

## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Edgar Kayce

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

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

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



## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Maman

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

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



## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Warren

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

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

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





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

### **La famille et les amis**

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

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

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

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

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



## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Les mineurs

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

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

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



## Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs

### Cauchemars

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

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

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



*Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs*

## Les héros de Kadath

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

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

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

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



*Chapitre 7 : L'horreur des profondeurs*

## **La sauvegarde de l'humanité**

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

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

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

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

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

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

