour que je puisse renaître. Je vais conquérir la sphère. Et une fois que j'en serai le maître, le monde entier connaîtra ma lumière. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez effectuer immédiatement  
une action gratuite.**

# Infestation – 1

*« Rapport du commandant Terrence Wade, responsable de la station. Même si le premier contact avec la sphère a été quelque peu tumultueux, notre grand prêtre m'assure que de nouvelles interactions avec des individus ayant atteint un degré de conscience plus élevé donneront de meilleurs résultats. Nous poursuivons donc les tests de notre côté, et le Dr William West fait de même dans son laboratoire. Nous continuons également d'explorer la région, des fois que la sphère ne soit pas le catalyseur que nous recherchons. Nous avons mis cette dernière en quarantaine afin de limiter son exposition à la peur, mais plusieurs membres de la station ont remarqué d'étranges apparitions un peu partout. »*

*– Terrence Wade, commandant de la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démenche de 1 point.**

## Infestation – 2

*« On était tranquillement assis à la cafétéria quand ça s'est produit. Ben oui, évidemment qu'on était en train de causer de la sphère. C'est pas comme si on avait d'autres sujets de conversation, ces temps-ci. La lumière s'est mise à trembloter et ces... choses sont sorties des zones d'ombre. On aurait presque dit des gens, mais faméliques. Et il y avait tellement de langues dans leur bouche... On s'est retrouvés encerclés, pris au piège comme des agneaux à l'abattoir. J'entends encore les hurlements de mes amis alors que ces choses les mettaient en pièces et les dévoraient vivants. »*

*– Gerald White, mineur assigné au site de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Infestation – 3

*« Cela faisait deux ou trois jours que j'étais sans nouvelles de monsieur Roth. J'ai pensé qu'il était inquiet, comme nous tous, aussi suis-je allé le voir. Quand j'ai appuyé sur l'interphone pour qu'il m'ouvre, j'ai entendu des bruits de chocs et des geignements dans sa cabine.*

*Craignant qu'il ne soit malade ou blessé, j'ai utilisé mon code d'urgence pour ouvrir sa porte. Sauf que la chose qui était à l'intérieur n'avait plus rien de Roth. Son visage n'était plus qu'un amas de chair informe et son ventre gonflé bougeait, comme celui d'un animal s'appêtant à mettre bas. Soudain, son abdomen s'est déchiré et ces choses en sont sorties... »*

*– Lawrence Quinn, superviseur de la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Infestation – 4

*« Avez-vous déjà vu une salle entrer en floraison ?  
Moi, je savais même pas que c'était possible !*

*Sous nos yeux, cette espèce de substance organique s'est mise à pousser au sol, sur les murs, et même au plafond. C'était comme des bouquets de tentacules jaillissant des intestins d'un monstre marin innommable. Plusieurs se sont enroulés autour de la jambe de Trevor et l'ont brusquement attiré vers eux, le faisant tomber par terre. J'ai essayé de l'aider alors qu'il se mettait à hurler. J'ai tiré son bras de toutes mes forces, mais des vrilles et du lichen ont commencé à sortir de sa bouche. »*

*– Sylas Munroe, mécano de la station  
de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démenche  
de 1 point.**

## Infestation – 5

*« On avait ordre de garder la porte du hangar contenant la sphère. On entendait parfois du bruit à l'intérieur, et c'était vraiment flippant, mais les ordres sont les ordres, alors, on n'a rien dit et on a continué à faire notre boulot.*

*Et puis, on a commencé à voir des choses.*

*On devenait de plus en plus nerveux et paranos.*

*On s'est mis à s'engueuler sans raison, et j'ai vu Strickland porter la main à son arme.*

*Je pourrais le jurer. Mais j'ai été le plus rapide, et je lui ai fait sauter le caisson. J'ai flingué mon pote. »*

*– Parks, agent de sécurité de la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**



## Infestation – 6

*« Il faut se débarrasser de la sphère, et vite. Je me fiche qu'elle ait été extrêmement difficile à extraire, elle tue des gens ! J'en ai parlé avec madame Blake et le commandant Wade, et j'ai même essayé de convaincre des gens plus haut placés en contactant la surface, mais personne ne veut m'écouter. C'est à croire qu'ils sont tous fascinés par cette abomination, comme si c'était une relique messianique, ou que sais-je encore. Ils ne se rendent pas compte de ce qu'elle est en train de nous faire. Ou peut-être qu'ils s'en fichent, qu'on ne compte pas à leurs yeux. Il faut agir, ou on y restera tous ! »*  
– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Infestation – 7

*« On a réuni autant de gens que possible. Cette fois, c'est décidé, on va se débarrasser de cette abomination. On est une trentaine à être prêts à tenir tête à la direction et à entrer dans la salle de la sphère. Notre priorité, c'est de la balancer hors de Kadath. Ensuite, on verra.*

*On n'a aucune envie de faire ça, de se retrouver en présence de cette... chose. Mais si on n'agit pas maintenant, on y restera tous.*

*Ce n'est qu'une question de temps. »*

*– Gerald White, mineur assigné au site  
de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence  
de 1 point.**

## Infestation – 8

*« Je... je ne peux pas... Ils sont tous morts, jusqu'au dernier. Je suis le seul survivant. Nous sommes entrés en force dans le hangar de la sphère. Nous n'avons pas rencontré la moindre résistance, mais cela n'a rien changé. Ils nous attendaient, et ils étaient affamés. Nous avons paniqué et nous nous sommes éparpillés comme des cafards. Et puis, nous nous sommes jetés les uns sur les autres, nous étripant à coups de tournevis ou d'extincteurs. Je ne sais trop comment j'ai réussi à m'échapper, mais tous les autres y sont restés. Ce qui est sorti après moi n'avait rien d'humain »*

*– Ronald Myers, responsable des fouilles du site de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Infestation – 9

*« Rapport du commandant Terrence Wade, responsable de la station. J'ai été obligé de mettre la station de Kadath en quarantaine. Toutes les mesures de précaution ont échoué. La sphère est bien plus puissante et pernicieuse que nous ne le pensions, et toute l'énergie qu'elle amplifie semble se transformer en terreur et en sauvagerie. Tous les efforts que nous avons déployés afin d'interagir avec elle de façon sensée et rationnelle se sont avérés futiles. Je recommande de cesser d'envoyer du personnel à Kadath tant qu'il n'aura pas été possible d'en reprendre le contrôle. »*

*– Terrence Wade, commandant de la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Infestation – 10

*« Je les entends qui viennent me chercher. Ils déambulent dans les couloirs et rampent dans les canalisations, peignant des tapisseries de sang sur tous les murs. William est devenu fou et je ne supporte plus de participer à cette abomination. J'ai conscience de signer mon arrêt de mort en le quittant, mais je ne vois pas comment je pourrais survivre même en restant à ses côtés, de toute façon. Ces choses sentent notre peur, elles s'en nourrissent. Non. Elles sont notre peur. Dans ces conditions, comment espérer leur échapper ? Nous sommes perdus, c'est une certitude absolue. »*

*– Dr Cohen, chercheur de la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Infestation – 11

*« Je ne comprends pas. J'ai passé des années à étudier les plans plus évolués que le nôtre. Des décennies, même. Alors, pourquoi la sphère refuse-t-elle de me parler autrement que par des hurlements incompréhensibles ? Je connais tous les textes sacrés de l'Église par cœur. Je n'ai pas peur du royaume de la conscience, et pourtant, l'illumination se refuse à moi. Peut-être dois-je me plier à la volonté de la sphère. Oui, c'est cela. Ce n'est qu'au-delà des ténèbres que je pourrai devenir lumière. Je vais aller trouver la sphère pour qu'elle me fasse renaître à son image. »*

*– James Summerisle, grand prêtre de l'Aube dorée pour la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**



## Infestation – 12

*« Rapport du commandant Terrence Wade, responsable de la station. Ceci sera très probablement mon dernier rapport. Les apparitions ont pris le contrôle de la quasi-totalité de la station. À ma connaissance, le poste de commandement est la seule pièce qui leur résiste encore, mais je les entends qui griffent les écouteilles et tentent d'enfoncer les cloisons. Nous ne leur résisterons pas longtemps. La station de Kadath est perdue. Je répète : la station de Kadath est perdue. N'essayez pas de nous secourir, et ne cherchez surtout pas à prendre le contrôle de la sphère.*

*Oh, non ! Elles entrent... »*

*– Terrence Wade, commandant de la station de Kadath*

**Vous pouvez réduire votre démence de 1 point.**

## Les révélations de West – 1

*« Observation : la conscience n'a nul besoin de demeurer esclave de sa cage physique. Les deux peuvent être séparées, tout en laissant à la conscience la possibilité de manipuler le monde matériel. On pourrait presque comparer le résultat à un ectoplasme, mais avec une bien plus grande influence sur la matière. Peut-être serait-il plus approprié d'établir un parallèle avec une sorte de statut divin, finalement. Je suis parvenu à déterminer comment séparer la conscience de la plupart des fonctions physiques, mais il me faut poursuivre mes recherches pour arriver à couper toutes les connexions existantes. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez défausser 1 effet de corruption de votre choix sur le plateau de jeu.**

## Les révélations de West – 2

*« J'ai réussi à établir le contact avec la sphère. Ce n'est pas une « entité » dans le sens où nous le comprenons, c'est-à-dire un être unique. Non, il s'agit en fait d'un fabuleux chaos de consciences multiples, attirées par la ruse, le hasard ou la force depuis d'autres dimensions et condensées dans un espace relativement microscopique. Ces énergies, j'oserai même dire ces « soi », nous sidéreraient s'il était possible de les voir. Une tête d'épingle peut-elle inclure un cosmos tout entier ? La sphère semble nous dire que oui. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez défausser 1 effet de corruption de votre choix sur le plateau de jeu.**

## Les révélations de West – 3

*« Observation : je suis frappé par la manière dont la sphère prouve la validité des enseignements de l'Aube dorée, tout en montrant combien ils sont erronés. Ils ont en effet raison de se concentrer sur la libération de la conscience, et cette conviction datant du premier jour quant à l'existence de dimensions supérieures est absolument remarquable, si l'on considère que la science humaine n'intègre ce genre de concept que depuis peu. En revanche, l'Église se trompe du tout au tout en pensant que l'élévation de l'humanité se fera par l'illumination. Une telle transcendance ne peut se concevoir que par une purification totale du creuset, lequel se manifeste sous la forme de la terreur la plus abjecte qui soit. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez défausser 1 effet de corruption de votre choix sur le plateau de jeu.**

## Les révélations de West – 4

*« Je pense avoir trouvé le moyen de prendre le contrôle de la sphère. Cela nécessitera de commencer par récolter l'essence de conscience de la plupart des moutons encore en vie à Kadath, mais de toute façon, la sphère les en déléstera bien assez tôt si je ne m'en empare pas avant. Je suis l'ultime espoir de l'humanité, cela ne fait pas le moindre doute. Il n'y a que moi qui puisse dominer la sphère, l'empêcher de répandre son influence sur le monde, et offrir à tous l'illumination pour laquelle l'Église se bat depuis toujours. Ces ignorants devraient me remercier de prendre ce dont j'ai besoin. »*

*– Dr William West*

**Vous pouvez défausser 1 effet de corruption de votre choix sur le plateau de jeu.**

*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*

## **Le docteur William West**

Au début de l'activation du docteur **West**, placez X jeton(s) de démenche sur cette carte, X étant égal au total des valeurs d'horreur de tous les monstres présents sur la même case que **West**.

Quand un jeton doit être placé sur cette carte, un investigateur se trouvant sur la même case peut le prendre à la place du docteur.

Durant l'activation de **West**, les joueurs peuvent décider de lui faire effectuer un **déplacement** comme s'il était un investigateur (les monstres ne peuvent pas le bloquer).

Les monstres ne traitent pas **West** comme un investigateur.



*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*  
**Fragments de souvenirs**

**Investigation** : échangez votre jeton de clé contre celui d'un investigateur ayant une carte de scénario et se trouvant sur la même case que vous.

Si vous occupez la même case que le jeton de souvenir dont le symbole est identique à celui visible ci-dessous, vous gagnez l'action spéciale suivante :

**Investigation** : récupérez le jeton de souvenir et placez-le sur cette carte.



*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*  
**Fragments de souvenirs**

**Investigation** : échangez votre jeton de clé contre celui d'un investigateur ayant une carte de scénario et se trouvant sur la même case que vous.

Si vous occupez la même case que le jeton de souvenir dont le symbole est identique à celui visible ci-dessous, vous gagnez l'action spéciale suivante :

**Investigation** : récupérez le jeton de souvenir et placez-le sur cette carte.



*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*  
**Fragments de souvenirs**

**Investigation** : échangez votre jeton de clé contre celui d'un investigateur ayant une carte de scénario et se trouvant sur la même case que vous.

Si vous occupez la même case que le jeton de souvenir dont le symbole est identique à celui visible ci-dessous, vous gagnez l'action spéciale suivante :

**Investigation** : récupérez le jeton de souvenir et placez-le sur cette carte.



*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*  
**Fragments de souvenirs**

**Investigation** : échangez votre jeton de clé contre celui d'un investigateur ayant une carte de scénario et se trouvant sur la même case que vous.

Si vous occupez la même case que le jeton de souvenir dont le symbole est identique à celui visible ci-dessous, vous gagnez l'action spéciale suivante :

**Investigation** : récupérez le jeton de souvenir et placez-le sur cette carte.



*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*  
**Fragments de souvenirs**

**Investigation** : échangez votre jeton de clé contre celui d'un investigateur ayant une carte de scénario et se trouvant sur la même case que vous.

Si vous occupez la même case que le jeton de souvenir dont le symbole est identique à celui visible ci-dessous, vous gagnez l'action spéciale suivante :

**Investigation** : récupérez le jeton de souvenir et placez-le sur cette carte.



*Chapitre 4 : De l'autre côté du miroir*  
**Fragments de souvenirs**

**Investigation** : échangez votre jeton de clé contre celui d'un investigateur ayant une carte de scénario et se trouvant sur la même case que vous.

Si vous occupez la même case que le jeton de souvenir dont le symbole est identique à celui visible ci-dessous, vous gagnez l'action spéciale suivante :

**Investigation** : récupérez le jeton de souvenir et placez-le sur cette carte.





## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Edgar Kayce

Durant son activation, **Edgar** avance de 1 case en direction de son objectif, en se déplaçant comme un investigateur (évasion 3).

**Edgar** est **uniquement** traité comme un investigateur par les monstres durant la phase de déplacement de ces derniers.

Si un monstre termine son activation sur la même case qu'**Edgar** et qu'il n'y a pas d'investigateur à cet endroit, la partie est automatiquement perdue.



## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Warren

Durant l'activation de **Warren**,  
résolvez l'effet suivant à quatre  
reprises :

Amenez automatiquement **Warren** sur  
la case non inondée la plus proche,  
puis placez un jeton de salle inondée  
sur toutes les cases de la pièce.

**Warren** n'est pas considéré comme  
un monstre ; il est impossible de le tuer.  
Dès que toutes les cases du plateau de  
jeu sont inondées, retirez le **jeton de  
Warren** et cette carte du jeu.



## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### La famille et les amis

Lisez « La famille et les amis » dans le chapitre 7 du recueil de scénarios.

Retournez la carte d'Edgar Kayce. Le **jeton d'Edgar** devient le **jeton de Maman**.

Révélez la carte de scénario « Warren » et placez-la à côté de la carte « Maman ». Puis, placez le **jeton de Warren** sur la même case que celui de **Maman**.

**Maman** et **Warren** sont activés avant le premier investigateur sur la piste d'activation (les joueurs déterminent dans quel ordre). Ils ne sont pas gênés par les portes verrouillées.

Si la carte de scénario « Les héros de Kadath » a déjà été dévoilée, révélez également « La sauvegarde de l'humanité ».

## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Les mineurs

Durant son activation, un **mineur** avance de 1 case en direction de son objectif, en se déplaçant comme un investigateur (évasion 3).

Les **mineurs** sont **uniquement** traités comme des investigateurs par les monstres durant la phase de **déplacement** de ces derniers.

Si un monstre termine son activation sur la même case qu'un **mineur** et qu'il n'y a pas d'investigateur à cet endroit, la partie est automatiquement perdue.



*Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs*

## Les héros de Kadath

Lisez « Les héros de Kadath » dans le chapitre 7 du recueil de scénarios.

Retournez la carte des mineurs. Les **jetons de mineur** deviennent des **jetons de Cauchemar**.

Les **Cauchemars** sont activés après le dernier monstre sur la piste d'activation (les joueurs déterminent dans quel ordre). Ils ne sont pas gênés par les portes verrouillées.

Si la carte de scénario « La famille et les amis » a déjà été dévoilée, révélez également « La sauvegarde de l'humanité ».

## *Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs*

### **La sauvegarde de l'humanité**

Lisez « La sauvegarde de l'humanité » dans le chapitre 7 du recueil de scénarios.

Retournez 6 cartes de génération de monstres et résolvez-les immédiatement.

Par la suite, passez la phase de génération de chaque tour de jeu.

Les investigateurs remportent la partie une fois tous les monstres tués.

**Maman, Warren** et les **Cauchemars** se trouvant sur le plateau ne sont pas considérés comme des monstres.

En revanche, les **Cauchemars** propres à chaque investigateur sont des monstres et doivent être tués pour gagner.



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Edgar Kayce

Durant son activation, **Edgar** se déplace d'un maximum de 2 cases en direction de l'investigateur le plus proche, après quoi il distribue 2 blessures entre les investigateurs présents sur la même case que lui.

**Edgar** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapter 8 *La substance de la terreur*

### **James Summerisle**

Durant son activation, **James** se déplace d'un maximum de 1 case en direction du jeton d'occupant le plus proche. Cela fait, placez 1 jeton de démence sur la carte de monstre de la **Substance**.

**James** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Terrence Wade

Durant son activation, **Terrence** se déplace d'un maximum de 2 cases en direction de l'investigateur le plus proche, après quoi il inflige un effet de **lenteur** ou d'**affaiblissement** à un investigateur situé sur la même case que lui (les joueurs choisissent la cible et l'effet).

**Terrence** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Warren

Durant l'activation de **Warren**, résolvez l'effet suivant à deux reprises :  
Amenez automatiquement **Warren** sur la case non inondée la plus proche, puis placez un jeton de salle inondée sur toutes les cases de la pièce.

**Warren** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Ronald Myers

Durant l'activation de **Ronald**, résolvez l'effet suivant à trois reprises :  
Amenez automatiquement **Ronald** sur la case la plus proche contenant le moins d'effets de corruption et placez un jeton de corruption dessus (les jetons de génération de monstres ne comptent pas comme des effets de corruption).

**Ronald** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Cauchemar

Durant son activation, un **Cauchemar** se déplace d'un maximum de 2 cases en direction de l'investigateur le plus proche.

S'il parvient à l'atteindre, choisissez un investigateur se trouvant sur cette case ; il acquiert un **jeton de Cauchemar**.

Par la suite, le **jeton de Cauchemar** se déplace avec l'investigateur et reste en permanence sur la case de ce dernier.

L'investigateur traite son **Cauchemar** comme le seul monstre sur le plateau (5 de santé max) et lui seul le voit. Une fois le **Cauchemar** tué, retournez le jeton côté verso en le laissant sur la case du personnage.

Le **Cauchemar** est considéré comme un monstre (4 de santé max).





# Vorace



3

# Vorace



2

1

# Vorace



1

2

# Vorace



# Agonie



2

1

# Agonie



1

2



# Agonie



# Agonie



# Hystérie



3

# Hystérie



2

1

# Hystérie



1

2

# Hystérie



1

1

1



# Coquille vide



2

# Coquille vide



1

1

# Coquille vide



1

1

# Coquille vide



1

1

# Délire



2

# Délire



1

1



# Délire



1

1

# Délire



1

1

# Amblyope



2

# Amblyope



1

1

# Amblyope



1

1

# Amblyope



1

1

# Putride



1



# Putride



1

# Putride



1

# Putride



1

# Difforme



1

# Difforme



1

# Difforme



1

# Difforme



1



# Bathophobie



1

# Bathophobie



1

# Démence intérieure



1

# Démence intérieure



1

# Substance



1

# Substance



1