



INVESTIGATION



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

Cette extension se passe après les événements de Sub Terra. Vous ne vous en êtes pas tous sortis vivants. Maintenant, avec l'aide d'une corporation mystérieuse, vous retournez dans la grotte pour retrouver vos compagnons perdus.

COMPOSANTS

- 1 Plateau de joueur Agente
- 1 Meeple Agente
- 3 Jetons Objet
- 1 Marqueur Destin
- 15 Cartes Objet
- 3 Cartes Danger "Destin"
- 3 Tuiles Objet

INSTALLATION COMPLÉMENTAIRE

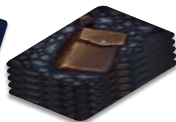
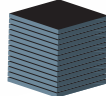
OBJETS (ITEMS)

1. Mélangez les trois tuiles Objet dans 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 Objet ensemble pour former la pioche Objet.

DESTIN (DOOM)

1. Mélangez les 3 cartes Danger Destin aux autres cartes Danger utilisées en fonction du niveau de difficulté. Constituez ensuite la pioche Danger normalement.



CARTES OBJET

Cette extension contient 15 cartes Objet qui seront collectées durant la partie sur les nouvelles tuiles Objet. Lorsqu'elles seront détenues, elles fourniront aux spéléos de nouvelles capacités.

Certains objets (1 à 10) offrent des actions qui peuvent être réalisées durant votre tour de jeu, souvent en défaussant la carte (☒). Ils peuvent aussi nécessiter la dépense d'une action ou plus (⌚).

D'autres objets (11, 12, 13) peuvent être défaussés en réponse à certains événements pour les modifier ou pour donner un effet passif permanent au spéléo qui le possède (14, 15).

Les cartes Objet peuvent être transmises entre les spéléos qui sont sur la même tuile en utilisant l'action **Transfert** :

Transfert ⌚

Transférez une carte Objet d'un spéléo à un autre s'ils sont sur la même tuile et si tous les intéressés sont d'accord.

Un objet ne peut pas être utilisé par un spéléo inconscient mais il peut toujours être pris par un autre spéléo qui se trouve sur la même tuile en utilisant l'action Transfert.

Il n'y a pas de limite au nombre d'objets que peut posséder ou utiliser un spéléo.

TUILES OBJET

Le premier spéléologue qui va sur une tuile Objet tire une carte Objet dans la pioche. Si une tuile Objet est révélée sans aller dessus, placez-y un jeton Objet pour indiquer que l'objet est toujours disponible.



DESTIN

Cette extension ajoute un nouveau type de carte Danger :

Quand une carte Danger "Destin" est piochée, la prochaine carte Danger tirée dans les tours suivants sera traitée comme une carte Danger "x2" (d'un même type). Placez la carte "Destin" face visible sur le dessus de la pioche Danger pour le rappeler.

Si la carte tirée est déjà une carte Danger "x2", résolvez-la normalement. Si c'est de nouveau une carte Danger "Destin", placez-la simplement sur la pioche face visible pour un autre tour.

Faites très attention aux tours avec une carte Destin !



NOUVEAU PERSONNAGE : AGENTE

L'Agente est une travailleuse opérationnelle formidable pour Erebus, la corporation qui a mis sur pieds la première expédition. Elle prend les commandes de la nouvelle mission.

Au début de la partie, l'agente tire les 5 premières cartes Objet, les regarde, en garde 3 et place ensuite les 2 cartes Objets restantes sous la pioche. Durant la partie, elle peut récupérer un objet qu'elle a défaussé. Il peut ainsi être réutilisé.



EQUIPÉE

Passive : au début de la partie, l'agente tire les 5 premières cartes Objet, les regarde, en garde 3 et place ensuite les 2 autres sous la pioche Objet.

RÉCUPÉRER

Reprenez dans votre main un objet que vous avez défaussé.

(vous ne pouvez pas récupérer des objets défaussés par d'autres spélos)



CARTES OBJET

1. Pelle

: retirez un marqueur décombre de cette tuile ou d'une tuile adjacente.

2. : Amplificateur de Signal

Un autre spéléo conscient peut immédiatement réaliser une action qui coûte .

3. Batterie de Réserve

: votre spéléo n'a pas besoin de faire le jet de talent "Temps écoulé" ce tour.

4. Torche

: révèlez toutes les tuiles adjacentes dans n'importe quel ordre.

5. Adrénaline

: gagnez 3 actions () supplémentaires ce tour.

6. Antidouleurs

: récupérez .

7. Défibrillateur

: un spéléo inconscient sur votre tuile récupère .

8. Grappin

: placez un jeton Corde sur tuile Corniche ou Chute où vous vous trouvez.

9. Grenade

: retirez toutes les Horreurs d'une tuile adjacente de la caverne.

10. Charge Explosive

: placez un jeton Explosifs sur un mur adjacent pour l'enlever. Résolvez ensuite un événement Éboulement.

11. Croquis de Carte

Passif : quand vous devez placer une tuile, vous pouvez défausser la première tuile de la pile et placer la seconde à la place. Si vous le faite, défaussez aussi cet objet.

12. Protection Corporelle

Passif : utilisez cet objet comme un Point de Vie additionnel. (*Vous ne pouvez pas le récupérer en utilisant l'action Soigner*).

13. Masque à Gaz

Passif : défaussez cet objet à la place de perdre des points de vie à cause d'une carte Danger Gaz ou en allant sur une tuile Gaz ().

14. Porte-Bonheur

Passif : ajoutez 1 à tous vos lancers ().

15. Combinaison Isotherme

Passif : vous pouvez utiliser des actions de **Mouvement** pour entrer sur des tuiles Inondation.

REMERCIEMENTS

Auteur

Tim Pinder

Illustrateur

David Franco

Campos

Conception Graphique

Zak Eidsvoog

Gestion de projet

Peter Blenkarn

Traduction française

Jean Dorthe

