INVESTIGATION

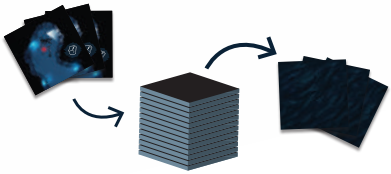
Sub Terra : Investigation est une extension pour le jeu Sub Terra. Vous pouvez décider de l'utiliser lors d'une partie de Sub Terra en procédant aux étapes supplémentaires de mise en place indiquées ci-dessous.

Cette extension a lieu après les événements de Sub Terra. Tous les membres de l'équipe n'ont pas réussi à sortir. Maintenant, avec l'aide d'un mystérieux commanditaire, vous retournez dans les cavernes à la recherche de vos compagnons disparus.

MATÉRIEL

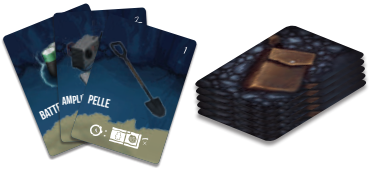
- 1 fiche Agent
- 1 pion Agent
- 3 marqueurs Objet
- 1 marqueur Malédiction
- 15 cartes Objet
- 3 cartes Danger Malédiction
- 3 tuiles Objet

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE



OBJETS

1. Mélangez les trois tuiles Objet avec le reste des tuiles Caverne lors de la mise en place, puis retirez trois tuiles de la pile et remettez-les dans la boîte sans les regarder.
2. Mélangez les cartes Objet pour constituer la pile de cartes Objet.



MALÉDICTION

1. Mélangez les trois cartes Danger Malédiction avec le reste des cartes Danger correspondant au niveau de difficulté choisi. Puis, construire normalement la pile de cartes Danger.

CARTES OBJET

Cette extension contient 15 cartes Objet qui pourront être récupérées pendant la partie sur les tuiles Objet. Elles fournissent des capacités supplémentaires aux spéléos qui les détiennent.

Certains objets (1 à 10) peuvent être défaussés lors de son tour pour accomplir un effet unique. Comme indiqué sur la carte, l'utilisation de cet objet peut nécessiter un ou deux points d'action. D'autres objets (11 à 13) doivent être défaussés pour réagir à certains événements. Enfin certains objets (14 et 15) ont un effet permanent pour le spéléo qui les détient.

Une carte Objet peut être transmise à un autre spéléo qui se trouve sur la même tuile en utilisant une action **Transmettre** :

Transmettre

Donner une carte Objet à un autre spéléo se trouvant sur la même tuile, dans la mesure où il l'accepte.

Les Objets ne peuvent pas être utilisés par les spéléos inconscients, mais ils peuvent être récupérés par un autre spéléo se trouvant sur la même tuile, au prix d'une action Transmettre.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Objets qu'un spéléo peut transporter ou utiliser.

TUILES OBJET

Quand un spéléo pénètre sur une tuile objet pour la première fois, il pioche la première carte de la pile de cartes Objet. Si la tuile Objet est révélée par une action Découvrir sans qu'un spéléo n'y pénètre, placez un marqueur Objet sur cette tuile pour indiquer que l'objet est toujours disponible.

MALÉDICTION

Cette extension ajoute un nouveau type de carte Danger.

Quand une carte Danger Malédiction est piochée, traitez la carte Danger suivante comme une carte Danger x2 du même type lors du prochain tour. Placez le marqueur Malédiction sur la pile de cartes Danger pour vous souvenir que la prochaine carte est « maudite ».

Si la prochaine carte est une carte « x2 », traitez la normalement. Si la prochaine carte est une autre carte Malédiction, laissez le marqueur Malédiction sur la pile pour le tour suivant.

Soyez particulièrement prudent lors des tours maudits !

NOUVEAU SPÉLÉO : L'AGENT

L'Agent est un redoutable professionnel employé par Erebus, le commanditaire de la première expédition. Il a pris le commandement de cette mission d'investigation.

Au début de la partie, l'Agent pioche les cinq premières cartes Objet, puis, après les avoir consultées, en remet deux sous la pile de cartes Objet. Pendant la partie, en utilisant son action Récupérer, l'Agent peut reprendre un Objet qu'il a défaussé pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

ÉQUIPÉ
PASSIVE : au début de la partie, piochez cinq objets, puis mettez deux de ces objets sous la pile des Objets.

RÉCUPÉRER
Remettez dans votre main un objet que vous avez défaussé.

(vous ne pouvez pas récupérer d'objet défaussé par un autre spéléo)

CARTES OBJET

1. Pelle
⏲ : Les actions Dégager les éboulis ne vous coûtent qu'une action.

2. Amplificateur de signal
☒ : Un autre spéléo conscient peut immédiatement utiliser une action qui coûte ⏲.

3. Batterie de secours
☒ : Défaussez la Batterie pour réussir d'office un jet de talent en situation de « Temps écoulé ».

4. Torche
☒ : Révélez toutes les tuiles adjacentes, dans n'importe quel ordre.

5. Adrénaline
⏲, ☒ : Gagnez ⏲⏲⏲ supplémentaires ce tour.

6. Tranquillisants
⏲, ☒ : Regagnez ✚✚.

7. Défibrillateur
⏲, ☒ : Un spéléo inconscient sur cette tuile regagne ✚✚.

8. Grappin
⏲, ☒ : Placez un jeton Corde sur la tuile Corniche ou la tuile Chute sur laquelle vous vous trouvez.

9. Grenade
⏲, ☒ : Retirez toutes les Horreurs se trouvant sur une tuile adjacente.

10. Charge explosive
⏲⏲, ☒ : Placez un pion Explosif sur une paroi adjacente pour l'enlever. Résolvez immédiatement un événement Éboulement.

11. Plan griffonné
Passive : au moment de placer une nouvelle tuile, vous pouvez la défausser et placer la tuile suivante de la pile de tuiles Caverne. Dans ce cas, défaussez le plan griffonné.

12. Gilet pare-balles
Passive : considérez cet objet comme un point de vie supplémentaire qui n'est pas récupérable une fois perdu.

13. Masque à Gaz
Passive : défaussez le Masque à Gaz pour ne pas perdre de point de vie à cause des Gaz ☁.

14. Porte-bonheur
Passive : ajoutez un à tous vos jets ⚅.

15. Combinaison amphibie
Passive : vous pouvez entrer sur des tuiles inondées avec une action Se Déplacer.

CRÉDITS

Conception du jeu
Tim Pinder

Illustrations
David Franco Campos

Traduction française
Stéphane Daudier

Maquettiste
Gwennole Oréal

Conception artistique
Zak Eidsvoog

Chef de projet VO
Peter Blenkharn

Chef de Projet VF
Florent Coupeau

INSIDE THE BOX ITB BOARD GAMES

NUTS! PUBLISHING

EXTRACTION

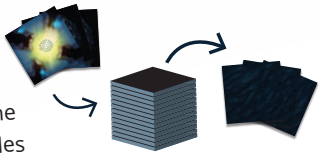
Sub Terra : Extraction est une extension pour le jeu Sub Terra. Vous pouvez décider de l'utiliser lors d'une partie de Sub Terra en procédant aux étapes supplémentaires de mise en place indiquées ci-dessous.

Cette extension prend place après les événements de Sub Terra. Vous êtes retourné dans les cavernes et vous n'êtes pas seul. Une nouvelle menace a émergé des ténèbres, plus rapide, plus dangereuse et prête à vous pourchasser…

MATÉRIEL

- 1 fiche Mercenaire
- 1 pion Mercenaire
- 1 marqueur Fortifié
- 3 pions Horreurs de type "Sauteurs"
- 6 cartes Danger Sauteur
- 3 cartes Objet Échantillon biologique
- 2 tuiles Horreur
- 1 tuile Sanctuaire

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE



SAUTEURS

1. Mélangez les deux nouvelles tuiles Horreur et la tuile Sanctuaire avec le reste des tuiles Caverne lors de la mise en place. Retirez ensuite trois tuiles de la pile et remettez-les dans la boîte sans les regarder.

Mélangez les cartes Danger Sauteur avec le reste des cartes Danger correspondant au niveau de difficulté choisi. Construisez ensuite la pile de cartes Danger normalement.

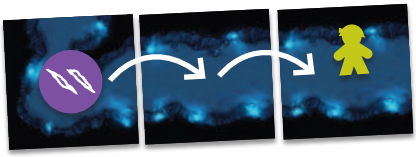
DÉFI : EXTRACTION D'ÉCHANTILLONS

Si vous jouez la variante « extraction d'échantillons », répartissez les trois cartes Objet Échantillon biologique entre les spéléos au début de la partie.

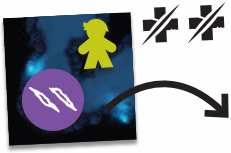
SAUTEURS

Cette extension comprend un nouveau type d'Horreurs rapides surnommées « Sauteur ». Les Sauteurs sont des Horreurs : ils apparaissent et se déplacent comme elles et sont affectés par toutes les actions (comme Se cacher) et toutes les capacités (comme celles du Garde du corps ou de l'Éclaireur) qui mentionnent les Horreurs.

Toutefois les Sauteurs diffèrent des Horreurs classiques sur deux points :



1. **DÉPLACEMENT PLUS RAPIDE**
   Les Sauteurs se déplacent de deux tuiles (au lieu d'une) en direction de la victime potentielle la plus proche.

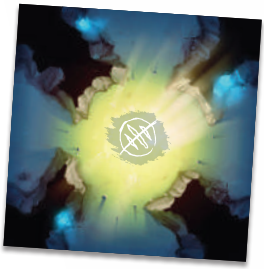


2. **ATTAQUE ÉCLAIR**
   Quand un Sauteur arrive sur une tuile qui contient un spéléo conscient, retirez le Sauteur des cavernes. Le spéléo de rang le plus bas perd deux points de vie ✚✚.

Les Sauteurs apparaissent sur des tuiles Horreurs lorsqu'une carte Danger Sauteur est piochée.

Les Sauteurs se déplacent à chaque fois que les Horreurs doivent se déplacer. Les cartes Danger Horreur et Sauteur provoquent le déplacement de tous les types d'Horreurs.

TUILE SANCTUAIRE



Les Horreurs ne peuvent pas entrer sur la tuile Sanctuaire et vous devez en tenir compte pour déterminer la victime potentielle la plus proche (considérez cette tuile comme une zone infranchissable de la caverne pour les Horreurs).

Un spéléo sur cette tuile ne peut donc jamais être choisi comme victime potentielle la plus proche. Les Horreurs qui, au moment de se déplacer, se retrouvent à plus de sept tuiles d'une victime potentielle, sont retirées des cavernes.

EXTRACTION D'ÉCHANTILLONS

En tant qu'objectif optionnel, vous pouvez débuter la partie en répartissant les trois cartes Objet Échantillon biologique entre les spéléos.

La carte Objet Échantillon biologique est une carte Objet spéciale.

- Un spéléo qui détient cette carte doit retrancher un à tous ses jets de talent.
- A la fin de la partie, les spéléos ont perdu s'il reste un Échantillon biologique dans la caverne.

Comme toute carte Objet, cette carte peut être transmise entre spéléos via une action Transmettre :

Transmettre

Donner une carte Objet à un autre spéléo se trouvant sur la même tuile, dans la mesure où il l'accepte.

Á la fin de la partie, tous les spéléos qui ont atteint la sortie obtiennent les récompenses suivantes :

PLATINE
Tous les échantillons ramenés, aucun spéléo abandonné

OR
Tous les échantillons ramenés, un seul spéléo abandonné

ARGENT
Tous les échantillons ramenés, deux spéléos abandonnés

BRONZE
Tous les échantillons ramenés, trois spéléos abandonnés

DÉFAITE
Echantillons pas tous ramenés ou plus de trois spéléos abandonnés

Extraire les échantillons biologiques est la priorité. Protégez ceux qui les transportent à tout prix !

NOUVEAU SPÉLÉO : LE MERCENAIRE

Le Mercenaire est un ancien membre des forces spéciales qui travaille depuis quelques temps pour Erebus.

Comme le Garde du corps, le Mercenaire peut éliminer les Horreurs (et les Sauteurs) des cavernes. Après avoir utilisé l'action Fortifier, et tant que le Mercenaire reste sur cette tuile, toutes les Horreurs qui tentent d'y pénétrer sont retirées des cavernes. Utilisez le marqueur Fortifié pour identifier la tuile fortifiée. Enlevez le marqueur Fortifié lorsque l'effet se dissipe quand le Mercenaire quitte la tuile ou tombe inconscient.

(Notez que ceci n'empêche pas les Horreurs d'apparaître sur la tuile ce qui fait perdre des points de vie ✚ normalement).

Le Mercenaire peut aussi utiliser ses lunettes de vision nocturne pour rapidement Inspecter les alentours et effectuer deux actions Découvrir à la suite.

FORTIFIER
Jusqu'à ce que vous quittiez votre tuile ou que vous tombiez inconscient, si une Horreur entre sur votre tuile, vous pouvez l'en empêcher et la retirer des cavernes.

INSPECTER
Accomplissez deux actions Découvrir.

CARTE OBJET

ÉCHANTILLON BIOLOGIQUE
Passive : retranchez un à tous vos jets de talent. Les spéléos perdent la partie s'il reste au moins un Échantillon biologique dans la caverne.

CRÉDITS

Conception du jeu
Tim Pinder

Chef de projet VO
Peter Blenkharn

Maquettiste
Gwennole Oréal

Conception artistique
Zak Eidsvoog

Traduction française
Stéphane Daudier

Chef de Projet VF
Florent Coupeau

Illustrations
David Franco Campos

INSIDE THE BOX ITB BOARD GAMES

NUTS! PUBLISHING

ANNIHILATION

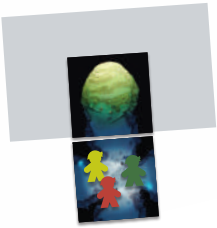
Sub Terra : Annihilation est une extension pour le jeu Sub Terra. Vous pouvez décider de l'utiliser lors d'une partie de Sub Terra en procédant aux étapes supplémentaires de mise en place indiquées ci-dessous.

Cette extension prend place après les événements de Sub Terra. Plutôt que d'essayer de vous échapper des cavernes, vous y retournez pour les détruire.

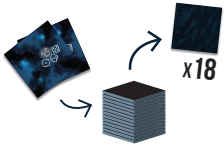
MATÉRIEL

- 1 fiche Exterminateur
- 1 pion Exterminateur
- 8 marqueurs Poison
- 3 marqueurs Bombe
- 3 cartes Objet Bombe
- 3 tuiles Bombe
- 2 tuiles Éboulement proche

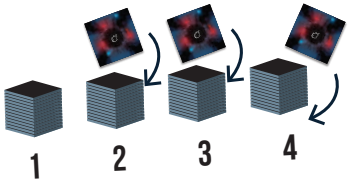
MISE EN PLACE ALTERNATIVE



1. Choisissez les spéléos et placez-les sur la tuile Départ, comme dans les règles normales.
2. Placez la tuile Départ à une extrémité de la surface de jeu et placez la tuile Sortie à son contact, à l'opposé de la surface de jeu : pendant la partie les tuiles ne peuvent pas être placées dans la zone grisée qui sera considérée comme une paroi infranchissable.



3. Mélangez les deux tuiles Eboulement proche avec le reste des tuiles Caverne lors de la mise en place, puis retirez dix-huit tuiles de la pile et remettez-les dans la boîte sans les regarder.



4. Séparez les tuiles restantes en quatre piles de tailles à peu près équivalentes. Mélangez une tuile Bombe dans chacune des piles du milieu. Mélangez une tuile Bombe avec les cinq dernières tuiles de la dernière pile. Reconstituez la pile des tuiles cavernes.

5. Répartissez les trois cartes Objet Bombe entre trois spéléos différents.
6. Construisez la pile de cartes Danger et déterminez le premier spéléo comme dans les règles normales.

BOMBES

Votre objectif est de déposer les trois cartes Objet Bombe sur les trois tuiles Bombe et de sortir vivant des cavernes.

Transporter une bombe donne au spéléo la possibilité d'utiliser une action spéciale. Pour un point d'action, le spéléo peut défausser une carte Objet Bombe et placer un marqueur Bombe sur la tuile Bombe sur laquelle il se trouve.

Si la partie se termine sans que les trois cartes Objet Bombe soient placées sur les tuiles Bombe, les spéléos perdent la partie et ne marquent aucun point.

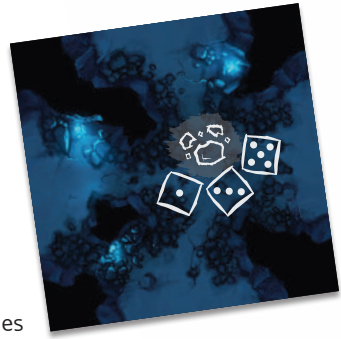
Comme pour toute autre carte Objet, les Bombes peuvent être transmises via une action **Transmettre** :

Transmettre

Donner une carte Objet à un autre spéléo se trouvant sur la même tuile, dans la mesure où il l'accepte.

RÈGLE SPÉCIALE : l'Agent de l'extension Sub Terra : Investigation ne peut pas reprendre une carte Bombe défaussée via l'action Récupérer.

TUILES ÉBOULEMENT PROCHE



Cette extension comprend deux tuiles Eboulement proche. Elles fonctionnent comme les autres tuiles Eboulement mais les risques sont plus élevés car l'éboulement se produit pour trois résultats du dé au lieu de deux.

Non seulement il est plus dangereux de séjourner sur ces tuiles, mais il y a aussi plus de risques que des éboulis bloquent le passage. Planifiez en conséquence.

NOUVEAU SPÉLÉO : L'EXTERMINATEUR

L'Exterminateur fait partie de l'équipe des nettoyeurs d'Erebus. Il intervient dans des environnements hostiles comme celui-ci.

Avec son action **Empoisonner**, il peut placer un marqueur Poison sur la tuile Horreur où il se trouve ou sur une tuile Horreur adjacente. Pour le reste de la partie, cette tuile empoisonnée n'est plus considérée comme une tuile Horreur et aucune Horreur ne pourra y apparaître.

(Les Horreurs continuent à apparaître sur les tuiles qui ne sont pas empoisonnées).

Son masque à gaz le protège aussi des Gaz toxiques.

EMPOISONNER
Placez un marqueur Poison sur votre tuile Horreur ou sur une tuile adjacente. Pour le reste de la partie, cette tuile empoisonnée n'est plus considérée comme une tuile Horreur.

MASQUE À GAZ
PASSIVE : vous ne perdez pas de point de vie ✚ à cause d'une carte Danger Gaz ou en entrant dans une tuile Gaz.

CARTE OBJET

BOMBE

Action : ⏲, ☒ : placez un marqueur Bombe sur votre tuile.

(Cette carte Objet ne peut pas être récupérée une fois défaussée)

CRÉDITS

Conception du jeu
Tim Pinder

Illustrations
David Franco Campos

Conception artistique
Zak Eidsvoog

Chef de projet VO
Peter Blenkharn

Traduction française
Stéphane Daudier

Maquettiste
Gwennole Oréal

Chef de Projet VF
Florent Coupeau

INSIDE THE BOX ITB BOARD GAMES

NUTS! PUBLISHING