

## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Edgar Kayce

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

**Edgar** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



*Chapitre 8 : La substance de la terreur*

## **Nouveau symbiote**

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



## Chapter 8 *La substance de la terreur*

### **James Summerisle**

Durant son activation, **James** se déplace d'un maximum de 1 case en direction du jeton d'occupant le plus proche. Cela fait, placez 1 jeton de démence sur la carte de monstre de la **Substance**.

**James** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



*Chapitre 8 : La substance de la terreur*

## Nouveau symbiote

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



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Terrence Wade

Durant son activation, **Terrence** se déplace d'un maximum de 2 cases en direction de l'investigateur le plus proche, après quoi il inflige un effet de **lenteur** ou d'**affaiblissement** à un investigateur situé sur la même case que lui (les joueurs choisissent la cible et l'effet).

**Terrence** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Nouveau symbiote

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

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



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Warren

Durant l'activation de **Warren**, résolvez l'effet suivant à deux 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** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Nouveau symbiote

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

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



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Ronald Myers

Durant l'activation de **Ronald**, résolvez l'effet suivant à trois reprises :  
Amenez automatiquement **Ronald** sur la case la plus proche contenant le moins d'effets de corruption et placez un jeton de corruption dessus (les jetons de génération de monstres ne comptent pas comme des effets de corruption).

**Ronald** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Nouveau symbiote

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



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Cauchemar

Durant son activation, un **Cauchemar** se déplace d'un maximum de 2 cases en direction de l'investigateur le plus proche.

S'il parvient à l'atteindre, choisissez un investigateur se trouvant sur cette case ; il acquiert un **jeton de Cauchemar**.

Par la suite, le **jeton de Cauchemar** se déplace avec l'investigateur et reste en permanence sur la case de ce dernier.

L'investigateur traite son **Cauchemar** comme le seul monstre sur le plateau et lui seul le voit. Une fois le **Cauchemar** tué, retournez le jeton côté verso en le laissant sur la case du personnage.

Le **Cauchemar** est considéré comme un monstre (4 de santé max).



## Chapitre 8 : La substance de la terreur

### Nouveau symbiote

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

