

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.

