DEEP
MADNESS

BIENVENUE À KADATH

« Mesdames et messieurs, permettez-moi de vous présenter la station de forage sous-marine de Kadath, » annonce David.

Vous jetez un œil par le hublot afin d'observer l'immense métropole qui s'étend dans les fonds marins sous une épaisse couverture de lueurs éthérées. Vous vous êtes toujours demandé ce que cela ferait de visiter l'Atlantide, mais vous n'auriez jamais pensé que cela puisse vous sembler si surréaliste.

« Allons-y lentement, David, intervient le capitaine, Samuel Smith. Pas besoin de se presser.

– À vos ordres, capitaine, » répond David.

Samuel tapote l'épaule de David, puis tente de nouveau d'établir le contact avec votre destination.

« Station de Kadath, ici le Révélation, de la corporation Leng, paré pour amarrage au dock un. À vous. »

Il ne reçoit pas d'autre réponse que des grésillements.

Sentant une présence sur votre droite, vous vous tournez vers Randi Carter, qui observe elle aussi le complexe colossal, penchée vers vous pour mieux y voir.

« Cet endroit a quelque chose... d'inquiétant, vous ne trouvez pas ? demande-t-elle sans parvenir à réprimer un frisson.

– Je ne vous le fais pas dire, répondez-vous avec un petit rire.

– Station de Kadath, ici le Révélation, paré pour amarrage au dock un, répète Samuel. Veuillez répondre, à vous. »

De nouveau, la radio grésille. Mais cette fois, une voix à peine audible parvient difficilement à se faire entendre, et le capitaine écarquille les yeux de surprise : « Ça recommence, Samuel ! »

Une violente secousse vous fait tomber par terre, Randi et vous.

« Veuillez tous vous asseoir ! ordonne David. Nous traversons une zone de turbulences inattendue ! »

Vous aidez Randi à se rasseoir et vous attachez votre harnais de sécurité alors que le submersible grince et gémit tout autour de vous.

« Qu'est-ce que ça dit, David ? aboie Samuel.

– Je... je ne sais pas encore, monsieur, » répond le pilote.

Le sous-marin recommence à trembler alors que les alarmes se mettent à retentir. La coque grogne, puis émet un bruit de métal qui se déchire. Une voie d'eau apparaît au beau milieu de l'habitacle.

« Les instruments sont comme fous, poursuit David. À les en croire, c'est comme si... quelque chose était en train de nous écraser comme une coquille de noix. »

Fronçant les sourcils, Samuel enfile un casque pour mieux entendre ce qui se passe à l'extérieur.

« Mais qu'est-ce que... commence-t-il, avant de pousser une exclamation de surprise. Amarrez-nous, David ! Vite, ou on va y rester ! Il y a... quelque chose sur le sous-marin ! »

La coque recommence à hurler. Levant les yeux, vous la voyez se déformer au-dessus de votre tête.

David pousse les commandes de propulsion au maximum et le Révélation accélère brusquement. Un concert de cris retentit à l'intérieur de l'habitacle et une autre voie d'eau se crée alors que le métal se déchire.

Vous allez tous mourir ici !

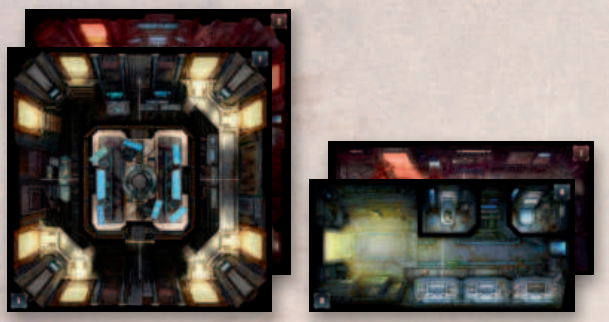
Le sous-marin percute violemment le dock d'amarrage et se met à tourner sur lui-même tandis que sa structure agonise en hurlant sous l'effet des forces qui la broient. Soudain, votre tête heurte quelque chose, et tout devient noir...

PRÉSENTATION DU JEU

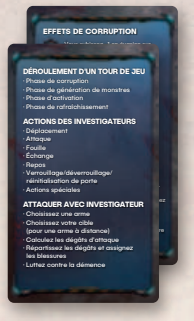
Deep Madness est un jeu de plateau d'horreur et de science-fiction plongeant 1 à 6 joueurs dans les couloirs inquiétants de la station sous-marine de Kadath. Les joueurs vont devoir coopérer en incarnant une équipe d'enquêteurs bravant l'inconnu et une terreur toujours croissante, tout en tentant de percer les mystères qui planent sur la station et de vaincre les forces inexplicables qui s'en sont emparées. Pourquoi les communications de la base ne fonctionnent-elles plus ? Qu'est-ce que les mineurs cherchaient au fond de l'océan, et cela a-t-il un rapport avec les ennuis qui se sont abattus sur le complexe ? Et pourquoi le conseil d'administration de la multinationale à qui appartient la station s'intéresse-t-il davantage à ce qui a été découvert au fond des flots qu'au sort de ses employés ? Les réponses à ces questions attendent les enquêteurs à Kadath. Mais s'ils venaient à élucider ces mystères, la vérité pourrait bien mettre leur santé mentale en péril... voire les faire basculer dans la folie.

En jouant à **Deep Madness**, vos amis et vous devrez résoudre des situations de crise et venir à bout d'aberrations cauchemardesques contrôlées par le jeu. Avant de commencer à jouer, vous devrez choisir un chapitre de l'aventure qui se déroule à l'intérieur de la station sous-marine de Kadath, chacun ayant ses règles spécifiques et ses objectifs à accomplir. Chaque chapitre terminé vous rapprochera un peu plus de la vérité, mais aussi de la démence. Ce sera donc à vous de répondre à la plus cruciale des questions : parviendrez-vous à y échapper ?

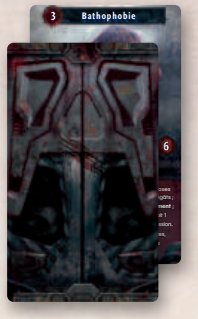
MATÉRIEL



30 tuiles (5 grosses et 25 petites)



6 cartes de référence

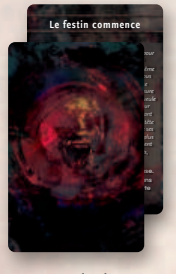


15 cartes de monstre (8 normaux, 3 épiques, 3 spécifiques à certains chapitres, 1 Mangeur d'âmes)

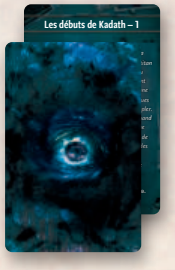
6 cartes d'investigateur

19 cartes de scénario

50 cartes de fouille

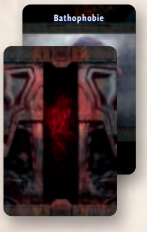


40 cartes de démence



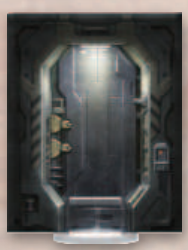
40 cartes de conscience

30 cartes de salle



38 cartes de génération de monstres

8 cartes d'activation (6 d'investigateur, 2 sans texte)



12 standees de porte verrouillée et 13 socles en plastique

6 jauges de noyade et 7 fixations en plastique

8 jetons de mur

8 jetons de porte

20 pièces de la piste de corruption et 18 jetons de corruption

12 jetons de lenteur/affaiblissement

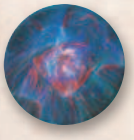
7 jetons de soutien

18 jetons d'objectif (6 sortes, 3 de chaque)

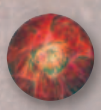
13 jetons d'identité

1 jeton du docteur West

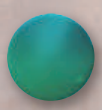
3 jetons de Roman Asimov



1 jeton d'activation



1 jeton de corruption



32 jetons de salle inondée

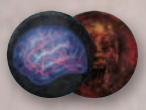
12 jetons de Bathophobie

15 jetons de serrure cassée

24 jetons de succès

42 jetons de blessure

48 jetons de génération de monstres/effet de corruption



36 jetons de santé mentale/démence

12 jetons d'énergie

9 dés à six faces (d6) et 1 dé à douze faces (d12)

6 figurines d'investigateurs et 6 socles de couleur

Samuel Smith

Roman Asimov

Randi Carter

Jared Drake

Felicia Armitage

Arthur Weyland

Socles de couleur

60 figurines de monstres et 45 socles noirs

Bathophobie

Démence intérieure

Substance

Socles noirs

3 Putrides

3 Difformes

5 Coquilles vides

5 Délires

5 Amblyopes

12 Mangeurs d'âmes

8 Affamés

8 Hystéries

8 Agonies

MISE EN PLACE

1. CHOIX DU CHAPITRE À JOUER

Choisissez un chapitre dans le recueil de scénarios inclus dans ce livre de règles. Vous pouvez prendre celui que vous voulez, mais nous recommandons de les jouer dans l'ordre afin de profiter de la totalité de l'histoire du jeu.

Une fois le chapitre choisi, suivez les instructions de mise en place détaillées dans le recueil de scénarios. En règle générale, la mise en place se fait en plusieurs étapes :

- A. Installez le plateau de jeu

Assemblez le plateau de jeu à l'aide des tuiles et autres éléments nécessaires, en suivant l'illustration correspondant au chapitre choisi.

C'est également à ce moment que vous devez disposer les effets de corruption sur le plateau. Commencez par les mélanger, puis placez-les aux endroits indiqués, face de génération de monstres visible, afin de ne pas connaître la valeur des jetons avant de les retourner en cours de partie.

- B. Préparez les cartes de salle et de corruption

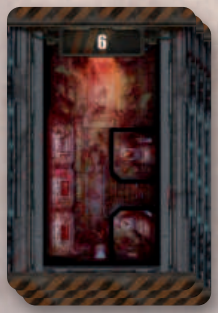
votre tas de cartes de salle, cherchez les cartes mentionnées dans le recueil de scénarios pour le chapitre que vous avez choisi et mélangez-les. Puis, posez-les sur la table, **face cachée**.

Procédez de même avec les cartes de corruption, en prenant uniquement les cartes mentionnées dans le scénario et en les mélangeant pour constituer votre tas. En revanche, elles doivent être placées sur la table **face visible**.

Numéro de la salle

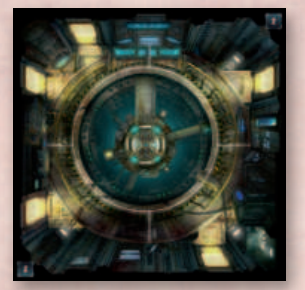
Illustration de la salle

Cartes de salle (face cachée)

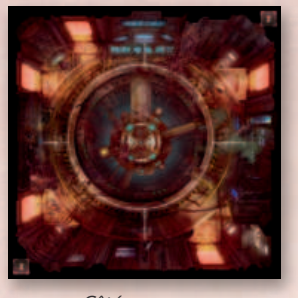


Cartes de corruption (face visible)

Tuiles recto verso



Côté normal



Côté corrompu

Chaque tuile est recto verso, chacun de ses deux côtés représentant l'un des deux aspects possibles d'une salle : l'état normal et l'état corrompu. Une tuile corrompue s'accompagne d'un jeton de génération de monstres, ainsi que d'un ou plusieurs jeton(s) de corruption (pour de plus amples précisions, voir « Phase de corruption », page 10). Le code couleur de chaque salle indique son état actuel :

État normal

État corrompu

Jetons d'objectif et d'identité

Jeton d'objectif

Recto

Verso

Jeton d'identité

Recto

Verso

Il existe six types de jetons d'objectif. Leur recto représente une main de couleur différente, leur verso étant quant à lui toujours le même.

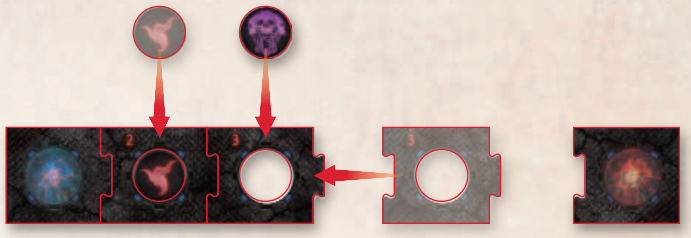
Il y a également six sortes de jetons d'identité. Leur recto s'orne d'un chiffre de couleur différente (six possibles), leur verso montrant une version grise du chiffre visible au recto.

Les jetons d'objectif et d'identité peuvent représenter des choses différentes, en fonction de ce qui est indiqué dans le chapitre choisi. Vous trouverez toutes les précisions nécessaires dans le recueil de scénarios et sur les cartes de scénario.

- C. Installez la piste de corruption

Assemblez la piste de corruption comme montré dans le recueil de scénarios (ses morceaux s'imbriquent comme des pièces de puzzle) et ajoutez-y les jetons de corruption aux endroits indiqués.

Piste de corruption telle que présentée dans le recueil de scénarios.



Assemblez la piste de corruption grâce aux pièces et aux jetons indiqués.

Pièces et jetons de la piste de corruption

Chaque pièce de la piste de corruption est recto verso, avec le chiffre 2, 3 ou 4 visible en haut à gauche. Ce chiffre est utilisé lors de la phase de génération de monstres du jeu (voir « Phase de génération de monstres », page 11).

Il existe quatre types de jetons de corruption. L'un d'eux s'orne d'une icône de corruption, les trois autres de diverses icônes de péril.

- D. Le cas échéant, suivez les autres étapes de mise en place décrites dans le recueil de scénarios

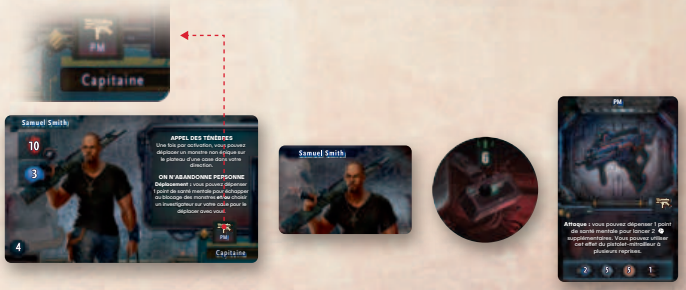
Par exemple, préparez les cartes de scénario indiquées, les monstres spécifiques à ce chapitre, ou encore certains jetons.

2. CHOIX DES INVESTIGATEURS

Chacun choisit ensuite le ou les investigateur(s) qu'il va jouer, en fonction du nombre de joueurs :

1 joueur : 4 investigateurs / **2 joueurs :** 3 investigateurs chacun
3 joueurs : 2 investigateurs chacun / **4-6 joueurs :** 1 investigateur chacun

Cela fait, chacun prend la carte de personnage et les cartes d'activation du ou des investigateur(s) choisi(s), ainsi qu'une jauge de noyade. Sauf indication contraire, mettez cette dernière sur « 6 ». Certains investigateurs reçoivent aussi une carte de fouille initiale, en fonction de ce qui est indiqué en bas à droite de leur carte de personnage.



Carte d'investigateur, carte d'activation, jauge de noyade et carte de fouille initiale

Remarque : si **Roman Asimov** est choisi comme investigateur, n'oubliez pas de prendre également ses trois jetons durant cette étape.investigateur, n'oubliez pas de prendre également ses trois jetons durant cette étape.

Prenez les figurines des investigateurs que vous avez choisis, fixez-y des socles de couleur pour mieux les identifier, puis placez-les sur la case du plateau indiquant « **Point de départ** ».

Puis, mélangez les cartes d'activation et disposez-les les unes à côté des autres, face visible, afin de constituer la partie de la piste d'activation dévolue aux investigateurs. Si ceux-ci sont moins de 6, reportez-vous à la section « Jouer avec 4 ou 5 investigateurs », page 26.

3. CHOIX DES MONSTRES

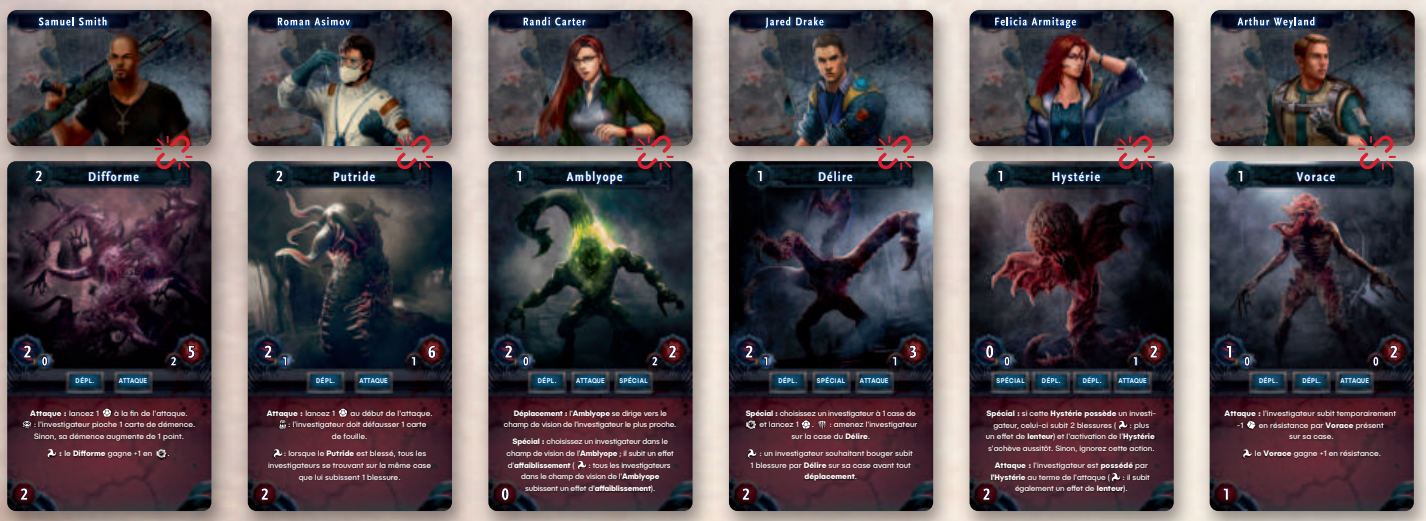
Mettez de côté les cartes de monstre identiques des deux côtés (autrement dit, les cartes de monstre spéciales et celles qui sont spécifiques à un chapitre donné) et les cartes de monstre épique (à moins que vous ne souhaitiez jouer avec les monstres épiques ; dans ce cas, référez-vous à la rubrique « Variante : monstres épiques », page 27).

Cette icône désigne les monstres épiques.

Mélangez les cartes de monstre normal restantes (toutes ont le même verso) et piochez-en six, puis disposez-les, face visible, en dessous des cartes d'activation d'investigateur afin de compléter la piste d'activation. Exception : si le recueil de scénarios vous indique de procéder différemment, suivez ses instructions.

Suivez également ce qu'indique la rubrique « **Mise en place** » des cartes de monstre, quand elles en ont une (comme la Coquille vide, par exemple).

Remarque : le monstre placé sous chaque investigateur est le **monstre lié** à ce dernier.



4. PRÉPARATION DES CARTES DE GÉNÉRATION ET DE LA RÉSERVE DE MONSTRES

Chaque carte de monstre a plusieurs cartes de génération associées (généralement quatre). Prenez toutes les cartes de génération correspondant aux six monstres de la piste d'activation et mélangez-les pour constituer le tas de cartes de génération de monstres de la partie.

Disposez ensuite à côté du plateau de jeu toutes les figurines correspondant aux monstres qui seront utilisés durant la partie ; elles constitueront votre réserve de monstres.

Avant de placer une figurine de monstre sur le plateau, vous pouvez y fixer un socle noir qui vous permettra de noter ses blessures et ses éventuels états. Quand un monstre est touché, insérez un jeton de blessure dans l'emplacement du socle prévu à cet effet.

5. PRÉPARATION DES CARTES ET DES JETONS

Avant de mélanger les cartes de fouille, retirez du tas les six dont le nom comprend le terme « seringue ». Ces dernières ne sont utilisées que si vous décidez de jouer avec des investigateurs mieux préparés (voir « Équipe mieux préparée », page 26).

Mélangez également les cartes de démence et les cartes de conscience et disposez les tas résultants à côté du plateau. Séparez les différents jetons et dés et mettez-les à portée de tous les joueurs.
Placez le jeton d'activation sur la première carte de la piste d'activation (**remarque :** en général, la première carte à être activée est une carte d'activation, mais si vous avez pioché la Coquille vide parmi les monstres de la partie, la première carte activée sera le Mangeur d'âmes). Puis, posez le jeton de corruption sur le premier emplacement de la piste de corruption.

Lisez les règles spéciales du chapitre choisi, ainsi que ses conditions de victoire et de défaite.

Vous êtes désormais prêts à jouer.

1. Plateau de jeu / 2. jetons de mur / 3. Jeton de génération de monstres / 4. Jeton d'objectif / 5. Piste de corruption
6. Carte d'investigateur / 7. Carte de fouille initiale / 8. Jauge de noyade / 9. Piste d'activation / 10. Figurines d'investigateurs
11. Cartes de salle / 12. Cartes de corruption / 13. Jetons de génération de monstres/effets de corruption
14. Cartes de génération de monstres / 15. Réserve de figurines de monstre / 16. Cartes de fouille / 17. Cartes de démence
18. Cartes de conscience / 19. Jetons de blessure / 20. Jetons de santé mentale/démence / 21. Jetons de lenteur/affaiblissement
22. Jetons de succès / 23. Jetons de salle inondée / 24. Standees de porte verrouillée / 25. Jetons de serrure cassée
26. Dés à six faces (d6) / 27. Dé à douze faces (d12) / 28. Jeton d'activation / 29. Jeton de corruption

COMMENT JOUER

Une partie se déroule en une série de tours, chacun étant constitué de quatre phases. Ces dernières sont résolues dans l'ordre suivant :

1. **Phase de corruption :** le jeton de corruption progresse le long de la piste. Des tuiles se font corrompre et les éventuels effets de péril sont résolus.
2. **Phase de génération de monstres :** des monstres apparaissent dans les salles corrompues.activated.
3. **Phase d'activation :** investigateurs et monstres sont activés en alternance.
4. **Phase de rafraîchissement :** l'ordre d'activation des investigateurs est modifié et diverses tâches de maintenance sont effectuées.

Les tours de jeu continuent de s'enchaîner jusqu'à ce que les conditions de victoire ou de défaite du scénario soient remplies.

PHASE DE CORRUPTION

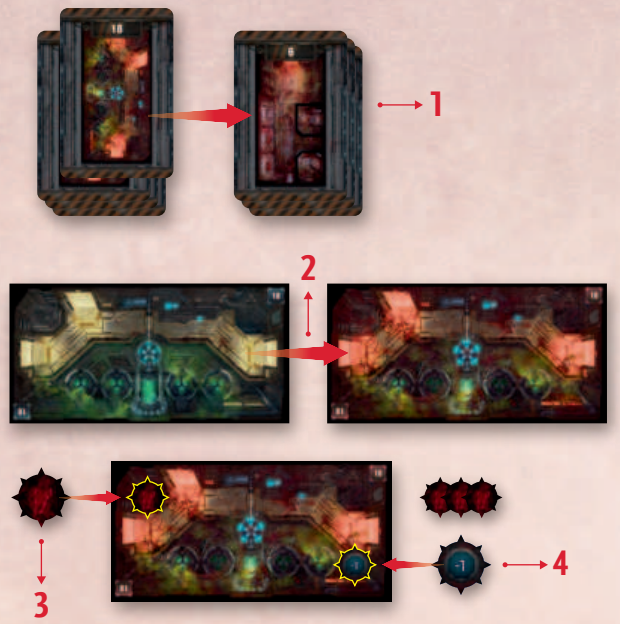
Durant la phase de corruption, avancez le jeton d'une case sur la piste de corruption.

S'il se retrouve sur une case comprenant une icône de péril, résolvez le péril correspondant, détaillé dans le recueil de scénarios.

S'il atterrit sur une case comprenant une icône de corruption, cela signifie que la corruption va frapper une nouvelle salle. Dans ce cas, procédez comme suit :

1. Piochez une carte dans le tas de cartes de salle et placez-la face visible sur le tas de cartes de corruption. Cette carte vous indique que la tuile correspondante doit être retournée du côté corrompu. Si la salle en question a déjà été corrompue, il ne se passe rien ; ignorez les étapes ci-dessous.
2. Retirez temporairement les figurines et jetons qui se trouvent sur la tuile, retournez celle-ci de son côté corrompu et remettez figurines et jetons où ils se trouvaient.
3. Les joueurs choisissent où poser un jeton de génération de monstres dans la pièce. C'est là que les monstres apparaîtront. On appelle **zone de génération** une case comprenant un jeton de génération de monstres.
4. En les piochant au hasard, placez un jeton d'effet de corruption (le verso des jetons de génération de monstres) sur chacune des cases de la salle, sauf celle qui contient le jeton de génération, et retournez-les tous (l'effet de chaque type de jeton d'effet de corruption est détaillé en page 27, ainsi que sur la carte de référence).

Exemple de corruption de tuile



1. Piochez la première carte du tas de cartes de salle et placez-la, face visible, sur le tas de cartes de corruption. Ici, il s'agit de la salle 18.
2. La salle 18 n'avait pas encore été corrompue, alors, retournez sa tuile.
3. Les joueurs décident de placer le jeton de génération de monstres à gauche de la tuile. Par la suite, c'est là qu'apparaîtront les monstres générés dans cette pièce.
4. Comme cette salle ne comprend que deux cases, les joueurs prennent un jeton d'effet de corruption au hasard et le posent sur la case vide.

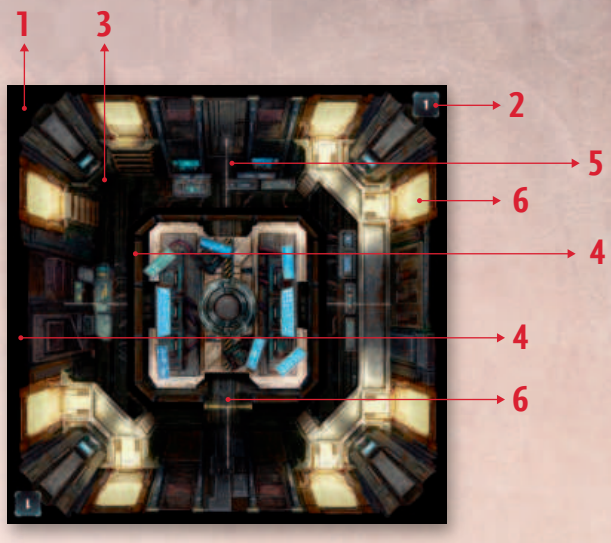
Les portes

Les portes du jeu ont trois états possibles : ouverte, fermée et verrouillée. Par défaut, elles sont toutes ouvertes.

Lorsque les deux salles situées de part et d'autre d'une porte sont dans un état différent (inondées ou non inondées ; voir « Agir dans une zone inondée », page 20), la porte est automatiquement fermée en raison des protocoles de sécurité de la station. Les figurines peuvent franchir les portes fermées librement, mais celles-ci bloquent le champ de vision (voir « Champ de vision », page 16).

Si une porte est verrouillée par un investigateur, elle bloque le champ de vision et restreint les déplacements des monstres (voir « Verrouillage/déverrouillage/réinitialisation de porte », page 19).

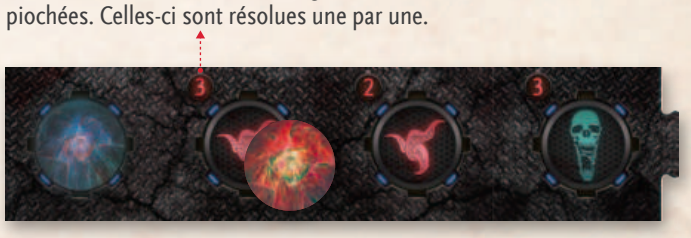
Description d'une tuile

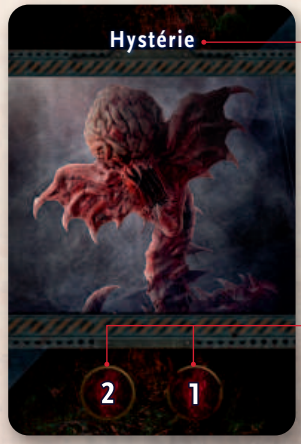


1. **Salle :** une tuile représente une salle entière.
2. **Numéro de la tuile.**
3. **Case/zone :** une salle est constituée de plusieurs cases, ou zones, séparées les unes des autres par des murs, des portes, ou des lignes de séparation.
4. **Murs.**
5. **Ligne de séparation entre deux cases.**
6. **Porte :** panneau métallique coulissant permettant de passer d'une salle à l'autre. Investigateurs et monstres peuvent les franchir librement. Par défaut, toutes les portes sont ouvertes. Il peut y en avoir à l'intérieur d'une pièce, auquel cas elles sont représentées par des lignes jaunes.

PHASE DE GÉNÉRATION DE MONSTRES

Durant la phase de génération de monstres, des monstres doivent être placés dans les salles corrompues en piochant des cartes de génération. C'est la position du jeton de corruption sur la piste de corruption qui détermine combien de cartes de génération de monstres doivent être piochées. Celles-ci sont résolues une par une.





Nom du monstre

Points de génération et nombre de monstres apparaissant à chacun d'eux

Pour résoudre une carte de génération de monstres, procédez comme suit :

1. Piochez la première carte du tas de cartes de génération de monstres. Le nom visible en haut de la carte vous révèle le type de créature qui va apparaître. En bas de la carte, le nombre d'icônes indique combien de salles sont affectées, tandis que le chiffre présent dans chaque icône détermine le nombre de monstres à placer dans chaque salle. Résolvez les icônes de génération l'une après l'autre, de gauche à droite.
2. Pour résoudre une icône de génération de monstres, consultez la première carte du tas de cartes de salle corrompue. C'est sur cette tuile que le nombre de monstres indiqué sur l'icône apparaît. Disposez les figurines sur sa case de génération.
3. Prenez ensuite la carte et placez-la en dessous du tas de cartes de salle corrompue. Résolvez l'icône suivante en procédant comme ci-dessus.
4. Une fois toutes les icônes résolues, défaussez la carte de génération de monstres.

Exemple de résolution de carte de génération de monstres

1. Une carte d'Hystérie avec deux icônes de génération est piochée. Cela signifie que des Hystéries vont apparaître dans deux salles corrompues. Les chiffres visibles sur les deux icônes (2 et 1) indiquent qu'il faut placer deux Hystéries dans la première salle, et une dans la seconde.
2. Les deux premières Hystéries apparaissent dans la pièce correspondant à la première carte du tas de cartes de salle, ici, la salle 18.
3. Prenez deux figurines d'Hystérie dans la réserve de monstres et placez-les sur la case de génération de monstres de la salle 18.
4. Mettez la carte de la salle 18 en dessous du tas de cartes de salle afin de dévoiler la carte suivante, qui s'avère être celle de la salle 6. Il ne vous reste plus qu'à y placer une Hystérie, comme indiqué par la seconde icône de la carte de génération de monstres.

S'il ne reste pas assez de figurines du type de créature indiqué lorsque vous résolvez une icône de génération de monstres, commencez par placer toutes les figurines restantes, puis placez d'autres monstres (au choix des joueurs) jusqu'à ce que leur total de points d'horreur égale ou dépasse le total des monstres qui devaient être générés.

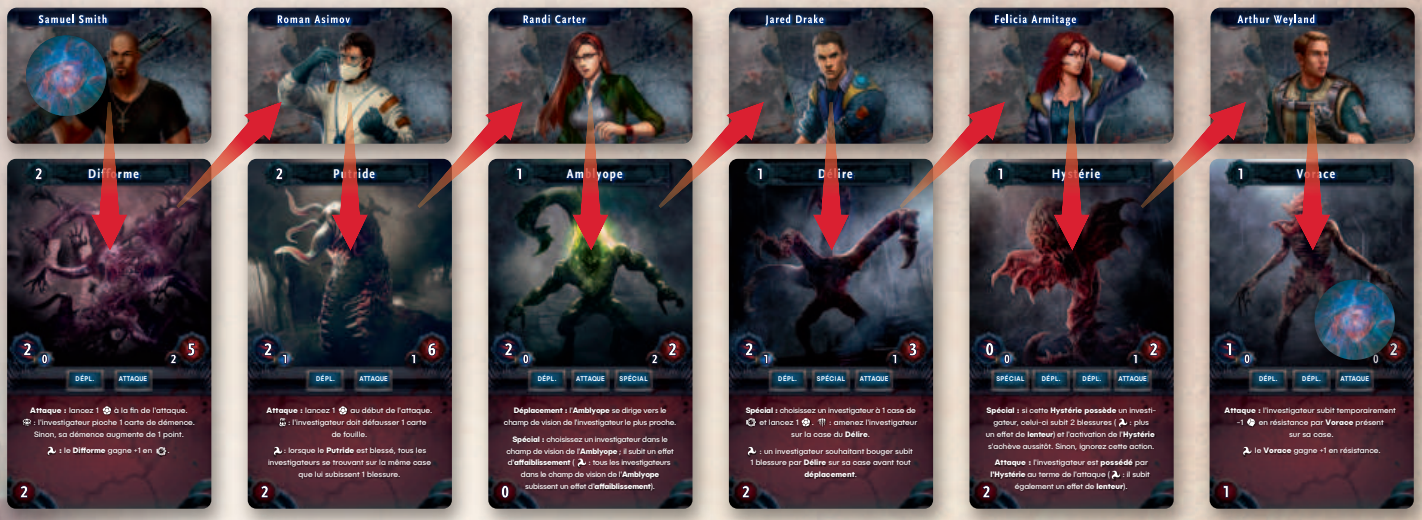
Les points d'horreur d'un monstre sont visibles en haut à gauche de sa carte.

Remarque : les monstres ayant une valeur d'horreur de 0 n'ont pas besoin d'être remplacés (si vous n'avez plus de figurines, ne rajoutez pas d'autres monstres). De la même manière, ils ne peuvent pas servir en remplacement d'autres créatures.

Quand le tas de cartes de génération de monstres est épuisé, mélangez la défausse afin de constituer un nouveau tas.

PHASE D'ACTIVATION

Durant la phase d'activation, le jeton d'activation s'arrête sur toutes les cartes d'activation des personnages et des monstres, en se déplaçant comme suit du premier investigateur au dernier monstre. Investigateurs et monstres sont activés en alternance.



Quand le jeton d'activation s'arrête sur la carte d'activation d'un investigateur, c'est à ce dernier de jouer.

Pendant son activation, l'investigateur peut accomplir jusqu'à trois actions parmi les suivantes :

- **Déplacement**
- **Fouille**
- **Attaque**
- **Échange**
- **Repos**
- **Verrouillage/déverrouillage/réinitialisation de porte**
- **Action spéciale**

Ces actions peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre, et à plusieurs reprises (**remarque :** la seule exception à cette règle est l'**action de fouille**, qui ne peut être effectuée qu'**une seule et unique fois par tour**).

Au terme de l'activation d'un investigateur, il faut vérifier s'il est en train de se noyer ou non (voir « Vérification de la jauge de noyade », page 20).

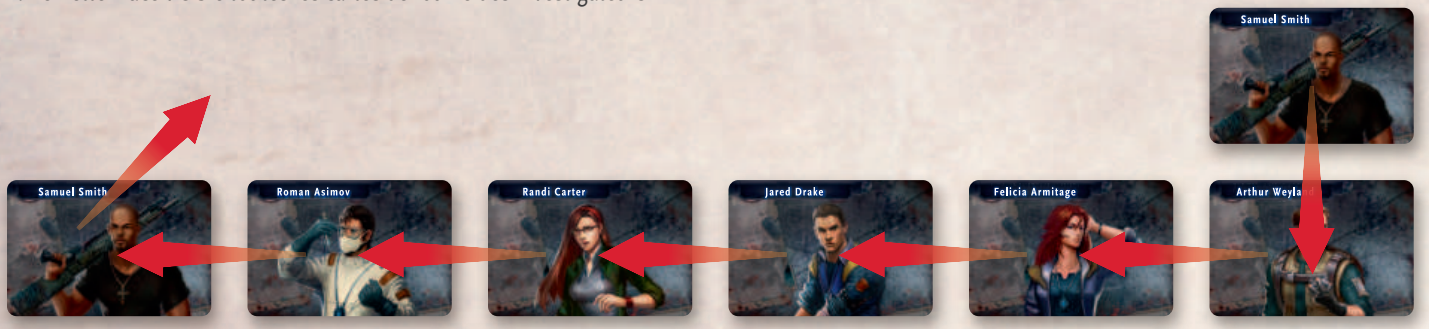
Quand il s'arrête sur une carte de monstre, tous les monstres de ce type sont activés une fois chacun. C'est aux joueurs de décider dans quel ordre ils s'activent.

Durant son activation, un monstre accomplit les actions notées sur sa carte, de gauche à droite. Sauf indication contraire, il est obligé de toutes les effectuer, et toujours dans l'ordre mentionné.

PHASE DE RAFRAÎCHISSEMENT

Durant la phase de rafraîchissement, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Résolvez tous les effets indiquant « à la fin du tour ». Les joueurs déterminent dans quel ordre les résoudre.
2. Remettez face visible toutes les cartes de fouille des investigateurs qui étaient retournées.
3. Modifiez l'ordre des investigateurs sur la piste d'activation comme indiqué ci-dessous, en prenant la carte de gauche pour la mettre tout à droite de la piste, tout en déplaçant les autres cartes d'un cran vers la gauche. La piste d'activation des monstres ne change pas.



L'ACTIVATION DES INVESTIGATEURS EN DÉTAIL

Chaque investigateur peut accomplir jusqu'à trois actions au cours de son activation. Au terme de celle-ci, il convient de vérifier s'il est ou non en train de se noyer.

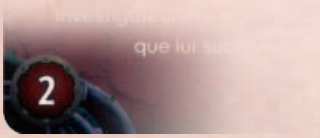
DÉPLACEMENT

L'action de déplacement permet à un investigateur de déplacer sa figurine d'une case, pour rejoindre une case adjacente. Deux cases sont considérées adjacentes si elles sont séparées par une ligne de séparation ou par une porte (même si celle-ci est verrouillée). Deux cases séparées par un mur ne sont pas considérées comme adjacentes.

Remarque : si une porte est reliée à un mur d'une autre tuile, les cases se trouvant de part et d'autre sont considérées comme étant séparées par un mur et ne sont donc pas adjacentes.
Sauf indication contraire, les figurines ne peuvent pas traverser les murs, et elles ne peuvent pas non plus quitter le plateau de jeu, pour quelque raison que ce soit.

Les investigateurs peuvent franchir les portes fermées, et même celles qui sont verrouillées. Une porte est considérée verrouillée si elle est représentée par un standee sur le plateau. Dès qu'un personnage la franchit, elle se retrouve déverrouillée. Lorsque cela se produit, retirez le standee du plateau. Notez que les investigateurs ont également la possibilité de verrouiller une porte, pour le coût d'une action (voir « Verrouillage/déverrouillage/réinitialisation de porte », page 19).

Évasion et blocage →

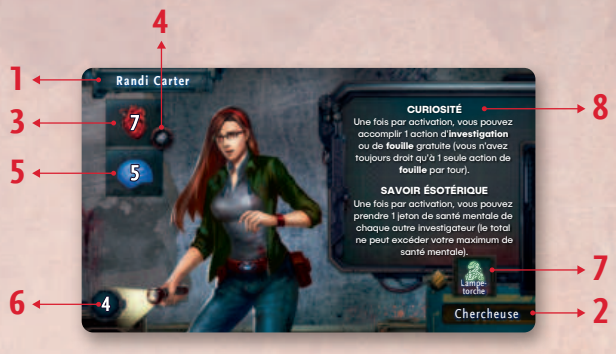


Le score d'évasion d'un investigateur est visible en bas à gauche de sa carte de personnage (également appelée carte d'investigateur). Il peut être augmenté ou réduit par divers effets, tels que les effets de corruption ou ceux des cartes de fouille.

De même, le score de blocage d'un monstre est indiqué en bas à gauche de sa carte. Lui aussi peut être augmenté ou réduit par divers effets, comme les capacités du monstre ou les effets des cartes de démence.

Remarque : un investigateur ne peut pas quitter sa case actuelle si le cumul des scores de blocage des monstres est supérieur ou égal à son score d'évasion. Dans ce cas de figure, il peut tout de même effectuer certaines actions de déplacement, comme par exemple le fait de se défausser d'un jeton de ralentissement (voir « Effets d'état », page 24).

Détail d'une carte d'investigateur



1. **Nom.**
2. **Rôle.**
3. **Maximum de santé :** l'investigateur est tué s'il subit un total de blessures supérieur ou égal à cette valeur.
4. **Résistance :** quand l'investigateur subit des dégâts, sa résistance peut en absorber une partie. Afin de déterminer l'efficacité de la résistance, on lance deux dés à six faces (2d6). Le nombre de succès obtenu est déduit du total de points de dégâts infligé par l'attaque (voir « Résultat des jets de dés », page 25).
5. **Maximum de santé mentale :** le personnage peut dépenser sa santé mentale pour utiliser des capacités ou déclencher des effets. Dépenser de la santé mentale peut également lui permettre de relancer un dé à six faces (d6).
6. **Évasion :** si la somme des scores de blocage de tous les monstres présents sur la case est supérieure ou égale à la valeur d'évasion de l'investigateur, celui-ci ne peut pas quitter sa case actuelle (voir « Déplacement », page 14).
7. **Carte de fouille initiale :** certains investigateurs commencent la partie avec une carte de fouille, auquel cas celle-ci est indiquée ici. Prenez-la dans le tas de cartes de fouille lors de la deuxième étape de la mise en place.
8. **Capacités spéciales :** chaque investigateur possède des capacités spéciales qui lui sont propres. Certaines sont passives et ne nécessitent pas de dépenser une action pour faire effet, tandis que d'autres ne peuvent être déclenchées qu'en accomplissant l'action correspondante. Dans ce cas, leur description est précédée du terme « Déplacement », « Fouille » ou « Attaque », en gras.

Exemple de déplacement

1. Les lignes de séparation entre deux cases ne gênent pas le déplacement.
2. Les portes (ouvertes par défaut) non plus. Notez toutefois que, si une porte d'une tuile est reliée au mur d'une autre tuile, elle est alors considérée comme un mur et il est impossible de la franchir.
3. Les investigateurs peuvent également franchir normalement une porte verrouillée, mais cette dernière est ensuite déverrouillée (voir « Déplacement des monstres par les portes verrouillées », page 19).
4. Sauf indication contraire, les figurines ne peuvent pas traverser les murs.

FOUILLE

Pour effectuer une action de type fouille, piochez la première carte du tas de fouille et placez-la à côté de votre carte de personnage. **N'oubliez pas : chaque investigateur n'a droit qu'à une seule et unique action de fouille par tour.** Si le tas de cartes de fouille est épuisé, mélangez la défausse pour en reconstituer un.

Un investigateur ne peut pas avoir plus de quatre cartes de fouille à la fois. C'est ce que l'on appelle la **limite de cartes de fouille**. Certains effets peuvent augmenter ou réduire cette limite. Si jamais un personnage se retrouve avec plus de cartes de fouille que sa limite, il doit défausser celles qui sont en excès.

Un investigateur peut, à tout moment, défausser autant de cartes de fouille qu'il le souhaite.

Détail des cartes de fouille

Il existe quatre sortes de cartes de fouille.

1. **Nom.**
2. **Arme de corps à corps :** les armes de corps à corps permettent d'attaquer en même temps tous les monstres se trouvant sur la même case que l'investigateur.
3. **Arme à distance :** les armes à distance ne peuvent attaquer qu'un seul monstre à la fois, et celui-ci doit être à portée.
4. **Pièce d'équipement :** les cartes d'équipement prodiguent divers effets pouvant être utilisés par les investigateurs.
5. **Capacité :** les cartes de capacité confèrent des effets extrêmement puissants. La plupart du temps, elles doivent être retournées ou défaussées une fois l'effet utilisé.
6. **Nombre de dés :** ce chiffre indique le nombre de dés à six faces (d6) que l'investigateur doit jeter quand il attaque à l'aide de cette carte.
7. **Précision ◎ :** détermine quels résultats des dés correspondent à des coups au but.
8. **Dégâts :** les dégâts infligés par chaque coup au but.
9. **Portée :** la distance à laquelle cette arme peut attaquer.
10. **Effet spécial :** détaille les éventuels effets spéciaux qu'une carte peut prodiguer à l'investigateur. Les effets précédés du terme « Attaque » en gras peuvent uniquement être utilisés durant une action d'attaque.

ATTAQUE

Un investigateur peut exécuter une action d'attaque pour attaquer le ou les monstre(s) se trouvant sur la même case que lui (s'il utilise une arme de corps à corps) ou un monstre à portée (avec une arme à distance) en procédant comme suit :

- 1. Choix de l'arme

Choisissez l'arme avec laquelle l'investigateur doit attaquer parmi les cartes à votre disposition. Si vous sélectionnez une arme de corps à corps, vous attaquez tous les monstres qui se trouvent sur la même case que l'investigateur. Si vous prenez une arme à distance, vous ne pouvez choisir qu'une seule et unique cible, à portée de l'arme.

Champ de vision et portée

Champ de vision :

S'il est possible de tracer une ligne droite entre la figurine de l'investigateur et une case sans qu'il y ait entre les deux un mur, une porte verrouillée ou une zone dont le statut d'inondation est différent de celui de la case du personnage (voir « Agir dans une zone inondée », page 20), cette case et tout ce qu'elle comprend font partie du champ de vision de l'investigateur.

Les zones inondées bloquent le champ de vision quand on se trouve dans une zone non inondée, et inversement (les portes qui les séparent étant obligatoirement fermées). Les portes verrouillées bloquent elles aussi le champ de vision.

Portée ◎ :

La portée est la distance à laquelle une arme ou un monstre peut atteindre sa cible lorsque celle-ci est dans son champ de vision.

La case d'une figurine fait toujours partie de son champ de vision et se trouve à une portée de 0.

Champ de vision – 1er exemple

A. Il est possible de tracer une ligne droite entre l'investigateur et la salle A et aucune des zones (de départ, d'arrivée, et entre les deux) n'est inondée. De plus, il n'y a aucune porte verrouillée entre le personnage et la salle A, qui fait donc partie de son champ de vision. Cette pièce est à trois cases de l'investigateur ; elle se trouve donc à une portée de 3.

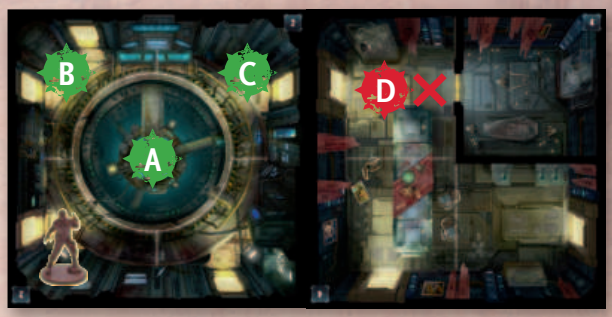
B. La salle B ne se trouve pas dans le champ de vision du personnage, car la ligne droite tracée entre les deux traverse plusieurs murs.

C. La salle C non plus, car une porte verrouillée bloque le champ de vision du personnage.

D. La salle D ne l'est pas davantage, car elle est inondée alors que celle de l'investigateur ne l'est pas.

E. Enfin, la salle E ne se trouve pas non plus dans le champ de vision du personnage, et ce bien qu'elle ne soit pas inondée, car le champ de vision de l'investigateur est bloqué par la salle D.

Champ de vision – 2e exemple



A. La zone A se trouve dans le champ de vision de l'investigateur, à une portée de 1.

B. De même, la zone B se trouve dans le champ de vision de l'investigateur, à une portée de 1.

C. La zone C est elle aussi dans son champ de vision du personnage, car il est possible de tracer une ligne droite entre les deux sans traverser aucun obstacle. Elle se trouve à une portée de 2.

D. La zone D n'est pas dans son champ de vision car il y a un mur entre les deux. De la même façon, si l'investigateur se rend en A, la zone D ne fera toujours pas partie de son champ de vision (pour la même raison).

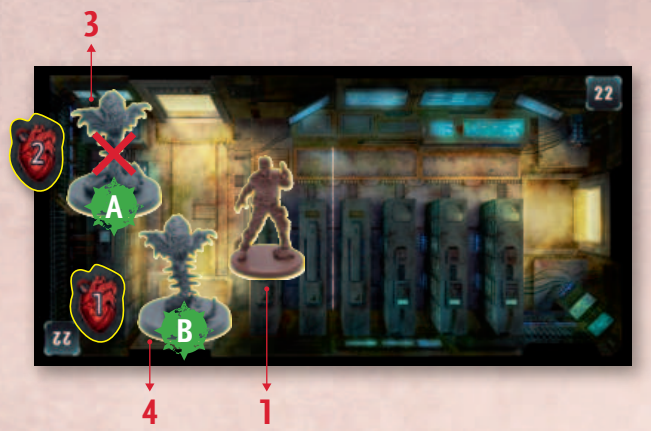
- 2. Calcul des dégâts

Lancez le nombre de d6 indiqué sur la carte d'arme choisie. Tout résultat égal ou supérieur à la valeur de précision se traduit par un coup au but infligeant des dégâts indiqués sur la carte de l'arme. Ajoutez tous les coups au but pour obtenir les dégâts totaux infligés par cette action d'attaque.

Exemple de calcul des dégâts

1. L'investigateur choisit le chalumeau à hydrogène comme arme. C'est une arme de corps à corps.
2. Se référant à la carte de l'arme, il jette 3d6 et obtient les résultats suivants : 4, 5 et 5.
3. Le chalumeau à hydrogène a une précision de 5, ce qui signifie que deux de ses coups touchent. Comme indiqué en bas à droite de la carte, chacun de ses coups au but cause 2 points de dégâts.
4. De plus, cette arme a pour effet spécial de délivrer 1 point de dégâts supplémentaire à chaque attaque, ce qui signifie que l'attaque inflige un total de 5 points de dégâts (2+2+1).

Exemple de répartition des dégâts et d'assignation des blessures



1. L'investigateur de l'exemple précédent vient d'infliger 5 points de dégâts. Il décide de les répartir comme suit : 3 points sur le monstre A et 2 points sur le monstre B.
2. La carte des Hystéries indique qu'elles bénéficient d'une résistance de 1, qui réduit donc d'autant les dégâts qu'elles subissent.
3. Le monstre A subit donc 2 blessures, ce qui est suffisant pour le tuer. Remettez sa figurine dans la réserve.
4. Quant au monstre B, il reçoit 1 blessure et survit. Prenez un jeton de blessure et insérez-le dans le socle de sa figurine.

- 3. Répartition des dégâts et assignation des blessures

Assignez ensuite les dégâts infligés à votre cible (en les répartissant si vous le souhaitez entre plusieurs monstres de votre zone si vous utilisez une arme de corps à corps). Les dégâts causés à un monstre sont réduits de sa résistance, après quoi il subit un nombre de blessures correspondant au total restant. Insérez un jeton de blessure de la bonne valeur dans le socle de sa figurine.

Si le nombre de blessures infligé est supérieur ou égal au maximum de santé du monstre, celui-ci est tué. Retirez sa figurine du plateau et remettez-la dans la réserve de monstres.

Dégâts et blessures

Quand une figurine subit des dégâts, ceux-ci sont réduits par la valeur de sa résistance, le total restant correspondant au nombre de blessures encaissées.

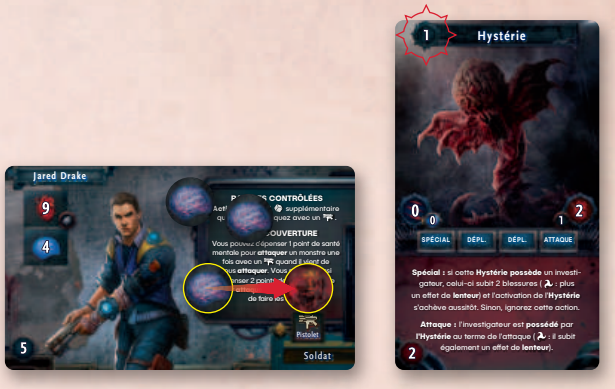
Si une figurine reçoit des blessures, on les représente par un ou plusieurs jetons de blessure totalisant le nombre de blessures subies. Par la suite, si elle se soigne, retirez les jetons de blessure correspondants, ou remplacez le jeton inséré dans son socle par un autre indiquant le bon total de blessures.

- 4. Lutte contre la démence

Quand un monstre est tué durant une action d'attaque, retournez un nombre de jetons de santé mentale de l'investigateur égal à la valeur d'horreur de la créature. Ils se retrouvent donc du côté démence. Dès que l'investigateur a un nombre de jetons de démence supérieur ou égal à sa **limite de démence** (qui est généralement de 3), il doit défausser un nombre de jetons de démence égal à sa limite de démence et piocher une carte démence une fois l'action d'attaque résolue.

Si le personnage n'a plus assez de jetons de santé mentale à retourner, il pioche une carte de conscience par jeton manquant (voir pages 23 et 24 pour de plus amples précisions).

Exemple de lutte contre la démence →



Le monstre a une horreur de 1. L'investigateur retourne donc un de ses jetons de santé mentale du côté démence. S'il n'avait plus eu de jetons de santé mentale, il aurait pioché une carte de conscience après avoir effectué son attaque.

ÉCHANGE

Un investigateur peut effectuer une action d'échange afin d'échanger autant de cartes de fouille qu'il le souhaite avec un autre investigateur se trouvant sur la même case que lui. Si un personnage se retrouve avec un nombre de cartes de fouille supérieur à la limite autorisée après un échange, il doit défausser les cartes en trop.

REPOS

Un investigateur peut effectuer une action de repos pour défausser tous les jetons de santé mentale présents sur sa carte de personnage.

Remarque : il n'est **pas** nécessaire de dépenser de l'oxygène pour effectuer une action de **repos** dans une zone inondée (voir « Agir dans une zone inondée », page 20).

VERROUILLAGE/DÉVÉROUILLAGE/ RÉINITIALISATION DE PORTE

Un investigateur peut utiliser une action pour verrouiller, déverrouiller ou réinitialiser une porte située entre la case qu'il occupe et une autre case adjacente.

Pour verrouiller une porte, il suffit de placer un standee de porte verrouillée sur le trait jaune séparant les deux zones.

Pour déverrouiller une porte, retirez le standee du plateau. N'oubliez pas, un investigateur n'a pas besoin de déverrouiller une porte pour la franchir. Il lui suffit de passer, et la porte sera ensuite considérée comme déverrouillée.

Si une porte verrouillée est détruite, on remplace le standee par un jeton de serrure cassée. Dans ce cas, la porte ne peut plus être verrouillée de nouveau, à moins que l'investigateur ne commence par dépenser une action afin de la réinitialiser. Si vous décidez de le faire, retirez le jeton de serrure cassée du plateau.

Jeton de serrure cassée

Déplacement des monstres au travers des portes verrouillées →

Quand un monstre tente de franchir une porte verrouillée, le plus proche investigateur se trouvant de l'autre côté du battant joue 2d6. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la valeur d'horreur du monstre, ce dernier reste où il est et perd toutes les actions de déplacement restantes de son activation. Dans le cas contraire, la porte verrouillée est détruite et le monstre peut passer. La porte est, quant à elle, remplacée par un jeton de serrure cassée.

ACTIONS SPÉCIALES

Un investigateur peut également accomplir n'importe quelle action spéciale mentionnée sur les éléments du jeu qu'il a en sa possession (tels que sa carte de personnage ou ses cartes de fouille) ou sur les éléments mis à disposition de tous les joueurs (comme les cartes de scénario, les règles spécifiques au chapitre en cours dans le recueil de scénarios, etc.). Ces actions spéciales sont précédées du terme « Action » ou « Investigation » en gras.

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.

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

Exemples d'actions spéciales sur une carte d'investigateur et sur une carte de fouille.

Action d'investigation

Cette action peut elle aussi être accomplie par les investigateurs. Il s'agit toujours d'une action spéciale mentionnée dans le recueil de scénarios ou sur les cartes de scénario.

Exemple de dépense d'oxygène

1. L'investigateur dépense 1 point d'oxygène et fait tourner sa jauge de noyade d'un cran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avant d'accomplir une action dans une zone inondée.
2. La jauge indique 2d6, aussi les joue-t-il. Il obtient un succès (6) et un échec (4).
3. Ayant obtenu un échec, il subit 1 blessure.

Remarque : il n'est **pas** nécessaire de dépenser de l'oxygène pour accomplir une action de **repos** dans une zone inondée.

TERMINER SON TOUR

S'il le souhaite, un investigateur peut ne pas utiliser toutes ses actions. Dans ce cas, les actions restantes sont perdues et son tour s'achève.

AGIR DANS UNE ZONE INONDÉE

Une case comprenant un jeton de salle inondée est appelée **zone inondée**. Avant de pouvoir accomplir une action dans une zone inondée, un investigateur doit commencer par dépenser 1 point d'oxygène, ce qui s'effectue en tournant la jauge de noyade d'un cran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. La jauge représente le niveau d'oxygène actuel du personnage (de -6 à 6). Si elle indique une valeur négative ainsi qu'un certain nombre de dés à six faces, l'investigateur doit lancer le nombre de dés stipulé afin de déterminer s'il subit ou non des blessures. Il reçoit une blessure par échec. Si jamais la jauge arrive au dernier cran (l'icône de mort), le personnage meurt noyé.

Nombre de dés

Niveau d'oxygène

VÉRIFICATION DE LA JAUGE DE NOYADE

Au terme de l'activation de l'investigateur, il faut vérifier sa jauge de noyade.

S'il achève son activation dans une zone inondée, sa jauge reste au même niveau. À l'inverse, s'il la termine dans une zone non inondée, ramenez la jauge à son niveau maximum (généralement égal à 6).

Remarque : on vérifie **uniquement** la jauge de noyade à la fin de l'activation de l'investigateur. Même si ce dernier est passé par une zone non inondée au cours de son activation, il ne récupère **pas** d'oxygène s'il la termine dans une zone inondée.

Jeton de salle inondée

L'ACTIVATION DES MONSTRES EN DÉTAIL

Quand le jeton d'activation s'arrête sur une carte de monstre, tous les monstres de ce type sont activés une fois chacun. Ce sont les joueurs qui décident entre eux de l'ordre d'activation des créatures. Quand un monstre s'active, il effectue les actions notées sur sa carte, de gauche à droite. Sauf indication contraire, il est obligé de les effectuer et leur ordre ne peut pas être modifié.

Les monstres peuvent accomplir trois types d'action : déplacement, attaque et action spéciale.

DÉPLACEMENT

Un monstre effectue une action de déplacement en avançant d'une case vers l'investigateur le plus proche parmi ceux qu'il est en mesure d'atteindre. Si plusieurs investigateurs se trouvent à égale distance de lui, les joueurs décident vers lequel il se déplace.

On considère qu'un monstre peut atteindre un investigateur à partir du moment où il est possible de tracer un chemin entre les deux.
Remarque : un investigateur se trouvant derrière une porte verrouillée n'est **pas** considéré comme étant hors d'atteinte.

Quand un monstre tente de franchir une porte verrouillée, le plus proche investigateur se trouvant de l'autre côté du battant joue 2d6. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la valeur d'horreur du monstre, ce dernier reste où il est et perd toutes les actions de déplacement restantes de son activation. Dans le cas contraire, la porte verrouillée est détruite et le monstre peut passer. La porte est, quant à elle, remplacée par un jeton de serrure cassée.

Parfois, un effet spécial peut se déclencher durant une action de déplacement d'un monstre. Si tel est le cas, la description de cet effet sur sa carte est précédée du terme « Déplacement », en gras.

Quand un monstre n'a pas besoin de quitter la case où il se trouve (par exemple, s'il est sur la même case qu'un investigateur), ou s'il n'est en mesure d'atteindre aucun personnage, on considère tout de même qu'il accomplit son action de déplacement mais, dans ce cas, il reste où il est. Si jamais il est sous le coup d'un effet de ralentissement, il s'en débarrasse et le jeton est défaussé (voir « Effets d'état », page 24).

ATTAQUE

Un monstre attaque toujours le plus proche investigateur à portée. Si plusieurs personnages se trouvent à égale distance de lui, ce sont les joueurs qui tranchent. N'oubliez pas, la portée représente la distance à laquelle une arme ou un monstre peut atteindre une cible qui se trouve dans son champ de vision.

Quand un monstre attaque, il inflige les dégâts indiqués sur la gauche de sa carte ( ). L'investigateur pris pour cible joue sa résistance en lançant 2d6. Les dégâts causés par le monstre sont réduits d'un par succès obtenu, et le résultat final indique le nombre de blessures reçues par l'investigateur. Quand un personnage subit des blessures, prenez un ou plusieurs jetons d'une valeur égale aux blessures essuyées et placez-les sur votre carte d'investigateur. Si le nombre de blessures encaissées est supérieur ou égal à la santé de l'investigateur, celui-ci est tué.

Parfois, un effet spécial peut se déclencher durant une action d'attaque d'un monstre. Si tel est le cas, la description de cet effet est précédée du terme « Attaque », en gras.

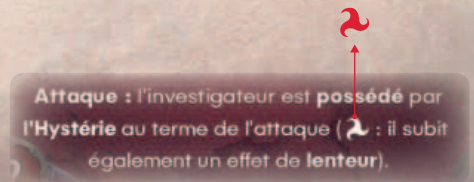
S'il n'y a pas d'investigateur à portée, on considère tout de même que le monstre effectue son action d'attaque, mais que celle-ci est sans effet. Si jamais le monstre est sous le coup d'un effet de ralentissement, il s'en débarrasse et le jeton est défaussé (voir « Effets d'état », page 24).

ACTIONS SPÉCIALES

Ces actions sont précédées du terme « Spécial » en gras. Suivez les instructions rédigées sur la carte du monstre pour les accomplir.

CAPACITÉS LIÉES À LA CORRUPTION

La plupart des monstres ont des capacités (ou des capacités partielles) qui ne se déclenchent que quand ils se trouvent à l'intérieur d'une salle corrompue. Elles sont précédées de l'icône de corruption sur la carte du monstre.



Détail d'une carte de monstre

1. **Nom.**
2. **Valeur d'horreur.**
3. **Maximum de santé.**
4. **Résistance.**
5. **Dégâts :** les dégâts infligés par le monstre durant son action d'attaque.
6. **Portée :** la distance à laquelle le monstre peut attaquer.
7. **Valeur de blocage.**
8. **Liste d'actions** (pour des raisons de place disponible, « Déplacement » a été abrégé en « Dépl. », et « Capacité spéciale » en « Spécial »).
9. **Capacités spéciales.**

Déplacement de l'Amblyope

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

Comme tous les autres monstres, l'Amblyope se déplace lui aussi d'une case en direction de l'investigateur le plus proche parmi ceux qu'il est en mesure d'atteindre. S'il peut le rejoindre par plusieurs itinéraires possibles de distance égale, il choisit automatiquement celui qui le rapproche le plus du champ de vision de sa cible. Si plusieurs cases sont possibles et à même distance, c'est aux joueurs de décider où il va.

Si l'Amblyope se trouve déjà dans le champ de vision du plus proche investigateur, il se dirige automatiquement vers ce dernier. Et s'il ne peut atteindre aucun des personnages, il reste là où il est, comme les autres monstres.

REMPORTER LA PARTIE

Deep Madness est un jeu coopératif, ce qui signifie que les joueurs sont tous dans le même camp et qu'ils gagnent ou perdent tous ensemble. Ils **remportent la partie** s'ils arrivent à remplir les conditions de victoire du chapitre choisi.

À l'inverse, ils **perdent** si l'une des conditions suivantes se réalise :

- Une condition de défaite du chapitre choisi est remplie ; ou
- Un investigateur se fait tuer ; ou
- Le jeton de corruption atteint l'extrémité de la piste de corruption ; ou
- Il ne reste plus aucun monstre dans la réserve (en **excluant** les monstres ayant une valeur d'horreur de 0, le cas échéant) quand il faut en faire apparaître d'autres sur le plateau.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Les pages qui suivent détaillent les règles additionnelles nécessaires pour jouer.

SANTÉ MENTALE, DÉMENCE, CARTES DE DÉMENCE ET CARTES DE CONSCIENCE

DÉPENSER DE LA SANTÉ MENTALE

Divers effets ou actions nécessitent une dépense de santé mentale de la part de l'investigateur (c'est, entre autres, le cas de la plupart des effets de la carte de personnage et des cartes de fouille). D'autres effets du jeu peuvent également obliger les investigateurs à dépenser de la santé mentale. Pour dépenser 1 point de santé mentale, placez un jeton de santé mentale sur votre carte d'investigateur. À l'inverse, lorsque vous récupérez 1 point de santé mentale, défaussez un jeton de santé mentale de votre carte d'investigateur.

Quand le nombre de jetons de santé mentale présents sur la carte de personnage égale le maximum de santé mentale de l'investigateur, ce dernier doit d'abord récupérer de la santé mentale avant de pouvoir en dépenser de nouveau. Si jamais votre nombre de jetons de santé mentale dépasse la limite de votre investigateur car son maximum de santé mentale a été réduit pour quelque raison que ce soit, retournez immédiatement le ou les jeton(s) de santé mentale en excès du côté démence.

Remarque : un investigateur peut toujours dépenser 1 point de santé mentale pour **rejouer** un dé à six faces (d6) qu'il vient juste de lancer, et il peut recommencer autant de fois qu'il veut tant qu'il lui reste de la santé mentale.

JETONS DE DÉMENCE

Quand un investigateur tue un monstre pendant son action d'attaque, il peut recevoir des jetons de démence en fonction de la valeur d'horreur du monstre tué (il retourne un jeton de santé mentale du côté démence par point d'horreur du monstre).

Les jetons de démence ne sont pas considérés comme des jetons de santé mentale, ce qui signifie qu'un investigateur peut se débarrasser des jetons de santé mentale posés sur sa carte de personnage en tuant des monstres, mais cela accroît sa démence.

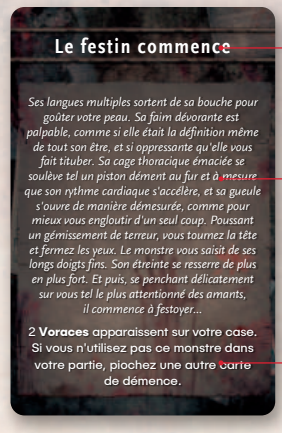
Certains effets du jeu peuvent également augmenter la démence des investigateurs. Si votre personnage voit sa démence s'accroître d'un point, placez un jeton de démence sur votre carte d'investigateur. De la même manière, s'il parvient à faire baisser son score de démence d'un point, défaussez un jeton de démence de votre carte d'investigateur.

CARTES DE DÉMENCE

Un investigateur peut être obligé de piocher des cartes de démence en raison de divers effets du jeu. La plupart du temps, cela se produit quand on a trop de jetons de démence. Si un personnage a un nombre de jetons de démence supérieur ou égal à sa **limite de démence** (qui est généralement de 3), il doit défausser exactement autant de jetons de démence que sa limite de démence et piocher une carte de démence après son action en cours (si jamais celle-ci n'est pas encore terminée).

Lorsque cela se produit, piochez la première carte du tas de démence et conformez-vous au texte de l'effet. Chacune de ces cartes s'accompagne également d'un texte d'ambiance décrivant une scène atroce ou une rencontre terrifiante. Si vous devez piocher plusieurs cartes de démence, résolvez l'effet de la première avant de piocher la deuxième, et ainsi de suite.

Si votre tas de cartes de démence est épuisé, mélangez la défausse pour en reconstituer un.



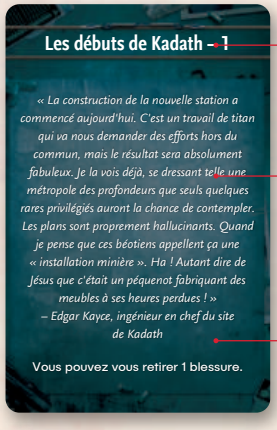
CARTES DE CONSCIENCE

Si un investigateur n'a pas assez de jetons de santé mentale à retourner quand il tue un monstre durant son action d'attaque, retournez-en autant que possible, puis piochez une carte de conscience par jeton de santé mentale que vous n'avez pas pu retourner. N'oubliez pas, vous ne piochez jamais de carte de conscience en tuant un monstre ayant une valeur d'horreur de 0.

Lorsque vous devez prendre une carte de conscience, piochez la première du tas et conformez-vous au texte de son effet. Chacune de ces cartes vous propose également un texte d'ambiance qui vous permettra d'en apprendre davantage sur l'univers du jeu. Si vous devez piocher plusieurs cartes de conscience, résolvez l'effet de la première avant de piocher la deuxième, et ainsi de suite.

Remarque : si vous devez piocher des cartes de démence et des cartes de conscience suite à une action d'attaque, commencez par les cartes de démence.

Si votre tas de cartes de conscience est épuisé, mélangez la défausse pour en reconstituer un.



EFFETS D'ÉTAT

LENTEUR

Si une figurine est ralentie, elle reçoit un jeton de lenteur. Par la suite, dès qu'elle tente d'accomplir une action de déplacement, défaussez le jeton au lieu d'effectuer l'action (un jeton de lenteur fait donc perdre une action de déplacement, le temps de s'en débarrasser).

Il est **impossible** d'avoir plusieurs jetons de lenteur en même temps. Si une figurine se retrouve en situation d'en recevoir un second, ignorez-le.

Remarque : si une figurine ralentie se retrouve obligée de se déplacer pour quelque raison que ce soit, ignorez son jeton de lenteur.

AFFAIBLISSEMENT

Si une figurine est affaiblie, elle reçoit un jeton d'affaiblissement. Par la suite, dès qu'elle tente d'accomplir une action d'attaque, défaussez le jeton au lieu d'effectuer l'action (un jeton d'affaiblissement fait donc perdre une action d'attaque, le temps de s'en débarrasser).

Il est **impossible** d'avoir plusieurs jetons d'affaiblissement en même temps. Si une figurine se retrouve en situation d'en recevoir un second, ignorez-le.

PARALYSIE

Si un investigateur se retrouve paralysé, signifiez-le en couchant sa figurine sur le côté. Se remettre debout est la seule chose qu'il puisse faire pour sa prochaine action, après quoi il n'est plus paralysé (la paralysie fait donc perdre la prochaine action, le temps de récupérer). Si un monstre est paralysé, couchez également sa figurine sur le côté. Lors de sa prochaine activation, il se remet debout, mais son activation s'achève immédiatement. Il perd donc un tour entier mais, par la suite, il n'est plus paralysé.

Si une figurine déjà paralysée se retrouve en situation de l'être de nouveau, ne tenez aucun compte de la seconde fois.

Remarque : si une figurine paralysée se retrouve obligée de se déplacer pour quelque raison que ce soit, ignorez sa paralysie.

POSSESSION

Cet état est lié au pouvoir spécial de l'Hystérie. Si ce monstre parvient à posséder un investigateur, placez sa figurine sur la carte du personnage. Par la suite, l'Hystérie n'est plus considérée comme se trouvant sur le plateau.

En revanche, sa capacité de blocage continue d'affecter l'investigateur possédé. Quand elle accomplit son action spéciale, on considère qu'elle se trouve sur la même case que le personnage possédé. Et si ce dernier est actuellement dans une salle corrompue, la capacité liée à la corruption de l'Hystérie s'active.

L'Hystérie ne peut subir des dégâts que lors de l'action d'attaque d'un investigateur. Pour l'attaquer, on considère qu'elle se trouve sur la même case que le personnage possédé.

RÉSULTAT DES LANCERS DE DÉS

DÉS À SIX FACES

Le résultat à obtenir sur un lancer de d6 est indiqué sous la forme d'un chiffre (**[X]**) qu'il faut atteindre ou dépasser pour réussir. Un résultat de 5 ou de 6 est toujours considéré comme un **succès**, et cela est représenté par l'icône de succès visible sur ces faces des dés. Les résultats inférieurs à la valeur demandée sont des **échecs**.

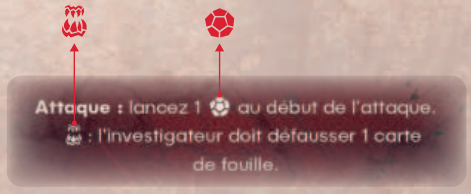
DÉ À DOUZE FACES

Le dé à douze faces (d12) permet d'obtenir quatre résultats différents : crocs, griffes, œil et tentacules.

Si une face du dé comprend deux symboles, cela signifie que les deux résultats sont obtenus en même temps.

Cette face indique un résultat de crocs + griffes.

Parfois, la capacité spéciale d'un monstre s'accompagne d'un lancer de d12, les effets du pouvoir dépendant du résultat du dé. Dans ce cas, chaque effet possible est précédé de l'icône correspondante.



CONCEPTS IMPORTANTS

PEUT/PEUVENT

Si le terme « peut » ou « peuvent » apparaît dans le texte, les joueurs ont le choix entre résoudre l'effet ou non. Dans le cas contraire, si possible, l'effet doit être résolu.

NE PEUT PAS/NE PEUVENT PAS

Si les termes « ne peut pas » ou « ne peuvent pas » apparaissent dans le texte, cet effet est prioritaire, sauf indication contraire.

EXACTEMENT X

Le chiffre suivant « exactement » ne peut pas être ajusté ou modifié pour quelque raison que ce soit.

À MOINS DE X CASES

Dans le jeu, toutes les distances se mesurent en cases. Lorsque vous calculez la distance entre deux objets, comptez combien de cases les séparent en suivant le chemin qui les relie (celui-ci est bloqué par les murs, mais pas par les portes, même verrouillées). Si deux objets ne peuvent pas être reliés de la sorte (autrement dit, si un obstacle infranchissable tel qu'un mur les sépare), il n'y a pas de concept de distance entre eux. (Remarque : « à moins de 3 cases » signifie « à 1, 2 ou 3 cases de distance ».)

GÉNÉRATION DE MONSTRES SANS PLUS DE PRÉCISIONS

Si un effet vous dit de faire apparaître un monstre mais sans vous dire où, placez-le dans la zone de génération de la salle de la carte visible sur le tas de corruption, puis prenez cette carte et mettez-la en dessous du tas.

VALEURS RÉDUITES

Aucune valeur ne peut descendre en dessous de 0. Si tel est le cas, on considère qu'elle est égale à 0.

JOUER AVEC 4 OU 5 INVESTIGATEURS

Dans les parties à 4 ou 5 investigateurs, avant de mélanger les cartes d'investigateur durant la deuxième étape de la mise en place, ajoutez-y une ou deux cartes de personnage sans texte afin d'en avoir six en main. Puis, mélangez-les et disposez-les comme d'habitude afin de constituer la partie haute de la piste d'activation.

Constituez également une pile de jetons de soutien, comme suit : pour une partie à 4 investigateurs, mélangez deux jetons de soutien d'une valeur de 1 et deux autres d'une valeur de 2 afin de former votre pile ; pour une partie à 5 investigateurs, faites de même, mais avec deux jetons de soutien d'une valeur de 0 et trois d'une valeur de 1. Par la suite, au début de la phase d'activation de chaque tour de jeu, chaque investigateur pioche un jeton de soutien dans la pile. Et quand c'est à lui de jouer, il peut accomplir X actions supplémentaires, X étant la valeur indiquée sur le jeton pioché par le joueur.

Lors de la phase de rafraîchissement, après avoir changé l'ordre des cartes d'investigateur sur la piste d'activation, reprenez les jetons de soutien et reconstituez un tas, et ainsi de suite.
Quand le jeton d'activation arrive sur une carte de personnage sans texte, il ne se passe rien et le tour d'activation se poursuit normalement, en passant au monstre suivant.

Jetons de soutien

EFFETS IMPOSSIBLES À RÉSOUDRE TOTALEMENT

Si un effet ne peut pas être totalement résolu, résolvez tout ce qui peut l'être et ignorez le reste, sauf si une règle spéciale vous dit le contraire.

Si un investigateur a le choix entre plusieurs effets possibles, il doit impérativement en choisir un pouvant être résolu si tous ne peuvent pas l'être. Par exemple, s'il est déjà ralenti et qu'il est victime d'une capacité indiquant qu'il subit « un effet de lenteur ou d'affaiblissement », il est obligé de choisir l'affaiblissement, car il ne peut pas être ralenti une seconde fois.

VARIANTE : ÉQUIPE MIEUX PRÉPARÉE

Si vous trouvez le jeu trop difficile, vous pouvez choisir cette variante, qui est plus facile.

Pour ce faire, après avoir choisi vos investigateurs à la deuxième étape de la mise en place, cherchez dans les cartes de fouille les six dont le nom contient le terme « seringue » et mélangez-les. Chaque investigateur en pioche une, après quoi les autres sont mises de côté. Elles ne serviront pas du reste de la partie.

VARIANTE : MONSTRES ÉPIQUES

Les monstres dont l'icône d'horreur est de couleur rouge sont des monstres épiques.

Nous vous recommandons d'éviter de les utiliser au cours de vos premières parties, car ils sont si puissants qu'ils augmentent grandement la difficulté du jeu.

Si vous souhaitez utiliser les monstres épiques, il vous suffit de mélanger leurs cartes avec celles des monstres normaux durant la troisième étape de la mise en place. Sachez toutefois qu'il ne peut y avoir qu'un seul type de monstre épique dans une partie. Si vous en piochez un second, mettez-le de côté et prenez une autre carte de monstre à la place.

Les figurines de monstres épiques n'ont pas de socle noir, alors, si le monstre est touché, placez ses jetons de blessure directement sur sa carte.

EFFETS DE CORRUPTION

Ces effets sont également mentionnés sur les cartes de référence.

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.

CRÉDITS

Conception du jeu : Roger Ho

Conception des chapitres : Chauncey et Cherry Li

Création de l'histoire de Deep Madness : Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt et Yichuan Wang

Rédaction du livre de règles : Byron Leavitt

Relecture : Vappingo, édition et relecture en ligne

Version française : Éric Holweck (traduction), Bérangère Holweck (relecture)

Conception graphique : Jia Dify, Weifeng et Chris Dounghman

Illustration de couverture : Chang Yuan

Illustrations intérieures : Chang Yuan, Joseph Diaz et Guillem H. Pongiluppi de GhostSolid Studio, Stefan Kopiński, Pedro Sena, DRock Art Studio et Night Watch Art Studio

Sculpture : Gael Goumon, Long C et Roberto Chaudon

Responsable de production : Cherry Li

Testeurs : Kai Li, Byron Leavitt, Madelaine Dumas, Andrew Izquierdo, Craig Milne, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang et Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans la permission expresse du propriétaire. Deep Madness et Diemension Games sont des marques commerciales de Diemension Games, Inc. Les éléments du jeu peuvent varier par rapport à ce qui est montré dans ce manuel. Fabriqué en Chine. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. DÉCONSEILLÉ POUR LES ENFANTS DE 13 ANS OU MOINS.

RECUEIL DE SCÉNARIOS

CHAPITRE 1 : L'ASPHYXIE RAMPANTE

Quelqu'un vous secoue légèrement l'épaule, et vous entrouvrez péniblement les yeux en grognant de douleur. Le docteur Felicia Armitage est en train de poser un bandage autour de votre front, l'air sévère.

« Vous survivrez, » lâche-t-elle avec brusquerie.

En vous redressant, vous réalisez que vous ne vous trouvez plus à l'intérieur du sous-marin, mais juste à côté d'un sas. Et vous êtes vivant.

« Ça va ? vous demande Randi en vous touchant doucement le bras.

– Le doc pense que je devrais m'en tirer, répondez-vous en faisant la moue.

– Faut pas rester là, intervient Jared Drake.

– Exact, confirme Samuel. Allez, tout le monde rassemble ses affaires. Il est grand temps d'essayer de comprendre ce qui se passe, ici. »

Lentement, le groupe progresse à l'intérieur du complexe, après avoir récupéré tout ce qui pouvait l'être dans l'épave du Révélation. Il règne un silence presque surnaturel dans cet endroit. Vous entendez bien quelques cliquetis ou ronronnements émis par les divers systèmes et appareils que vous croisez, mais vous ne voyez pas le moindre signe de vie, rien qui indique que quiconque habite encore ici. En revanche, il y a eu du monde dans le complexe, autrefois. Partout où vous regardez, vous apercevez des traces de lutte. Tout semble indiquer que Kadath a été abandonné.

« Visiblement, il ne s'agit pas d'un problème technique, » commente Arthur Weyland, et c'est à cet instant que vous apercevez le sang.

Il y en a plein les murs, comme si un peintre dément avait cherché à réaliser une toile macabre. Vous fixez tous la scène, comme hypnotisés, et la peur qui commençait à s'insinuer en vous se transforme soudain en une vive terreur qui vous comprime la poitrine et vous ronge l'âme.

Drake approche du sang et le gratte du bout de l'ongle.

« Il est sec depuis longtemps, conclut-il. Je sais pas ce qui s'est passé ici, mais ça fait un bail que c'est fini. »

Le docteur Roman Asimov s'éclaircit la gorge.

« Désolé de détourner votre attention de ce fascinant spectacle, fait-il, mais c'est moi, ou ça devient difficile de respirer ? »

Arthur se tourne vers une console murale et l'allume, puis il passe les divers paramètres en revue.

« Le doc a raison, conclut-il enfin. Le taux d'oxygène de l'air ambiant est en chute libre. »

Samuel prend une profonde inspiration.

« Bon, très bien, décide-t-il. Revenir sur nos pas n'est pas une option, alors, essayons de découvrir ce qui s'est passé ici et de réparer le système d'alimentation en oxygène avant de mourir asphyxiés. Ça convient à tout le monde ? »

Vous hochez la tête en fermant les paupières.

« Allez, au boulot. »

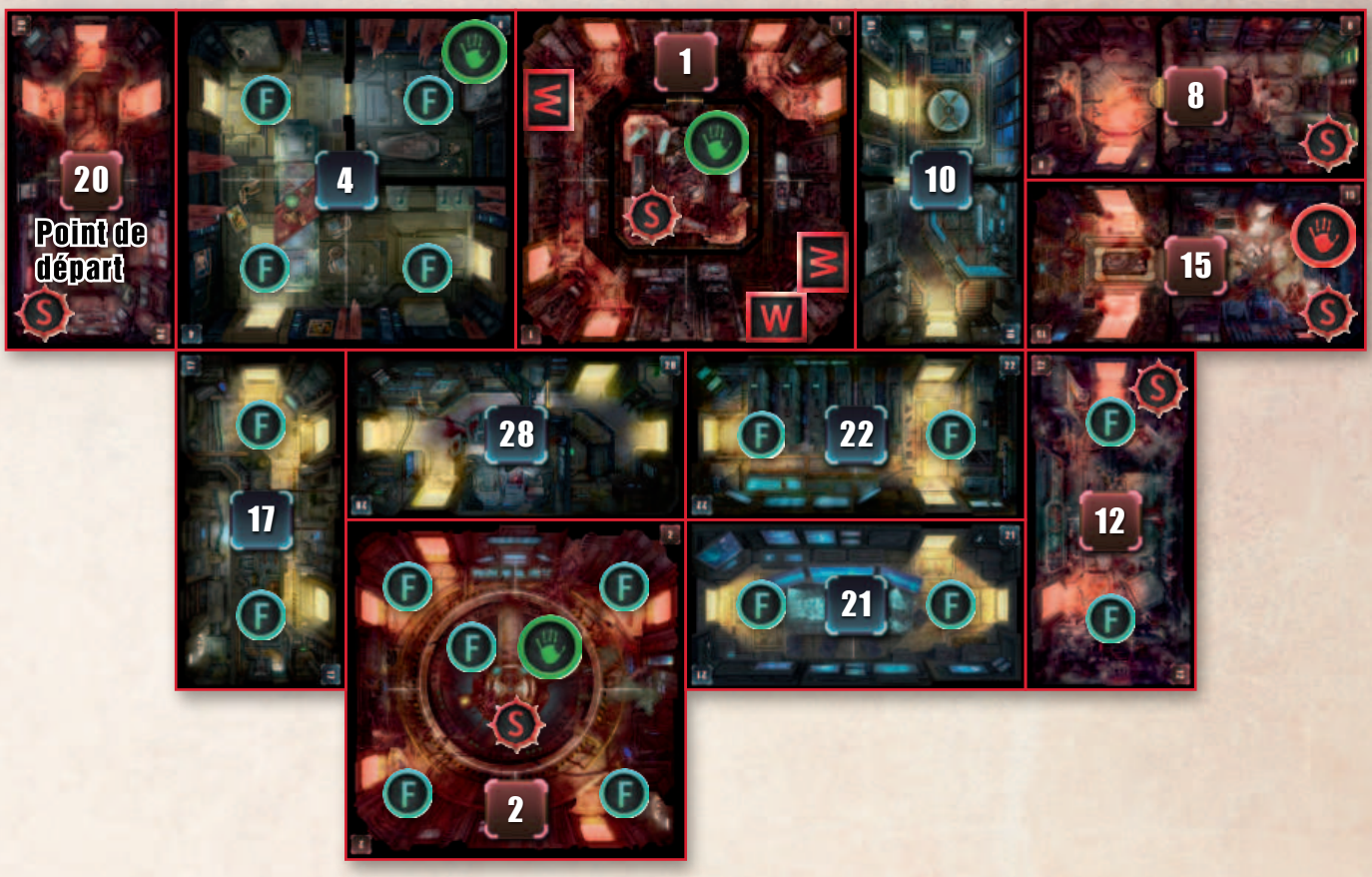
C'est sans doute la tension nerveuse, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de vous demander pourquoi il vous semble voir l'image d'une sphère verte tourbillonnante maintenant que vous avez les yeux fermés.

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

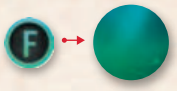
Vos compagnons et vous êtes piégés dans une partie de la station de Kadath qui commence à manquer d'oxygène. Vous avez deux objectifs : essayer de découvrir ce qui s'est passé dans la base sous-marine et trouver le moyen de rétablir l'alimentation en oxygène avant que vous ne suffoquiez tous. Il y a, non loin, une salle contenant une console qui vous aidera à le faire, mais vous ne pourrez l'atteindre que si vous parvenez à récupérer tous les indices permettant de la localiser, et certains d'entre eux se trouvent dans des endroits extrêmement dangereux. Qu'a-t-il bien pu arriver aux gens qui se trouvaient là ? Et qu'est-ce qui peut bien causer ces grincements et ces bruits sourds qui résonnent au bout du couloir ? Vous n'allez pas tarder à le découvrir...

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de mur



Jeton de salle inondée

Jeton de génération de monstres

Jeton d'indice

Jeton d'objectif

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 4, 10, 17, 21, 22, 28.

Cartes de corruption : 1, 2, 8, 12, 15, 20.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Chaque investigateur perd 1 point d'oxygène, après quoi le niveau d'oxygène maximum tombe à 5.

Chaque investigateur perd 2 points d'oxygène, après quoi le niveau d'oxygène maximum tombe à 3.

Chaque investigateur perd 3 points d'oxygène, après quoi le niveau d'oxygène maximum tombe à 0. Par la suite, et jusqu'à la fin de la partie, un investigateur doit dépenser 1 point d'oxygène chaque fois qu'il souhaite effectuer une action (sauf se reposer), et ce même s'il se trouve dans une salle qui n'est pas inondée.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case qu'un jeton d'indice peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** récupérez le jeton d'indice s'il y a 3 jetons de succès dessus. Sinon, jetez 1 et, en cas de succès, placez un jeton de succès sur le jeton d'indice. »

Remarque : chaque investigateur ne peut avoir qu'**un seul** jeton d'indice.

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case que le jeton d'objectif peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** placez votre jeton d'indice sur le jeton d'objectif. »

VICTOIRE

Les trois jetons d'indice ont été placés sur le jeton d'objectif.

« Go, go, go ! » s'écrie Drake en entrant dans la pièce d'une longue glissade alors que des tentacules qui se contorsionnent en tout sens jaillissent du sol derrière lui.

Actionnant du poing la commande de fermeture de la porte, il s'appuie contre le mur et se laisse tomber sur les fesses tandis que le battant métallique se verrouille automatiquement.

« Bon sang, mais c'est quoi, ces choses ? demande le docteur Armitage, le souffle court.

– Vous ne vous attendez tout de même pas... à ce que quelqu'un... soit capable de vous répondre, si ? rétorque le docteur Asimov.

– Il n'y a presque plus d'oxygène, intervient Samuel en essuyant son front ruisselant de sueur. Nous avons bien tout ?

– Tenez, » fait Randi en sortant les cartes magnétiques et autres objets que vous avez récupérés.

Arthur les lui prend des mains et se penche sur le terminal du centre de données. Sans perdre de temps, il accède aux commandes du système de gestion de l'environnement.

« J'ai localisé la fuite d'oxygène, explique-t-il au bout de quelques instants. Elle a été causée par la collision avec le Révélation. Je devrais pouvoir isoler le secteur endommagé.

– Faites-le ! » ordonne Samuel.

Vous entendez la respiration hachée de vos compagnons en dépit du sang qui tambourine à vos tempes. Arthur tapote les touches, mais pendant quelques instants qui vous paraissent des heures, il ne se passe rien. Puis, alors que votre vision commence à se troubler et que tout danse devant vos yeux, vous entendez le sifflement salvateur de l'oxygène.

« Ah, enfin ! s'exclame le docteur Armitage, et plusieurs autres partent d'un rire nerveux.

– Ils ont trouvé quelque chose, explique Arthur. Les mineurs. Apparemment, ils auraient mis au jour un truc qui était... ils n'arrêtent pas d'utiliser des termes comme "historique" ou "la plus grande découverte de l'histoire de l'humanité". Ensuite, les rapports décrivent des événements étranges qui se sont produits à l'intérieur du complexe. Une activité paranormale complètement folle...

– Ça, on a remarqué, intervient Drake.

– Il y a autre chose... » poursuit Arthur.

Il appuie sur une touche et le visage d'un homme apparaît.

« Bonjour, commence l'inconnu. Je suis le docteur William West. Si vous regardez cet enregistrement, j'imagine que c'est parce que vous avez été envoyés ici afin de découvrir ce qui est arrivé à Kadath. J'étudie les phénomènes qui ont pris le contrôle du complexe depuis le premier jour. Je sais comment mettre un terme à tout ce qui se passe, mais je vais avoir besoin de votre aide. Ces choses en ont après moi. Après nous tous. Le temps presse. Vous trouverez en pièce jointe les indications nécessaires pour rejoindre mon laboratoire. Je vous en supplie, venez sans perdre un instant. Bientôt, il sera trop tard.

– Les indications qu'il mentionne sont bien là, commente Arthur. Une navette nous permettra de faire une bonne partie du chemin, mais c'est vraiment pas la porte à côté. Qu'est-ce que vous en pensez, capitaine ?

– Nous n'avons guère le choix, tranche Samuel. Allons prendre cette navette. »

CHAPITRE 2 : DERNIÈRE NAVETTE POUR L'ENFER

La porte s'ouvre dans un grincement guttural et vous retenez votre souffle, votre arme pointée vers la zone d'ombre qui se dévoile peu à peu devant vous. Mais il n'y a rien de l'autre côté du battant. Du moins, rien de visible.

« Il me semble entendre des bruits de mouvement derrière nous, chuchote le docteur Armitage en se retournant nerveusement vers le couloir aux lumières vacillantes.

– Alors, ne laissons pas à nos poursuivants l'occasion de nous rattraper, réplique Samuel en franchissant l'ouverture, aussitôt suivi de Drake, qui inspecte rapidement les coins sombres.

– Ça a l'air vide, » dit-il.

Tout le groupe entre dans la pièce, et Arthur referme derrière vous.

Il ne fait aucun doute que vous avez rejoint le terminal des navettes. La lumière blafarde que l'éclairage de secours émet par intermittence projette des ombres inconstantes qui s'étendent et se rétractent sans cesse entre les rangées de sièges vides disposés dans la salle. Le mur d'en face est légèrement arrondi et doté de plusieurs portes de sas scellées. Au-dessus de ces dernières, des lettres boulonnées à la paroi indiquent "Gare de Dunwich".

Randi avance vers l'une des portes et pointe sa lampe-torche sur le hublot du battant métallique.

« Il n'y a pas la moindre navette là-dedans, les amis, » commente-t-elle.

Remarquant un petit réduit situé à l'écart, elle s'y dirige d'un pas décidé et entre à l'intérieur. Trente secondes plus tard, un vrombissement se fait entendre et une série de lampes s'illumine, inondant la salle d'une lumière tremblotante mais bienvenue alors que les écrans s'allument les uns après les autres pour vous proposer divers plans du complexe et des images de propagande de la compagnie.

« À tous les passagers, fait soudain une voix de femme sortant de plusieurs haut-parleurs disposés dans la pièce. Toutes nos navettes rencontrent actuellement des difficultés techniques. D'importants re-re-re-retards sont à prévoir. Nous vous présentons nos excuses pour la gêne oc-c-c-casionnée.

– Eh bien, voilà qui est extrêmement prometteur, lâche le docteur Asimov, acerbe. Alors, dites-nous, où se trouve exactement notre navette, mademoiselle Carter ?

– Euh... hésite Randi, et Arthur entre dans le réduit en la poussant doucement.

– Elle arrive, explique-t-il. Mais très, très lentement.

– Pourquoi ? demande Samuel. Quel est le problème ?

– Apparemment, la navette est propulsée dans son tube par un système qui est actuellement hors ligne, répond Arthur, dont les doigts dansent sur le clavier. Du coup, elle n'avance plus qu'à l'aide de son moteur de secours, et il est franchement pathétique.

– C'est réparable ? » voulez-vous savoir.

Arthur tapote encore plus vite qu'avant et pousse un juron.

« Oui, c'est jouable, répond-il enfin. Les générateurs du système de propulsion se trouvent dans plusieurs pièces situées en dessous de celle-ci, et on peut les relancer à l'aide d'un code spécial que je suis en train de récupérer... Voilà, je l'ai.

– Et c'est quoi, l'embrouille ? veut savoir Drake.

– Les générateurs ont cessé de fonctionner parce que leurs salles se sont retrouvées inondées, explique Arthur.

– Bordel de merde ! lâche le docteur Asimov.

– Autre chose, Arthur ? s'enquiert Samuel.

– Une fois les générateurs relancés, il faudra revenir ici au pas de course, parce que la navette ne nous attendra pas. Et si on la rate, on est refaits. Vu l'état actuel du système, ça m'étonnerait qu'il tienne pour un second trajet.

– Pourquoi ne pas nous contenter de l'attendre ? demande le docteur Armitage. Elle arrive peut-être lentement, mais c'est tout de même mieux que de se noyer dans une eau glacée, non ? »

Un hurlement strident retentit dans le couloir que vous venez de quitter, et un grognement lui répond.

« On y va tous avant que ces choses n'arrivent à entrer, tranche Samuel. En route. »

Le métal de la porte se met à grincer comme s'il était attaqué à coups de griffes.

« Allez, on se bouge ! » s'écrie le capitaine.

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

Le seul moyen de s'enfuir est de prendre cette navette mais, au rythme où vont les choses, elle ne sera jamais là avant les horreurs qui vous poursuivent. Il y a dans la station des accélérateurs devant être redémarrés pour augmenter son allure et, une fois que vous les aurez activés suffisamment de fois pour accumuler l'énergie nécessaire, la navette prendra de la vitesse et finira par rejoindre le terminal.

Toutefois, l'ordre dans lequel les accélérateurs sont activés déterminera également de quelle direction elle arrivera, et donc, où vous devrez la prendre avant qu'elle ne reparte. Mais attention, car vous n'aurez qu'une seule et unique chance. Parviendrez-vous à accomplir la mission avant l'arrivée de la navette, ou bien celle-ci emportera-t-elle votre ultime chance de survie avec elle ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :

Jeton de code

Jetons d'entrée

Jetons de terminal

Jeton de porte

Jeton de salle inondée

Jeton de génération de monstres

Piles de jetons d'énergie

Piles de jetons d'énergie : empilez les jetons d'énergie de même couleur afin de constituer trois piles distinctes, en mettant à chaque fois le jeton de valeur 1 en bas de la pile, et celui de valeur 3 en haut.

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

Gardez la tuile 30 à proximité. Elle sera ajoutée au plateau en cours de partie.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 3, 5, 10, 12, 16, 23, 29.

Cartes de corruption : 2, 4, 6, 7, 8, 21.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Si le niveau d'énergie total de la salle 30 est inférieur à 3, placez un jeton d'énergie d'une valeur de -1 dans cette salle.

Si le niveau d'énergie total de la salle 30 est inférieur à 8, placez un jeton d'énergie d'une valeur de -1 dans cette salle.

Si le niveau d'énergie total de la salle 30 est inférieur à 11, placez un jeton d'énergie d'une valeur de -1 dans cette salle.

-1 *Jeton d'énergie d'une valeur de -1*

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case qu'un jeton de code peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** récupérez le jeton de code. » **Remarque :** chaque investigateur ne peut avoir qu'**un seul** jeton de code.

Investigation : donnez votre jeton de code à un autre investigateur se trouvant sur la même case que vous (ou prenez le sien).

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case qu'une pile de jetons d'énergie peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** défaussez votre jeton de code pour prendre le jeton d'énergie surplombant la pile et placez-le dans la salle 30. »

À la fin de chaque tour de jeu, placez un jeton de code sur la case « **Point de départ** », sauf s'il y en a déjà un à cet endroit.

Ce chapitre se déroule sur deux niveaux, les cases contenant des jetons d'entrée permettant de passer de l'un à l'autre (le jeton d'entrée jaune du niveau 1 mène à celui du niveau 2 et inversement, etc.). Les zones où se trouvent les deux jetons d'entrée de même couleur sont considérées comme adjacentes (une action de déplacement permet de passer de l'une à l'autre), mais un personnage situé dans l'une d'elles ne voit pas dans l'autre (elle ne se trouve pas dans son champ de vision).

Quand le niveau d'énergie total de la salle 30 atteint 12 ou plus, faites la somme des jetons d'énergie de chaque couleur. La navette arrive au terminal de la couleur ayant obtenu le total le plus élevé. En cas d'égalité, c'est aux joueurs de trancher. Ajoutez la salle 30 au plateau en reliant sa porte à la case contenant le jeton de terminal de la bonne couleur.

VICTOIRE

Trois investigateurs ou plus se trouvent dans la salle 30.

Vous nagez frénétiquement dans l'eau gelée. Vos poumons brûlent et les abominations sont juste derrière vous. Vous n'avez même pas besoin de vous retourner, vous le sentez. Vous le savez...

Autour de vous, l'eau devient verte. Jetant un regard par-dessus votre épaule, vous l'apercevez qui brille dans les profondeurs tel un cœur qui bat. La sphère. Elle vous attire, vous incite à la rejoindre. Il vous suffit de répondre à son appel.

Vous remontez à toute vitesse, mais alors que vous vous attendez à émerger, vous manquez de vous assommer. Les yeux hagards, vous réalisez que la surface de l'eau s'est solidifiée. Vous êtes pris au piège !

« Du calme, dit Samuel en vous secouant légèrement. Restez avec nous. Ce n'est pas le moment de rêver.

– Je l'ai vue, tentez-vous de lui expliquer. Elle était...

– Vous avez fini ? s'emporte le docteur Armitage. Ils sont juste derrière nous ! »

Regardant par-dessus votre épaule, vous constatez qu'il a raison. Ils arrivent : une masse grouillante de griffes et de crocs.

« Plus vite ! » s'écrie Drake en ouvrant la porte du terminal aux navettes.

Puis, faisant volte-face, il se met à tirer dans la horde d'horreurs pullulantes. Vous entrez dans la salle en titubant. Les portes de départ sont toujours closes. La navette n'est pas arrivée.

« Mais où elle est ? craque le docteur Asimov. Pourquoi elle n'est pas là ?

– Nous n'avons pas pu la rater, murmure Arthur, interloqué. J'ai refait deux fois les calculs, elle aurait dû... »

Un bruit de décélération régulière vous parvient et l'un des sas s'ouvre. Imitant vos compagnons, vous vous précipitez. Drake actionne les commandes de la porte du couloir derrière vous, mais quelque chose arrive à se glisser dans la pièce avant que le battant ne se referme complètement.

Vous vous entassez dans la navette alors que le terminal se remplit de monstruosités. Une fois tout le monde à bord, elle s'élance dans son tube, laissant les abominations des profondeurs derrière vous.

« Ouf ! s'exclame Samuel en se laissant glisser le long de la paroi de la navette. Dieu soit loué, nous leur avons échappé.

– Vous choisissez bien votre moment pour invoquer un être supérieur, » note le docteur Asimov en gloussant.

Ignorant les autres, Randi s'accroupit à côté de vous.

« Vous l'avez vue, pas vrai ? vous demande-t-elle à voix basse.

– Quoi donc ?

– La sphère.

– Oui, répondez-vous. C'est vrai, j'ai vu une sphère. Vous aussi ?

– Oui, fait-elle en hochant la tête. J'ignore ce que tout ça signifie, mais j'ai un horrible pressentiment... la sensation qu'on vient tout juste de prendre la dernière navette pour l'enfer, mais qu'on ne le sait pas encore. »

Vous regardez pensivement par le hublot. La végétation des fonds marins ondule doucement sous l'effet du courant.

« J'ai bien peur que vous ayez raison, » répondez-vous enfin d'une toute petite voix.

CHAPITRE 3 : LA PEUR DES GRANDS FONDS

« Vous êtes sûr que c'est bien là ? demande Samuel en faisant le tour du laboratoire du regard.

– Aucun doute possible, lui confirme Arthur. J'ai vérifié et revérifié, on y est.

– Dans ce cas, je ne voudrais pas avoir l'air d'insister, mais où est le crétin congénital que nous étions censés retrouver ici ? s'emporte le docteur Asimov. Ce... docteur West ? Il s'est fait prendre en flagrant délit avec une de ses collaboratrices ? Ou peut-être qu'il avait mieux à faire que de sortir vivant de cet enfer ?

– Comment voulez-vous que je le sache, doc ? rétorque Arthur. Après tout, c'est vous le savant, non ? Si vous utilisiez vos fabuleux pouvoirs de déduction pour nous expliquer ce qui s'est passé ici ?

– Assez ! tranche Samuel. Tout le monde est sur les nerfs, mais ce n'est pas une raison pour se battre comme des chiffonniers. »

Avec un long soupir, le docteur Armitage pousse des deux mains sur le mur contre lequel elle était appuyée et se dirige vers une rangée de consoles.

« Ah, les hommes... se plaint-elle en accédant au système. Hmm... Le docteur West menait une expérience, ici. Il cherchait apparemment à obtenir une "fusion de consciences"... Hé, mais... attendez ! Elle est toujours en cours. Voyons ce que je peux découvrir à ce sujet...

– Docteur Armitage, attention ! » s'écrie Drake.
Un klaxon assourdissant se met à retentir alors qu'une porte métallique colossale à double battant s'ouvre lentement au fond de la salle. De l'autre côté, vous apercevez une bulle d'observation dotée d'un sas et de parois en verre. Et à l'intérieur...

Malgré toutes les horreurs que vous avez vues, la créature qui vous fait face ne devrait pas pouvoir exister. Elle a l'air de bouillonner de l'intérieur, et une multitude de bouches circulaires apparaissent sur son corps informe, ondulant au bout d'appendices tubulaires. Elles s'ouvrent et se ferment, révélant des rangées de dents acérées et dardant de longues langues qui semblent goûter l'air autour de la chose. Et puis, soudain, la monstruosité se met à hurler, et la bulle d'observation vole en éclats.

Instinctivement, vous vous jetez tous au sol ou derrière des consoles pour vous protéger de l'onde sonique. Le docteur Armitage n'est pas assez rapide. Percutée de plein fouet, elle est projetée violemment vers l'arrière et pousse un cri que vous n'entendez même pas dans le vacarme ambiant. Elle a les yeux révulsés et saigne par le nez et les oreilles. Son corps se met à vibrer au rythme des ondes d'une violence inouïe, et soudain...

Aussi brusquement qu'il est apparu, le son abominable s'interrompt. Cassés en deux, Samuel et Drake se précipitent vers le docteur Armitage en s'abritant derrière les consoles. Samuel s'agenouille à côté d'elle tandis que Drake cherche les commandes de la porte.

« Docteur Armitage ! chuchote Samuel avec insistance. Felicia ! Vous m'entendez ? »

Elle entrouvre les yeux alors que Drake trouve le bon bouton et actionne la fermeture de la porte.

« Je tombe... murmure-t-elle. Il n'y a pas de fond, pas de fond... À l'aide, Samuel... »

La monstruosité se remet à hurler en voyant les battants se remettre à bouger. La violence du cri est telle qu'ils se gondolent, mais ils parviennent tout de même à se refermer dans un grand bruit.

« Mais c'est quoi, ce truc ? s'enquiert Randi alors que tout le monde se rassemble autour du docteur Armitage et de la console.

– Le résultat des fameuses expérimentations de West, apparemment, répond le docteur Asimov avant de partir d'un rire nerveux en jetant un œil à l'écran. D'ailleurs, le système tient à nous informer que cette expérience est devenue instable. Ça, pour une surprise ! Et il nous recommande, je cite, de "mettre à terme à l'opération dans les plus brefs délais".

– Et comment ça se tue, une horreur pareille ? veut savoir Drake.

– Il semblerait qu'elle soit liée à plusieurs cobayes sur le plan psychique. Il suffirait donc de retrouver les cobayes en question et de trancher le lien qui les unit à cette chose pour qu'elle se disperse. Du moins, c'est la théorie...

– Attendez, intervient Arthur. Vous essayez de nous dire que cette... abomination aurait été créée par les délires des sujets de l'expérience de West ? Mais... c'est impossible ! Elle est là, devant nous, bel et bien réelle ! Ça se voit, non ?

– Croyez ce que bon vous semble, mais d'après l'ordinateur, c'est comme cela qu'il est possible de la détruire, » réplique le docteur Asimov.

Le geignement suraigu retentit de nouveau, partiellement étouffé par la lourde porte. Les épais battants métalliques se mettent à vibrer de façon pour le moins inquiétante.

« Felicia ? Vous sentez-vous capable de bouger ? s'enquiert Samuel.

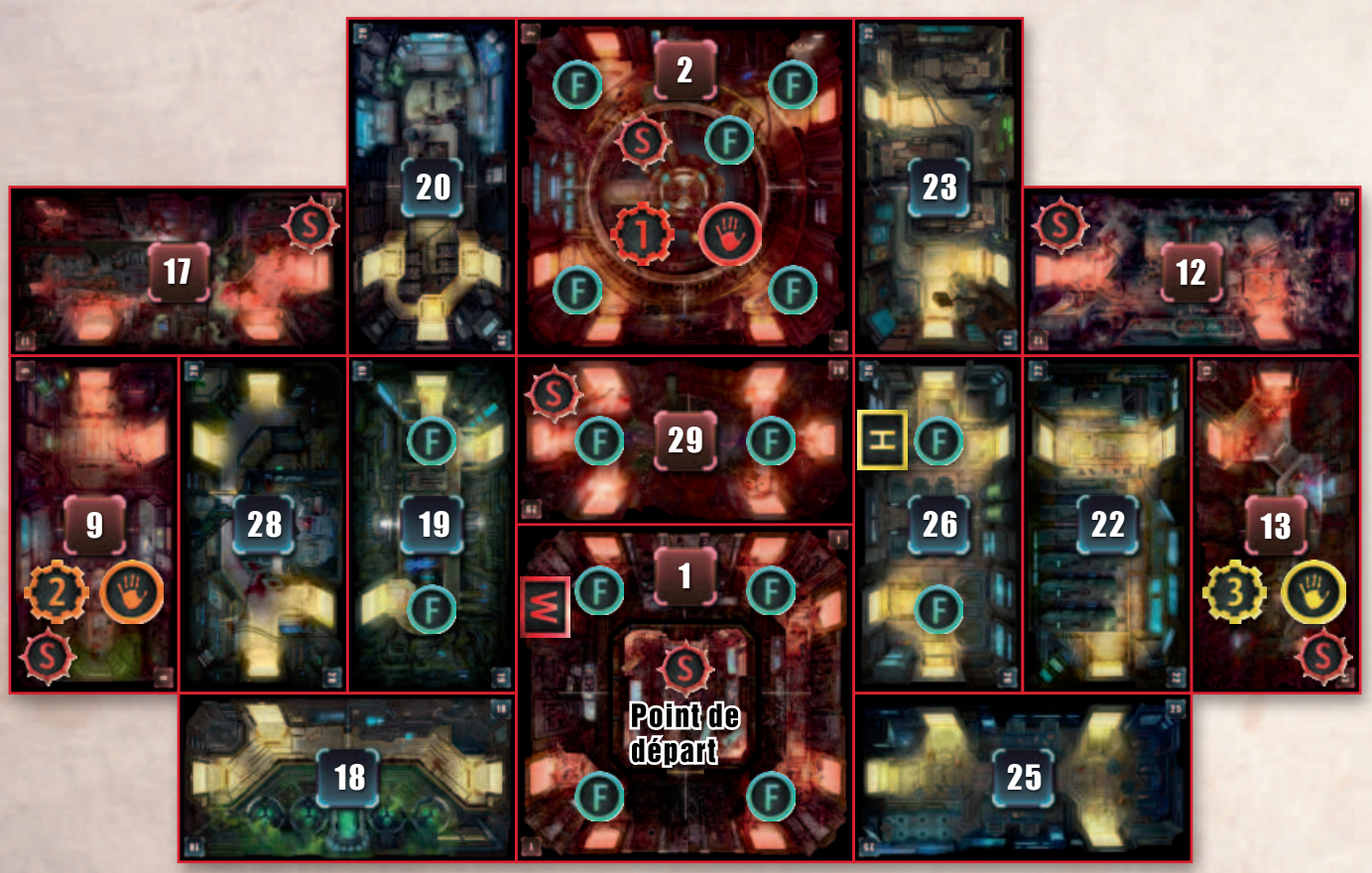
– Je pète la forme, répond le docteur Armitage qui se lève en grognant, tremblant de tous ses membres. Allons-y. »

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

La Bathophobie, ou peur des grands fonds, est à vos trousses et, si vous voulez survivre, vous allez devoir la vaincre. Il y a dans ce secteur de la station des cobayes aux consciences reliées entre elles, et ce sont apparemment eux qui ont créé cette manifestation de vos pires cauchemars. Trouvez-les et débranchez-les du système avant que la Bathophobie ne vous attrape. Et attention à vous mettre à couvert lorsque vous débranchez un cobaye. En effet, s'il n'y a pas une porte verrouillée entre la Bathophobie et vous lorsque vous le faites, le hurlement du monstre vous propulsera, vous et les autres investigateurs qui ne sont pas à l'abri, dans l'abîme éternel et sans fond qui se trouve à l'intérieur de son être, et vous serez perdus à tout jamais. Faites vite !

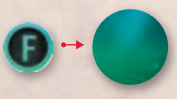
PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :

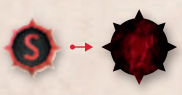


Jeton de mur

Jeton de porte



Jeton de salle inondée



Jeton de génération de monstres

Cobayes

Jetons de lien

Remarque : il n'y a pas de jeton de salle inondée dans la zone de génération de monstres de la salle 1.

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28.
Cartes de corruption : 1, 2, 9, 12, 13, 17, 29.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Quand vous choisissez les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, ne prenez aucun monstre épique. Une fois tous les monstres sélectionnés, rajoutez la carte de Bathophobie spécifique à ce chapitre (celle qui est identique des deux côtés) au bout de la piste d'activation. N'ajoutez surtout pas les cartes de génération de Bathophobie au tas de génération de monstres.

Placez la figurine de Bathophobie sur la zone de génération de monstres de la salle 2.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

S'il y a trois cobayes sur le plateau, activez immédiatement la Bathophobie (une fois).

S'il y a au moins deux cobayes sur le plateau, activez immédiatement la Bathophobie (une fois).

Activez immédiatement la Bathophobie (une fois).

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case qu'un cobaye peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** déplacez le jeton de lien de même couleur sur une case adjacente. » **Remarque :** le jeton de lien peut également franchir les portes verrouillées.

Quand un investigateur se trouve sur la même case qu'un cobaye et que le jeton de lien de même couleur est, lui, sur la case de la Bathophobie, l'investigateur peut accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** retirez le cobaye et son jeton de lien de la partie. Puis, toutes les portes verrouillées du plateau sont détruites. » **Remarque :** cette action ne peut **pas** être accomplie s'il existe un chemin sans portes verrouillées entre la Bathophobie et un investigateur.

La Bathophobie est activée après le dernier monstre de la piste d'activation. Elle ne subit aucune blessure et ne peut pas être tuée.

Remarque : les investigateurs qui se trouvent derrière des portes verrouillées peuvent être atteints lors des actions de déplacement des monstres. Une porte verrouillée ne protège pas contre l'action spéciale de la Bathophobie.

VICTOIRE

Les trois cobayes ont été retirés du plateau de jeu.

La chose ondule dans la pièce telle une chenille de cauchemar, ses bouches innombrables ouvertes dans un concert de geignements alors qu'elle cherche d'autres esprits pour se nourrir d'eux.

Le docteur Asimov et le docteur Armitage sont penchés sur le dernier cobaye. Il est allongé sur une table, des tubes reliés à son cou et à son crâne.

« Débranchez-le, vite ! » s'écrie Randi.

Les deux docteurs détachent les tubes et coupent la machine à laquelle ils sont reliés, mettant ainsi un terme à l'expérience.

Aussitôt, l'abomination s'immobilise et commence à s'effondrer, à se rétracter sur elle-même. Vous vous précipitez à couvert en l'entendant pousser un hurlement de douleur qui déchire le métal et fait exploser la porte la plus proche. Le monde qui vous entoure semble se déformer telle de l'argile sur un tour de potier devenu fou, et puis...

La créature disparaît.

Vos compagnons se remettent debout en riant nerveusement, tremblant comme des feuilles.

« On a réussi ! s'exclame Arthur. On a tué cette saleté ! »

D'un seul coup, l'atmosphère devient plus légère, presque joviale... jusqu'à ce que Samuel reprenne la parole.

« Qui a bien pu faire une chose pareille ? s'interroge-t-il à mi-voix, les yeux rivés sur le cobaye. Comment une telle expérience a-t-elle pu être autorisée, et qui a pu être assez fou pour la poursuivre jusqu'à un tel point de non-retour ? Il n'y avait donc pas de protocoles de sécurité ? Aucune considération éthique pour la vie des cobayes ? Mais bon sang, qu'est-ce qu'ils fichaient, ici ? s'emporte-t-il finalement en frappant du poing la table métallique.

– Vous pensez que c'est cette expérience qui a créé toutes ces horreurs ? demandez-vous. Et qu'elle pourrait être la cause de... tout ce qui est arrivé au complexe ?

– J'arrive pas à croire qu'on prenne cette idée de fusion d'esprits au sérieux, fait Arthur. Il doit bien y avoir une meilleure façon d'expliquer ce qu'on a vu, non ?

– Il ne faut jamais sous-estimer l'imagination de l'humanité, rétorque le docteur Asimov. Ni sa soif de pouvoir. »

Un bip retentit en provenance des appareils surveillant le cobaye. Puis un autre, et un autre encore. Un battement de cœur.

Le docteur Armitage se tourne vers l'écran.

« Il... il est vivant ! s'exclame-t-elle, avant de tapoter sur le clavier et de pousser un cri de stupéfaction. Vous n'allez pas le croire ! Le cobaye, c'est... c'est le docteur West ! »

CHAPITRE 4 : DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Le docteur William West boit lentement le verre d'eau que vous lui avez offert et pousse un long soupir de soulagement.

« Je suis votre obligé, dit-il entre deux gorgées. J'ai l'impression d'être resté piégé dans ce cauchemar pendant des années.

– Que vous est-il arrivé, docteur West ? lui demande Randi. À vous et à la station ?

– Qu'avez-vous découvert jusque-là ? s'enquiert William.

– Pas grand-chose, reconnaissez-vous. Juste quelques bribes d'explications que nous avons trouvées en chemin.

– Ce qui est sûr, en tout cas, c'est que le complexe a l'air de s'être offert un aller simple pour l'enfer.

– Vous ne croyez pas si bien dire, répond West avec un petit rire sans joie. En fait, c'est même tout à fait ça. Mais je devrais pouvoir vous aider à comprendre ce qui se passe. Sans le savoir, vous avez débarqué au beau milieu d'une expérience décidée par les gros bonnets de Leng Corporation, à Kadath et au-delà. Nos seigneurs et maîtres ambitionnent de faire fusionner les consciences pour renforcer les pouvoirs de l'esprit et, ainsi, échapper à la dictature du temps, de la mort et de l'entropie. Un objectif noble s'il en est, à n'en pas douter, mais les moyens employés pour l'atteindre étaient totalement inappropriés. Ils ont refusé de m'écouter quand je leur ai dit qu'ils allaient trop loin, et maintenant...

– Comment faire pour arrêter ça ? demande le docteur Armitage.

– Conduisez-moi aux responsables de la station, répond West. Je suis bien placé pour savoir que cette expérience n'est pas tenable. J'étais aux premières loges, et je vous le dis : c'est pure folie. Je les obligerai à entendre la voix de la raison et à mettre un terme à cette farce morbide.

– Je ne suis pas sûr que vous ayez conscience de l'étendue des dégâts, docteur, intervient Samuel. Nous ne sommes pas venus vous libérer parce que nous avions le choix. Vous êtes le premier être humain que nous ayons vu à Kadath. J'ignore quelle était la teneur de cette expérience, mais elle semble avoir été menée à son terme... et elle a causé la mort de tous les occupants du complexe.

– Non... murmure William, les yeux écarquillés. Non !

Comment ont-ils pu être aussi stupides ? Les crétins ! Je les avais prévenus ! Je... je... » Fermant les paupières de toutes ses forces, il inspire profondément pour se calmer. « Très bien. Il va falloir prendre les choses en main. Je suis désolé, mais je vais devoir vous demander de m'aider encore une fois. Je me débrouillerais bien tout seul, mais je me sens faible comme un nouveau-né... je ne crois pas en être capable.

– Que suggérez-vous, docteur ? » demande Asimov.

West s'accorde le temps de la réflexion avant de répondre.

« Ces expériences ont créé une sorte de champ de force autour de Kadath, un genre de bulle, si vous préférez. Alimenté par l'énergie mentale des occupants de la station, ce dernier a eu pour effet d'affaiblir les barrières de l'espace-temps et des autres dimensions, ce qui a causé des fissures dans notre réalité.

Malheureusement, au stade où nous en sommes, j'ignore s'il est encore possible de remédier à cette situation, à moins d'accepter de combattre le feu par le feu. Je pense être capable de stopper la propagation de cette démence. Théoriquement, il devrait même être possible d'utiliser le champ d'énergie pour inverser le processus en cours... et, qui sait, ramener les défunts à la vie.

– Attendez, l'interrompt Randi. Vous ne voudriez tout de même pas suggérer qu'il serait possible de remonter le temps, si ?

– Eh bien, d'une certaine façon, si, répond West. Si l'on considère que la flèche du temps a déjà été brisée ici, qu'est-ce qui nous empêche d'imaginer que l'on puisse l'inverser ? Cela reste une théorie, bien sûr. Mais au moins, nous devrions pouvoir stopper la progression du champ d'énergie.

– Et qu'est-ce que cela impliquerait ? s'enquiert Samuel. Que faudrait-il faire pour y arriver ? »

West s'éclaircit la gorge.

« Je vais devoir entrer dans le système de fusion de consciences qui a servi pour cette expérience. En reliant vos esprits au mien, il devrait être possible de réparer ce désastre.

– Je vous demande pardon ? lâche le docteur Armitage en poussant une exclamation de stupéfaction. Vous voudriez qu'on accepte de se relier volontairement à ces machines ? Vous êtes sérieux, là ? Même pas en rêve !

– Oh, non, ce ne sera pas nécessaire, la rassure West. Il suffira de me reconnecter brièvement au système, moi seul. Je le connais suffisamment pour altérer le champ d'énergie une fois que je serai à l'intérieur. En quelque sorte, je vous ouvrirai une porte qui vous permettra d'accéder au royaume de la conscience. Et une fois que vous y serez, nous œuvrerons de concert pour modifier les événements qui ont causé cette débâcle. Et ainsi, nous pourrons sauver tout le monde.

– Accordez-moi un instant, je dois en discuter avec mon équipe, » rétorque Samuel.

Il vous fait signe de le suivre, puis, quand vous vous êtes suffisamment éloignés pour que le professeur ne puisse plus vous entendre, il murmure : « Qu'est-ce que vous en pensez ?

– Il est complètement fou, répond le docteur Armitage.

– Je n'ai aucune confiance en lui, renchérit Asimov. Si vous voulez mon avis, il ment comme il respire.

– Mais est-ce que nous avons le choix ? s'enquiert Randi. Il faut bien faire quelque chose. Et si on pouvait vraiment aider tous ces pauvres gens ?

– Moi non plus, je lui fais pas confiance, intervient Drake. Mais c'est vrai qu'on n'a que ça. »

Le capitaine soupire et ferme brièvement les yeux.

« Mettons cela aux voix, décide-t-il enfin. Nous suivrons l'avis de la majorité. »

Drake lève la main, aussitôt imité par Randi. Samuel vous lance un regard interrogatif. Vous grimacez, certain qu'il n'existe pas de bonne option. Puis, finalement, après une longue hésitation, vous levez lentement le bras, vous aussi.

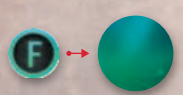
« OK, dit Samuel. On tente le coup. »

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

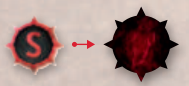
Le docteur West s'est connecté au système de fusion des consciences dans l'espoir de réparer les dégâts causés aux occupants de Kadath. Interagissez avec lui afin de localiser les portails menant à l'univers de conscience au fur et à mesure qu'ils se matérialisent à l'intérieur de la base, puis prenez les clés que West fera apparaître dans votre esprit pour les ouvrir. Une fois les portails ouverts, vous accéderez à des espaces interdimensionnels contenant des fragments du passé de Kadath qui pourraient s'avérer cruciaux pour inverser l'expérience de fusion des consciences. Suivez les instructions du docteur West et aidez-le à repousser les horreurs qui menacent Kadath, tout en le protégeant contre les attaques incessantes des forces de la démence.

PLATEAU DE JEU

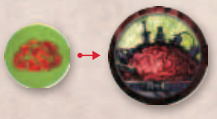
Assemblez le plateau de jeu comme suit :



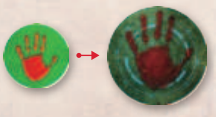
Jeton de salle inondée



Jeton de génération de monstres



Jeton du docteur West



Jeton de souvenir aléatoire

Jetons de clé

Jetons de souvenir aléatoire : prenez six jetons d'objectif de couleur différente, puis mélangez-les et placez-en un aléatoirement, face cachée, à chaque endroit indiqué sur le plan.

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 6, 7, 8, 9, 11, 24.

Cartes de corruption : 2, 12, 13, 17, 21, 23, 25.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Après avoir choisi les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, prenez la carte de scénario « Docteur William West » et placez-la au bout de la piste d'activation, en posant les six jetons de clé de couleur différente dessus. Puis, mélangez les six cartes de scénario de ce chapitre afin de constituer un tas que vous placerez à côté du plateau, face cachée.

Si vous jouez avec 5 investigateurs : une fois la mise en place effectuée, choisissez un investigateur qui recevra un jeton de clé sélectionné aléatoirement sur la carte du docteur West. Retournez ensuite le jeton de souvenir situé dans la même salle que le jeton de clé sur le plateau. Cela fait, l'investigateur pioche une carte de scénario. Si le symbole visible sur cette dernière est identique à celui du jeton de souvenir révélé, l'investigateur pioche une autre carte de scénario et remet la première dans le tas.

Si vous jouez avec 4 investigateurs : choisissez deux investigateurs ; chacun procède comme indiqué pour une partie à 5 investigateurs.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Jusqu'à , au début de chaque phase d'activation, lancez 1 . : placez un jeton de démence sur la carte du docteur West.

Jusqu'à , au début de chaque phase d'activation, lancez 1 . : placez un jeton de démence sur la carte du docteur West.

Jusqu'à la fin de la partie, au début de chaque phase d'activation, lancez 1 . : placez un jeton de démence sur la carte du docteur West.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case que le docteur West peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** le docteur West effectue une action de **déplacement** comme un investigateur, en ignorant la capacité de blocage des monstres. »

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case que le docteur West dans une salle contenant un jeton de clé gagnent les actions suivantes : « **Investigation :** récupérez sur la carte de West le jeton de clé identique à celui de la salle dans laquelle vous vous trouvez. »

Investigation : amenez directement votre figurine sur la case située derrière le jeton de clé identique au vôtre.

Les investigateurs qui se trouvent sur la même case qu'un jeton de souvenir non retourné peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** retournez le jeton de souvenir et piochez une carte de scénario. Si le symbole visible sur cette dernière est identique à celui du jeton de souvenir révélé, piochez une autre carte de scénario et remettez la première dans le tas, si possible. »

Le docteur West est activé après le dernier monstre de la piste d'activation. Les monstres ne le considèrent pas comme un investigateur.

Les jetons de clé sur le plateau bloquent le champ de vision. Les monstres peuvent les traverser comme s'ils n'étaient pas là, mais les investigateurs, non. Seul le personnage ayant un jeton de clé de même couleur peut se rendre sans la salle située derrière. Sans ce jeton, il n'est pas possible de passer, de quelque façon que ce soit.

Chaque investigateur ne peut avoir qu'**un seul et unique** jeton de clé à la fois. **Si vous jouez à 4 ou 5 investigateurs**, un personnage peut se défausser de son jeton de clé et en recevoir un autre plus tard dans la partie.

Remarque : au début de chaque phase d'activation, n'oubliez pas de résoudre l'effet de **péril** correspondant.

DÉFAITE

Il y a au moins trois jetons de démence sur la carte du docteur West.

VICTOIRE

Chacun des six jetons de souvenir a été placé sur la carte de scénario correspondante, et chaque investigateur doit avoir au moins une carte de scénario.

Vous revenez brusquement dans le monde réel. À moins que... Difficile d'en avoir la certitude. Les autres membres de l'équipe se sont effondrés au sol tout autour de vous. Seul le docteur William West est encore debout, et il vous toise d'un air hautain.

« Je ne vous remercierai jamais assez, vous dit-il en souriant de toutes ses dents. Vous n'avez sans doute pas conscience de ce que vous avez accompli, mais sachez que vous avez aidé à sauver la station de Kadath... que dis-je, le monde entier !

– Que... qu'avez-vous fait ? demande difficilement Samuel. Derrière lui, les parois se mettent à scintiller. Un long tentacule sort lentement du sol et commence à s'enrouler autour de la salle.

« Votre sacrifice sera immortalisé quand je remonterai à la surface, répond West d'une voix de dément. Ça y est... ça y est enfin ! Je suis libre ! »

Il se met à luire au même rythme que les murs de la pièce, puis disparaît, couche après couche, comme si une force invisible le pelait tel un oignon. D'abord, sa peau, puis ses muscles, ses organes, ses veines et ses artères. Et enfin, son squelette, son cerveau et son système nerveux se dissipent à leur tour. West s'est volatilisé.

« Je... je vous avais bien dit qu'on ne pouvait pas... lui faire confiance... » halète le docteur Asimov.

Elle a à peine le temps de finir sa phrase que vous vous mettez à hurler. Tous, à l'unisson.

Vous avez la sensation que le monde implose et explose simultanément autour de vous. Il se déforme, se distord, se replie sur lui-même, révélant à chaque instant une nouvelle horreur qui menace de vous faire basculer dans la folie. Vous sentez les esprits de tous vos compagnons étroitement imbriqués au vôtre, et vous faites tout pour les retenir. Et puis, vous levez les yeux, et vous la voyez à nouveau. La sphère iridescente flotte au-dessus de vous et sa surface tourbillonne, évolue sans cesse alors que le plafond de la pièce se dissipe. Elle semble battre comme un cœur malfaisant et émet une lueur malsaine, au rythme des motifs qui se succèdent à sa surface, tels des nuages parcourant le firmament. Avec un détachement que vous êtes bien incapable de vous expliquer, vous réalisez qu'elle trône dans une salle existant à quatre-vingt-dix degrés de la vôtre ; le plafond de votre pièce est l'un de ses murs.

Dans les profondeurs tumultueuses de la sphère, quelque chose de nouveau prend forme. La silhouette pousse la surface de l'orbe, pressée de venir au jour. Et alors que ses griffes perforent la coquille de son œuf, vous vous mettez à pleurer sans pouvoir vous en empêcher. Vous n'avez même pas besoin de regarder pour savoir que vos yeux laissent échapper des larmes de sang.

CHAPITRE 5 : LA DÉMENCE INTÉRIEURE

Randi allume sa lampe-torche et balaie la pièce à l'aide du faisceau lumineux. Celui-ci est instantanément avalé par les ténèbres, de sorte qu'il reste à peine assez de clarté pour éclairer vos visages. Le reste de l'univers a été englouti par la nuit sans fin.

« Il fait si sombre... chuchote-t-elle en se rapprochant instinctivement de vous.

– J'ai toujours eu peur du noir, répondez-vous, la gorge nouée. On ne peut jamais savoir ce qu'il cache... ni ce qui risque de nous arriver s'il nous submerge. »

Comme pour donner corps à vos paroles, les ténèbres avancent et rampent autour de vous, tel un nœud coulant qui se resserre peu à peu.

« C'est de plus en plus proche, gémit Randi en se pressant contre vous. On va se faire dévorer ! »

Soudain, Samuel charge à travers vous et la jeune femme, et l'instant d'après, vous vous retrouvez dans un sous-marin bien plus imposant que celui qui vous a conduits jusqu'ici. La sirène qui retentit inlassablement vous vrille les tympans alors que l'eau ne cesse de monter. Vous en avez déjà jusqu'aux cuisses.

« Rodriguez ! s'écrie Samuel. Farris ! Où êtes-vous ? Où est tout le monde ?

– Vous nous avez laissés mourir, capitaine Smith, répond un chœur de voix accusatrices. Nous nous sommes tous noyés... parce que vous nous avez abandonnés !

– Non ! proteste Samuel. Ce n'est pas vrai ! J'ai fait tout ce que je pouvais ! Je... »

Felicia vous traverse à son tour. La maison brûle. Vous entendez des hurlements tout autour de vous alors qu'une atroce odeur de chair brûlée vous parvient.

« Maman ! s'écrie-t-elle. Papa ! Sauvez-moi ! »

Arthur recule en se tenant la tête à deux mains. Lorsque son dos vous touche, vous vous retrouvez encerclé par plusieurs centaines de mains qui vous montrent du doigt.

« Vous êtes un moins que rien, Weyland, le jugent-elles. Un tricheur et un pourri. Vous avez voulu gravir les échelons par des moyens illégaux, mais c'est tout en bas que vous allez finir, seul et oublié de tous.

– Laissez-moi tranquille ! tente de se défendre Arthur. Vous ne me connaissez pas ! Qui êtes-vous pour oser me juger ? Vous n'êtes pas plus honnêtes que moi ! Fichez-moi la paix ! »

Jared vous traverse en courant. Il hurle et fait feu de son pistolet sur la horde d'araignées colossales qui se précipitent sur vous. Elles ont toutes le visage d'un enfant ou d'un adolescent, et leurs chélicères sont tendues dans votre direction, comme si elles cherchaient à vous dévorer. Vous remarquez avec effroi que les balles qui les touchent les font juste grossir.

Le docteur Asimov recule sans vous voir et passe à travers vous, et de nouveau, tout disparaît. Les ténèbres sont totales, mais cette fois, c'est différent. Il n'y a rien qui grouille en bordure de votre champ de vision, pas plus qu'il n'y a de murs, ni de plancher sous vos pieds. Vous flottez dans un néant total et absolu.

« C'est ce que je craignais, murmure craintivement le docteur. À la base de la réalité, il n'y a rien. Rien du tout.

– Non, le contredit Samuel. Vous vous trompez. Regardez. »

Une brume tourbillonnante parsemée de lueurs électriques émerge du vide, semblable à la surface de la sphère. Puis, les volutes se rassemblent, donnant peu à peu vie à une silhouette qui vous emplit de terreur. Son corps de serpent s'agite en tout sens alors que deux têtes prennent forme au-dessus de son torse vaguement humain.

« Ce n'est pas réel, tente de se rassurer Randi. Ça ne peut pas exister. Du moins, pas encore.

– Pas réel ? Qu'est-ce qu'il vous faut ? panique Arthur.

– Écoutez-moi ! essaie-t-elle de le raisonner. Nous ne faisons que revivre nos plus grandes peurs et nos plus terribles souvenirs, et cela nourrit ce... cette chose ! Nous devons lutter, et notre seule chance d'y arriver, c'est de nous entraider !

– Je n'ai jamais rien entendu d'aussi... commence Arthur, mais le docteur Asimov l'interrompt.

– Quelque chose me dit que mademoiselle Carter a raison, dit-il. À moins que quelqu'un ait une meilleure idée ? »

Une profusion de bras jaillissent du torse, reliés entre eux par des lambeaux de chair parcheminée. Un capuchon semblable à celui d'un cobra est en train de pousser autour de la tête de la chose. À moins qu'il ne s'agisse d'embryons d'ailes... Le néant se met à tourbillonner autour de la créature.

« Que faut-il faire ? demandez-vous.

– Fermez tous les yeux, vous enjoint Randi. Rejetez cette réalité. Retournons dans notre monde.

– Et après ? veut savoir le docteur Armitage.

– Nous affronterons nos démons intérieurs. Ensemble. »

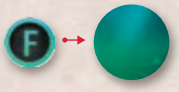
VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

Vous êtes parvenus à échapper à vos cauchemars, mais vos démons intérieurs ont réussi à faire de même. Pire encore, quelque chose vous traque : la Démence intérieure. Votre groupe va devoir vaincre les horreurs qui vous harcèlent. Votre démon intérieur personnel est celui qui se trouve juste en dessous de vous sur la piste d'activation. C'est ce que l'on appelle votre « monstre lié ». S'il en meurt suffisamment, vous serez délivré de leur influence. Le problème, c'est que vous ne pouvez rien contre eux. Travaillez en équipe pour terrasser les démons intérieurs de vos coéquipiers tandis qu'eux tueront les vôtres, ou vous périrez tous. De plus, seuls les investigateurs dont les démons intérieurs ont été vaincus peuvent affronter la Démence intérieure. Alors, affrontez vos pires cauchemars et triomphez d'eux !

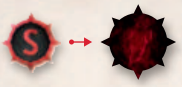
PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :

Jeton de mur



Jeton de salle inondée



Jeton de génération de monstres

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 1, 3, 17, 18, 24, 25, 27.

Cartes de corruption : 2, 26, 28, 29.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Une fois les investigateurs choisis durant la deuxième étape de la mise en place, chacun prend sa figurine et la pose sur le plateau, dans l'une des zones indiquant « **Point de départ** ».

Quand vous choisissez les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, ne prenez aucun monstre épique. Une fois tous les monstres sélectionnés, rajoutez la carte de Démence intérieure spécifique à ce chapitre au bout de la piste d'activation. N'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération de Démence intérieure au tas de génération de monstres. Placez la figurine de Démence intérieure à l'endroit indiqué.

Une fois la mise en place terminée, chaque investigateur reçoit deux jetons d'identité identiques. Placez l'un d'entre eux **côté recto** sur votre carte de personnage, et donnez l'autre **côté verso** au prochain investigateur sur la piste d'activation. Le dernier personnage de la liste donne son second jeton d'identité au premier investigateur sur la piste d'activation.

Jeton d'identité (recto verso)

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Chaque investigateur lance 1 . : défaussez un jeton de succès sur le jeton d'identité côté verso en possession de l'investigateur.

Chaque investigateur lance 1 . : défaussez un jeton de succès sur le jeton d'identité côté verso en possession de l'investigateur.

Chaque investigateur lance 1 . : défaussez un jeton de succès sur le jeton d'identité côté verso en possession de l'investigateur.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Le monstre situé juste sous la carte d'activation d'un investigateur est le **monstre lié** à ce dernier. Quand un personnage tue un monstre lié à l'un de ses coéquipiers, s'il est en possession du jeton d'identité **côté verso** de ce dernier, placez X jetons de succès dessus, X correspondant à la valeur d'horreur du monstre tué. S'il y a 4 jetons de succès ou plus sur le jeton d'identité, l'investigateur peut accomplir une action d'**investigation** pour le retourner **côté recto**.

Les investigateurs en possession d'un jeton d'identité **côté recto** peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** échangez ce jeton d'identité contre celui d'un autre investigateur ayant lui aussi en sa possession un jeton d'identité **côté recto** et se trouvant sur la même case que vous. »

La Démence intérieure est activée après le dernier monstre de la piste d'activation.

Seuls les investigateurs ayant récupéré l**eur propre jeton d'identité côté recto** peuvent combattre la Démence intérieure. Ce monstre épique ne peut **jamais** subir plus d'une blessure par action d'attaque.

VICTOIRE

Chaque investigateur a récupéré son propre jeton d'identité côté recto et la Démence intérieure a été tuée.

Le maelström dément se craquèle et les deux bouches de l'horreur rampante qui existe en son cœur se mettent à hurler.

« Elle se rapproche encore, vous exclamez-vous. Qu'est-ce qui nous reste à faire ?

– On y est presque, je le sens, » répond Randi.

Vous vous donnez tous la main pour former un cercle et fermez les yeux.

Le tourbillon de pure folie est là, si près que vous sentez sa présence contre votre peau. Sa proximité vous retourne l'estomac. Il vous murmure de venir le rejoindre, hurle à l'intérieur de votre crâne. Vous avez la certitude que, si vous ouvriez les yeux pour contempler l'horreur approchante, c'est votre propre visage que vous verriez, ou plutôt, votre crâne, creusé comme une citrouille d'Halloween.

L'aberration continue de hurler par ses deux bouches, et soudain, elle vole en éclats. Vous ouvrez les yeux pour regarder, juste au moment où la réalité se brise en mille morceaux, elle aussi.

« NON ! » vous écriez-vous, mais cela ne fait pas la moindre différence.

Vous en avez trop enduré et vous vous sentez trop épuisé pour continuer à tenir. Vous êtes arraché à vos camarades et, sans pouvoir réagir, vous les voyez se faire avaler l'un après l'autre par la brume de plus en plus épaisse. Des fragments de réalité restreignent votre champ de vision et, quand ils finissent par se dissiper, vous vous apercevez que vous êtes totalement, irrémédiablement seul.

« Ohé ! » appelez-vous en vous remettant debout.

Personne ne vous répond. Un brouillard si épais qu'il en est presque gélatineux vous entoure, et ses volutes se lovent amoureusement autour de vous, telles des vrilles, lorsque vous faites un pas en avant, puis un deuxième.

« Randi ? Samuel ? Felicia ? Il y a quelqu'un ? »

C'est alors que vous la voyez. Ou plutôt, que vous sentez sa présence. La sphère qui vous hante, qui vous obsède, apparaît dans votre esprit. C'est la brume qui semble lui donner forme en se ramassant sur elle-même en un tourbillon iridescent de bleus, de rouges, de jaunes, de violets et de verts. Elle vous appelle irrésistiblement et, n'ayant nulle part où aller, vous vous dirigez vers elle.

CHAPITRE 6 : PERDUS DANS LA BRUME

C'est toujours la purée de pois autour de vous. Il n'y a plus de devant ni de derrière, pas plus que de gauche ou de droite. Et s'il y a encore un haut et un bas, c'est juste parce que vous sentez un plancher sous vos pieds.

« Samuel ! essayez-vous encore. Randi ! Est-ce que quelqu'un m'entend ? »

Prudemment, vous recommencez à avancer. La brume ondule et se referme autour de vous tel un être vivant, si proche qu'elle obscurcit totalement votre vision, tout en restant assez éloignée pour juste frôler votre peau. De nouveau, des éclats de réalité tourbillonnent par instant dans les airs, vous offrant de fugaces aperçus de la station avant de se fondre de nouveau dans le brouillard.

Vous tentez d'en attraper un, mais il vous échappe avant que vous ne parveniez à le saisir. Vous le suivez d'un pas mal assuré et la brume s'écarte devant vous pour vous laisser le passage. Brusquement, vous y voyez plus clair, comme si le brouillard voulait que vous avanciez dans cette direction.

« Arthur ! appelez-vous. Felicia ! Roman ! Répondez-moi !

– Ils ne sont pas là, chuchote une voix inconnue. Mais moi, si.

– Hein ? Faites-vous en vous retournant brusquement. Qui est là ? Où vous cachez-vous ?

– Tu es là. Tu es partout.

– Mais qui êtes-vous, à la fin ? insistez-vous.

– Je suis toi, répond la voix. Et je suis en dehors de toi. Je suis ton esprit conscient, mais aussi cette station. Je suis la totalité des microcosmes et des univers.

– Qu'attendez-vous de moi ?

– Tu es doté d'une force peu commune, et tes compagnons aussi. Bientôt, nous ne ferons plus qu'un. Tu entreras en moi. »
Un nouveau fragment de réalité passe tout près. Vous apercevez Drake, qui avance lentement dans la brume, pistolet sorti.

« Jared ! » vous écriez-vous en tendant le bras pour vous saisir de l'éclat.

Mais dès que vous l'effleurez, vos doigts se mettent à saigner, et vous retirez précipitamment la main en poussant un cri de douleur.

« Ils ne peuvent pas te voir, pas plus que tu ne peux les toucher, reprend la voix. Il n'y a qu'une seule façon pour vous d'être réunis : à travers moi.

– Mais qui êtes-vous, au juste ? demandez-vous en nouant un bandage de fortune autour de vos doigts blessés.

– Tu le sais déjà. Viens à nous. Rejoins-toi toi-même, et tu connaîtras la clarté. »

De nouveau, vous la voyez clairement dans votre esprit... mais en était-elle réellement partie ? La sphère, qui tourne lentement devant vous, kaléidoscope perpétuellement changeant de couleurs, de pouvoir et d'énergie mentale. Elle vous appelle. Vous attire à elle.

« Je n'ai pas vraiment le choix, n'est-ce pas ?

– Qu'est-ce que le choix dans l'immensité des multivers ? contre la voix. Chaque acte se produit et, dans le même temps, il ne se produit pas. Tu peux me rejoindre, devenir nous, et gagner la lucidité du cosmos. Ou, au contraire, errer éternellement dans la brume, perdu pour l'éternité. De toute façon, ces deux possibilités vont se réaliser, alors, laquelle désires-tu pour le toi qui est là, devant moi ? »

Son attraction se fait de plus en plus forte. Vos pieds commencent à avancer avant même que votre esprit ne leur en ait donné l'ordre. La force qui vous dicte vos actes est comme un feu dévorant dans votre poitrine.

« Suis-moi, poursuit la voix. Viens à nous et tu auras la réponse à toutes tes questions.

– Comment puis-je vous faire confiance ? demandez-vous.

– N'as-tu pas confiance en toi ? »

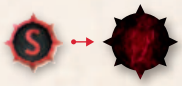
Vous connaissez la réponse à cette question, bien sûr : oh, que non ! Mais quel autre choix avez-vous ? Inspirant profondément, vous recommencez à avancer en direction de la sphère.

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

Vos compagnons et vous êtes perdus au milieu des fragments d'une réalité qui a volé en éclats, et vous errez dans une brume épaisse qui vous empêche de discerner où vous allez, d'où vous venez, et même en compagnie de qui vous vous trouvez. Au fur et à mesure de votre progression, de nouvelles salles apparaissent de manière totalement aléatoire, tandis que d'autres disparaissent derrière vous. Chacun d'entre vous se sent comme attiré par une image de l'étrange sphère tourbillonnante, qui semble s'être imprimée indélébilement dans votre cerveau et que vous ne pouvez vous empêcher de suivre. Vous devez trouver la salle vers laquelle la sphère vous guide si vous voulez échapper au brouillard et retrouver vos coéquipiers. Si un investigateur parvient à localiser la pièce en question, un portail s'ouvrira dans la brume afin d'aider les autres personnages à s'enfuir.

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de génération de monstres

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.

Cartes de corruption : 6, 7, 8, 9, 13, 30.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Une fois les investigateurs choisis durant la deuxième étape de la mise en place, chacun pioche une carte dans le tas des cartes de corruption et pose sa figurine dans la zone indiquant « **Point de départ** » de la pièce correspondante. Cela fait, remettez les cartes dans le tas des cartes de corruption et mélangez-le. **Si vous jouez à 4 ou 5 investigateurs**, avant de mélanger le tas des cartes de salle, retirez-en la ou les carte(s) n'ayant pas été tirée(s), et retirez également la ou les tuile(s) correspondante(s) du plateau.

À la fin de la mise en place, chaque investigateur reçoit deux jetons de sortie identiques et trois jetons de repérage identiques de même couleur. Chacun pioche alors une carte dans le tas de cartes de salle et reçoit la tuile correspondante (face corrompue), sur laquelle il place, sur la case de son choix, l'un de ses jetons de sortie **côté verso**. Cela fait, reprenez les cartes de salle pour reconstituer un tas et mélangez-le. La case contenant le jeton de sortie d'un investigateur est l'issue qui permettra à ce dernier d'échapper à la brume.

Jeton de sortie et jeton de repérage de même couleur

Remarque : il n'y a qu'une seule case dans la salle 30.

Gardez toutes les tuiles restantes à portée. Elles serviront à assembler le plateau en cours de partie.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Aucun effet.

Durant ce tour, toutes les nouvelles salles ajoutées au plateau de jeu sont automatiquement inondées. Placez un jeton de salle inondée sur chacune de leurs cases.

Durant ce tour, si une nouvelle salle est ajoutée au plateau de jeu, défaussez la première carte du tas de génération de monstres et placez un monstre de ce type dans la zone de génération de monstres de cette salle.

RÈGLES SPÉCIALES

ACTIONS D'INVESTIGATION

Les investigateurs qui se retrouvent sur une case contenant une porte en bordure du plateau de jeu (sans tuile reliée) peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** piochez la première carte du tas de cartes de salle, ajoutez la tuile correspondante au plateau de jeu en veillant à ce qu'elle soit reliée à votre tuile par au moins une porte et à ce qu'elle ne chevauche aucune autre tuile. Cette salle est automatiquement corrompue ; placez sa carte au-dessus du tas de cartes de corruption. Cela fait, déplacez votre figurine jusqu'à la case de la nouvelle salle adjacente à la tuile sur laquelle vous vous trouvez (ceci ne constitue pas une action de déplacement) et placez un de vos jetons de repérage dans la nouvelle salle. »

Remarque : s'il ne vous reste pas de jeton de repérage, vous ne pouvez **pas** accomplir l'action ci-dessus. Si la tuile ne peut pas être ajoutée au plateau de jeu comme indiqué ci-dessus, ne la placez pas et remettez la carte de salle révélée en dessous du tas. L'action est gaspillée.

Remarque : lorsque vous ajoutez une tuile au plateau de jeu, toutes ses portes n'ont pas besoin de déboucher sur des ouvertures existantes. Si une porte se retrouve reliée à un mur d'une autre tuile, il est impossible de la franchir.

Investigation : reprenez l'un de vos jetons de repérage se trouvant sur une tuile sans monstres, investigateurs ou jetons de sortie. Puis, retirez la tuile et la carte de salle correspondante du jeu. Lorsque vous retirez la carte de salle du tas de corruption, ne changez pas l'ordre des cartes.

Les investigateurs se trouvant dans une salle contenant un jeton de repérage d'un autre personnage peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** remplacez le jeton de repérage d'un autre investigateur par l'un des vôtres. L'autre joueur récupère son jeton de repérage. » Une tuile ne peut contenir qu'**un seul et unique** jeton de repérage.

Les investigateurs se trouvant sur la case contenant leur propre jeton de sortie **côté verso** peuvent accomplir l'action spéciale suivante : « **Investigation :** retournez votre jeton de sortie. Puis, vous pouvez choisir une zone sur le plateau de jeu et y placer votre autre jeton de sortie, côté recto. Deux cases contenant deux jetons de sortie de même couleur sont considérées comme adjacentes (vous pouvez donc passer de l'une à l'autre à l'aide d'une action de déplacement), mais lorsque vous êtes sur l'une d'elles, l'autre ne se trouve pas dans votre champ de vision. » **Remarque :** une tuile ne peut contenir qu'un seul et unique jeton de sortie.

VICTOIRE

Le jeton de sortie de chaque investigateur a été retourné côté verso.

La porte se dresse devant vous, immense par rapport au couloir qui ne cesse de rétrécir. Votre cœur tambourine dans votre poitrine alors que le métal des parois bat comme un pouls autour de vous. Aucun doute possible, vous y êtes. Vous sentez la présence de la sphère, brûlante, de l'autre côté du battant. Son image est si vivace dans votre esprit qu'elle vous marque au fer rouge.

La brume s'écarte lorsque vous avancez vers la porte, tel un rideau dévoilant le grand spectacle qu'il masquait jusque-là. Vous vous sentez trempé de sueur, et vous vous essuyez machinalement la main sur votre pantalon avant d'appuyer sur la commande d'ouverture. Le battant coulisse à l'intérieur du mur et vous entrez.

Vous ne sauriez dire à quoi vous vous attendiez, mais ce n'était sûrement pas ça.

Vos compagnons sont eux aussi en train de pénétrer dans l'immense salle, chacun par sa propre porte. Les revoir devrait vous faire plaisir, mais la scène qui se joue devant vous est si dérangeante que votre réunion ne vous procure pas la moindre joie.

Il y a d'autres personnes dans la pièce colossale. Deux cents, peut-être. À en juger par leurs habits et leur équipement, vous comprenez qu'il s'agit des mineurs, des ouvriers et des bureaucrates constituant la population de Kadath. Vous les avez retrouvés, ou du moins, la plupart d'entre eux. Comme un seul homme, ils se retournent tous pour vous fixer, vous et vos compagnons. Leur regard est désespérément vide et dénué d'espoir. Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous dire que vous avez commis une terrible erreur...

CHAPITRE 7 : L'HORREUR DES PROFONDEURS

« Que... qu'est-ce que c'est que ça ? demande Samuel en entrant lentement dans la salle.

– Mais... c'est impossible, fait le docteur Armitage.

– Ils ne peuvent pas être là, renchérit Randi. Ils sont censés être morts, non ? »

Alors que votre groupe se rassemble, vous regardez tous, sidérés, la marée humaine massée devant vous. Secouant l'énorme salle, des éclairs claquent avec violence au-dessus de la tête des employés de Kadath, mais ceux-ci continuent de vous regarder passivement, presque sans expression. Certains d'entre eux se mettent à trembler et à se multiplier temporairement lorsque leur double vibrant tente de s'échapper de leur corps avant de le réintégrer brusquement, tel un élastique qui se détend. Les murs et le plafond, qui vous paraissent tous si éloignés, changent eux aussi en permanence. Un moment, ils sont en acier, froids et d'une propreté absolue, et l'instant d'après, ils sont maculés de sang et couverts d'entrailles, quand ils ne se transforment pas en un kaléidoscope de lumières vives. Le sol tremble sous vos pieds et le métal gémit de douleur. Drake fait le tour de la salle des yeux et, à son expression d'intense concentration, vous voyez bien que pas un détail ne lui échappe.

« Ce n'est pas... commence-t-il.

– Bienvenue, mes amis, » tonne une voix si forte que vous ne pouvez pas vous empêcher de sursauter.

Vos compagnons sont tout aussi surpris que vous, à l'inverse des autres occupants de la salle, qui restent sans réaction et continuent de converser en marmonnant par petits groupes, tandis que les murs se tordent derrière eux.

« Je suis Terrence Wade, le commandant de la station, poursuit la voix. Vous arrivez juste à temps. En raison de circonstances indépendantes de notre volonté, nous sommes actuellement dans l'obligation d'évacuer les lieux. Merci de ne pas céder à la panique et de rester dans cette pièce. Il devrait y avoir assez de place à l'intérieur du sous-marin pour remonter tout le monde à la surface. Je vous enjoins donc de nous aider à maintenir le calme, et soyez assurés que nous partirons bientôt. »

Croisant le regard de tous vos compagnons, un par un, vous lisez dans leurs yeux le même malaise et la même appréhension que vous ressentez. Pris d'une intuition, vous vous retournez brusquement. Les portes par lesquelles vous êtes tous entrés ont disparu.

« Rien de tout ça n'est réel, dit enfin Drake. Eux non plus, ils ne le sont pas. Leurs mouvements ne sont pas naturels. Regardez-les, on dirait plutôt des pantins qu'un marionnettiste agite grâce à leurs fils.

– Alors, comment faire pour filer d'ici ? demande le docteur Armitage.

– On reste ensemble, répond Samuel. Ouvrez l'œil, et le bon. Longez les murs et cherchez une issue, et peut-être qu'on pourra s'en tirer en un seul morceau. »

Vous vous déplacez vers la gauche en faisant preuve du plus de nonchalance possible compte tenu des circonstances, et vous vous approchez des murs sans toutefois aller jusqu'à les toucher. Les employés de Kadath vous suivent du regard mais, dès que vous arrivez près d'eux, ils semblent se désintéresser de vous et continuent de discuter à mi-voix tout en jetant des coups d'œil furtifs dans la salle.

Quelqu'un s'éclaircit la gorge non loin. Tournant la tête en direction du bruit, vous voyez un homme accroupi dans un conduit d'aération proche du sol, les mains crispées sur la grille qui vous sépare de lui.

« Chut ! fait-il en mettant l'index devant la bouche. N'attirez surtout pas leur... leur attention !

– Qu'est-ce que vous fabriquez là-dedans ? demande Arthur.

– Oh, vos yeux ! Vous... vous avez encore votre âme, n'est-ce pas ? s'enquiert l'inconnu, la voix brisée par l'émotion. Ça faisait tellement longtemps. Depuis que je suis pris au piège ici, avec eux, je... je ne peux pas... J'avais fini par abandonner tout espoir.

– Qui êtes-vous ? intervient Randi. Et qu'est-ce qui se passe, ici ?

– Je m'appelle Edgar Kayce, et je suis... ou plutôt, j'étais, l'ingénieur en chef de la station. C'est moi qui l'ai construite, d'ailleurs. Enfin, avec mon équipe. Ne leur faites pas confiance, surtout. À personne ! Ils... ils n'ont rien vu venir, pas avant qu'il soit trop tard. Ils n'ont rien voulu savoir. Je leur avais dit, pourtant. Mais moi, j'ai tout vu. Elle les a pris sous son contrôle, un par un, et ils ont tous succombé au mal. À cette... chose qu'ils ont trouvée au fond de l'océan. Et maintenant, ils lui appartiennent tous, corps et âme. Ils sont... possédés. Mais vous, non... ou du moins, pas encore, je le vois bien. Alors, vous allez m'aider. Ces malheureux ne pourront jamais quitter Kadath. Mais moi, je sais comment faire. Il est possible de s'en aller, et sans perdre la raison. Prenez le couloir que vous voyez devant vous, sur votre gauche. Et quand vous aurez la certitude que personne ne vous observe, empruntez la porte et venez me rejoindre. Nous allons ficher le camp d'ici. J'ai la ferme intention de revoir le soleil, et ce qui peut bien arriver dans cette station du diable, je m'en fiche.

– Donnez-nous une raison de vous faire confiance, rétorque le docteur Asimov. Pour ce que nous en savons, vous êtes des leurs, vous aussi.

– Parce que vous croyez avoir le choix ? rétorque Edgar avec un petit sourire dénué d'humour. Vous voulez vraiment rester ici avec ces pauvres types au regard vide ? Kadath est perdue. Votre seule chance, c'est moi. » Il lâche la grille et recule dans la canalisation, sans cesser de parler pour autant : « Je commence à tout préparer. Agissez le plus naturellement du monde jusqu'à ce que vous ayez rejoint le couloir dont je vous ai parlé. Je vais nous tirer de là, même si c'est trop tard pour mes gars. »

Sur ces mots, Edgar s'en va et se fond dans les ombres du conduit d'aération.

Vous vous approchez discrètement du passage dont il vous a parlé, en jetant des regards furtifs aux occupants de Kadath. Personne ne semble s'intéresser à vous. Vous actionnez la commande d'ouverture, et la porte s'ouvre dans un bruit d'air comprimé. Vous la franchissez tous sans perdre un instant, et au moment où vous la refermez derrière vous, un homme arrive par le couloir dans lequel vous venez d'entrer. Il a l'air tout aussi surpris que vous de vous croiser là.

« Qui... qui êtes-vous ? veut-il savoir. Où allez-vous comme ça ?

– On pourrait vous demander la même chose, » rétorque Arthur. L'homme hésite et vous observe des pieds à la tête.

« Je ne reconnais aucun d'entre vous, dit-il enfin. C'est la compagnie qui vous envoie ? Vous êtes les secours ?

– Nous avons été envoyés ici afin de découvrir ce qui était arrivé à Kadath, lui explique Samuel. Mais nous ne sommes pas en mesurede secourir qui que ce soit. Nous n'avons plus de sous-marin. »

L'homme baisse les yeux en lâchant un juron. Quand il vous regarde de nouveau, son expression est dure. Déterminée.

« Bon, d'accord. Si vous êtes là pour aider, rendez-vous utiles. Je suis Ronald Myers, le responsable des fouilles de Kadath. Nous avons découvert quelque chose à l'intérieur d'une fissure. Une sphère. Nous l'avons rapportée ici, et c'est à ce moment que tout est parti en vrille. Il faut s'en débarrasser et l'envoyer le plus loin possible, mais le problème, c'est que le commandant Ward a décrété le confinement total du complexe. Heureusement, j'ai tout de même réussi à rassembler quelques gars. Nous avons l'intention de nous introduire dans la salle de la sphère pour la balancer au fond de l'océan. Et si vous voulez vous en tirer, vous ne vous ferez pas prier pour nous donner un coup de main.

– Que devons-nous faire, Ronald ? » lui demande Randi.

Myers active l'appareil fixé à son poignet, et celui-ci projette une carte de la station sur laquelle il vous indique une salle.

« Retrouvez-moi là-bas. Je vais chercher quelques gars et, quand tout sera prêt, on lance l'opération. Il est temps d'en finir une bonne fois pour toutes. »

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

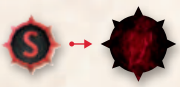
Vous avez retrouvé la plupart des occupants de Kadath, mais leur comportement est pour le moins inquiétant. Pourtant, certains semblent encore lutter contre l'influence de la sphère et ont mis des plans au point pour s'enfuir ou se battre. Protégez-les et aidez-les dans leurs missions, et peut-être découvrirez-vous certains des secrets de Kadath en chemin.

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :

Jeton de mur

Jeton de porte


Jeton de génération de monstres

Jeton d'Edgar

Objectif d'Edgar

Jeton de mineur

Objectif des mineurs

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 6, 8, 12, 14, 15, 24.

Cartes de corruption : 1, 2, 4, 7, 16, 18.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Après avoir choisi les monstres au cours de la troisième étape de la mise en place, disposez la carte de scénario « Edgar Kayce » à gauche de la première carte de la piste d'activation.

Placez ensuite la carte de scénario « Les mineurs » à l'autre extrémité de la piste d'activation. Puis, placez les cartes de scénario à côté du plateau de jeu, face cachée. Elles seront utilisées en cours de partie.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Aucun effet.

Si la carte de scénario « La sauvegarde de l'humanité » a été piochée, ne jouez pas la phase de génération de monstres à ce tour. Sinon, aucun effet.

RÈGLES SPÉCIALES

Edgar Kayce est activé avant le premier investigateur de la piste d'activation. Durant la phase de rafraîchissement, si Edgar se trouve sur la même case que son jeton d'objectif, prenez la carte de scénario « La famille et les amis » et suivez ses instructions.

Les mineurs sont quant à eux activés après le dernier monstre de la piste d'activation. Les joueurs décident dans quel ordre les activer. Durant la phase de rafraîchissement, si les trois mineurs se trouvent ensemble, sur la même case que leur jeton d'objectif, prenez la carte de scénario « Les héros de Kadath » et suivez ses instructions.

Edgar et les mineurs ne sont traités comme des investigateurs **que** pendant les actions de déplacement des monstres.

Remarque : Edgar et les mineurs peuvent être affectés par la capacité de blocage des monstres.

DÉFAITE

Une condition de défaite mentionnée sur une carte de scénario est remplie.

VICTOIRE

La condition de victoire de la carte de scénario « La sauvegarde de l'humanité » est remplie.

La famille et les amis

« Edgar ? appelle Samuel lorsque la porte s'ouvre. Vous êtes là ? »

Edgar Kayce est là, en effet. Mais quelque chose ne va pas, vous vous en rendez aussitôt compte. Quand il lève les yeux vers vous, vous remarquez qu'il pleure à chaudes larmes.

« Il est trop tard, gémit-il. Maman et Warren sont arrivés avant vous.

– Edgar ? fait Randi le plus posément possible, afin de tenter de le calmer. Que voulez-vous dire ? Maman et Warren ?

– Non, maman ! Non ! Ils sont réels, eux ! Mais toi, non ! Je le sais ! crie Edgar en fermant les yeux de toutes ses forces et en pressant les poings contre ses tempes. Tu es morte ! Warren et toi... vous êtes morts, tous les deux ! »

La scène qui se joue derrière lui vous paralyse d'effroi. Vous voyez sa mère apparaître, tirant sa substance, sa chair et ses tendons de l'ombre, du corps et de l'esprit du malheureux. Incapable de bouger, vous ne pouvez que la regarder gagner en solidité, alors que ses doigts squelettiques caressent tendrement les cheveux d'Edgar. Puis, elle se penche sur l'homme en pleurs, le prend dans ses bras et va pour l'embrasser au moment où une masse de tentacules frétillants jaillissent de sa bouche. Dans le même temps, vous voyez une seconde gueule, énorme, s'ouvrir au niveau du ventre de la créature et, attirant amoureusement son fils vers elle, elle l'avale et ses mâchoires claquent brusquement, coupant Edgar en deux. Les jambes de ce dernier sont prises d'un spasme terrible alors que le haut de son corps disparaît dans l'abdomen de sa mère, et ses organes se répandent au sol lorsque les dents acérées sectionnent sa colonne vertébrale. Puis, le monstre ramasse les jambes de sa victime et les avale à leur tour, d'une seule bouchée.

Une deuxième horreur sort du conduit d'aération que vous apercevez au niveau du plafond et se laisse tomber par terre dans un bruit répugnant. De prime abord, vous avez l'impression de vous trouver en présence d'un noyé mais, en émettant un atroce gargouillis, il se coupe en deux verticalement. Se mettant difficilement debout, il avance dans votre direction d'une démarche traînante, tendant vers vous ses mains trempées en décomposition alors que son corps se recoud et se sépare de nouveau au gré des excrétions rouge sang et vert algue qui en sortent. Quand il finit enfin par se rassembler, un fluide noir et visqueux jaillit de sa bouche avec la violence d'une lance à incendie, inondant le sol d'une bile immonde. Il s'agit probablement de Warren...

Les héros de Kadath

Il n'y a que vous dans le couloir. Personne ne vous attend. Ronald Myers n'est pas là.

« Ils sont peut-être déjà entrés, suggère Arthur.

– Bien sûr, rétorque cyniquement le docteur Asimov. Et ils en ont sans doute profité pour nous faire à manger. Un bon steak bien saignant, ça vous dirait ? »

Drake tapote sur le clavier de la porte, et celle-ci s'ouvre. À l'intérieur, vous voyez les hommes de Ronald, qui se tiennent la tête alors qu'ils vibrent jusqu'à devenir flous. Tous hurlent, et leurs cris se répandent dans le couloir.

« NON ! fait l'un d'eux. On était si près ! Si près... »

Leurs corps se scindent, s'étirent, se déforment.

« Ronald, s'écrie péniblement un autre. Non ! Qu'est-ce qu'on a fait ? »

Baissant les yeux par terre, vous comprenez ce qu'il veut dire. Le cadavre de Ronald gît dans une mare de sang. Il a perdu un bras et la moitié d'une jambe, et vous voyez plusieurs haches à la lame rougie autour de lui.

Les hommes se tournent vers vous, sauf qu'ils n'ont plus rien d'humain. Poussant un glapissement qui vous glace les sangs, ils avancent dans votre direction, disparaissant partiellement et réapparaissant à chaque pas, comme s'ils hésitaient entre rester dans ce plan d'existence et le quitter à tout jamais...

La sauvegarde de l'humanité

« Ce message s'adresse aux enquêteurs envoyés par la compagnie, entendez-vous par les haut-parleurs du couloir. Ici le commandant Wade. Je vois que vous m'avez désobéi en refusant d'attendre mes instructions dans la grande salle. Je ne vous en veux pas, mais je ne peux vous permettre de poursuivre sur cette voie. Comprenez-moi bien : tout le personnel de la station a été infecté par ce que nous avons découvert à l'intérieur de cette fissure. Tout le monde, sans exception... ce qui signifie que vous avez vous aussi été contaminés. Nul ne peut quitter Kadath. Nous devons protéger le monde de la surface et préserver l'avenir de l'humanité, il en va de notre devoir. J'espère que vous le comprendrez... et que vous me pardonnerez ce que je m'apprête à faire. »

Aussitôt, vous entendez un concert de bruits métalliques, comme si une multitude de loquets se fermaient en même temps, et une sirène retendit alors que des lumières rouges se mettent à clignoter dans le couloir.

« Oh, non ! s'écrie Arthur. Non, non, non, non, non !

– Attention, fait une voix de femme. Le confinement d'urgence de la station de Kadath a été décrété. La totalité des sas et des navettes est temporairement hors service. Veuillez garder votre calme. »

C'est à cet instant qu'une masse grouillante d'aberrations toutes plus hideuses les unes que les autres jaillit du sol tout autour de vous...

Venez à moi

La grille métallique faisant office de plancher est jonchée des corps encore chauds des morts, dont certains continuent d'être pris de spasmes. Comment avez-vous fait pour survivre ? À moins que vous n'ayez péri quand le sous-marin s'est écrasé lors de votre arrivée à Kadath. Peut-être que vous avez fait quelque chose d'abominable de votre vivant et que cet endroit, c'est votre purgatoire...

Le haut-parleur au-dessus de vous crépite. Quelqu'un vient d'actionner le système de communication.

« Venez me voir, vous dit Wade d'une voix défaite qui vous semble presque irréelle. C'est la dernière porte à gauche au fond du couloir. »

À cet instant, un coup de feu retentit.

Votre petite bande de survivants inquiets et ensanglantés avance jusqu'au bout du couloir. La porte s'ouvre et vous entrez. Wade gît au sol, inerte.

C'est à cet instant que vous entendez le gloussement.

Comme un seul homme, vous vous tournez vers ce bruit incongru, qui est aussitôt suivi d'un grommellement guttural. Presque involontairement, vous avancez de quelques pas, incapables de détourner le regard, mais terrifiés par ce que vous voyez.

Un individu est assis par terre en tailleur. Il vous tourne le dos et se balance machinalement d'avant en arrière, tel un dément.

« Je comprends enfin, dit-il. Je la vois ! La sphère ! Elle me parle ! »

À l'aide de mouvements à la fois hésitants et exagérés, l'homme se retourne vers vous, et vous ne pouvez pas vous empêcher de vous demander comment il arrive à se mouvoir de la sorte sans bouger les jambes.

« Je suis James Summerisle, le grand prêtre de l'Église de l'Aube dorée, » explique-t-il.

Maintenant qu'il vous fait face, vous remarquez que ses orbites vides ne sont que deux grands trous noirs tourbillonnants, et quand il ouvre la bouche, vous constatez que sa gorge est un autre vortex enténébré.

« La sphère me parle, et je sais enfin ce qu'elle veut... vous ! »

CHAPITRE 8 : LA SUBSTANCE DE LA TERREUR

James Summerisle se lève, et les trous noirs bouillonnants de ses yeux et de sa bouche semblent fusionner avec un gouffre plus immense encore qui se dessine derrière lui, menaçant. Plongeant le regard dans ce vortex malfaisant, vous sentez les dernières bribes d'espoir qui vous restaient se dissiper. Il n'y a rien de bon à attendre de cet abîme écrasant, sans lumière et sans vie. Rien que la démence et le désespoir.

Des tentacules de mort ondulent le long du plafond, des murs et du plancher. Vous avez vu de nombreuses salles se faire dévorer par le mal depuis que vous êtes ici, mais jamais aussi vite, ni avec une telle voracité. Une flore innommable pousse au milieu des consoles, et les fleurs qui s'ouvrent les unes après les autres sont autant de bouches pleines de dents luisantes. Des poches de chair ressemblant à d'énormes cloques ornent les murs, battant de plus en plus vite jusqu'à finalement éclater pour libérer une pluie de bile noire. Des amas de visages s'étendent comme des plaques d'urticaire dans les coins de la pièce, se multipliant dans un concert de sanglots.

« Qu'est-ce que... Derrière nous ! » s'écrie Arthur.

En vous retournant, vous apercevez des corps d'hommes et de femmes qui se forment par terre. Organes, os et muscles se créent à partir d'une brume laiteuse et toxique sortant par les interstices de la grille métallique. Le commandant Wade se relève en titubant et semble avoir du mal à se tenir debout. La blessure par balle qu'il a à la tête ne laisse pas échapper que du sang, mais aussi une répugnante substance grisâtre. La putrescence blanche s'enroule autour de ses pieds et perfore sa chair au niveau des chevilles.

Samuel pose la main sur votre épaule pour vous inciter à reculer, et vous vous exécutez lentement, précautionneusement. Les hommes laiteux sont pris de spasmes sur la grille, et leur bouche nouvellement formée s'ouvre en grand quand ils prennent leur première inspiration. Au moment où vous atteignez la porte, ils se lèvent et commencent à avancer vers vous par à-coups. Le pus vivant qui les recouvrait intégralement se retire de leur visage et, à votre grand désarroi, vous les reconnaissez.

« Les... les ouvriers de Kadath, souffle Randi, horrifiée.

– Les pauvres bougres, » commente le docteur Asimov.

Une main vous saisit le bras, et vous sursautez en poussant un petit cri. Vous vous retournez et vous voyez qu'Edgar se tient derrière vous, son corps coupé en deux plus ou moins recollé au niveau de la taille. Ses yeux sont sans vie, comme si son âme n'habitait plus son corps. Un frisson de terreur remonte le long de votre colonne vertébrale.

« J'ai encore mal là où ma mère m'a coupé en deux, vous explique-t-il d'une voix dénuée d'inflexion. Elle m'a mordu, et mâché, mâché, mâché...

– Il n'y a nulle part où aller, proclame Summerisle d'une voix tonnante qui résonne à vos oreilles. Aucun endroit où se cacher. Il n'y a que la sphère. »

Sur ces mots, il se met à flotter vers vous, les bras écartés sur les côtés. Ses pieds nus traînent au sol, ses orteils se prenant dans les interstices de la grille.

« Il y en a des dizaines dans le couloir ! s'affole le docteur Armitage. Comment allons-nous pouvoir leur échapper ? »

Summerisle atteint Wade. Ce dernier émet un grognement rauque, et puis, soudain, son corps se met à fusionner avec celui du grand prêtre. Sa peau devient translucide, presque liquide. Il tombe à genoux, et sa tête et son torse se fondent dans les jambes et la taille de Summerisle. La créature se tourne vers une autre proie, qu'elle absorbe sans effort dans sa masse toujours croissante. Puis quelqu'un d'autre encore. À chaque nouvelle victime, elle grandit et s'élargit, à tel point que, bien vite, elle ressemble à un genre de serpent dont les anneaux sont autant de corps humains. Un serpent, ou un mille-pattes.

« Nous sommes la substance de la sphère communautaire faite chair, déclame l'ancien grand prêtre. L'incarnation de son royaume de conscience éclairé. Ses profondeurs abyssales nous rendent parfaits en nous rassemblant et en nous purifiant dans la flamme de son brasier. Nous sommes l'avenir de l'humanité et de ce monde. »

Quelqu'un vous attrape la cheville. Baissant les yeux, vous voyez Ronald Myers qui vous fixe avec intensité. Les moignons de ses membres amputés laissent échapper une substance blanchâtre et la chair commence à repousser.

« A-arrêtez ça, vous supplie-t-il, encore conscient. Tuez ce monstre. Et tuez-nous, nous aussi. Nous sommes déjà perdus. »

Drake arme son pistolet et vise dans le même mouvement.

« Pour vous, Ronald, dit-il en ouvrant le feu.

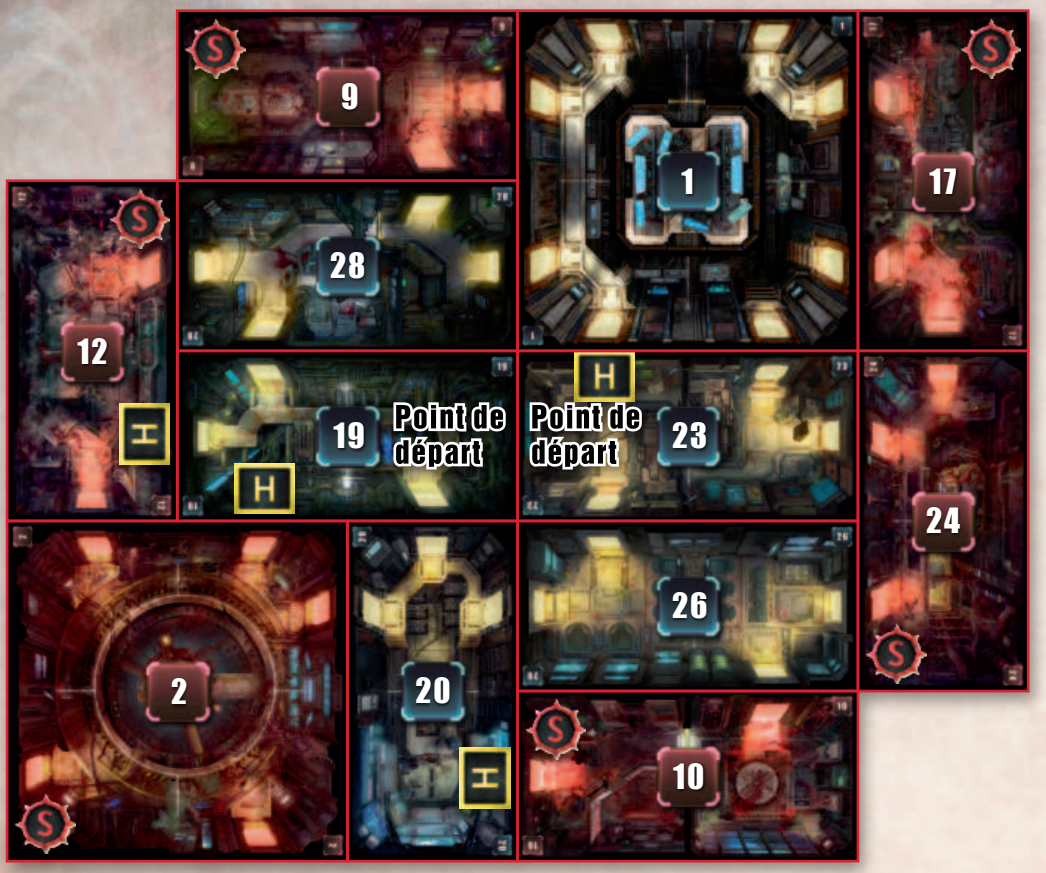
– Courez ! hurle Samuel. Et videz tous vos chargeurs dans cette chose ! Puisse le seigneur nous venir en aide... »

VUE D'ENSEMBLE DU CHAPITRE

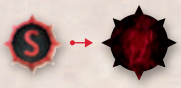
La Substance est là. Cet amalgame abominable constitué des occupants corrompus de Kadath les absorbe l'un après l'autre, devenant sans cesse plus puissant. Parviendrez-vous à échapper à cette abomination et à la détruire avant qu'elle ne vous engloutisse tous ? Et que se passera-t-il si vous y arrivez ?

PLATEAU DE JEU

Assemblez le plateau de jeu comme suit :



Jeton de porte



Jeton de génération de monstres

Mélangez tous les jetons de corruption, puis piochez-en un aléatoirement pour chacune des cases de toutes les salles corrompues, à l'exception de celles qui contiennent déjà des jetons de génération de monstres, et placez-les face visible sur le plateau.

Jetons d'occupant : mélangez six jetons d'identité de couleur différente et placez-les aléatoirement sur chaque case de génération de monstres, côté recto.

Jeton d'occupant (recto verso)

CARTES DE SALLE ET DE CORRUPTION

Cartes de salle : 1, 19, 20, 23, 26, 28.

Cartes de corruption : 2, 9, 10, 12, 17, 24.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

Une fois les investigateurs choisis au cours de la deuxième étape de la mise en place, chaque joueur prend sa figurine et la dispose sur l'une des deux cases indiquant « **Point de départ** », au choix.

Quand vous choisissez les monstres lors de la troisième étape de la mise en place, ne prenez aucun monstre épique. Une fois tous les monstres sélectionnés, rajoutez la carte de Substance spécifique à ce chapitre côté du plateau de jeu. Ne la placez **pas** sur la piste d'activation, et n'ajoutez surtout **pas** les cartes de génération de Substance au tas de génération de monstres.

Une fois les monstres choisis, mélangez les six cartes de scénario du chapitre et disposez-les sous les cartes de monstre de la piste d'activation, côté vert visible. Du côté vert, ces cartes de scénario sont des cartes **d'occupant**. Du côté rouge, ce sont des **cartes de nouveau symbiote**.

PISTE DE CORRUPTION

Assemblez la piste de corruption comme suit :

- Effets de péril :

Regardez toutes les cartes d'occupant de gauche à droite.

S'il y a au moins deux jetons de succès sur une carte d'habitant, retournez-la du côté nouveau symbiote et placez la figurine de Substance sur la case contenant le jeton d'occupant correspondant. Puis, prenez ce jeton et placez-le sur les autres jetons d'occupant posés sur la carte de monstre de la Substance.

Si aucune carte d'occupant n'a deux jetons de succès, résolvez les étapes ci-dessus sur la première carte d'occupant en partant de la gauche.

Résolvez . Chaque carte d'occupant de la piste d'activation est traitée comme s'il y avait au moins deux jetons de succès dessus.

RÈGLES SPÉCIALES

Durant la phase d'activation, chaque carte de scénario est activée juste après la carte de monstre située au-dessus d'elle. Si elle est du côté vert, c'est le jeton d'occupant correspondant qui est activé. En revanche, si elle est du côté rouge, cela active la Substance.

Les jetons d'occupant sont considérés comme des monstres ayant 4 points de santé. Ils ne sont pas affectés par les portes verrouillées (ils les franchissent sans aucun problème), et ils sont immunisés contre les effets de lenteur, d'affaiblissement et de paralysie. Si un occupant se fait tuer, retournez son jeton côté verso et placez un jeton de succès sur la carte d'occupant correspondante. Si un jeton d'occupant est côté verso au début de sa phase d'activation, ne l'activez pas. À la fin du tour, tous les jetons d'occupant côté verso doivent être retournés côté recto.

Remarque : les investigateurs ne peuvent **pas** attaquer les jetons d'occupant côté verso.

Une fois la Substance tuée, prenez le premier jeton d'occupant sur sa carte de monstre, ainsi que la carte de nouveau symbiote correspondante, et retirez-les du jeu. S'il reste encore au moins un jeton d'occupant sur la carte de monstre de la Substance, ramenez aussitôt celle-ci à la vie. Sinon, remettez sa figurine dans la réserve de monstres.

VICTOIRE

Tous les jetons d'occupant et les cartes de nouveau symbiote ont été retirés du jeu.

Il n'y a nulle part où aller. Ni cachette, ni issue. Dos au mur, vous voyez l'abomination avancer en rampant, suivie du vortex de ténèbres qui bouillonne derrière elle.

Vous vous laissez tomber par terre, incapable de vous rebeller davantage. Vos compagnons en font autant, épuisés, ensanglantés, totalement désespérés.

« Ne laissez pas tomber ! vous exhorte Samuel. Nous pouvons encore la vaincre !

– Nous l'avons déjà tuée tant de fois, proteste Randi. À quoi bon recommencer ? Pour ce que ça lui fait, de toute façon...

– Si je dois mourir, cette saloperie va devoir s'employer pour me tuer, » rétorque Drake en regardant Samuel ; les deux hommes échangent un hochement de tête.

– Go ! » s'exclame le capitaine.

Criant à tue-tête, Drake et lui chargent l'horreur frétillante en tirant sans discontinuer. La chose hurle de toutes ses bouches, tout en tentant d'attirer ses adversaires vers le néant qu'elle leur promet.

« On ne va quand même pas les laisser s'amuser tout seuls, fait Asimov, pince-sans-rire.

– J'ai toujours rêvé de passer à la postérité pour un acte héroïque, lui répond Arthur.

– À la fac de médecine, on me prédisait un brillant avenir en tant que chirurgienne. Il paraît que je suis douée pour ça, » réplique Felicia Armitage en fourbissant son scalpel.

Imitant vos compagnons, vous vous remettez debout et vous suivez tous Samuel et Drake, vous déployant en éventail autour de l'abomination. Des substances rouge, noire et blanche jaillissent de son corps en de multiples endroits lorsque vous l'attaquez à l'aide de toutes les armes qu'il vous reste. La créature pousse un hurlement déchirant qui n'en finit pas, et puis, soudain, elle s'effondre sur le côté, dans une mare de vase blanchâtre, de fluide noir et de chair fondue. Aussitôt, le portail qui la suivait se referme.

« C'est la première fois que ça fait ça, » s'étonne Randi.

Les excroissances sombres qui avaient envahi la pièce commencent à se rétracter. Comme si vous remontiez le temps, elles reculent rapidement, jusqu'à ce que les murs d'acier redeviennent lisses et immaculés.

« On a réussi ? dites-vous, le souffle court. On dirait bien que oui...

– Attendez... qu'est-ce que c'est que ça ? réagit le docteur Armitage.

– Mais où... commence Arthur.

– Comment on a fait pour se retrouver là ? » vous écriez-vous. Samuel lève les yeux.

« Oh, non, lâche-t-il en serrant frénétiquement sa croix dans sa main gauche. Non !

– Ce... ce n'était qu'une illusion ? fait le docteur Asimov. Mais... ce n'est pas possible... »

Vous êtes de retour dans la salle immense où vous avez vu le personnel de Kadath pour la première fois. Sauf que les murs n'ondulent plus. Tout est propre, presque aseptisé, exception faite de taches couleur rouille par terre et sur les murs. Il n'y a plus personne à l'intérieur, non plus. Au lieu de cela, au centre de la pièce, il y a quelque chose...

« Elle est là, gémissez-vous, bouche bée, en tendant le doigt vers elle. Elle a toujours été là... »

Vos compagnons qui faisaient face à une autre direction se retournent au son de votre voix, et leurs cris de désolation font écho au vôtre. La sphère se dresse devant vous, flottant à une cinquantaine de centimètres au-dessus du sol et tournant à vive allure. Sa surface translucide vous révèle le chaos de couleurs et d'énergie qui fait rage à l'intérieur. Le seul fait de la voir vous donne envie de hurler de désespoir, tout en vous communiquant une envie presque irrépressible de la toucher.

La sphère est traversée d'éclairs, au rythme des souvenirs qui virevoltent à sa surface comme autant de nuages. Des galaxies entières tourbillonnent au sein de cette conscience universelle, et des étoiles se transforment en supernovas à chaque regain d'activité cérébrale de sa part. Et toujours, elle vous attire. Vous appelle. Des êtres aussi vastes que le cosmos ou les civilisations quantiques tournoient les uns autour des autres pour exploser dans une pluie de particules aspergeant l'infini de raz-de-marée de couleurs démentes. Elle est le tout. Elle est vous.

« Elle m'appelle depuis si longtemps, marmonnez-vous d'une voix presque inaudible. J'en ai assez de fuir. »

Vous faites un pas en direction de la sphère, en entendant à peine vos compagnons qui vous crient de vous arrêter. Ils sont si loin. L'espace et le temps s'étirent autour de vous comme du caramel mou et le monde qui vous entoure disparaît dans une brume éthérée. Il n'y a plus que vous. Vous et la sphère.

Enfin, au bout d'une éternité, vous la touchez, et elle s'ouvre comme une fleur à votre contact. Ses secrets vous engloutissent d'un seul coup.

Elle renferme une infinité d'océans, imbriqués les uns dans les autres. Dans un petit cri étranglé, vous sombrez dans leurs abîmes aquatiques, tombant toujours plus bas dans les profondeurs insondables de la sphère. Vous êtes irrémédiablement perdu.

FIN