




Samuel Smith

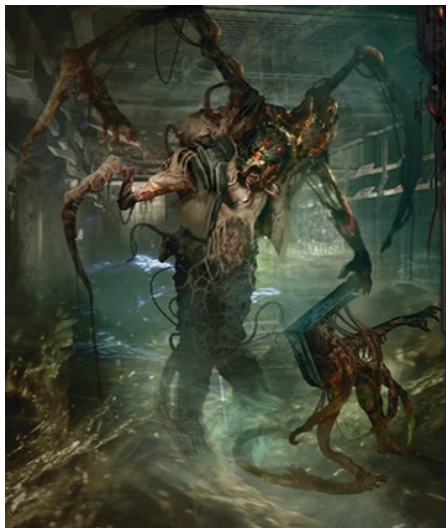
Les investigateurs qui se trouvent dans la même salle que cet aspect gagne 1  en résistance.

À la fin de la phase d'activation, les investigateurs se trouvant dans la même salle que l'aspect voient leur démente augmenter d'un point.



Lorsque vous vous déplacer, vous pouvez ignorer la valeur de blocage des monstres ils ne peuvent plus vous bloquer).

6



Arthur Weyland

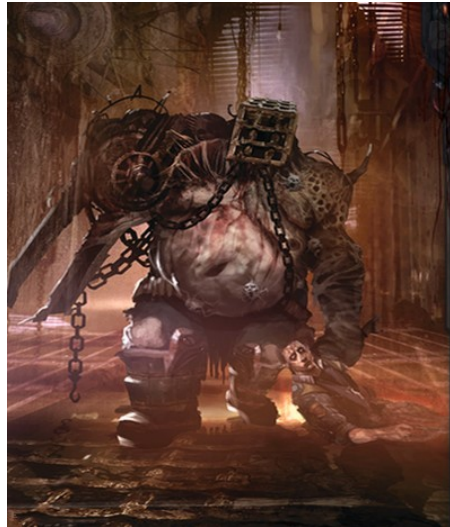
Quand un investigateur se trouvant dans la même salle que cet aspect effectue une action d'attaque, il doit défausser la carte d'arme utilisée pour cette attaque et piocher 3 cartes de fouille. Il en choisit une et défausse les autres.




Durant votre activation, vous pouvez piocher une carte de fouille (ceci ne compte pas comme une action).

6






Jared Drake

A la fin de votre phase d'activation, choisissez une figurine cible, située dans la même salle que vous (investigateur ou monstre), lancez un .

Infligez $X/2$ arrondi au supérieur dommages à la cible (investigateur ou monstre) et infligez $X/2$, arrondi au supérieur, dommages au monstre lié à l'investigateur.



Après l'attaque d'un monstre, vous pouvez lancer un  : Le monstre subit une blessure.



Hannah

Les investigateurs et les monstres non-épiques qui se trouvent dans la même salle que cet aspect perdent temporairement les capacités spéciales mentionnées sur leur carte. Ils les regagnent en ressortant de cette salle.



Les monstres qui ne se trouvent pas sur la même case que vous, ne vous considèrent pas comme un investigateur. Si vous le souhaitez, vous pouvez ignorer cet effet.





Randi Carter


La salle dans laquelle se trouve Randi Carter est entourée d'un mur de ténèbres qui bloque totalement le champ de vision des investigateurs comme des monstres. (On ne voit ni au-dedans, ni au-dehors, ni au-delà). A l'intérieur, on y voit normalement.



Votre maximum de santé augmente de 2 points.

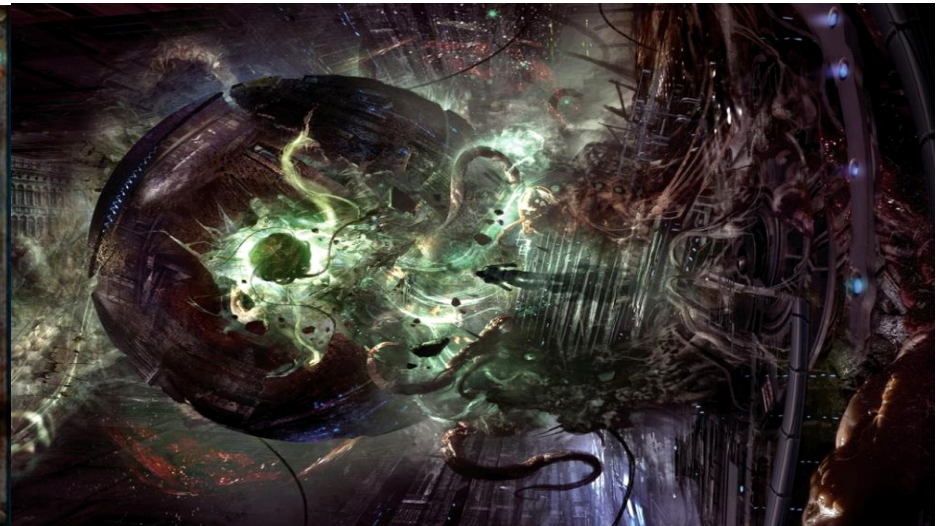


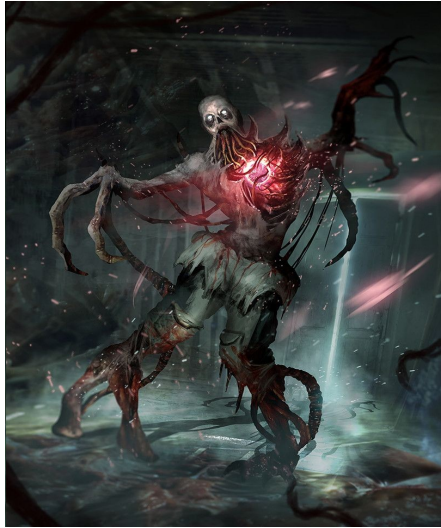
Ward Phillips

Quand un investigateur ou un monstre non-épique se trouvant dans la même salle que cet aspect tente d'accomplir une action, lancez un  : l'action est perdue (elle est tout de même décomptée comme si elle avait été effectuée).




Votre limite de démente augmente de 2 points.





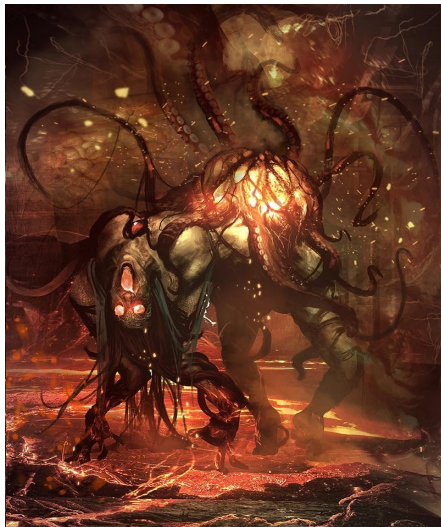
Roman Asimov

Les investigateurs qui se trouvent dans la même salle que cet aspect subissent -1  en résistance.
Les monstres qui se trouvent dans la même salle subissent -1 en résistance.



Une fois par activation, vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour infliger autant de dégâts à un monstre non-épique.

6



Félicia Armitage

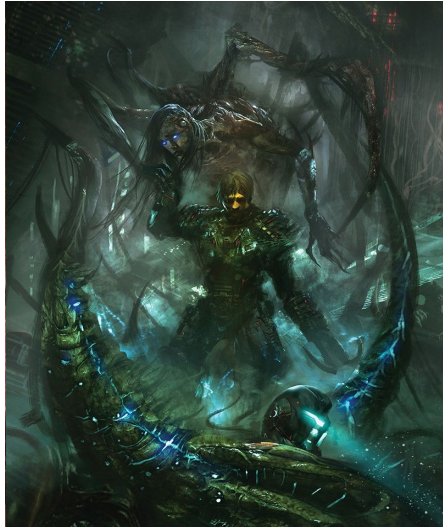
A la fin de la phase d'activation, tous les investigateurs et les monstres non épiques qui se trouvent dans la même salle que cet aspect subissent une blessure.



Votre maximum de santé augmente de 2 points.

6





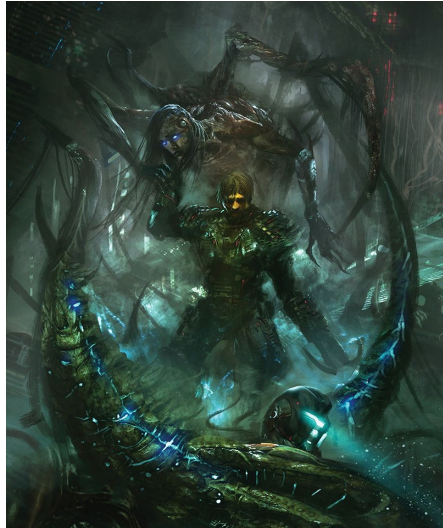
Jacob Clarke

Les investigateurs et les monstres situés dans la même salle que l'aspect, infligent 1 dégât supplémentaire quand ils attaquent.

~~~~~

Durant votre activation, vous pouvez piocher une carte de conscience. (ceci n'est pas considéré comme une action).

6





## Pluie estivale

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

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

## Motus et bouche cousue

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

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

## Au royaume de l'illusion

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

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

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

## La mort n'est pas une fin

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

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

## Une rage aveuglante

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

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

## La litanie du malheur

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

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

## À la dérive

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

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

## Le retour de la peste

*Ses yeux brûlent de rage derrière son masque de plongée sombre, et un nuage de ténèbres l'enveloppe telle une aura de pestilence. La créature infernale avance, et le champ de noirceur qui l'entoure semble attirer tout ce qui se trouve à proximité. Il ne dévore pas vraiment les objets, vous avez plus la sensation d'être en présence d'une sorte de néant qui fait disparaître tout ce qu'il touche. De plus près, le monstre vous fait penser à un croquis de médecin de peste que vous avez vu dans un vieux livre. Et alors que vous vous faites cette réflexion incongrue, il lève son lance-harpon et vous vise entre les deux yeux.*

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

## Les abandonnés

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

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

## Injection

La créature semble capable de fondre telle une bougie pour traverser les murs, son corps immonde et gélatineux frétille et se déformant pour s'insinuer dans la moindre fissure. Vous la voyez s'extraire de la paroi avec un long cri aigu et elle se laisse tomber par terre devant vous dans un bruit d'éclaboussure répugnant. Une sorte de trompe se déploie sous sa bouche et, avant que vous n'ayez le temps de bouger, elle se jette sur vous et plante son appendice dans votre mollet. Aussitôt, sous vos yeux effarés, la créature se rabougrit, se ratatine, comme si elle s'injectait elle-même, totalement, dans votre sang. Horrifié, vous tentez de l'arracher en hurlant, mais il est déjà bien trop tard.

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

## Du ciment plein les bronches

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

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

## Le passager clandestin

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

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

## Tessons de verre

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

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

## Glousses dans la brume

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

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

## Une blessure superficielle

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

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

## Fièvre cérébrale

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

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



## Dans les flammes

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

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

## Ténèbres oppressantes

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

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

## Tremble le monde

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

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

## Sous les ongles

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

La démenée de chaque investigateur augmente de 1.

## Sang et eau

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

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

## La substance noire

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

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

## Injection

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

*Aussitôt, sous vos yeux effarés, la créature se rabougrit, se ratatine, comme si elle s'injectait elle-même, totalement, dans votre sang. Horrible, vous tentez de l'arracher en hurlant, mais il est déjà bien trop tard.*

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

## La mort n'est pas une fin

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

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

## Gloussements dans la brume

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

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

**3** Dévoreur de mondes

0

3

8

DÉPL. SPÉCIAL

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

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

3