

EXTRACTION

Sub Terra Extraction est une extension modulaire pour le jeu *Sub Terra*. Vous pouvez choisir de l'utiliser dans une partie de *Sub Terra* en appliquant les modifications d'installation suivantes.

Cette extension se passe après les événements de *Sub Terra*. Vous êtes revenus dans la caverne et vous n'êtes pas seuls. Une nouvelle menace est sortie de l'ombre pour vous traquer, plus rapide et plus meurtrière.

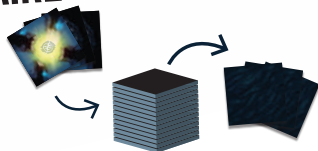
COMPOSANTS

- 1 Plateau de joueur Mercenaire
- 1 Mepple Mercenaire
- 1 Jeton Fortifier
- 3 Pièces Horreur "Lézard Sauteur"
- 6 Cartes Danger "Lézard Sauteur"
- 3 Cartes Objet "Échantillon Bio"
- 2 Tuiles Horreur
- 1 Tuile Sanctuaire

INSTALLATION COMPLÉMENTAIRE

LÉZARDS SAUTEURS (LEAPERS)

1. Pendant la mise en place, mélangez les 2 nouvelles tuiles Horreur et la tuile Sanctuaire avec la pile de tuiles. Remettez ensuite les 3 premières tuiles de la pile dans la boîte de jeu sans les regarder.
2. Mélangez les cartes Lézard Sauteur appropriées avec les autres cartes Danger pour constituer normalement la pioche Danger.



DÉFI : EXTRACTION D'ÉCHANTILLONS

Si vous jouez avec la variante *Défi - Extraction d'Échantillons*, distribuez, en début de partie, les 3 cartes Échantillon Bio (Biosample) à trois speléos différents.



LÉZARDS SAUTEURS

Cette extension contient un nouveau type d'horreur très rapide appelée les Lézards Sauteurs. Ils se déplacent, se reproduisent et sont affectés normalement par toutes les capacités qui font référence aux horreurs (comme l'action se cacher ou les capacités du Garde du corps ou de l'Éclaireur).



Ils ont cependant deux différences :

1. UN MOUVEMENT PLUS RAPIDE

A chaque mouvement d'horreur, ils se déplacent de 2 mouvements vers la victime la plus proche au lieu de 1.



2. ATTAQUE SLASH

Quand un Léopard Sauter entre sur une tuile où se trouve un spéléo conscient, retirez le Léopard de la caverne. Le spéléo conscient présent sur cette tuile avec le plus petit numéro de spéléo perd **++**.



Les cartes Ganger Léopard Sauter fonctionnent de la même manière que les cartes Danger Horreur excepté qu'elles engendrent des lézards sauteurs à la place d'horreurs.

Notez que les carte Danger Horreur et Léopard Sauter provoqueront le déplacement des horreur ET des Lézards Sauteurs.

TUILE SANCTUAIRE

Les horreurs ne peuvent pas entrer sur la tuile Sanctuaire. Vous devez en tenir compte lorsque vous déterminez la victime la plus proche (considérez cette tuile comme une case vide de la caverne).

Les spéléos présents sur cette tuile ne peuvent jamais être choisis comme victimes les plus proches. Si, lors de son déplacement, une horreur est à plus de 7 tuiles du spéléo le plus proche, elle doit être retirée de la caverne normalement.



EXTRACTION D'ÉCHANTILLONS

Comme objectif optionnel, vous pouvez décider de commencer la partie en distribuant les 3 cartes Échantillon Bio entre les spéléos (réparties comme bon vous semble).

C'est une carte Objet spéciale .

- Chaque spéléo qui en possède une doit enlever 1 à tous ses jets de talent (🎲).
- A la fin de la partie, s'il reste des échantillons dans la caverne (pas en possession d'un spéléo sur la tuile Sortie) tous les spéléos **ont perdu.**

Comme toute carte Objet, elle peut être transmise à un autre spéléo en utilisant l'action **Transfert** :

Transfert 🕒

Transférez une carte Objet d'un spéléologue à un autre s'ils se trouvent sur la même tuile et si tous les joueurs concernés sont d'accord.

L'extraction des échantillons est importante. Il faut protéger les porteurs à tout prix.



NOUVEAU PERSONNAGE : MERCENAIRE

La Mercenaire est une ancienne soldate des forces spéciales qui travaille pour Erebus depuis un certain temps.

Comme le garde du corps, la mercenaire peut aussi retirer des horreurs (et des lézards sauteurs) de la caverne. Après avoir utilisé son action Fortifier et jusqu'à ce qu'elle quitte la tuile où elle se trouve, toutes les horreurs qui devraient se déplacer sur cette tuile sont retirées de la caverne. Utilisez le jeton Fortifier pour indiquer une tuile fortifiée. Retirez-le lorsque la mercenaire se déplace sur une autre tuile ou tombe inconsciente pour signifier la fin de l'effet.

(notez que cela n'empêche pas une horreur d'apparaître sur la tuile courante, ce qui cause la perte de **+** normalement)

La Mercenaire peut aussi utiliser ses lunettes de vision nocturne pour **Sonder** rapidement son environnement en **Découvrant** 2 tuiles dans une même rangée.

FORTIFIER (FORTIFY)

Jusqu'à ce que vous quittiez cette tuile ou que vous tombiez inconscient, si une horreur doit se déplacer sur votre tuile, elle est retirée de la caverne.

SONDER (SURVEY)

Réalisez 2 actions Découvrir.

CARTES OBJET

ÉCHANTILLON BIO (BIOSAMPLE)

PASSIVE : Retirer 1 à tous vos jets de talent .

Si des échantillons restent dans la caverne, les joueurs ne scorent rien.

REMERCIEMENTS

Auteur

Tim Pinder

Conception graphique
Zak Eidsvoog

Traduction française
Jean Dorthe

Illustrateur

David Franco Campos

Gestion de projet
Peter Blenkarn

