


EFFETS DE CORRUPTION



Vous subissez -1 en évasion sur cette case.



Vous subissez -1  en résistance sur cette case.



À la fin de votre activation, vous subissez 1 blessure.



À la fin de votre activation, vous perdez 1 point de santé mentale.



À la fin de votre activation, votre démence s'accroît de 1 point.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet de **lenteur**.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet d'**affaiblissement**.



À la fin de votre activation, défaussez 1 carte de fouille.



À la fin de votre activation, faites apparaître sur votre case un monstre ayant au moins 1 en horreur.

EFFETS DE CORRUPTION



Vous subissez -1 en évasion sur cette case.



Vous subissez -1  en résistance sur cette case.



À la fin de votre activation, vous subissez 1 blessure.



À la fin de votre activation, vous perdez 1 point de santé mentale.



À la fin de votre activation, votre démence s'accroît de 1 point.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet de **lenteur**.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet d'**affaiblissement**.



À la fin de votre activation, défaussez 1 carte de fouille.



À la fin de votre activation, faites apparaître sur votre case un monstre ayant au moins 1 en horreur.

EFFETS DE CORRUPTION



Vous subissez -1 en évasion sur cette case.



Vous subissez -1  en résistance sur cette case.



À la fin de votre activation, vous subissez 1 blessure.



À la fin de votre activation, vous perdez 1 point de santé mentale.



À la fin de votre activation, votre démence s'accroît de 1 point.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet de **lenteur**.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet d'**affaiblissement**.



À la fin de votre activation, défaussez 1 carte de fouille.



À la fin de votre activation, faites apparaître sur votre case un monstre ayant au moins 1 en horreur.

EFFETS DE CORRUPTION



Vous subissez -1 en évasion sur cette case.



Vous subissez -1  en résistance sur cette case.



À la fin de votre activation, vous subissez 1 blessure.



À la fin de votre activation, vous perdez 1 point de santé mentale.



À la fin de votre activation, votre démence s'accroît de 1 point.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet de **lenteur**.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet d'**affaiblissement**.



À la fin de votre activation, défaussez 1 carte de fouille.



À la fin de votre activation, faites apparaître sur votre case un monstre ayant au moins 1 en horreur.

EFFETS DE CORRUPTION



Vous subissez -1 en évasion sur cette case.



Vous subissez -1  en résistance sur cette case.



À la fin de votre activation, vous subissez 1 blessure.



À la fin de votre activation, vous perdez 1 point de santé mentale.



À la fin de votre activation, votre démence s'accroît de 1 point.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet de **lenteur**.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet d'**affaiblissement**.



À la fin de votre activation, défaussez 1 carte de fouille.



À la fin de votre activation, faites apparaître sur votre case un monstre ayant au moins 1 en horreur.

EFFETS DE CORRUPTION



Vous subissez -1 en évasion sur cette case.



Vous subissez -1  en résistance sur cette case.



À la fin de votre activation, vous subissez 1 blessure.



À la fin de votre activation, vous perdez 1 point de santé mentale.



À la fin de votre activation, votre démence s'accroît de 1 point.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet de **lenteur**.



À la fin de votre activation, vous subissez un effet d'**affaiblissement**.



À la fin de votre activation, défaussez 1 carte de fouille.



À la fin de votre activation, faites apparaître sur votre case un monstre ayant au moins 1 en horreur.

Arthur Weyland

Très jeune, déjà, Arthur avait le don pour comprendre comment les choses fonctionnaient. Né dans une famille riche, il avait des ressources quasi illimitées à sa disposition. Sa passion ne l'a jamais quitté et lui a permis de décrocher haut la main un diplôme dans l'un des meilleurs lycées du pays. Il a alors annoncé à ses parents qu'il avait l'intention de poursuivre des études en ingénierie plutôt que de prendre la direction de la grande entreprise familiale. Bien que peu étonnés par son choix, ses parents ont tout de même tenté de le raisonner, mais ils ont vite changé d'avis en le voyant devenir riche et célèbre dans son domaine de prédilection.

Malheureusement, son besoin viscéral de gagner et sa propension à s'écarter des règles quand cela l'arrangeait ont fini par lui nuire. Quand la presse a eu vent de ses pratiques commerciales douteuses, il n'a eu d'autre choix que de quitter sa société et de se faire discret, tout en devant faire face à de nombreux procès. C'est à ce moment-là que la corporation Leng lui a proposé un poste d'ingénieur en chef. Arthur n'a pas laissé passer cette chance. Pour l'un de ses tout premiers projets, on lui a demandé de se rendre dans une installation ayant de nombreux soucis. Ce complexe était vital pour les opérations de la multinationale, qui souhaitait savoir pourquoi il ne fonctionnait pas comme prévu. Relevant le défi, Arthur est aussitôt parti pour la base sous-marine de Kadath.

Felicia Armitage

Felicia n'est guère appréciée, et elle en est pleinement consciente. Mais à ses yeux, le monde est trop cruel pour perdre du temps à se montrer mielleuse ou gentille sans raison. Elle avait à peine dix ans quand ses parents ont péri dans un incendie. Peu de temps après, l'assistance sociale l'a placée dans un orphelinat, où elle a très vite compris qu'il lui faudrait se débrouiller par elle-même. En grandissant, elle s'est de plus en plus intéressée aux stimuli faisant réagir les gens. Se dévouant corps et âme à l'étude de la médecine, elle a été acceptée dans l'un des meilleurs hôpitaux universitaires du pays. Mais son enthousiasme est vite retombé quand ses patients ont commencé à se mélanger, devenant un seul organisme humain indissociable à ses yeux, et elle a perdu tout intérêt, non pas en la science médicale, mais en ces gens qu'elle était censée soigner. Les plaintes concernant sa froideur et son absence d'empathie se multipliant, ses employeurs et elle ont alors jugé qu'il valait mieux qu'elle s'en aille.

En quittant l'hôpital, Felicia a décidé de s'éloigner des hommes, préférant se concentrer sur la biologie marine. C'est à ce moment qu'elle a été repérée par plusieurs chercheurs de la corporation Leng. Recrutée par leurs soins, elle s'est très vite montrée utile pour la multinationale, jusqu'à ce que les communications soient coupées avec la base sous-marine de Kadath. Felicia s'est alors retrouvée aux premières loges. Elle aurait mieux fait de rester à l'hôpital...

Jared Drake

Jared ne regrette pas son enfance, car il sait que les regrets ne servent à rien. Son père et son frère ont disparu quand il avait six ans et sa mère l'a élevé seule. Chétif et timide, il était sans cesse persécuté par les plus grands, jusqu'à ce qu'il commence à s'adapter. Il s'est mis à se muscler et, bien vite, les autres ont compris à qui ils avaient affaire. Jared a alors été baptisé « le soldat », en raison de son sens de la stratégie, de ses dons de meneur d'hommes et de sa faculté à faire preuve de brutalité pour se débarrasser de ses ennemis. Cela n'a donc surpris personne quand il s'est engagé dans l'armée dès qu'il a eu l'âge légal pour le faire.

Tout portait à croire qu'il y ferait carrière mais, blessé dans l'explosion d'une voiture piégée, il a été rendu à la vie civile. Après avoir récupéré, il a enchaîné les petits boulots de mercenaire, de garde du corps, et même de tueur à gages. Entendant parler de ses talents, la corporation Leng l'a recruté comme responsable de la sécurité. Doué pour garder les secrets, il a vite gravi les échelons et, quand tout contact a été perdu avec la base sous-marine de Kadath, il a été assigné à la première équipe envoyée sur place pour deux raisons : protéger ses coéquipiers et, le cas échéant, les réduire au silence si la situation échappe à tout contrôle. Il n'hésitera pas un seul instant...

Randi Carter

Randi a toujours été dotée d'une grande curiosité et d'une imagination hyperactive. Toute petite déjà, elle étudiait tout ce qui lui tombait sous la main, rêvant de devenir une célèbre exploratrice. Elle adorait les mystères inexplicables, l'archéologie et l'étude des phénomènes surnaturels. Malheureusement, elle était également d'une constitution fragile, aussi passait-elle le plus clair de son temps le nez dans ses livres plutôt qu'à découvrir le monde par elle-même, se passionnant pour les écrits d'érudits spécialisés en ésotérisme, jusqu'à ce qu'elle rencontre un vieil enseignant de son université, le professeur Peaslee. Ce dernier l'a prise sous son aile et, ensemble, ils ont étudié de nombreux textes anciens et publié plusieurs articles que personne n'a lus... ou du moins le pensaient-ils.

Et puis, tard un soir, Randi a reçu un coup de téléphone du professeur Peaslee. Ce dernier lui a expliqué qu'il avait reçu la visite de gens de la corporation Leng qui s'intéressaient à leur travail. Ils lui avaient demandé de prendre part à une expédition susceptible de l'intéresser, mais il avait dû refuser en raison de son âge et de son état de santé. Il leur avait donc recommandé Randi. Entendant ces mots, la jeune femme a poussé un cri de joie, et quand les représentants de la multinationale ont frappé à sa porte, elle a aussitôt accepté leur offre. Enfin, elle allait pouvoir explorer le monde, comme ses héros préférés. Sauf que son histoire à elle ne serait pas une grande aventure, mais un véritable cauchemar...

Roman Asimov

On sait peu de choses sur le docteur Asimov, et la plupart des histoires qui circulent à son sujet ne sont que de vagues rumeurs. Il se raconte qu'il a travaillé avec les médecins les plus controversés de la corporation Leng, des spécialistes dont l'existence même relève souvent de la légende. Asimov aurait apparemment réussi à altérer la perception que les gens ont de la réalité en influant sur leur cortex visuel et les récepteurs chimiques de leur cerveau, ce qui lui permettrait de contrôler ses sujets. On murmure également qu'il serait parvenu à créer des créatures abominables en greffant ensemble divers membres humains, et d'aucuns ajoutent qu'il ferait partie d'une secte ou d'une organisation criminelle. Mais rien de tout cela n'a jamais été prouvé. En revanche, ce que l'on sait avec certitude, c'est qu'il n'est pas employé par la corporation Leng, mais consultant indépendant, et qu'il est chaudement recommandé par certains cadres supérieurs de la multinationale, dont son PDG, Meredith Waite.

Asimov a rejoint l'équipe en tant que biochimiste, officiellement car les problèmes qui se sont produits à Kadath pourraient avoir été causés par un agent infectieux de nature biologique. Mais même cette fausse raison rend ses coéquipiers nerveux, car qu'est-ce qui pourrait inciter les dirigeants de Leng à penser que Kadath a pu subir une contamination biologique ? Que savent-ils qu'ils préfèrent taire aux enquêteurs ? Peut-être le docteur Asimov est-il au courant, mais si tel est le cas, il ne semble pas décidé à en parler...

Samuel Smith

Bien que d'aspect bourru, le capitaine Samuel Smith est un homme au grand cœur. C'est d'ailleurs pour cela qu'il ne s'est jamais remis de la perte de tout l'équipage du sous-marin qu'il commandait. Suite à ce terrible accident, il a pris un congé sans solde et a sombré dans la boisson pour échapper à la culpabilité qui le rongait. Pourquoi avait-il survécu sans pouvoir sauver ses hommes ? Il avait l'impression d'être au purgatoire et, voyant que l'alcool ne résolvait rien, il s'est finalement tourné vers la religion dont il s'était détaché depuis l'enfance, trouvant dans la foi l'apaisement qu'il cherchait si désespérément. Ses amis se sont vite rendu compte qu'il avait changé, et ils ont commencé à le surnommer « le Prêcher », autant pour le taquiner gentiment que parce que cela correspondait à l'homme qu'il était devenu.

Quelque temps plus tard, un représentant de la corporation Leng l'a approché pour lui expliquer qu'un incident s'était produit à la base sous-marine de Kadath et que l'on avait besoin de lui pour conduire une équipe d'enquêteurs sur place. Samuel a aussitôt été pris de sueurs froides. Comment pourrait-il de nouveau diriger un submersible, après ce qui lui était arrivé ? Mais dans le même temps, il ne pouvait pas rester à ne rien faire. Si des innocents étaient en danger au fond de l'océan, il lui fallait tout faire pour les aider. Alors, il a accepté. Et depuis, il espère qu'il n'en viendra pas à regretter sa décision...







CAUTION

3



CAUTION

3







CAUTION

3



CAUTION

3



CAUTION

3





CAUTION

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

DÉPL.

ATTAQUE

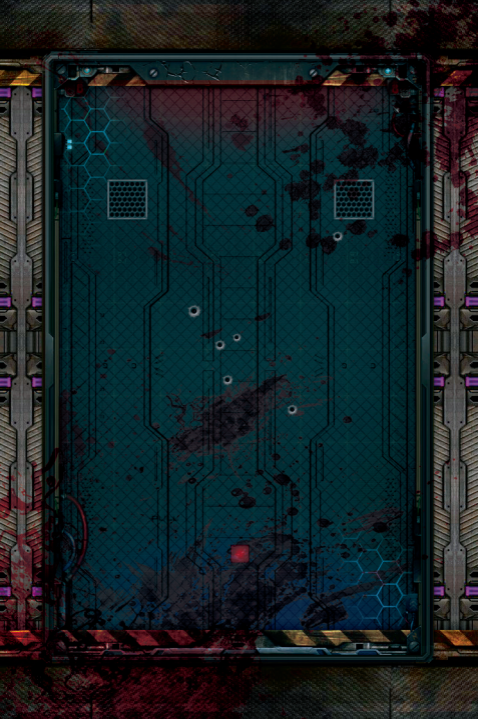
4

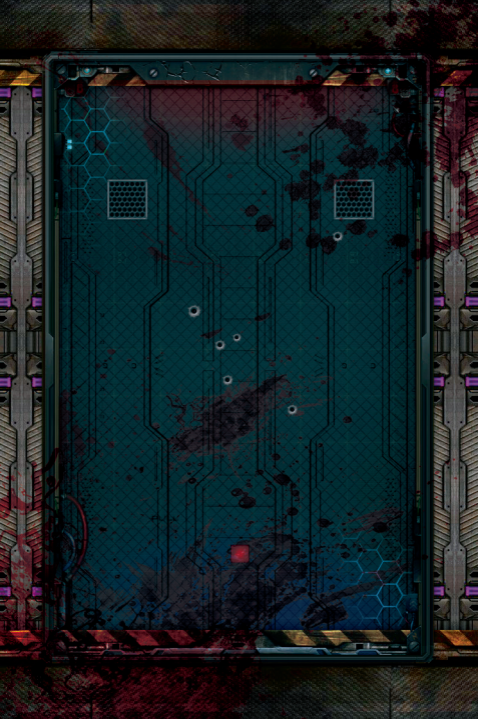
3

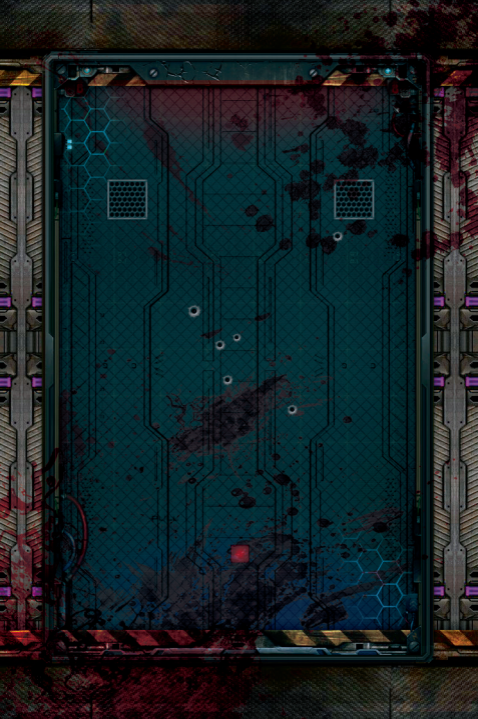
La **Substance** gagne les capacités mentionnées sur chaque carte de nouveau symbiote.

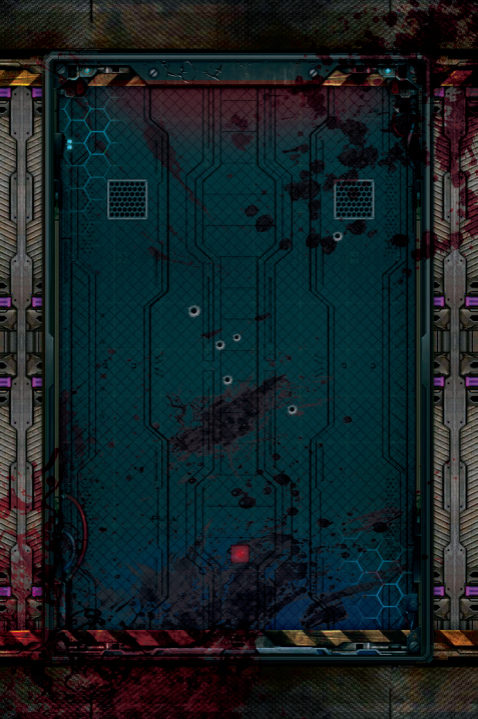
Le maximum de santé de la **Substance** augmente de 1 par jeton de démente sur cette carte.

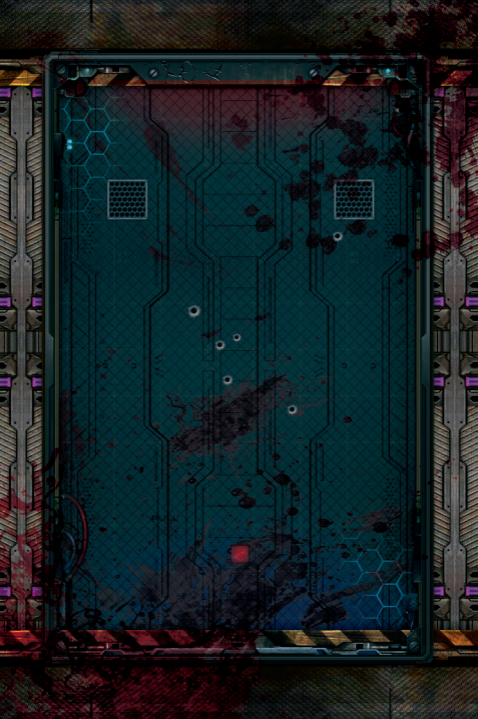
0

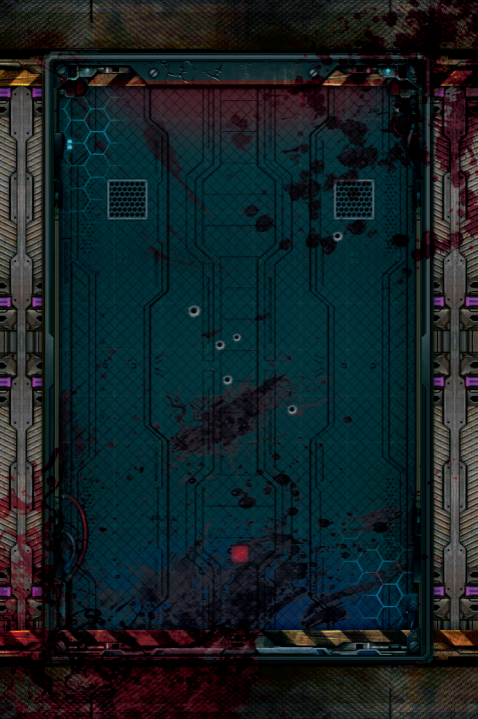


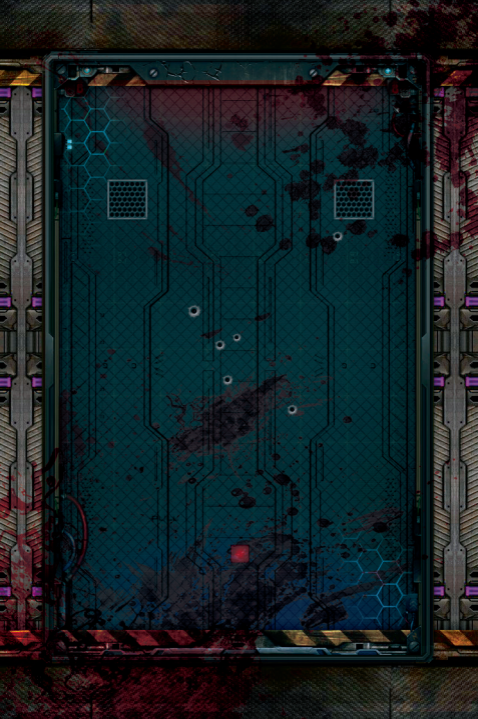


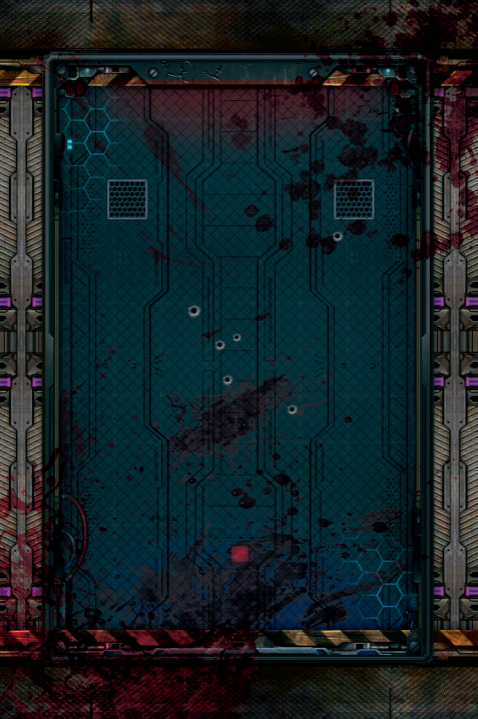


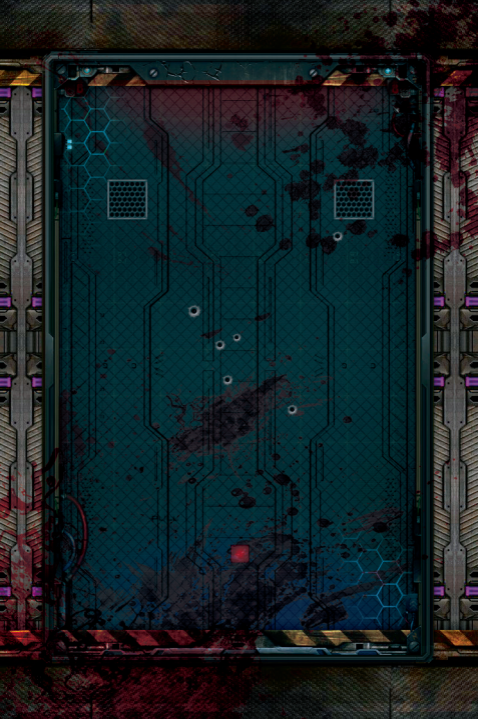


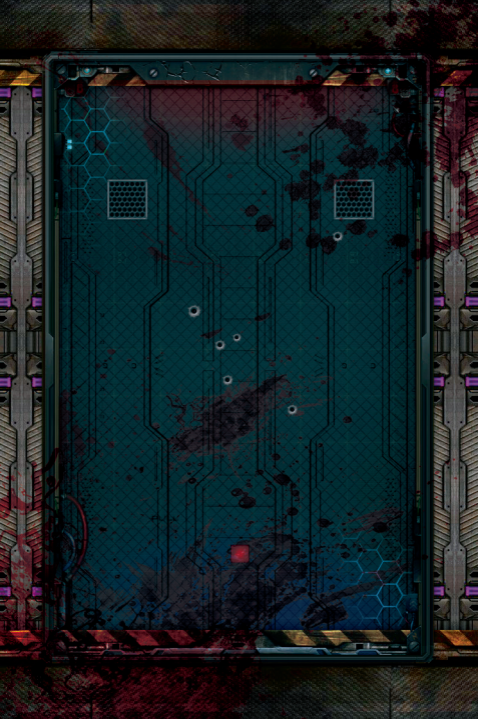


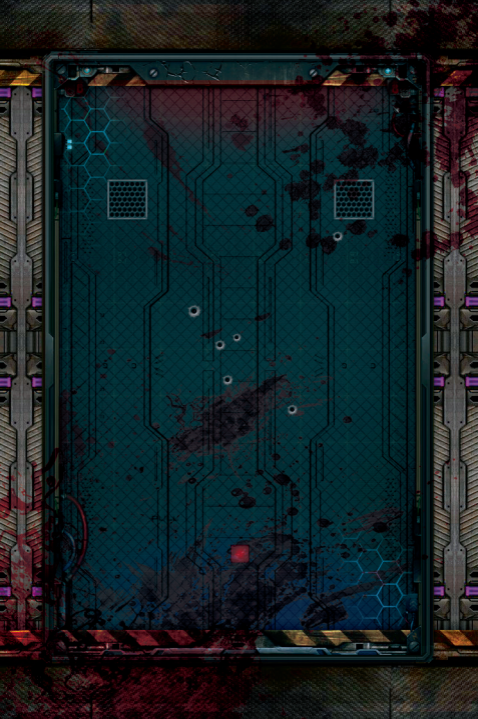


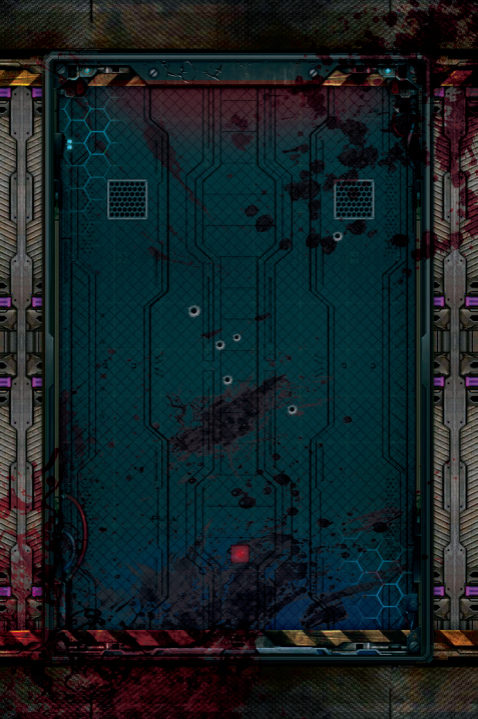


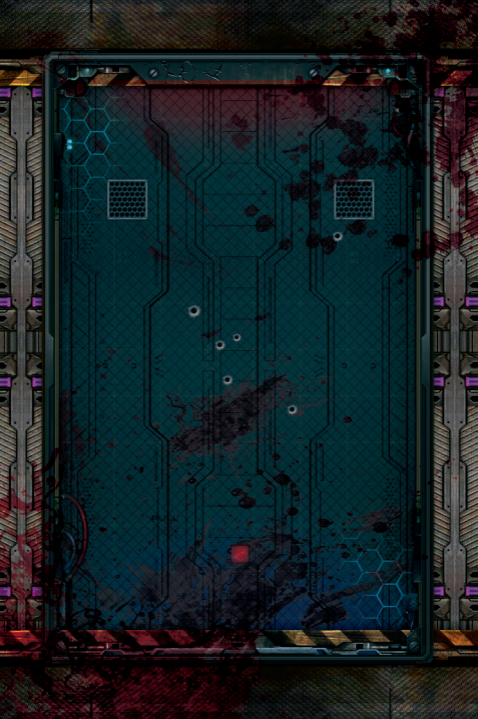


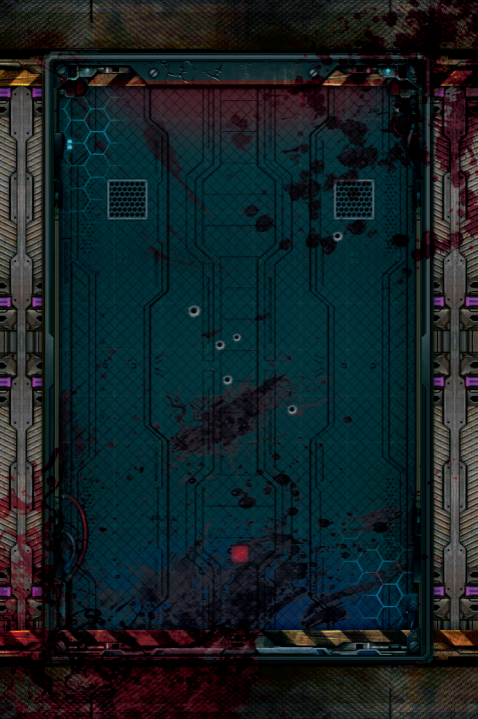


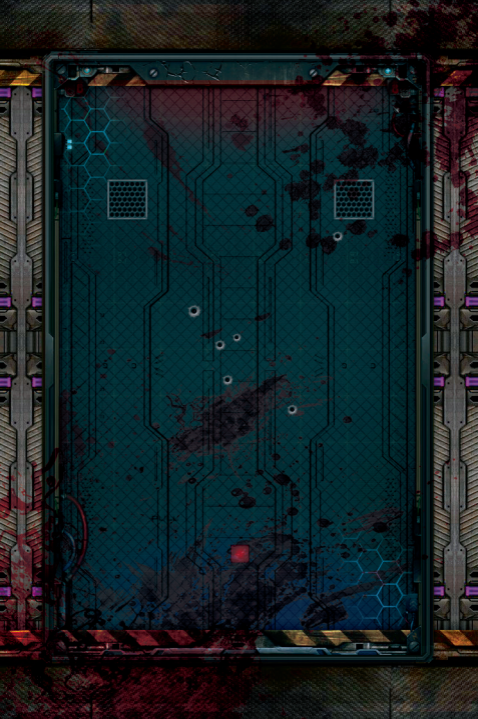


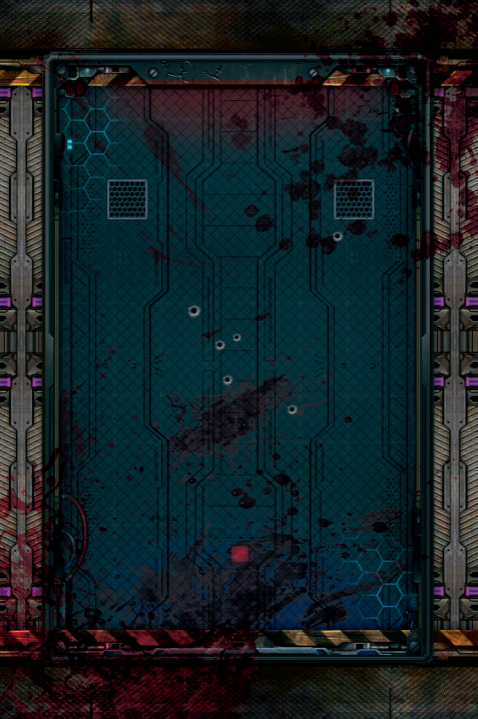


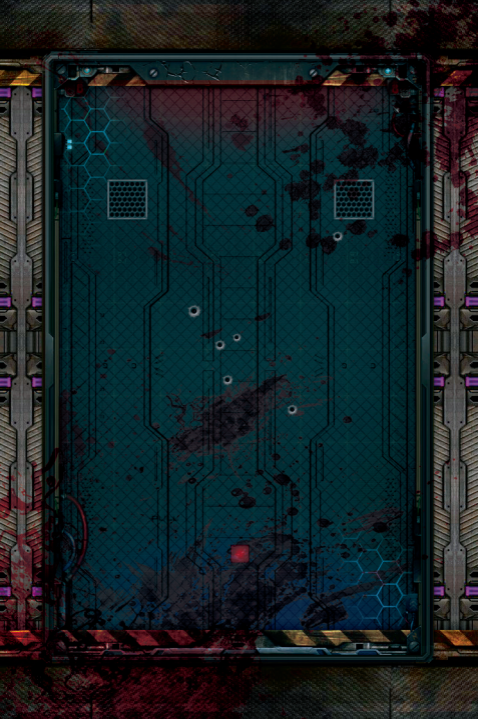


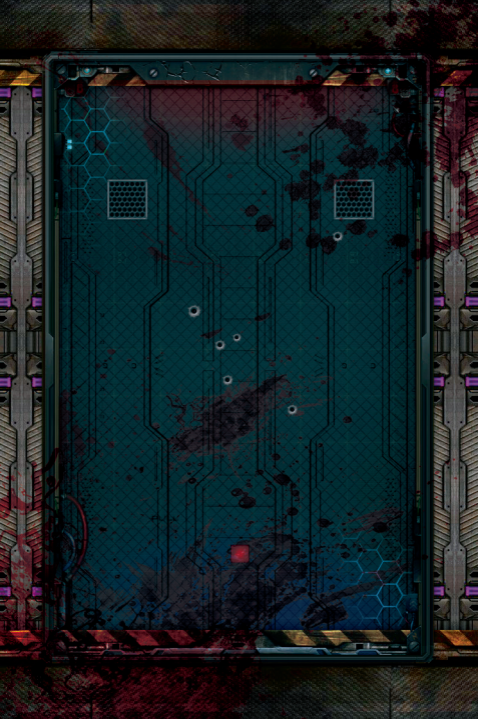


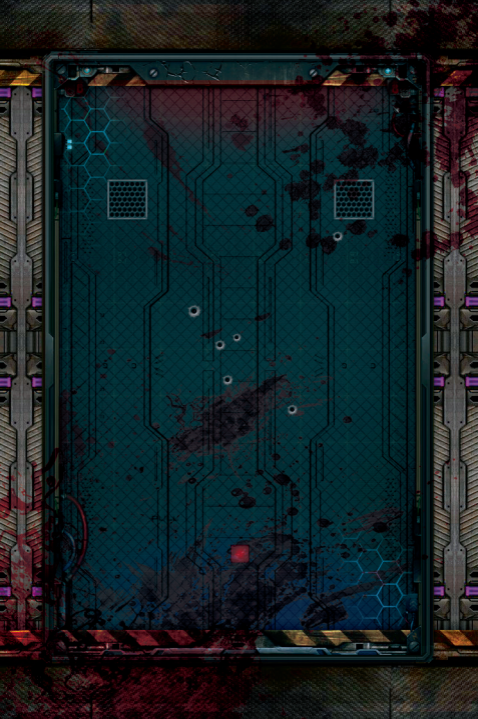


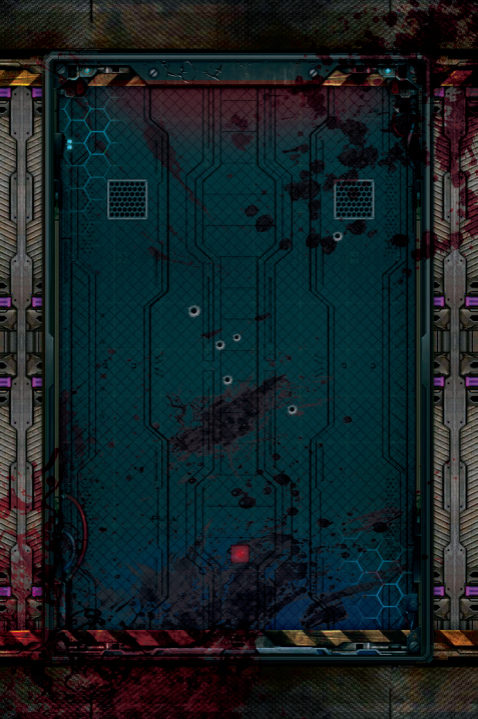


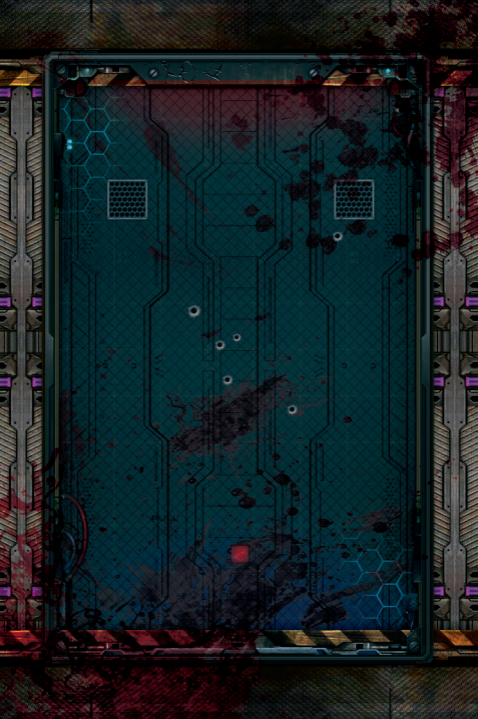


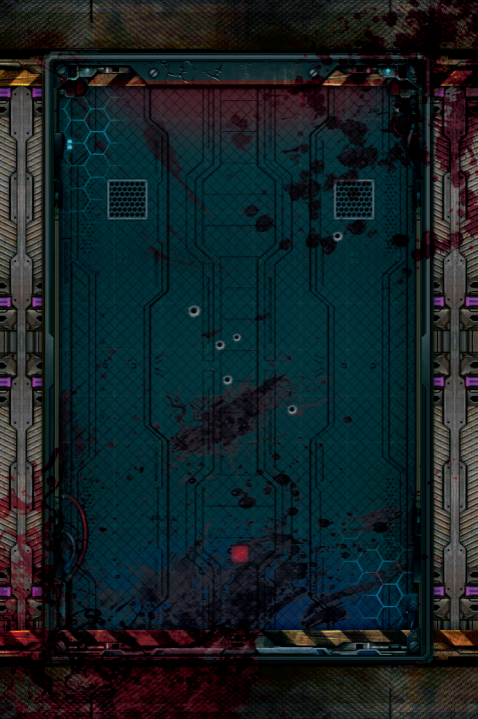


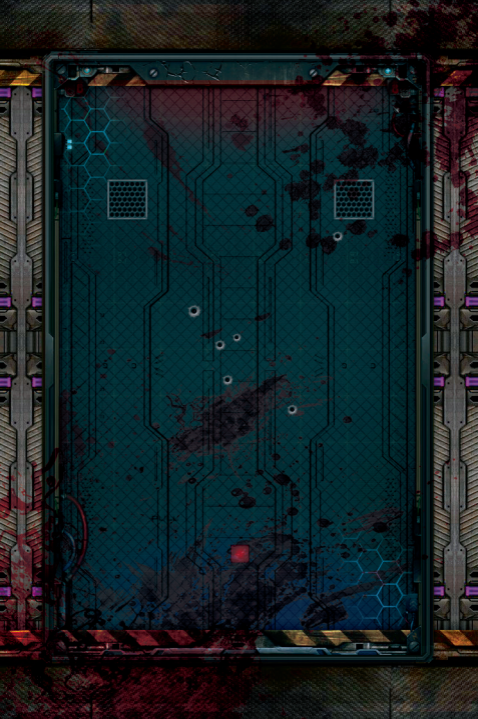


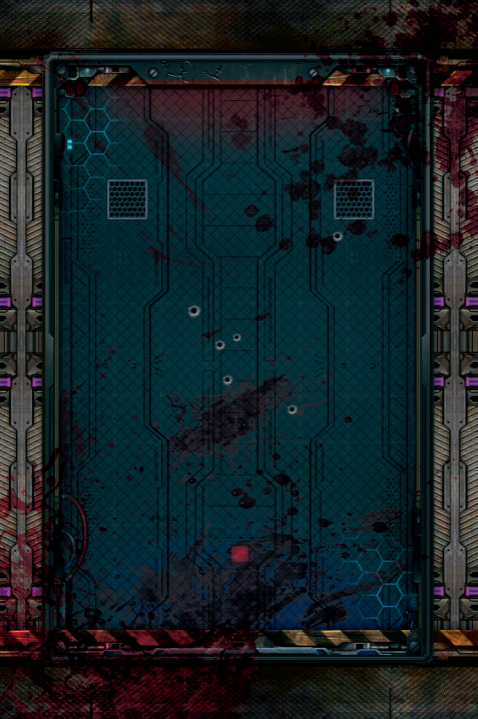


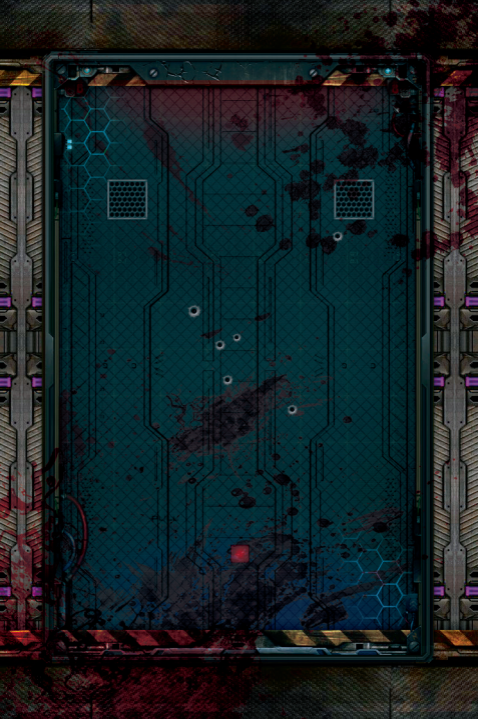


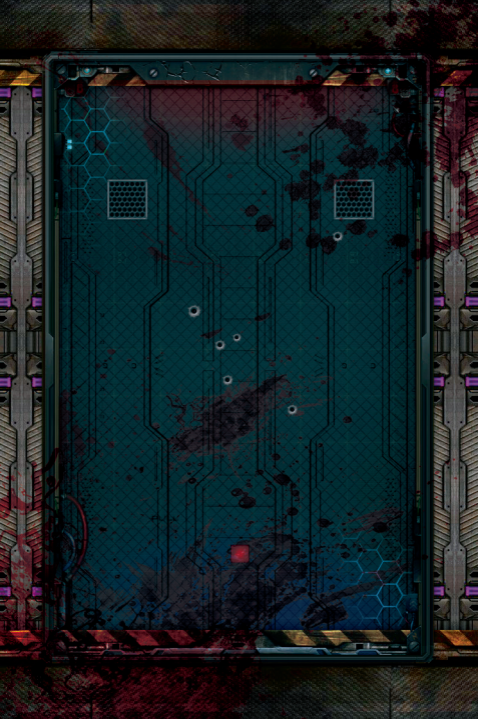


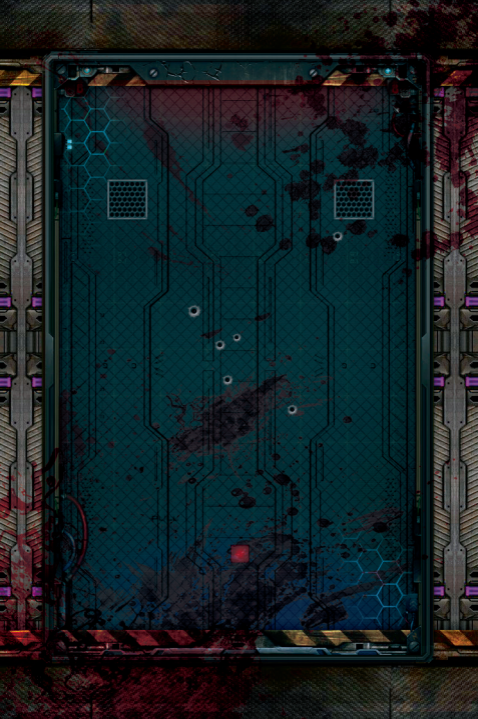


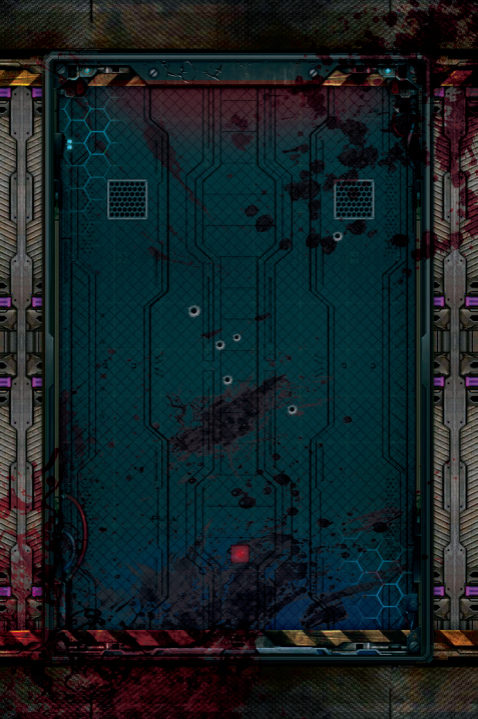


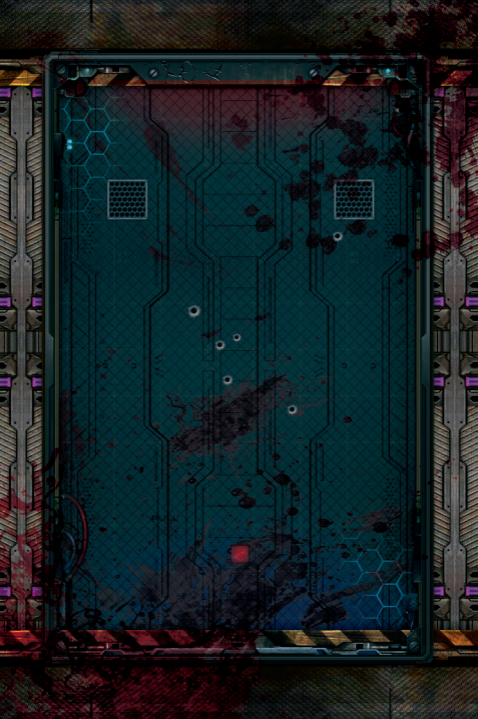


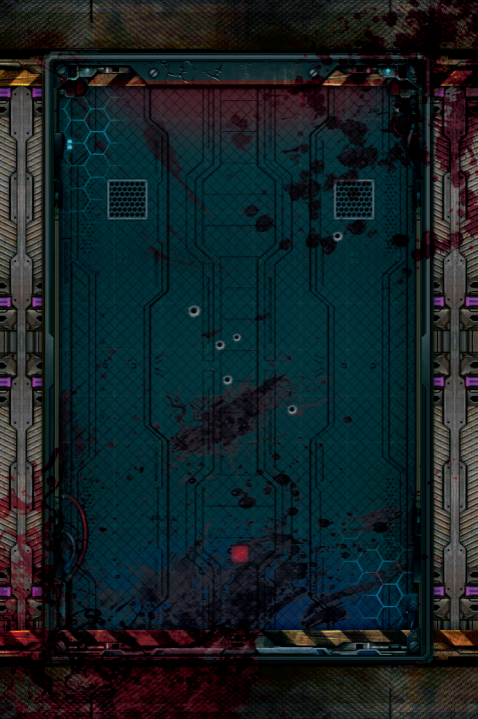


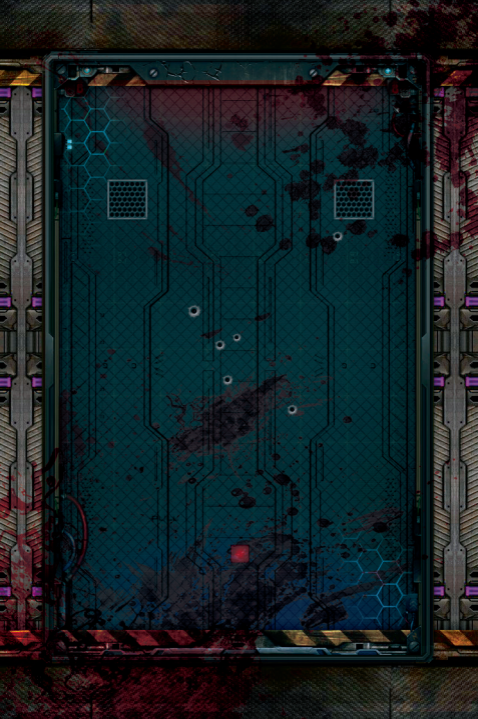


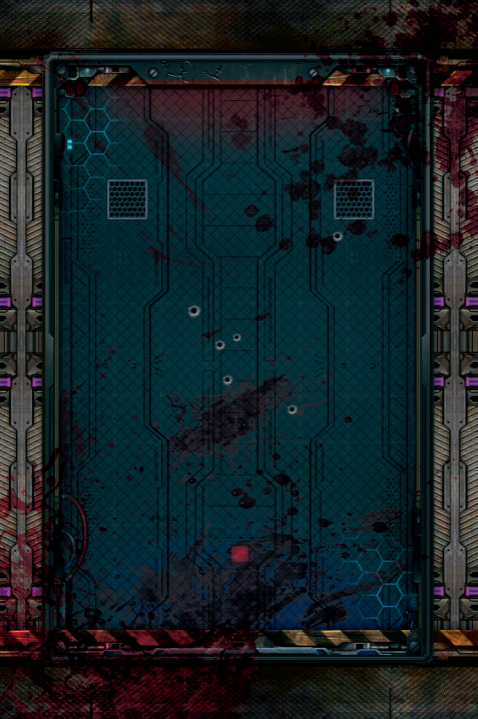


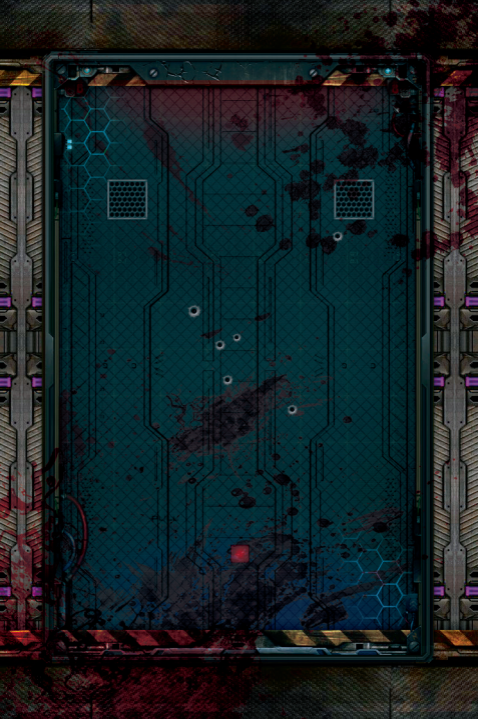


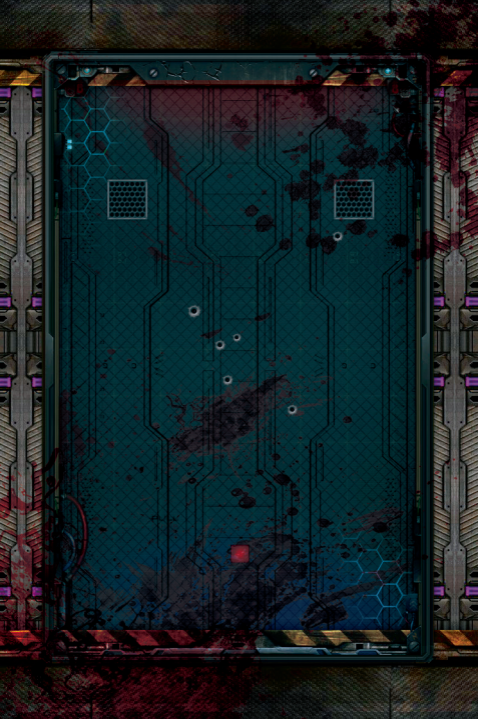


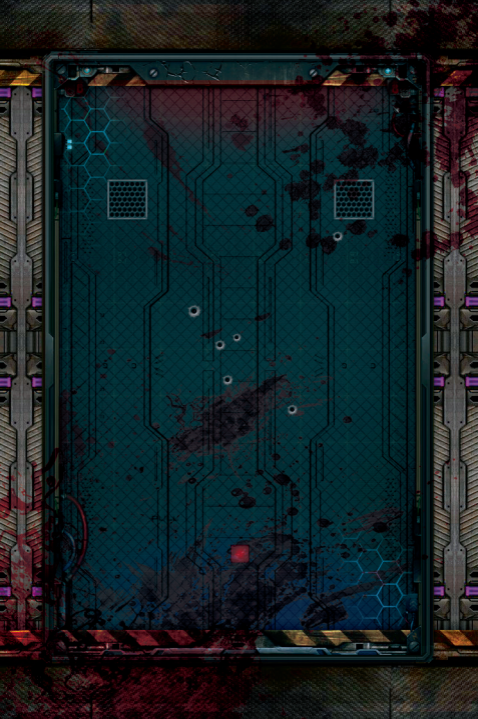


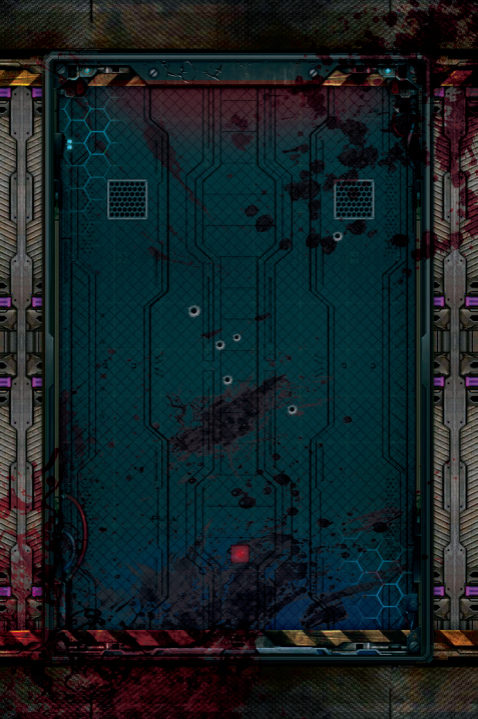


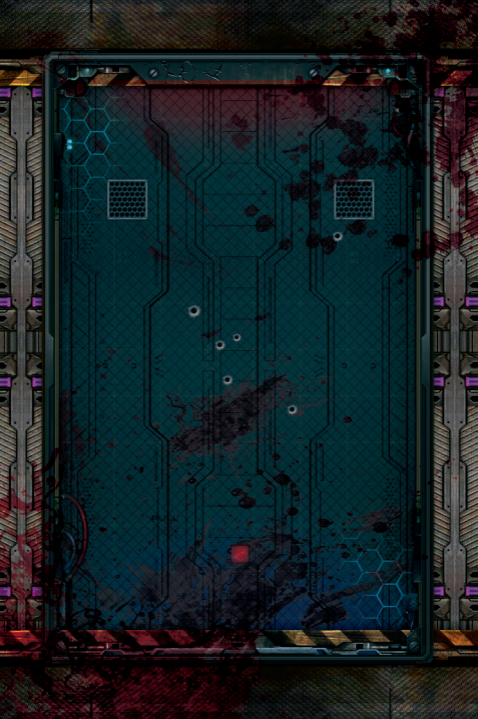


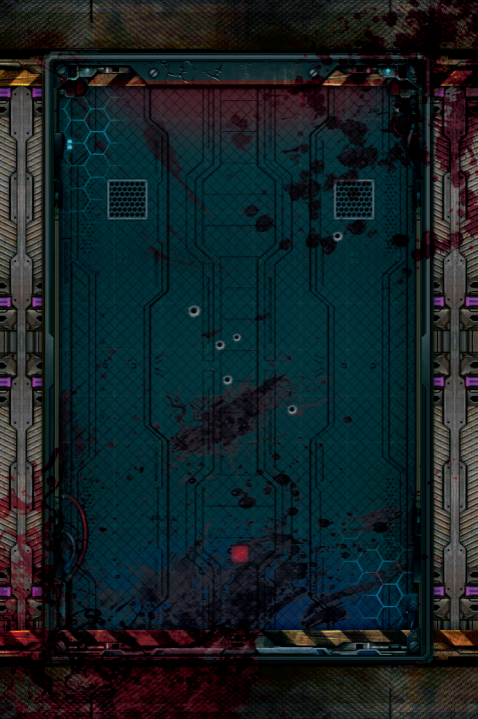


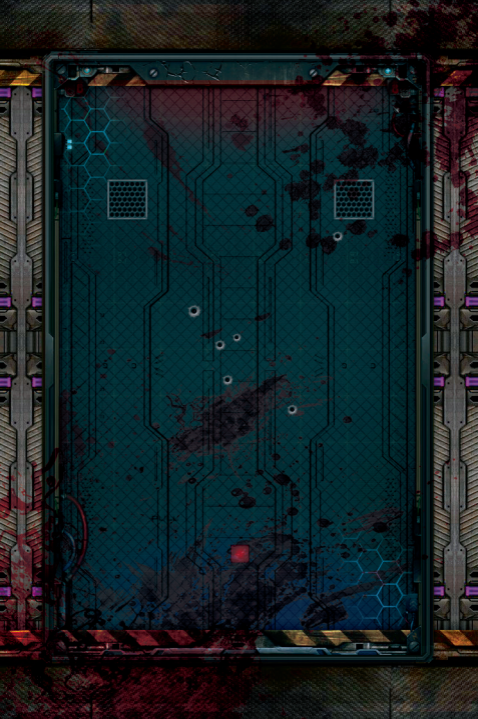


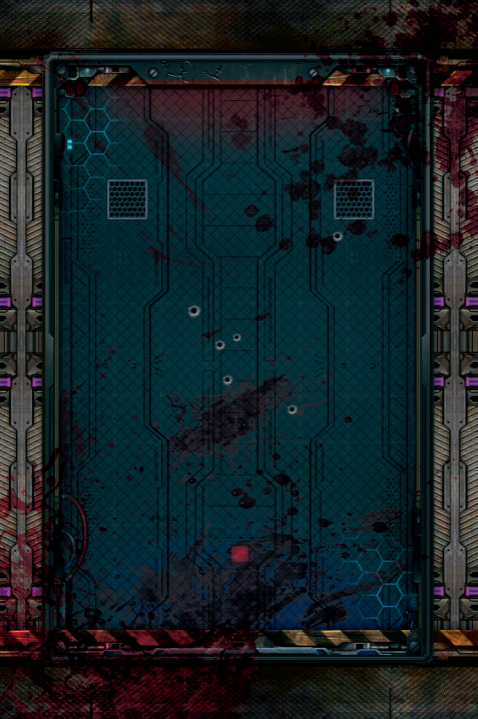


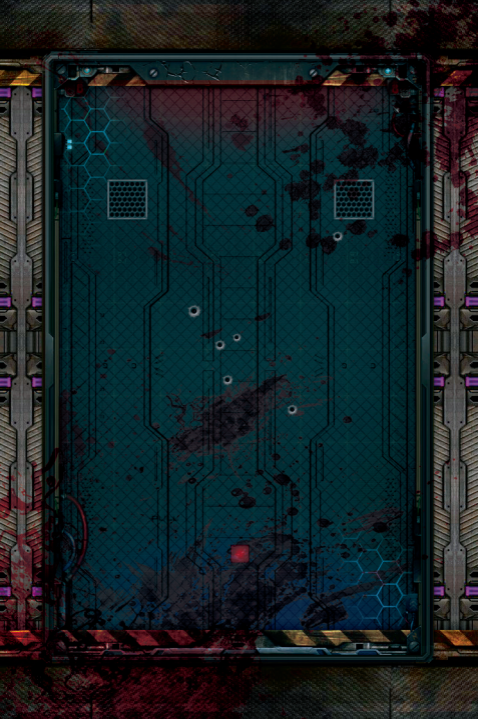


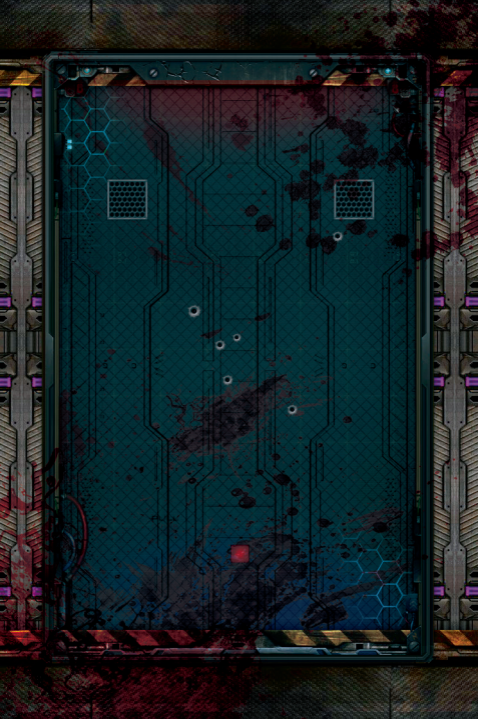


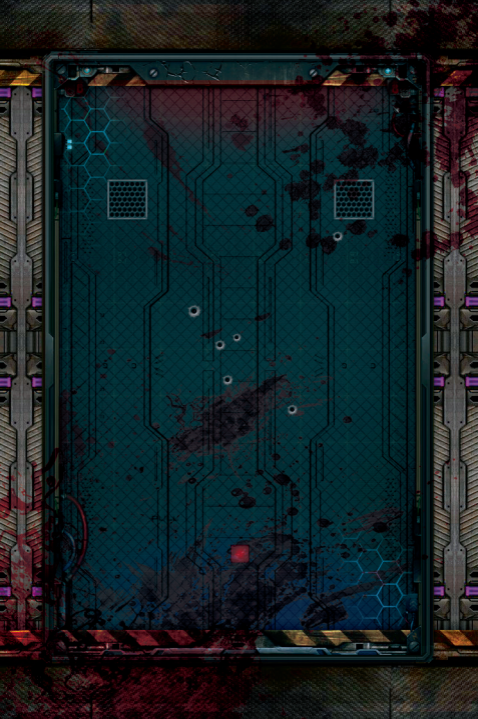


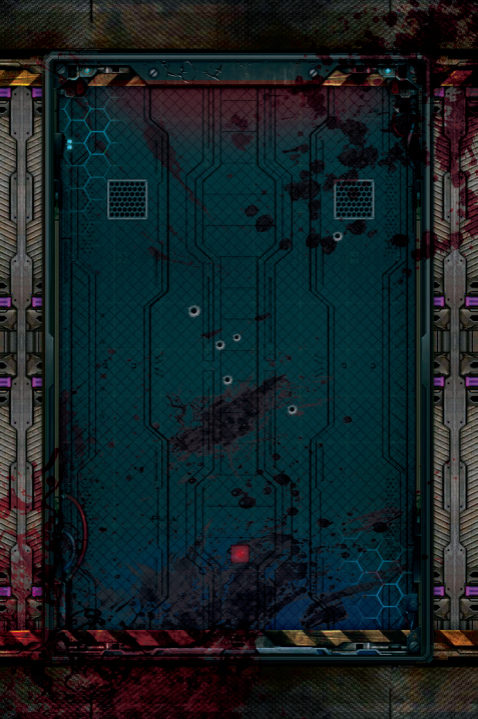


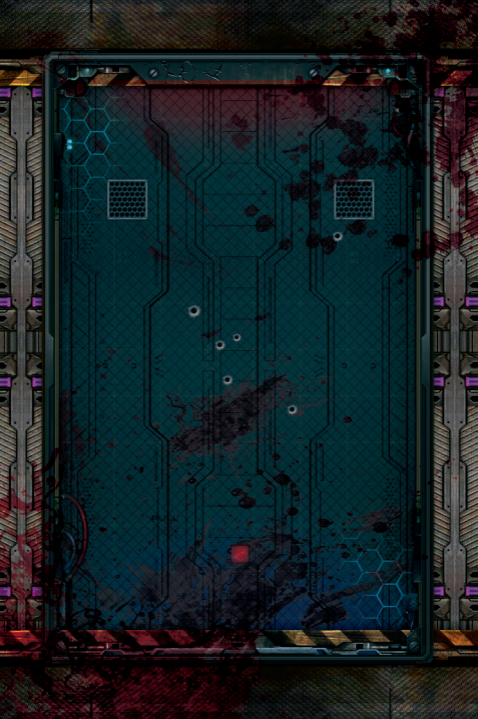


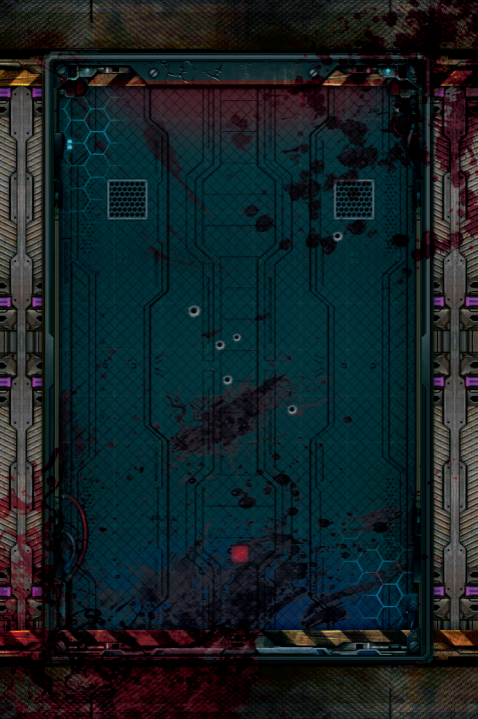


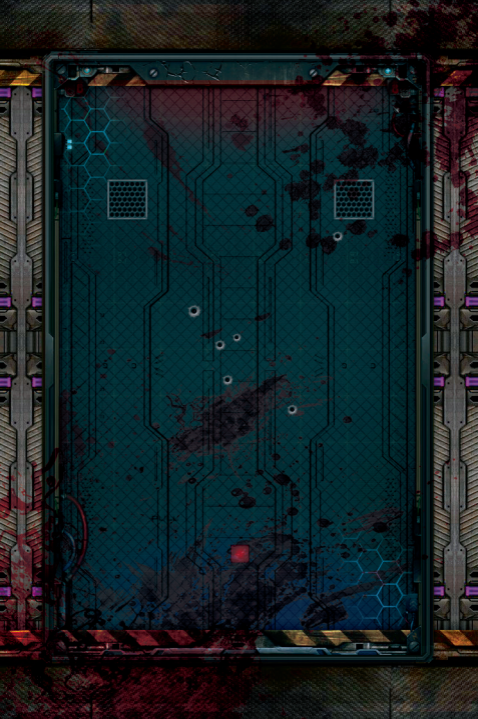


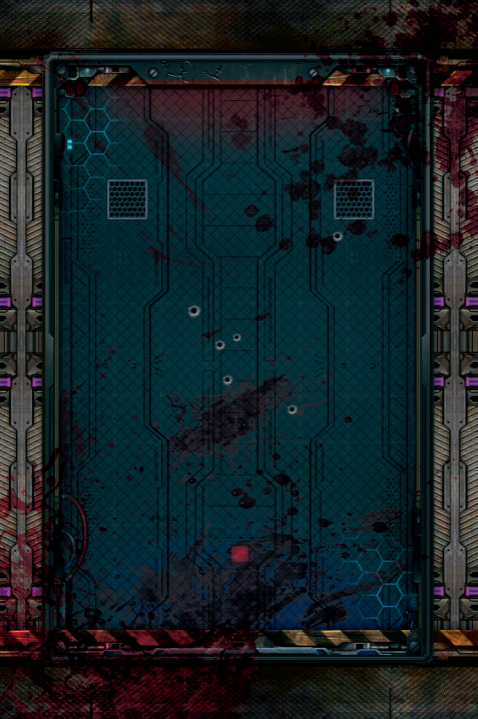


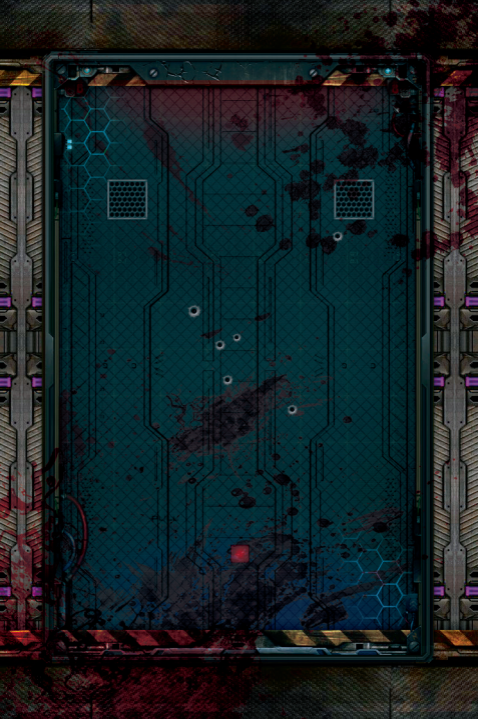


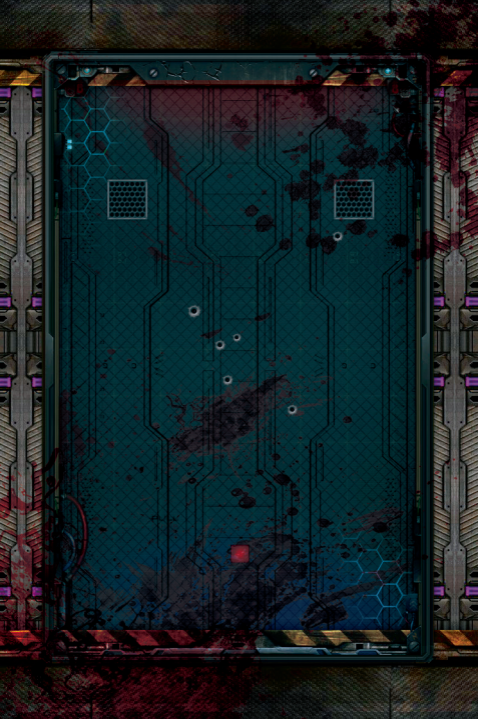


























































































































































































Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

Maman

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

Maman n'est pas considérée comme un monstre ; il est impossible de la tuer.







Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

Cauchemars

Durant son activation, un **Cauchemar** se déplace d'un maximum de 2 cases en direction de l'investigateur sans **jeton de Cauchemar** le plus proche. S'il parvient à l'atteindre, choisissez un investigateur sans **jeton de Cauchemar** se trouvant sur cette case ; il acquiert le jeton.

Un investigateur traite son **Cauchemar** comme le seul monstre sur le plateau (5 de santé max) et lui seul peut l'affronter. Une fois le **Cauchemar** tué, retirez le jeton du plateau.

Les **Cauchemars** qui se trouvent sur le plateau de jeu ne sont pas considérés comme des monstres et ne peuvent pas être tués.







Chapitre 8 : La substance de la terreur

Nouveau symbiote

À la fin de cette activation, chaque investigateur se trouvant à un maximum de 3 cases subit X point(s) de dégâts, X étant égal au nombre de jetons d'occupants sur la carte de monstre de la **Substance**.



Chapitre 8 : La substance de la terreur


Nouveau symbiote


À la fin de cette activation, placez 1 jeton de démence sur la carte de monstre de la **Substance**.



Chapitre 8 : La substance de la terreur

Nouveau symbiote

À la fin de cette activation, chaque investigateur se trouvant à une distance maximale de 3 cases lance 1  .

 : l'investigateur subit un effet de **paralyse**.



Chapitre 8 : La substance de la terreur

Nouveau symbiote

Les investigateurs se trouvant à une distance maximale de 3 cases doivent dépenser 1 point d'oxygène pour pouvoir accomplir une action, même dans une zone non inondée, et ils ne peuvent pas récupérer d'oxygène au terme de leur activation.

Cette capacité se déclenche automatiquement (elle n'a pas besoin d'être activée).



Chapitre 8 : La substance de la terreur

Nouveau symbiote

À la fin de cette activation, les investigateurs se trouvant à une distance maximale de 3 cases résolvent immédiatement l'effet de tous les jetons de corruption dont la description commence par « à la fin de votre activation » se trouvant sur leur case.



Chapitre 8 : La substance de la terreur

Nouveau symbiote

Ce jeton d'occupant est toujours placé au-dessus des autres sur la carte de la **Substance** (c'est également le premier à être retiré quand la **Substance** est tuée).













































































