V1.0.1

SUB TERRA

Manuel du Spéléologue

SUB TERRA

PRÉSENTATION

Sub Terra est un jeu collaboratif de survie horrifique pour un à six joueurs.

Les joueurs sont des explorateurs de cavernes : des spéléologues (ou « spéléos »). Lors de l'exploration d'un réseau de grottes inconnu, les spéléos sont tombés dans un gouffre et ils sont maintenant pris au piège dans les profondeurs souterraines.

Ensemble, vous devez trouver la sortie avant que vos lampes ne soient épuisées et que vous ne soyez perdus pour toujours dans les ténèbres. Vous devrez travailler en équipe pour entreprendre rapidement l'exploration et éviter une série de dangers mortels. Et pire que tout, vous craignez de ne pas être seul sous terre…

COMPOSANTS

- 64 Tuiles Caverne
- 1 Tuile Départ
- 1 Tuile Sortie
- 30 Cartes Danger
- 1 Carte Temps écoulé
- 8 Fiches de Spéléo
- 1 Marqueur Premier spéléo
- 12 Marqueurs Éboulis
- 8 Marqueurs Inondation
- 1 Marqueur Horreur
- 1 Marqueur Émanations toxiques
- 6 Jetons Corde
- 3 Jetons Explosifs
- 1 Dé à 6 faces
- 8 Figurines de spéléo
- 3 Figurines d'Horreur
- 20 Points de Vie

INSTALLATION

1. Chaque joueur choisit une Fiche de spéléo et la figurine correspondante. Recouvrir chaque case santé des fiches spéléo avec un point de vie (en général, trois par fiche). Remettre dans la boîte les fiches, figurines et points de vie non utilisés.

2. Placer la tuile Départ au centre de la table, face visible. Placez toutes les figurines de spéléo sur cette tuile.

3. Mettre de côté la tuile Sortie. Mélanger les 64 autres tuiles Caverne et les placer dans une pile face cachée. Mélanger la tuile Sortie avec les cinq dernières tuiles de la pile avant de mettre ces six tuiles sous la pile.

4. Choisir un niveau de difficulté : Normal, Avancé ou Expert. Remettez dans la boîte les cartes Danger qui ne sont pas utilisées avec le niveau de difficulté choisi.

5. Mélanger les cartes Danger restantes et placer, dans une pile Danger face cachée, le nombre de cartes indiqué dans le tableau suivant:

	NORMAL	AVANCÉ	EXPERT
4 spéléosr	22 cartes	20 cartes	18 cartes
5 spéléosr	19 cartes	17 cartes	15 cartes
6 spéléosr	17 cartes	15 cartes	13 cartes

Mettre la carte « Temps écoulé » (Out of time) sous la pile des cartes Danger.
Mettre les cartes Danger restantes dans la boîte, sans les regarder.

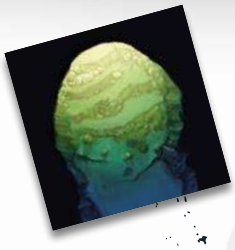
6. Donner le marqueur Premier Spéléo (1st) au dernier joueur à s'être aventuré sous terre.

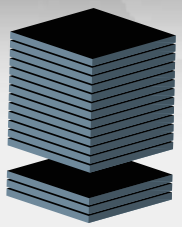
2.

1.

S'il n'y a que deux ou trois joueurs, chaque joueur choisit deux fiches et deux figurines de spéléos et on utilise les règles pour quatre ou six joueurs. Si vous jouez en solo, choisissez de quatre à six fiches de spéléos avec leurs figurines et suivez les règles pour ce nombre de spéléos.

3.





4.

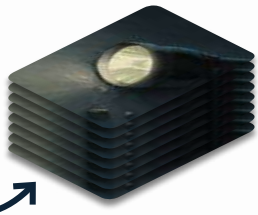
Retirer pour normal

Retirer pour avancé / expert

Retirer pour expert

Pour votre première partie nous vous suggérons le niveau de difficulté Normal. Si après quelques parties vous trouvez que c'est toujours trop difficile, vous pouvez ajouter 3 cartes à la pile Danger lors de l'étape 5 de la mise en place.

5.



6.

Une carte Danger va être révélée et résolue à chaque tour, donc le nombre de cartes représente le temps qu'il vous reste pour sortir de la caverne.

COMMENT JOUER

OBJECTIF

Votre objectif commun est de faire arriver sur la tuile Sortie le plus grand nombre possible de spéléos avant que le temps n'expire.

Le jeu se joue en une vingtaine de tours, comme déterminé par la pile des cartes Danger. Chaque tour se déroule en quatre phases:

1. PHASE ACTION

Les spéléos agissent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. PHASE HORREUR

Chaque Horreur sur une tuile caverne se déplace d'une tuile vers la victime potentielle la plus proche.

3. PHASE DANGER

La première carte de la pile des cartes Danger est résolue, provoquant ses effets négatifs.

4. PHASE DE FIN DE TOUR

Le marqueur Premier Spéléo (1st) est transmis au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

FIN DE PARTIE

Les tours se poursuivent jusqu'à ce que l'un des événements suivants survienne:

- Tous les spéléos survivants sont sur la tuile Sortie:
- OU : Il n'y a plus de spéléo conscient dans la caverne

À ce point, tous les joueurs qui ont un spéléo sur la tuile Sortie marquent des points. On compte le nombre de spéléos qui n'ont pas réussi à sortir:

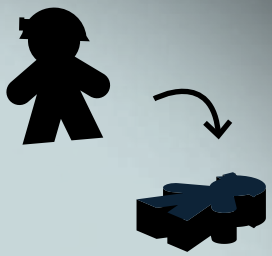
OR
Aucun spéléo abandonné

ARGENT
Un spéléo abandonné.

BRONZE
Deux spéléos abandonnés

DÉFAITE
Trois spéléos ou plus abandonnés

SPÉLÉOS INCONSCIENTS



Un spéléo qui n'a plus de point de vie tombe inconscient. Pour le matérialiser sa figurine est couchée.

Les spéléos inconscients ne peuvent pas agir et les capacités passives de leurs fiches ne sont plus actives. Si un spéléo devient inconscient pendant son tour de jeu, il ne peut plus agir et passe le reste de son tour.

Quand un spéléo inconscient récupère un ou plusieurs points de vie il redevient immédiatement conscient et sa figurine est relevée.

JETS DE TALENT

Certaines actions et événements nécessitent de vérifier si un spéléo a utilisé ses talents avec succès ( ). Ceci veut dire : Lancez le dé, si vous obtenez 4 ou plus vous réussissez, sinon vous échouez.

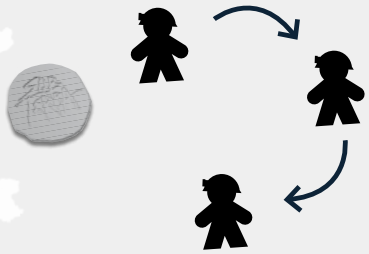
Les conséquences d'un succès ou d'un échec, lors d'un jet de talent, sont spécifiées dans l'action ou l'événement.

1. PHASE ACTION

En commençant par le premier spéléo et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque spéléo reçoit deux points d'actio ( ), utilisables pour une ou plusieurs actions.

Certaines actions coûtent un point d'actio ( ), d'autres coûtent deux points d'action ( ) Les actions de base, disponibles pour tous les spéléos, sont listées ci-dessous. Certains spéléos ont aussi accès à des actions spéciales listées sur leurs fiches de spéléo.

Les actions se déroulent séquentiellement et un spéléo peut décider de sa prochaine action après que le résultat de la précédente soit connu. Sauf indication contraire, la même action peut être utilisée plusieurs fois lors d'un même tour.



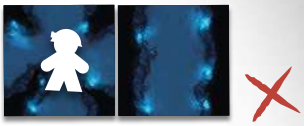
SE DÉPASSER +

N'importe quand pendant votre tour, vous pouvez choisir de vous dépasser, en faisant un effort exceptionnel, pour obtenir un troisième et dernier point d'action. Ce point peut être utilisé pour n'importe quelle action, y compris combiné avec un point d'action standard pour une action nécessitant deux points d'actio . Après s'être dépassé, il faut, à la fin de son tour, réussir un jet de talent ( ) . En cas d'échec vous perdez un point de vie ( ).

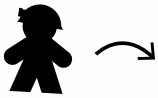
ACTIONS DE BASE

Découvrir

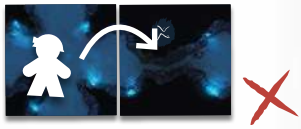
Choisissez le côté libre d'une tuile sur laquelle se trouve votre spéléo. Prenez la tuile sur le dessus de la pile caverne et placez la, face visible, de manière à ce que qu'elle soit connectée à la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo. Il est possible de choisir l'orientation de la tuile, pourvu qu'une connexion soit réalisée.



Se déplacer



Déplacez-vous vers une tuile connectée à la tuile sur laquelle se trouve votre spéléo. Certaines tuiles (rétrécissement, tuile avec un marqueur Inondation, tuile avec un marqueur Éboulis) ne permettent pas de s'y déplacer de cette manière (voir Tuiles de caverne).



Explorer) (Découvrir + Se déplacer)

Découvrir une tuile et S'y déplacer immédiatement dans une seule action combinée. C'est une façon plus rapide de progresser par rapport aux deux actions précédentes, mais c'est aussi beaucoup plus risqué, surtout si vous êtes isolé. À vos risques et périls !

Courir

Répéter l'action Se déplacer jusqu'à trois fois.

Soigner

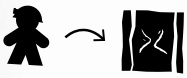
Vous pouvez soit vous soigner (récupérer un point de ✚ ou soigner un autre spéléo situé sur la même tuile lui faire récupérer un point de ✚). z
(Il n'est pas possible de dépasser son maximum de points de vie ✚).

ACTIONS DANGER

Ces actions interagissent avec des tuiles particulières ou des situations de Danger.

Nager

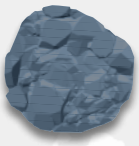
Déplacez-vous depuis votre tuile vers une tuile connectée qui contient un marqueur Inondation. C'est la seule façon d'entrer sur une tuile inondée.



Entrer dans un boyau

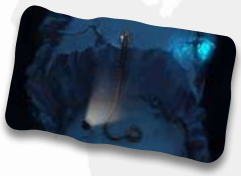
Déplacez-vous depuis votre tuile vers une tuile connectée contenant un rétrécissement. C'est la seule façon d'entrer dans un rétrécissement.

Dégager des éboulis



Enlever un marqueur Éboulis sur sa tuile ou sur une tuile connectée adjacente. Ceci libère la tuile et permet de la traverser à nouveau.

Placer une corde +

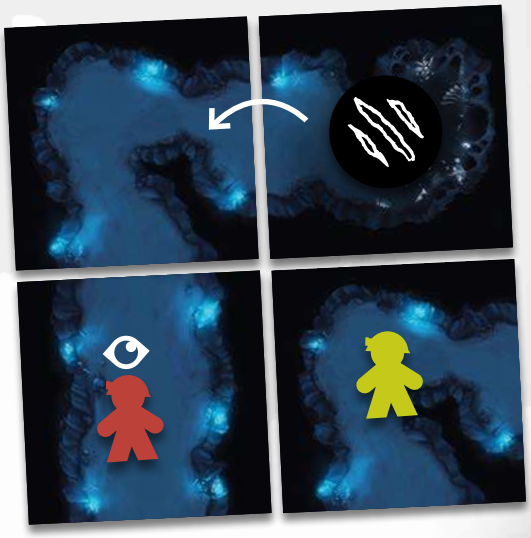


Si un jet de talent est réussi, placer un jeton Corde sur sa tuile qui contient une corniche ou une chute.

Se cacher +

Si un jet de talent est réussi vous ne pouvez pas être ciblé lors de ce tour par les Horreurs comme étant leur victime potentielle la plus proche (voir Horreurs). Si vous utilisez cette action pour le troisième tour de suite, vous réussissez à vous cacher automatiquement.

2. PHASE HORREUR



Si des Horreurs sont présentes sur des tuiles Caverne, elles se rapprochent d'une tuile de la victime potentielle la plus proche de chacune. Une victime potentielle doit être un spéléo conscient, situé à sept tuiles de distance au plus de l'Horreur. Les Horreurs ne peuvent se déplacer à travers les parois mais elles peuvent traverser sans pénalité les zones inondées, les éboulis, les rétrécissements, les corniches et les chutes.

S'il n'y a aucune victime potentielle à sept tuiles, ou moins, de distance, l'Horreur est enlevée de la caverne.

Si une Horreur occupe la même tuile qu'un spéléo, ce spéléo perd tous ses points de vie ✚ .] et tombe inconscient. Soyez prudents!

(Voir la section des règles consacrée aux Horreurs. Si des Horreurs sont présentes dans les cavernes, placez le marqueur Horreur au dessus de la pile des cartes Danger pour ne pas oublier de les déplacer à chaque tour).

3. PHASE DANGER

Révéler la première carte de la pile des cartes Danger, la résoudre, puis la placer dans la pile défausse des cartes Danger.

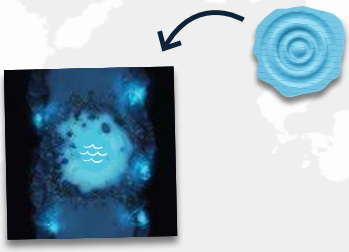
Il existe cinq types de cartes Danger:

Secousse

Tous les spéléos conscients doivent réussir un jet de talent ( ).bol]) pour ne pas perdre un point de vie ✚.

Inondation

Placer un marqueur Inondation sur toutes les tuiles inondables qui n'en ont pas déjà un. Tous les spéléos situés sur une tuile inondée perdent un point de vie ✚.



On ne peut entrer sur une tuile inondée (une tuile inondable avec un marqueur Inondation) qu'avec une action Nager ( ).

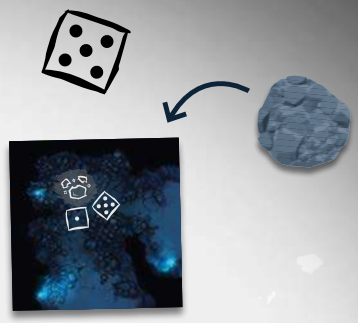
Émanations toxiques

Tous les spéléos situés sur des tuiles émanations perdent immédiatement deux points de vie ✚✚.

De plus, jusqu'à la prochaine phase de Danger, tout spéléo qui entre sur une tuile émanations perd immédiatement deux points de vie ✚✚.

Après avoir déclenché un Danger Émanations toxiques, la perte de deux points de vie s'applique jusqu'à la prochaine phase Danger, même lors de l'exploration de nouvelles tuiles. Soyez prudent ! Pour y penser vous pouvez placer le marqueur Émanations toxiques au dessus de la pile de tuiles caverne.

Éboulement



Lancer un dé. Placer un marqueur Éboulis sur chaque tuile présentant un risque d'effondrement qui correspond au résultat du dé et qui n'a pas déjà un marqueur éboulis. Tous les spéléos sur les tuiles qui viennent de s'effondrer perdent trois points de vie ✚✚✚.

Les spéléos ne peuvent pas entrer sur une tuile qui a un marqueur Éboulis. Un marqueur Éboulis peut être enlevé via une action Dégager des éboulis ( )

Horreur

Toutes les Horreurs présentes dans les cavernes se rapprochent d'une tuile de leur victime potentielle (voir la Phase Horreur, ci-dessus).

Puis, s'il y a moins de trois Horreurs dans les cavernes, ajouter une Horreur sur la tuile Horreur la plus proche d'un spéléo conscient.

Se retrouver sur la même tuile qu'une Horreur fait perdre tous ses points de vie ✚. Attention !

Si des Horreurs sont présentes dans les cavernes, placez le marqueur Horreur sur le dessus de la pile des cartes Danger pour ne pas oublier de les déplacer à chaque tour.

Aux niveaux de difficulté Avancé et Expert, il existe aussi cinq versions « extrêmes » (x2) des types de Danger ci-dessus. Pour toutes ces cartes Danger x2, à l'exception d'Horreur x2, il faut résoudre les effets deux fois de suite. Pour Horreur x2, déplacez d'abord les Horreurs deux fois, puis faites apparaître deux autres horreurs.

TEMPS ÉCOULÉ

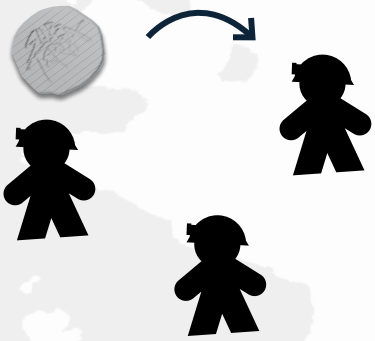
La dernière carte de la pile des cartes Danger est toujours la carte « Temps écoulé ». Quand cette carte est révélée vos lampes s'éteignent, les ténèbres vous enveloppent et la fin de la partie est proche.

A partir de ce moment et lors de chaque phase Danger, les spéléos qui ne sont pas sur la tuile Sortie, qu'ils soient conscients ou inconscients, doivent réussir un jet de talent ( ). En cas d'échec ils sont dévorés par les Horreurs et sont enlevés de la caverne.

Le jeu prend fin quand tous les spéléos survivants sont sur la tuile de sortie ou quand il n'y a plus aucun spéléo dans les cavernes.

4. PHASE DE FIN DE TOUR

Le marqueur Premier Spéléo (1st) est transmis au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).



GUIDE DE SURVIE

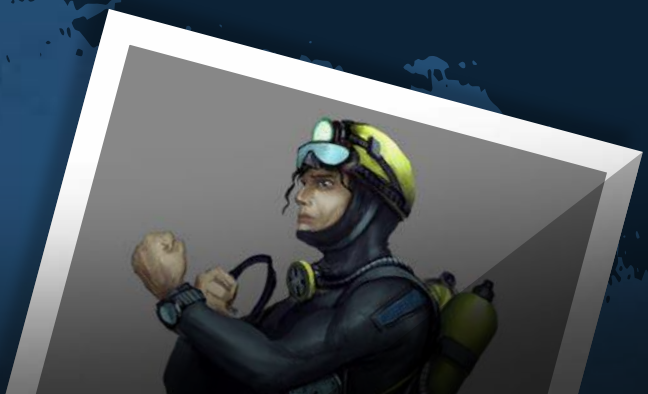
Tomber inconscient n'est pas la fin du monde, mais un autre spéléo va devoir venir vous soigner sur place. Ceci va faire perdre au groupe du temps qui aurait pu être utilisé pour explorer. SOYEZ PRUDENTS !

- Ne traînez pas sur des tuiles dangereus
- Ne faites pas d'effort exceptionnel (se dépasser) sans bonne raison.
- Soignez-vous activement autant que nécessaire (vous êtes très fragile avec un seul point de vie)
- Ne vous aventurez pas trop loin des autres spéléos
- Expliquez clairement vos intentions, ne vous retrouvez pas abandonné!

Il est aussi utile de conserver un œil sur le temps qu'il vous reste (le nombre de cartes restant dans la pile Danger) et sur ce qu'il vous reste à explorer (le nombre de tuiles restant dans la pile des tuiles, sachant que la tuile Sortie est parmi les dernières). N'oubliez pas que vous devez essayer de faire sortir autant de spéléos que possible.

- Vous avez un certain contrôle sur l'emplacement de la Sortie car vous savez que sa tuile est parmi les six dernières de la pile.
- N'attendez pas trop avant de vous regrouper
- Il est parfois nécessaire de se sacrifier pour sauver ses amis

Bonne chance !



TUILES CAVERNE

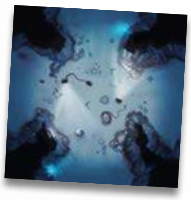
Il y a de nombreuses tuiles différentes dans Sub Terra. Certaines sont inoffensives, d'autres sont dangereuses et d'autres encore sont difficiles à franchir. Les tuiles sont placées sur la table lors d'actions Découvrir ou Explorer et elles doivent toujours être orientées de manière à se connecter à la tuile sur laquelle se trouve le spéléo.

Les tuiles sont considérées comme étant connectées si elles partagent un côté libre, c'est-à-dire si aucune paroi ne les séparent. Les tuiles ne sont jamais connectées en diagonale.

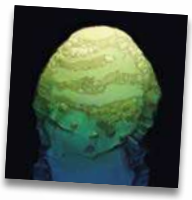
DÉPART (1x)

C'est depuis cette tuile que les spéléos commencent leur exploration. Elle n'a pas d'autre particularité.

SORTIE (1x)

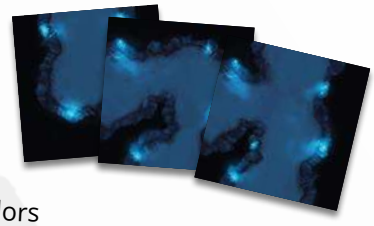


C'est la tuile qui permet aux spéléos de sortir du réseau de grottes et de gagner la partie. Les spéléos sur cette tuile ne peuvent pas perdre de point de vie et ne peuvent pas être pris comme plus proche victime potentielle par les Horreurs, lors de leur apparition, ou lors de leurs déplacements.



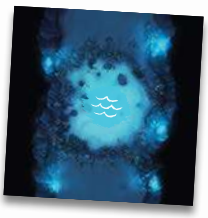
TUILES ORDINAIRES (NON MARQUÉE (x16)

Ces tuiles sont intentionnellement sans marquage.



TUILES INONDABLES (x8)

Initialement ces tuiles ne sont pas inondées et sont alors traitées comme des tuiles ordinaires. Quand une carte Danger Inondation est résolue, des marqueurs Inondation sont placés sur toutes les tuiles inondables qui n'étaient pas déjà inondées. Puis chaque spéléo sur une tuile inondée perd un point de vie ✚.



Les spéléos ne peuvent entrer sur une tuile inondée qu'en utilisant une action Nager ( )

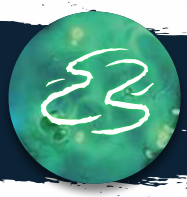
Dans le cas très peu probable où le placement d'une tuile ferait que la caverne n'a aucun côté libre permettant l'exploration (Découvrir / Explorer), défaussez cette tuile et placez la prochaine tuile de la pile.

TUILES ÉMANATION (x8)

Quand une carte Danger Émanations toxiques est résolue, tous les spéléos sur ces tuiles perdent deux points de vie ✚✚.

De plus, jusqu'à la prochaine phase de Danger, tout spéléo qui entre sur une tuile émanations perd deux points de vie ✚✚. Ceci s'applique aussi aux tuiles révélées pendant ce tour, ce qui rend l'action Explorer plus risquée.

Pour y penser vous pouvez placer le marqueur Émanations toxiques sur la pile de tuiles caverne.



TUILES RISQUES D'EFFONDREMENT (x12)

Quand une carte Danger Éboulement est résolue, ces tuiles ont une chance sur trois de s'effondrer, suivant le résultat d'un jet de dé à comparer avec ceux indiqués sur les cartes. Tous les spéléos sur les tuiles qui viennent de s'effondrer perdent trois points de vie ✚✚✚.

Les spéléos ne peuvent pas entrer sur une tuile qui a un marqueur Éboulis, même s'ils peuvent la quitter. Un marqueur Éboulis peut être enlevé via une action Dégager les éboulis ( ).

TUILES HORREUR (x8)

Quand une carte Danger Horreur est résolue, une Horreur apparaît sur la tuile Horreur la plus proche d'un spéléo conscient. Attention ! Se retrouver sur la même tuile qu'une Horreur fait perdre tous ses points de vie ✚. C'est très risqué de finir son tour sur l'une de ces tuiles.

TUILES RÉTRÉCISSEMENT (x3)

Les spéléos ne peuvent entrer sur cette tuile en utilisant une action de Déplacement. Ils doivent utiliser une action Entrer dans un boyau ( ).

Si une tuile Rétrécissement est révélée lors d'une action Exploration, le spéléo peut entrer sur cette tuile sans action supplémentaire.

TUILES CORNICH (x3)

Les tuiles Corniche doivent être placées de manière à ce que la flèche aille dans la direction opposée à la tuile où se trouve le spéléo. Les Spéléos peuvent entrer sur cette tuile par l'un des deux côtés, mais ils ne peuvent pas utiliser d'action Découvrir, Se déplacer ou Explorer à travers la Corniche sans qu'il y ait un jeton Corde placé dessus (ce qui peut être fait via une action Placer une corde

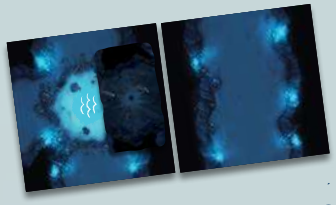
TUILES CHUTE (x3)

Comme les tuiles Corniche, les tuiles Chute doivent être placées de manière à ce que la flèche aille dans la direction opposée à la tuile où se trouve le spéléo. Les Spéléos peuvent entrer sur cette tuile par l'un des deux côtés, mais ils ne peuvent pas remonter la chute via une action Se déplacer tant qu'il n'y a pas de jeton Corde placé dessus (ce qui peut être fait via une action Placer une corde

TUILE TERRAIN ACCIDENTÉ (x3)

Lorsqu'il entre sur cette tuile, le spéléo doit réussir un jet de talent ( ) pour ne pas perdre un point de vie .

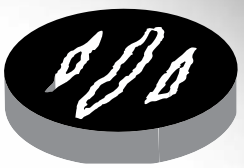
JETONS EXPLOSIFS



L'Ingénieur a une action spéciale qui permet de placer des jetons explosifs pour créer un passage au travers de parois adjacentes. Ces jetons sont placés sur le côté commun à deux tuiles voisines en ouvrant un passage qui permet de connecter les deux tuiles. Il est aussi possible de placer les explosifs sur une paroi qui ne donne sur aucune tuile, de manière à ce que cette ouverture permette ensuite de Découvrir ou d'Explorer une nouvelle tuile.

Une fois placé, un jeton Explosif reste en place jusqu'à la fin du jeu .

HORREURS



Les Horreurs apparaissent sur des tuiles Horreur ( ) suite à la résolution d'une carte Danger Horreur. Une fois dans les cavernes, chaque Horreur se déplace pendant la phase Horreur en direction de la victime potentielle qui est la plus proche.

Si une Horreur se trouve sur la même tuile qu'un spéléo, ce dernier perd tous ses points de vie ✚ et il tombe inconscient.

A un moment donné, il ne peut pas y avoir plus de trois Horreurs présentes dans les cavernes.

TROUVER LA VICTIME POTENTIELLE LA PLUS PROCHE

Les Horreurs se déplacent d'une seule tuile à la fois et ne peuvent pas traverser les parois. Par contre elles peuvent traverser les tuiles inondées, les éboulis, les corniches, les chutes et les rétrécissements, sans contrainte.

La victime potentielle la plus proche d'une Horreur (ou d'une tuile Horreur sur laquelle peut apparaître une Horreur) est le spéléo conscient qui nécessite le moins de déplacements depuis l'endroit où se trouve l'Horreur (ou la tuile Horreur), en appliquant les règles de déplacement des Horreurs ci-dessus. En général c'est facile à déterminer.

En cas d'égalité, la victime potentielle sera le spéléo de grade le moins élevé, comme indiqué sur sa fiche.

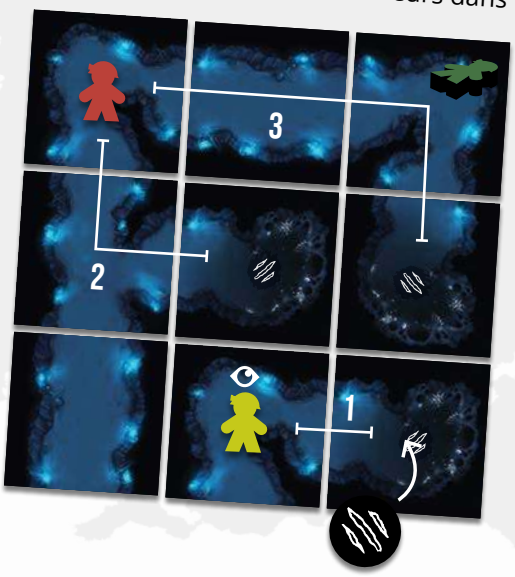
Un spéléo ne peut pas être retenu comme victime potentielle si :

- Il est inconscient
- Il a réussi à Se cacher avec succès lors de ce tour
- Il est sur la tuile Sortie.

APPARITION D'HORREUR

Quand une carte Danger Horreur est résolue, s'il y a moins de trois Horreurs dans les cavernes :

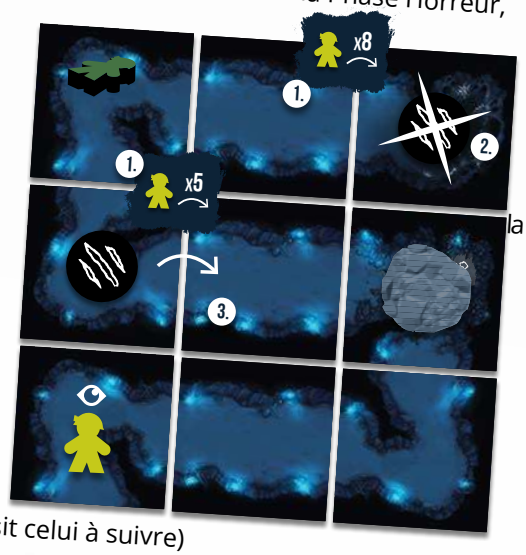
1. Trouver la tuile Horreur qui:
   - ne contient pas encore d'Horreur, et
   - est la plus proche de sa victime potentielle.
2. S'il y a une tuile Horreur à sept tuiles ou moins de distance de sa victime potentielle, placer une Horreur dessus. Si ce n'est pas le cas, l'Horreur n'apparaît pas.



DÉPLACER LES HORREURS

Quand une carte Danger Horreur est résolue, ainsi que lors de la Phase Horreur, pour chaque Horreur sur une tuile caverne :

1. Trouver qui est la victime potentielle la plus proche
2. Si la victime potentielle plus proche est distante de plus de sept tuiles, enlever l'Horreur des cavernes
3. Sinon déplacer l'Horreur d'une tuile en direction de la victime potentielle la plus proche, selon le chemin le plus court. (S'il y a deux chemins possibles, la victime potentielle choisit celui à suivre)



En général l'ordre de déplacement des Horreurs importe peu. Dans le cas où ce serait important, le Premier spéléo décide de l'ordre.

INSIDE THE BOX ITB BOARD GAMES

itbboardgames.com/

INSIDE THE BOX BOARD GAMES LLP

Inside the Box Board Games LLP est un créateur et un éditeur indépendant de jeux de société basé à Londres (Royaume-Uni). Nous nous consacrons au développement de jeux innovants et stimulants qui transmettent des histoires émouvantes et des idées fortes. Au cours de l'année précédente, nous avons recruté de jeunes créateurs pour qu'ils développent leurs jeux avec nous.

Si vous voulez nous rejoindre en tant que partenaire, créateur, illustrateur, graphiste, vidéographe ou si vous voulez nous contacter en tant que critique, magasin ou autre, utilisez notre site web !

Nous allons créer des jeux formidables, allez-vous nous rejoind

CRÉDITS

Conception du jeu
Tim Pinder

Illustrations
David Franco Campos

Conception artistique
Zak Eidsvoog

Chef de projet
Peter Blenkharn

Sculpting Miniatures
Nassos Apollonatos

Concept de Miniature
Juhana Hirvonen

Testeurs
Arun Advani, Rebecca Advani, Tom Ana, Caezar Al-Jassar, Greg Albiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Peter Blenkharn, Emily Brown, Vicky Buckley, Charlie Cole, Sophie Colverson, Rachel Furnish, Tim Furnish, Andy Grant, Colin Gulliver, John Harrison, Kieran Harvey, Anthony Howgego, Dunc Huxley, Ed Huxley, Nathan Miller, Jeppe Norsker, Ben Parbury, Jonathan Pinder, Joyce Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Jake Savile-Tucker, Christoph Schlicht, Lewis Shaw, Bez Shahriari, Emily Silcock, Phil Stocks, Matthew Usher, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth

CAPACITÉS DE SPÉLÉO

#1 PLONGEUR ✚✚✚

PLONGER: ⏲⏲
Si vous êtes sur une tuile inondable retirez votre figurine de spéléo et placez la sur votre fiche. Lors de votre prochain tour et comme seule action du tour, placez votre figurine de spéléo sur n'importe quelle tuile inondable révélée, qu'elle soit inondée ou pas.

AMPHIBIE:
PASSIVE : Les inondations ne vous font perdre aucun ✚ et vous pouvez entrer sur une tuile inondée avec une action Se Déplacer.

#2 ÉCLAIREUR ✚✚✚

GUIDE:
PASSIVE : Au moment de placer une nouvelle tuile, vous pouvez la défausser et placer la tuile suivante de la pile des tuiles caverne. (Vous devez accepter la nouvelle tuile)
Ce pouvoir est utilisable jusqu'à trois fois par partie.

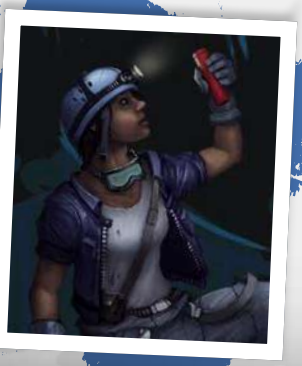
FURTIVITÉ:
PASSIVE : Vous ne pouvez pas être désigné comme victime potentielle par une Horreur. Être sur la même tuile qu'une Horreur ne vous fait pas perdre de point de vie ✚

#3 GÉOLOGUE ✚✚✚

EXCAVER: ⏲
Enlever un marqueur Éboulis de votre tuile ou d'une tuile adjacente.

INTUITION:
PASSIVE : En début de partie, mettez de côté la première tuile de la pile des tuiles caverne, face visible.
Quand vous piochez une tuile caverne depuis la pile des tuiles cavernes, mettez la de côté face visible. Ensuite, placez l'une des deux tuiles mises de côté et conservez l'autre.

#4 INGÉNIEUR ✚✚✚



DÉMOLITION: ⏲⏲
Placez un jeton Explosif sur une paroi adjacente pour marquer sa disparition. Résolvez immédiatement un événement Éboulement. (lancez le dé et placez un marqueur Éboulis sur chaque tuile présentant un risque d'effondrement qui correspond au résultat du dé et qui n'a pas déjà un marqueur Éboulis. Tous les spéléos sur les tuiles qui viennent de s'effondrer perdent trois points de vie (✚✚✚).
Ce pouvoir est utilisable jusqu'à trois fois par partie.

PRUDENT
PASSIVE : les Éboulements ne vous font perdre qu'un seul point de vie ✚

#5 GRIMPEUR ✚✚✚

S'ASSURER:
Placez un jeton Corde sur votre tuile caverne possédant une corniche ou une chute

AGILITÉ:
PASSIVE : Vous pouvez entrer sur une tuile rétrécissement ou sur une tuile contenant un marqueur Éboulis avec une action Se déplacer.

#6 MÉDECIN ✚✚✚

SOIGNER:
Redonnez un point de vie ✚ à un spéléo présent sur votre tuile, autre que vous-même.

SPRINTER:
Effectuez deux actions Se déplacer.

#7 GARDE DU CORPS ✚✚✚✚✚

REPOUSSER:
Éliminez une horreur située sur une tuile adjacente à la votre.

PROTÉGER:
PASSIVE : Vous débutez la partie avec ✚✚✚✚✚ .
Les autres spéléos situés sur votre tuile ne perdent pas de point de vie à cause des Inondations, Émanations toxiques, Éboulements et des Secousses.

#8 LEADER ✚✚✚

DIRIGER:
Choisissez un autre spéléo conscient. Il peut effectuer immédiatement une action coûtant .
Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

EXPÉRIMENTÉ:
PASSIVE : Ajoutez 1 à vos jets de talent

© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved