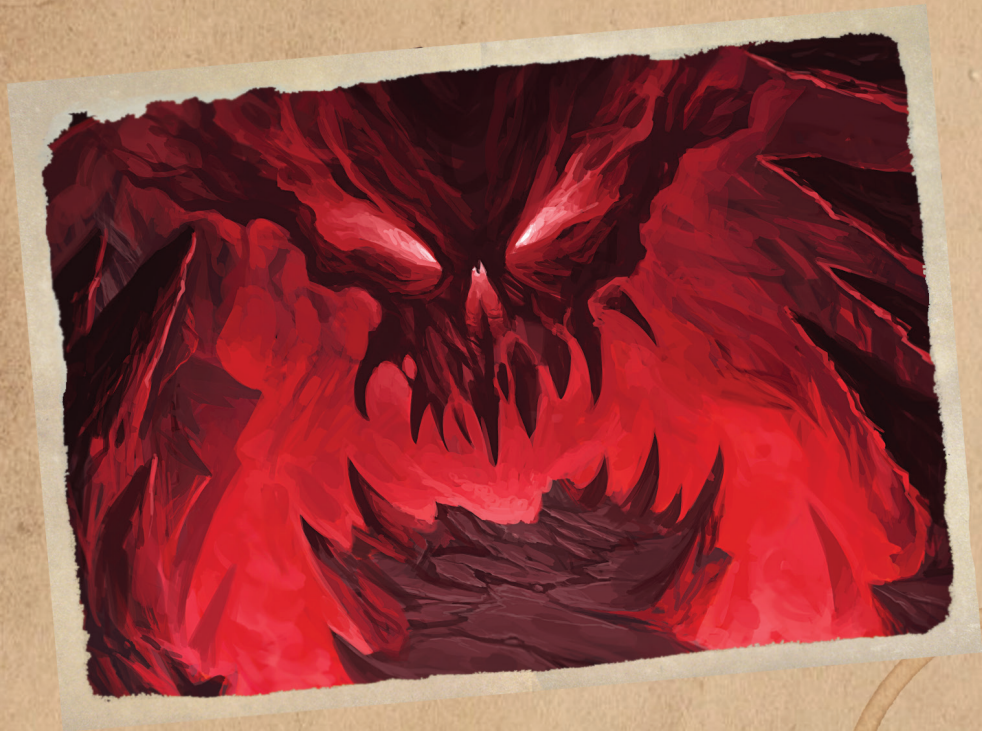

SUB TERRA VOL. II

L'ÉVEIL DE TYPHAON



SUB TERRA II L'ÉVEIL DE TYPHAON - LIVRET DE RÈGLES
NUTS! PUBLISHING, MMXXI



« ...ainsi, au plus profond de la fournaise d'Arima, le dieu du volcan s'est éveillé, prêt à déverser sur le monde ses légions cendrées... »

Les chercheurs de la Faculté vous ont rejoint pour vous aider à prévenir l'apocalypse. Leurs grandes connaissances en sciences et en technologie vous permettront-elles d'éviter l'apocalypse qui s'annonce ?

Les autochtones se méfient de vous. Ils craignent que vos actes n'attisent la colère des ténèbres qui s'agitent sous la terre. Ne parvenant pas à les convaincre que vous pourriez améliorer la situation, vous vous dirigez vers le mont lugubre et parvenez à vous frayer un chemin jusqu'à un portail effondré taillé dans la paroi. Des inscriptions y sont gravées. Elles évoquent le feu, des dangers et du sang. Des superstitions bonnes pour effrayer les locaux, mais qui ne vous font nullement reculer... Vous ouvrez alors un passage vers les profondeurs du volcan.

Vous y entrez.

INTRODUCTION

Sub Terra II : L'éveil de Typhaon est la seconde extension pour **Sub Terra II : Au bord de l'enfer**. Affrontez la toute puissante Légion cendrée ou endossez le pouvoir du dieu endormi et anéantissez vos amis – à vous de choisir...

Cette extension contient trois modules :

- Un nouveau mode temple (« Légion »)
- Un nouveau mode de jeu (« Typhaon »)
- Deux nouveaux Explorateurs

Le nouveau **mode temple** change les dangers que vous devez surmonter – il peut être utilisé avec n'importe quel mode de jeu. Le nouveau **mode de jeu** permet à un joueur supplémentaire d'affronter les Explorateurs – il peut être utilisé avec n'importe quel mode temple. Vous pouvez constituer n'importe quelle équipe d'**Explorateurs** avec n'importe quel mode temple et n'importe quel mode de jeu.

	Jeu de base (Au bord de l'enfer)	Extension 1 (La lumière d'Arima)	Extension 2 (L'éveil de Typhaon)
Mode Temple (en choisir un)	Tuiles de base	Intrépide	Légion
Mode de jeu (en choisir un)	Objectif de base	Arche	Typhaon
Explorateurs (au choix)	10	5	2

CONTENU

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1 plateau Typhaon | 2 tuiles Légion |
| 3 Gardiens archers | 1 tuile Gardien (l'Éternel) |
| 2 Gardiens explosifs | 3 marqueurs Mine |
| 1 Gardien Éternel | 1 marqueur Fortification |
| 2 fiches d'Explorateur | 1 marqueur Tourelle |
| 3 cartes Équipement | |
| 40 cartes Désolation | |
| 2 meeples Explorateur | |
| 2 tuiles latérales | |
| 2 tuiles Alarme | |
| 1 tuile Gardien (archer) | |
| 1 tuile Gardien (explosif) | |

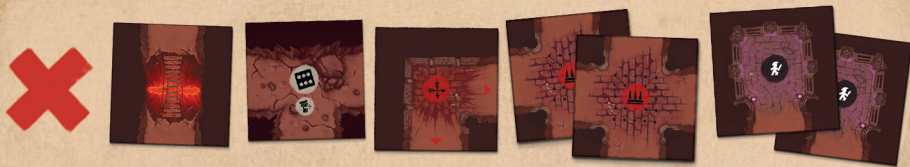


MODE TEMPLE : LÉGION

MISE EN PLACE

Pendant la mise en place, retirez ces sept tuiles du jeu de base du Sac de tuiles :

- 1 x Pont
- 1 x Ruines (en T, indiquant 6)
- 1 x Piège à fléchettes
- 2 x Piège à pics
- 2 x Gardien (cul-de-sac)

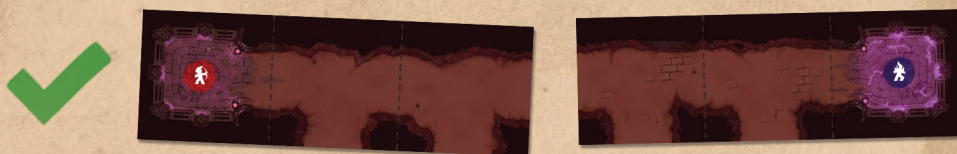


Ajoutez ces sept tuiles de l'extension dans le Sac de tuiles :

- 1 x Gardien archer
- 1 x Gardien explosif
- 1 x Gardien Éternel
- 2 x Légion
- 2 x Alarme



Enfin, remplacez les deux tuiles Latérales du jeu de base par les versions Gardien archer et Gardien explosif de l'extension.



(Le reste de la mise en place se fait comme pour le jeu de base.)


TUILES



GARDIEN ARCHER (x1) GARDIEN EXPLOSIF (x1)

Ces tuiles fonctionnent comme les tuiles Gardien (fantassin) du jeu de base, sauf qu'elles font apparaître des types de Gardiens différents.

Quand une tuile Gardien est mise en jeu, placez dessus un Gardien du type approprié (fantassin, archer ou explosif).

Quand vous obtenez un symbole Réveiller un Gardien  sur un dé de Péril, trouvez la tuile Gardien de n'importe quel type la plus proche de votre Explorateur et placez-y un Gardien du type approprié.

- S'il n'y a plus de Gardiens de ce type dans la réserve, trouvez la tuile Gardien la plus proche correspondant à un Gardien disponible.

- Si aucune tuile Gardien ne correspond à l'un des Gardiens disponibles, aucun Gardien n'est placé.



GARDIEN ÉTERNEL (x1)



Quand cette tuile est mise en jeu, le Gardien Éternel y est placé couché. Il est endormi... pour le moment...

Contrairement aux autres tuiles Gardien, cette tuile ne génère pas d'autres Gardiens pendant le reste de la partie. Une fois placée, cette tuile n'a plus de spécificité.



LÉGION (x2)

Ces tuiles arrivent en jeu avec sur elles trois Gardiens, du type indiqué sur la tuile. S'il n'y a pas assez de Gardiens dans la réserve, placez-en autant que possible.

Contrairement aux autres tuiles Gardien, ces tuiles ne génèrent pas d'autres Gardiens pendant le reste de la partie. Une fois placées, ces tuiles n'ont plus de spécificité.



ALARME (x2)

Si un Explorateur sur cette tuile ou sur une tuile adjacente et connectée obtient un symbole Piège  sur un dé de Péril, traitez ce symbole comme un résultat Réveiller un Gardien .



=



Mode Typhaon

Les tuiles Alarme fonctionnent différemment dans le mode de jeu Typhaon : lorsqu'une tuile Alarme est déclenchée, Typhaon peut prendre dans la réserve un Gardien de n'importe quel type et le placer sur n'importe quelle tuile Gardien du même type (c'est-à-dire que Typhaon choisit le type de Gardien et où il apparaît en réponse à l'alarme).

GARDIENS

Avec cette extension, il y a maintenant quatre types différents de Gardiens :



Gardiens fantassins (x5)
(Ce sont les cinq Gardiens « normaux » de la boîte de base.)



Gardiens archers (x3)
Moins rapides que les fantassins, mais ils peuvent attaquer à distance.




Gardiens explosifs (x2)
Plus rapides que les fantassins, mais ils explosent quand ils attaquent, blessant tous les Explorateurs présents sur la tuile.



Le Gardien Éternel (x1)
Implacable, fatal et presque inarrêtable. Craignez-le !

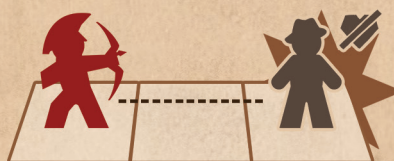
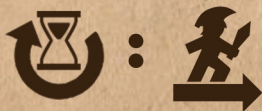


GARDIENS ARCHERS

À la fin d'un tour de jeu, ils s'activent **une fois** (et pas deux). Ils s'activent aussi lorsqu'un symbole Activer les Gardiens  est obtenu sur un dé de Péril.

Quand un Gardien archer s'active, il réalise la première action disponible de la liste qui suit :

1. TIRER : s'il voit un Explorateur actif à deux tuiles ou moins de sa position, il tire et fait perdre ♥ à l'Explorateur le plus proche qu'il peut voir.



2. SE DÉPLACER : s'il ne peut pas tirer, il se déplace d'une tuile en direction de l'Explorateur actif le plus proche, si le chemin n'est pas bloqué par un marqueur Éboulis.


3. CREUSER : s'il ne peut pas se déplacer, il enlève le marqueur Éboulis adjacent.

Contrairement aux Gardiens fantassins, les Gardiens archers n'attaquent pas les Explorateurs qui quittent leurs tuiles.



GARDIENS EXPLOSIFS



Les Gardiens explosifs s'activent **trois fois** à la fin de chaque tour de jeu (et non deux fois comme les Gardiens fantassins). Ils s'activent également une fois lorsque vous obtenez un symbole Activer les Gardiens  sur un dé de Pêril.

Quand un Gardien explosif s'active, il réalise la première action disponible de la liste qui suit :

1. EXPLOSER : s'il est sur la même tuile qu'un Explorateur actif, le Gardien explose. Tous les Explorateurs présents sur la tuile perdent ♥♥ et le Gardien explosif retourne dans la réserve.



2. SE DÉPLACER : s'il ne peut pas exploser, il se déplace d'une tuile en direction de l'Explorateur actif le plus proche, si le chemin n'est pas bloqué par un marqueur Éboulis.

3. CREUSER : s'il ne peut pas se déplacer, il enlève le marqueur Éboulis adjacent.

Contrairement aux Gardiens fantassins, les Gardiens explosifs n'attaquent pas les Explorateurs qui quittent leurs tuiles.

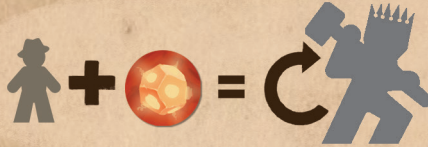
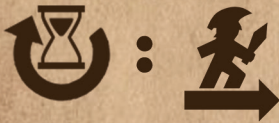



L'ÉTERNEL



Quand la tuile Gardien Éternel est mise en jeu, le gardien Éternel est placé dessus, couché (inactif). Tant qu'il est inactif, il est sans danger mais est indestructible.

Il reste inactif jusqu'à ce que l'Artefact soit récupéré. Il s'éveille alors (placez-le en position debout).

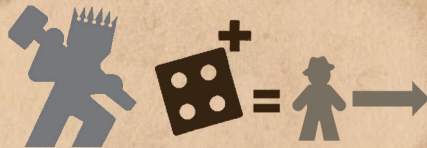


À partir de ce moment, il s'active **une fois** à la fin de chaque tour de jeu (et non deux fois comme les Gardiens fantassins). Il s'active aussi lorsque vous obtenez un symbole Activer les Gardiens  sur un dé de Péril.

Quand l'Éternel s'active, il réalise la première action disponible de la liste qui suit :

- 1. S'ÉVEILLER** : s'il est inactif, l'Éternel s'éveille (placez-le en position debout).
- 2. ATTAQUER** : si l'Éternel est sur la même tuile qu'un Explorateur actif, un Explorateur de cette tuile perd ♥♥♥♥.
- 3. SE DÉPLACER** : s'il ne peut pas attaquer, il se déplace d'une tuile en direction de l'Explorateur actif le plus proche, si le chemin n'est pas bloqué par un marqueur Éboulis.
- 4. CREUSER** : s'il ne peut pas se déplacer, il enlève le marqueur Éboulis adjacent.

Si un Explorateur tente de quitter la tuile sur laquelle se trouve l'Éternel éveillé, il doit lancer le dé et obtenir un résultat de 4 ou plus pour y parvenir sans dommage. En cas d'échec, il perd ♥♥♥♥.



Si l'Éternel devait être détruit, il tombe à terre sur sa tuile et redevient inactif (il s'éveillera lors de sa prochaine activation).



L'Éternel n'est définitivement éliminé que si la tuile sur laquelle il se trouve est retournée côté Volcan du fait de l'éruption. Il disparaît alors dans la lave, mais à ce stade il est peut-être déjà trop tard pour s'échapper !



RAPPEL : le Chef d'Expédition détermine dans quel ordre sont activés les Gardiens.





MODE DE JEU : TYPHAON

Ce mode de jeu ajoute un joueur qui va s'opposer aux Explorateurs. Le jeu peut ainsi être joué jusqu'à sept joueurs.

MISE EN PLACE

1. Cet adversaire reçoit le plateau Typhaon. Il s'assied à la droite du Chef d'Expédition. Il jouera donc en dernier lors de chaque tour de jeu.



2. Parcourez les cartes Désolation et sélectionnez celles qui correspondent au nombre d'Explorateurs en jeu (3, 4, 5 ou 6). Mélangez ces cartes et remettez les autres dans la boîte.



3. Typhaon pioche les trois premières cartes du paquet Désolation et les garde en main sans les dévoiler.



4. Placez le marqueur Éruption sur le plateau Volcan, en fonction du nombre d'Explorateurs en jeu (Typhaon n'en est pas un) :

3 Explorateurs	4 Explorateurs	5 Explorateurs	6 Explorateurs
27	21	18	16

5. Enfin, **laissez les dés de Péril dans la boîte**, vous n'en n'aurez pas besoin.

(Le reste de la mise en place se fait comme pour le jeu de base.)

NOUVEL OBJECTIF

Si l'Artefact quitte le temple, les Explorateurs **GAGNENT** !
Si la partie se termine avant, Typhaon **GAGNE** !

NOUVEL OBJECTIF

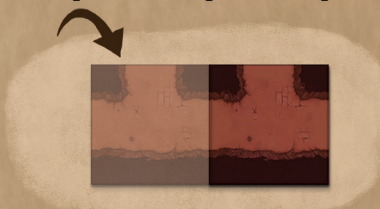
Les Explorateurs ne lancent plus de dé de Péril. Les périls vont maintenant provenir des cartes Désolation. À la fin de chaque tour de jeu, une fois que tous les Explorateurs ont joué leur tour, Typhaon entame le sien. Il effectue les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Construire le temple

Piochez une tuile du Sac de tuiles.

Vous pouvez la placer n'importe où, pourvu que :

a) elle se connecte à une autre tuile,



b) elle ne commence pas une nouvelle colonne, sauf s'il y a déjà au moins deux tuiles dans la colonne précédente,



c) il ne s'agisse pas d'une tuile Clé.



Lors du placement d'une tuile, les effets se déclenchent normalement. Si vous décidez de ne pas placer la tuile, remettez-la dans le Sac de tuiles.

2. Répandre la désolation

Jouez une carte Désolation de votre main et piochez une nouvelle carte pour la remplacer. Si le paquet est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former un nouveau paquet. Si l'Artefact a été récupéré, effectuez cette action une seconde fois.

Après avoir effectué ces deux actions, le tour de jeu se termine normalement (les Gardiens s'activent et le marqueur Éruption se déplace).

Typhaon ne contrôle pas les Gardiens. Une fois placés sur une tuile, ils se comportent normalement.

CARTES DÉSOLOCATION

Il y a six types de cartes Désolation :



DÉSESPOIR

Tous les Explorateurs perdent ♥.



LAVE

Traitez chaque symbole Lave 🔥 comme l'obtention d'un symbole Lave 🔥 sur le dé de Péril. Néanmoins, si le volcan est entré en éruption, la lave ne se répand qu'une seule fois (voir plus loin).



EFFONDREMENT

Traitez chaque symbole Effondrement 🏢 comme l'obtention d'un symbole Effondrement 🏢 sur le dé de Péril.



PIÈGE

Traitez cette carte comme si chaque Explorateur venait d'obtenir un symbole Piège ⚡ sur le dé de Péril (le même piège peut se déclencher plusieurs fois si plusieurs Explorateurs sont à proximité).



RÉVEILLER LES GARDIENS

Choisissez l'une des options :

a) Prenez le nombre indiqué de Gardiens dans la réserve, peu importe leur type. Placez ces Gardiens sur des tuiles correspondant à leur type (ces Gardiens s'activeront normalement à la fin du tour).

ou

b) Activez tous les Gardiens une fois.



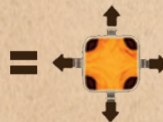
ACTIVER LES GARDIENS

Activez tous les Gardiens deux fois.

LE VOLCAN

Le comportement du Volcan est légèrement modifié. Maintenant, le Volcan entre en éruption dès que le marqueur atteint zéro. Il n'est pas nécessaire d'attendre un symbole Lave. Si ceci ne fait pas gagner Typhaon immédiatement, la lave va alors se propager deux fois à la fin de chaque tour de jeu (comme dans le jeu de base).

De plus, chaque carte Désolation Lave, Piège ou Effondrement qui est jouée fait progresser la lave une fois de plus (peu importe le nombre de symboles sur la carte, la lave ne se répand qu'une fois à chaque fois qu'une telle carte est jouée, en plus des deux fois à la fin du tour).



EXPLORATEURS : LA FACULTÉ

Cette extension propose deux nouveaux Explorateurs à ajouter à vos équipes. Ils appartiennent à la Faculté, un groupe de chercheurs qui étudie les phénomènes étranges.

Vous pouvez mélanger ces Explorateurs avec ceux du jeu de base ou d'autres extensions.

L'INVENTRICE

Mine ●

Déployez une Mine.

Fortification ●●

Déployez une Fortification.

Tourelle ●●●

Déployez une Tourelle (elle arrive en jeu avec ♥♥♥ et ne peut pas tirer lors de ce tour).



Déployer un objet signifie que vous placez un objet du type indiqué sur votre tuile. S'il ne vous reste plus assez d'objets de ce type dans votre stock, vous pouvez au préalable détruire un objet déjà déployé. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un objet peut être déployé au cours de la partie.

Les objets déployés retournent dans votre stock quand ils sont détruits.



MINE

STOCK : 3

Quand un Gardien entre (ou est mis en jeu) sur une tuile contenant une Mine :

1. Détruisez une Mine de cette tuile.
2. Détruisez tous les Gardiens présents sur la tuile.
3. Tous les Explorateurs présents sur la tuile perdent ♥.

(Les Mines n'explorent pas immédiatement lorsqu'elles sont placées sur une tuile où se trouve déjà un ennemi. Par contre les mines doivent exploser dès qu'elles le peuvent.)

FORTIFICATION

STOCK : 1

Les Explorateurs et la Tourelle sur la même tuile que la Fortification ne peuvent pas perdre de ♥ sauf en cas d'attaque de Gardien. Se dépasser coûte toujours ♥.

TOURELLE

STOCK : 1

Au début de chaque tour de l'Inventrice, vous pouvez éliminer un ennemi visible par la Tourelle et situé à une ou deux tuiles de distance, mais pas sur sa propre tuile.

La Tourelle est traitée comme un Explorateur sauf qu'elle n'a pas de tour de jeu, qu'elle ne peut pas effectuer d'action et qu'elle ne peut pas être déplacée.

Si la Tourelle perd tous ses ♥, elle est détruite et retourne dans votre stock.

- Les Gardiens poursuivent et attaquent la Tourelle. Les tuiles et capacités peuvent lui faire perdre des ♥, y compris vos propres Mines !
- Votre Fortification peut permettre à la Tourelle de ne pas perdre de ♥.
- La Tourelle peut être réparée grâce aux actions des Explorateurs (exemple : Soigner).
- L'Inventrice détermine la cible visée par la Tourelle.
- La Tourelle ne compte pas comme un Explorateur pour déterminer la position initiale du marqueur Éruption ou pour le calcul de votre score final.

LE CARTOGRAPHE

Cartographe ●

Révélez une tuile à une ou deux tuiles de distance de votre position.



Dissuader

Si vous, ou un autre Explorateur, deviez poser une tuile à une ou deux tuiles de distance de votre position, vous pouvez la remettre dans le Sac de tuiles à la place.



Cartographe

- C'est l'équivalent d'une action Révéler, comme si vous étiez sur une tuile adjacente et connectée. Vous n'avez pas besoin d'être capable d'entrer sur cette tuile (c'est-à-dire que vous pouvez placer une tuile de l'autre côté d'un Éboulis).
- Vous devez spécifier à proximité de quelle tuile vous allez placer la nouvelle tuile et dans quelle direction, avant de la prendre dans le Sac de tuiles.
- Vous pouvez toujours utiliser Dissuader pour finalement ne pas placer la tuile.

Dissuader

- Cette capacité est optionnelle ! Vous avez le choix de laisser placer la tuile ou au contraire de l'empêcher, une fois que vous avez vu la tuile.
- Si le placement de la tuile est bloqué, les points d'action utilisés sont tout de même perdus.
- Si la tuile rejetée devait être placée grâce à l'action Explorer, l'Explorateur ne se déplace pas puisqu'il n'y a pas de tuile où aller.
- Cette capacité n'affecte que les tuiles provenant du Sac de tuiles.
Les tuiles suivantes ne sont pas affectées :
 - Le Sanctuaire
 - Les tuiles Journal de l'Aristocrate
 - Les tuiles Transmutées de la Magicienne (de l'extension la Lumière d'Arma)
- La tuile doit être placée à une ou deux tuiles de distance de vous pour pouvoir utiliser Dissuader, peu importe à quelle distance se trouve l'Explorateur qui doit la placer.
- Vous ne pouvez malheureusement pas bloquer Typhaon lorsqu'il place une tuile, celui-ci n'étant pas un Explorateur.

REMERCIEMENTS

Tim Pinder : conception du jeu et direction créative

Rose Atkinson : développement du jeu et de la narration

Leigh Murphy & Heather McDade : assistance au développement

Diana Franco Campos : illustrations

Marco Luna Villela : conception graphique

Peter Blenkharn : management de projet

Stéphane Daudier : version française

Julia Brétéché : maquettage

Consultants pour le développement des personnages :

Tia Brawn

Patrick Lickman

Sye Robertson

Ursula Searle

Fawn Hunkins-Beckford

Breyana Scales

Lee Hulme

Skyler Klee

Testeurs :

Charlie Cole

Colin Gulliver

Ben Parbury

Jenny Walker



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). Il se consacre au développement de jeux innovants et stimulants qui transmettent des histoires émouvantes et des idées fortes. Au cours de l'année précédente, il a recruté de jeunes créateurs pour développer les jeux.

NUTS! PUBLISHING

Fondée en 2011 par 4 passionnés d'Histoire et de jeux de simulation, Nuts! Publishing est une société française de création et d'édition de jeux. Après la publication de plusieurs jeux d'Histoire très bien reçus par la critique (Phantom Fury, Urban Operations, ...), Nuts! a décidé d'étendre son catalogue aux jeux de plateau. Sa ligne éditoriale est dès lors l'Histoire mais aussi les situations de conflits fictifs (science-fiction, heroic fantasy, ...), l'exploration...

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 :

 www.nutspublishing.com
 facebook.com/nutspublishingfr

Nous allons créer des jeux formidables, allez-vous nous rejoindre ?





NUTS! PUBLISHING, MMXXI