
SUB TERRA VOL. II
**LA LUMIÈRE
D'ARIMA**



SUB TERRA II LA LUMIÈRE D'ARIMA – LIVRET DE RÈGLES.
NUTS! PUBLISHING, MMXXI



« ...ainsi, au plus profond de la fournaise d'Arima, les chaînes de Typhaon seront brisées. Son rugissement fendra la terre et son linceul obscurcira le soleil. Notre monde connaîtra sa fin. Rien n'est éternel... »

Des rêves troublants vous hantent – aperçus d'une dévastation qui n'est pas encore survenue.

Vos visions vous ont conduit sur l'île isolée d'Aenaria, au milieu de la Mer Tyrrhénienne, là où le Mont Arima sommeille au-dessus de collines verdoyantes.

Les autochtones se méfient des visiteurs et votre cargaison étrange les inquiète. Ils préfèrent garder leurs distances. Cependant vous devez empêcher l'apocalypse qui approche, alors vous suivez votre limier qui vous mène vers des ruines étranges sur les hauteurs de la montagne. Vous finissez par atteindre un portail effondré, taillé dans la paroi. Des inscriptions y parlent de feu, de danger et de sang. Vous vous prémunissez contre le mal qui réside à l'intérieur, avant de préparer l'Arche pour son dernier voyage.

Vous entrez.

INTRODUCTION

Sub Terra II : La lumière d'Arima est la première extension pour **Sub Terra II**.

Rejoignez les mystérieux voyageurs du Cercle et faites face à de nouveaux dangers en tentant de détruire les forces maléfiques tapies sous la montagne.

Cette extension contient trois modules :

- Un nouveau mode temple (« Intrépide »)
- Un nouveau mode de jeu (« Arche »)
- Cinq nouveaux Explorateurs (« Le Cercle »)

Le nouveau **mode temple** change les périls que vous devez surmonter – il peut être utilisé avec n'importe quel mode de jeu.

Le nouveau **mode de jeu** change l'objectif de votre équipe – 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

- 6 fiches d'Explorateur
- 1 fiche d'Arche
- 13 cartes de Tarot
- 5 meeples d'Explorateur
- 1 meeples de Chien
- 1 meeples d'Arche
- 3 tuiles Transmutées
- 3 tuiles Explosion
- 3 tuiles Serpent
- 2 tuiles Légion
- 2 tuiles Piège à rocher
- 2 tuiles Fosse
- 9 marqueurs Serpent
- 9 marqueurs Explosion
- 2 marqueurs Danger/Éboulis



MODE TEMPLE : INTRÉPIDE

MISE EN PLACE

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

- 5 x Lave
- 3 x Ruines (1, 2, 3)
- 1 x Piège à fléchettes
- 1 x Piège à pics
- 1 x Gardien (en L)
- 1 x Pont

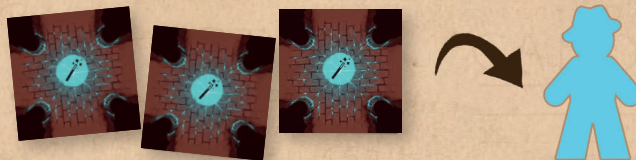


Ajoutez ces douze tuiles de l'extension dans le Sac de tuiles :

- 3 x Explosion
- 3 x Serpent
- 2 x Fosse
- 2 x Légion
- 2 x Piège à rocher



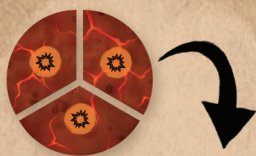
Mettez de côté les trois tuiles Transmutées. Elles ne peuvent être utilisées que par la Magicienne.




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

TUILES

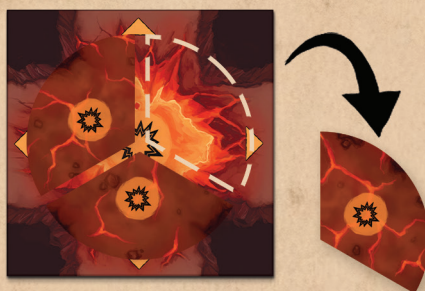
EXPLOSION (X3)




Trois marqueurs Explosion sont posés sur ces tuiles lorsqu'elles arrivent en jeu.


Quand le dé de Péril tombe sur la face Lave , pour chaque tuile Explosion du temple :

- Enlevez un marqueur Explosion de la tuile.



- Quand le dernier marqueur Explosion est retiré d'une tuile, celle-ci explose : tous les Explorateurs sur cette tuile ou sur une tuile adjacente et connectée perdent  et les ennemis présents sur ces tuiles sont éliminés.



- S'il n'y avait plus de marqueur Explosion sur la tuile, tous les Explorateurs présents sur la tuile ou une tuile adjacente et connectée perdent .




SERPENT (X3)

Un seul marqueur Serpent est posé sur ces tuiles lorsqu'elles arrivent en jeu.



Quand un Explorateur actif entre sur une tuile Serpent, enlevez tous les marqueurs Serpent de la tuile. L'Explorateur perd ♥ par marqueur Serpent enlevé de cette façon.



Quand le dé de Péril tombe sur la face Effondrement  et que le lancé de dé qui suit donne 1, 2 ou 3, toutes les tuiles Serpent s'activent :

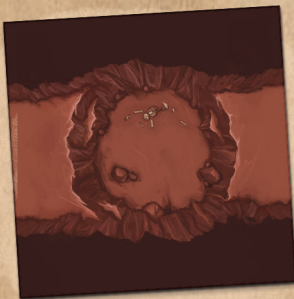


S'il y a un Explorateur actif (donc qui n'est pas à terre) sur cette tuile, il perd ♥ (le joueur dont c'est le tour choisit qui perd le ♥ s'il y a plusieurs Explorateurs actifs présents).

Sinon, s'il n'y a pas d'Explorateur actif et moins de 3 marqueurs Serpent sur la tuile, ajoutez-y un marqueur Serpent.



(Il ne peut jamais y avoir plus de trois marqueurs Serpent sur une même tuile.)



FOSSE (X2)

Les Explorateurs entrent sur la tuile Fosse normalement. Cependant, ils ne peuvent ni Se déplacer, ni Explorer depuis une Fosse s'il n'y a pas un autre Explorateur actif présent sur leur tuile de destination.


Toutefois, les Explorateurs peuvent sortir de la Fosse en utilisant l'action Escalader, même s'il n'y a pas d'Explorateur actif à proximité.

ESCALADER

Effectuez une action Se déplacer depuis une Fosse.


PIÈGE À ROCHER (X2)

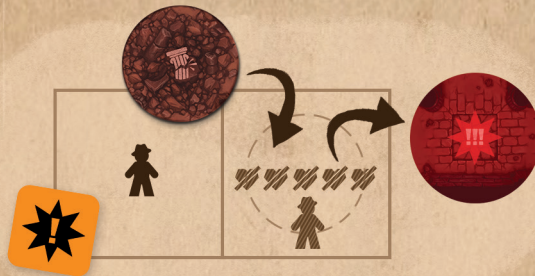


Si un Explorateur sur cette tuile ou sur une tuile adjacente et connectée obtient un symbole Piège  sur un dé de Péril, ce piège se déclenche :

- S'il n'y a ni marqueur Danger, ni marqueur Éboulis sur la tuile, placez-y un marqueur Danger.



- S'il y avait déjà un marqueur Danger sur la tuile, enlevez-le et la tuile s'effondre. Placez un marqueur Éboulis sur la tuile, les Gardiens présents sont éliminés et tous les Explorateurs qui s'y trouvent perdent .



- S'il y avait déjà un marqueur Éboulis sur la tuile, il ne se passe rien de plus.

Il s'agit de marqueurs Éboulis normaux : il n'est pas possible d'entrer sur une tuile avec un marqueur Éboulis et il faut d'abord utiliser l'action Creuser. Une fois que le marqueur Éboulis a été retiré, le Piège à rocher peut s'activer à nouveau.



LÉGION (X2)

Trois Gardiens sont posés sur ces tuiles lorsqu'elles arrivent en jeu (s'il ne reste pas trois Gardiens dans la réserve, placez-en autant que possible).



Contrairement aux tuiles Gardien classiques, les tuiles Légion ne font pas apparaître de Gardien supplémentaire jusqu'à la fin de la partie. Une fois arrivée en jeu cette tuile n'a plus de spécificité.

MODE DE JEU : ARCHE

MISE EN PLACE

Au début de la partie, placez l'Arche au carrefour de la tuile de départ, avec les Explorateurs. Placez trois Points de vie sur la fiche de l'Arche.



L'Arche ne compte pas comme étant un Explorateur pour la mise en place du marqueur Éruption sur le plateau Volcan.

(Le reste de la mise en place se fait normalement.)

NOUVEL OBJECTIF

Dans ce mode de jeu, vous ne cherchez plus à récupérer l'Artefact. À la place, vous essayez d'éliminer une fois pour toutes le mal qui règne dans le temple, en disposant l'Arche, la plus puissante relique connue, au cœur du volcan qui a vu naître le tourment qui menace la Terre. Dans ce but, vous devez amener l'Arche jusqu'au Sanctuaire avant que le volcan n'entre en éruption.

- Si les trois clés sont placées sur la tuile du Sanctuaire et que l'Arche est sur la corniche du Sanctuaire, vous remportez la partie !



- Si le volcan entre en éruption ou que tous les Explorateurs sont à terre, vous perdez la partie.

COMMENT JOUER

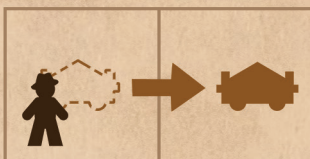
L'Arche est considérée comme un Explorateur, sauf pour les points suivants :

- L'Arche n'a pas de tour de joueur, elle n'appartient pas à un joueur et n'effectue pas d'action.
- L'Arche peut uniquement être déplacée grâce aux actions Pousser ou Tirer (voir ci-dessous).

Quand un Explorateur est sur la même tuile que l'Arche, il peut effectuer l'action suivante :

POUSSER ●

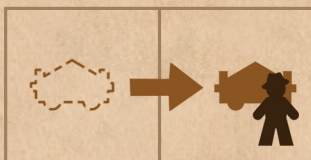
Si l'Arche n'est pas à terre, elle bouge comme si elle effectuait l'action Se déplacer (choisissez la direction dans laquelle l'Arche se déplace, mais ne vous déplacez pas avec).



Quand un Explorateur est sur une tuile adjacente et connectée à la tuile où se trouve l'Arche, il peut effectuer l'action suivante :

TIRER ●●

Si l'Arche n'est pas à terre, elle bouge sur votre tuile, si possible, comme si elle utilisait l'action Se déplacer.



NOTES:

- L'Aristocrate ne peut pas demander à l'Arche de se déplacer par elle-même.
- La Magicienne ne peut pas utiliser Permutation pour changer de place avec l'Arche.
- La Cartomancienne ne peut pas Tirer les cartes pour déplacer l'Arche ou lui faire exécuter une action.
- L'Arche ne peut pas sortir d'une Fosse s'il n'y a pas d'Explorateur sur la tuile de destination.
- L'Arche ne peut pas entrer sur une tuile Pont si elle est occupée par un autre Explorateur. Quand l'Arche est sur le Pont, elle empêche les Explorateurs d'y entrer. Ainsi, il vous faudra un Explorateur pour pousser l'Arche sur un Pont, et un autre pour la tirer depuis l'autre côté du Pont.
- Les Gardiens poursuivent et attaquent l'Arche comme s'il s'agissait d'un Explorateur.
- Les tuiles, périls et capacités font perdre des ♥ à l'Arche, comme s'il s'agissait d'un Explorateur.
- L'Arche peut être réparée par des Explorateurs situés sur la même tuile (avec l'action Soigner), ainsi que par les actions spécifiques de certains Explorateurs, comme Guérir (Guérisseuse) ou Ranimer (Prêtre).
- L'Arche tombe à terre quand elle perd son dernier Point de vie. Dans ce cas, elle ne peut plus être déplacée jusqu'à ce qu'elle soit soignée.

EXPLORATEURS : LE CERCLE

Cette extension contient cinq nouveaux Explorateurs que vous pouvez incarner. Le Cercle est une organisation secrète d'individus dotés de pouvoirs magiques. Ils sont le dernier rempart de l'humanité contre les menaces surnaturelles.

Ces personnages sont particulièrement efficaces en équipe, mais vous pouvez aussi les inclure avec des Explorateurs de la boîte de base ou d'autres extensions.

Cette extension apporte un nouveau domaine de prédilection pour les Explorateurs, les Attaquants. Si vous souhaitez former une équipe équilibrée, vous pouvez les considérer comme les équivalents des Défenseurs.



Attaquant

LA MAGICIENNE

Permutation ●

Échangez votre place avec celle d'un autre Explorateur, sauf si vous ou cet Explorateur possédez l'Artefact (ceci ne compte pas comme un déplacement).



Transmutation (x3) ●●

Retirez tous les marqueurs de votre tuile actuelle, puis remettez-la dans le Sac de tuiles. Remplacez-la par une tuile Transmutée (les Explorateurs, les ennemis et les objets restent sur place).



Permutation

- La Permutation est instantanée : vous échangez vos places immédiatement.
- La Permutation n'est pas considérée comme une action Se déplacer : vous ne déclenchez pas de Pièges à pics et vous n'êtes pas attaqués par les Gardiens en quittant votre tuile.
- Vous ne pouvez pas utiliser Permutation pour échanger votre place avec l'Arche, mais vous pouvez échanger votre place avec celle du Chien.

Transmutation

- Vous ne pouvez pas utiliser Transmutation sur la tuile Entrée, sur une tuile Latérale ou sur le Sanctuaire.
- Tous les marqueurs sont enlevés, mais les objets (Clé, Artefact), les Gardiens et les Explorateurs restent en place.
- Si cette capacité est utilisée après que le Sanctuaire ait été découvert, celui-ci ne change pas de place, même si, du fait de cette action, le Sac de tuiles n'est plus vide.
- La tuile Transmutée n'a aucune spécificité. Une fois placée, elle se comporte comme une tuile Normale.

LE DRESSEUR

Appeler ●●

Placez le Chien sur votre tuile. Il arrive avec tous ses Points de vie.



Diriger ●●

Le Chien effectue une des Actions Canines (si possible).



LE CHIEN

Le Chien peut effectuer gratuitement une Action Canine pendant le tour du Dresseur, avant le jet du dé de Péril.

Quand le Chien a perdu tous ses Points de vie, il s'enfuit. Retirez-le alors du Temple (utiliser l'action Appeler le fait revenir).



Actions Canines

- Effectuez jusqu'à trois actions Se déplacer
- Éliminez un ennemi présent sur sa tuile
- Effectuez une action Creuser
- Effectuez une action Escalader
- Redonnez un ♥ au Chien

Le Chien

Le Chien compte comme un Explorateur, sauf qu'il n'a pas de tour de joueur et qu'il ne peut pas effectuer d'actions normales (il ne peut notamment pas Révéler, Explorer ou Soigner les autres).

- Le Chien commence la partie en réserve et non sur la tuile de départ.
- Les Gardiens le poursuivent et l'attaquent, comme un Explorateur. Les tuiles et les capacités peuvent lui faire perdre des ♥.
- Si le chien perd tous ses ♥, il retourne instantanément dans la réserve.
- Le Chien peut effectuer gratuitement une Action Canine n'importe quand pendant le tour du Dresseur, avant le jet du dé de Péril, même si le Dresseur est à terre.
- Le Dresseur prend toutes les décisions pour le Chien.
- Le Chien ne compte pas comme étant un Explorateur pour la mise en place du marqueur Éruption sur le plateau Volcan. Il ne compte pas non plus comme un Explorateur pour déterminer le score final (il survit toujours).

Appeler

- Appeler fait venir le Chien et n'en crée pas un nouveau. Donc le Chien n'a toujours qu'une Action Canine gratuite pendant le tour du Dresseur.
- Vous pouvez Appeler le Chien, même s'il est déjà dans le Temple. Quelle que soit la distance, il apparaît instantanément sur votre tuile, en pleine forme. Ceci ne compte pas comme une action Se déplacer de la part du Chien.

Diriger

- Diriger permet au Chien d'effectuer une deuxième Action Canine (en plus de son action gratuite).

LE COLOSSE

Récupération ●●●●
Récupérez tous vos ♥ perdus.



Fracasser ●●
Éliminez tous les ennemis situés sur votre tuile.



Soutien
Votre tuile ne peut pas s'effondrer.

Soutien

- Ceci s'applique à la fois aux tuiles Ruines et aux tuiles Piège à rocher (pour lesquelles le marqueur Danger reste présent sur la tuile).

L'AS DE L'ÉVASION

Disparition
Les ennemis vous ignorent (ils ne vous poursuivent pas, ne vous attaquent pas et ne vous blessent pas quand vous déplacez). Vous ignorez les murs quand vous vous déplacez.



Frappe ●
Éliminez un ennemi situé sur votre tuile. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous ne bénéficiez plus de Disparition.



Disparition

- Les ennemis s'activent comme si vous n'étiez pas là, ils se déplacent sans vous voir et vont attaquer d'autres Explorateurs. Vous ne serez pas blessée par des Gardiens en vous déplaçant. En revanche, vous faites tout de même apparaître des Gardiens au plus près de vous si vous obtenez un symbole Réveiller un Gardien sur un dé de Péril.
- Vous pouvez vous déplacer d'une tuile à une autre tuile adjacente et non connectée, comme s'il n'y avait pas de mur. Ceci s'applique aussi à des actions de déplacement comme Courir ou Escalader. Vous ne pouvez cependant ni Révéler, ni Explorer à travers un mur.

Frappe

- Frapper vous empêche de bénéficier de la Disparition jusqu'au début de votre prochain tour, quel que soit le nombre de Frappes effectuées lors de ce tour. Pendant ce laps de temps, les ennemis vous voient, ils peuvent vous poursuivre et vous attaquer, et vous ne pouvez plus traverser les murs.

LA CARTOMANCIENNE

Vision ●

Piochez une tuile du Sac de tuiles. Vous pouvez soit la révéler en la plaçant à proximité d'un autre Explorateur actif, soit la replacer dans le Sac.



Méditer ●●

Piochez une carte de tarot au hasard.



Vision

- Vous n'avez pas à décider à l'avance où ira la tuile tirée ni si vous la placerez ou pas. Vous pouvez la voir avant de décider.
- Si vous décidez de placer la tuile, elle doit être connectée à une tuile sur laquelle se trouve un autre Explorateur.
- Tout ce qui doit se passer lors du placement de cette tuile se déroule normalement (comme le placement d'un marqueur ou l'apparition d'un Gardien).
- Si vous décidez de ne pas placer la tuile, elle retourne dans le Sac sans déclencher d'effet.

Méditer

- Au début de la partie, mélangez le jeu de tarot.
- Les cartes de tarot vous offrent des actions utilisables une fois. Vous gardez la carte jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser.
- Pour utiliser une carte de tarot, dépensez le nombre de points d'action indiqué sur la carte, puis défaussez-la. Déclenchez ensuite l'effet de la carte, décrit sur la page suivante.



LE TAROT

	Nom	Coût	Effet
I.	La Quête	●●	Tous les autres Explorateurs actifs peuvent effectuer une action qui coûte ●.
II.	La Montagne	●●	Enlevez tous les marqueurs Éboulis de toutes les tuiles.
III.	La Tour	●●	Placez un marqueur Consolidation sur une tuile de votre choix. Pour le reste de la partie, ignorez les spécificités de la tuile qui est donc considérée comme Normale.
IV.	Le Cœur	●●	Tous les autres Explorateurs regagnent ♥.
V.	Le Traître	●	Choisissez un autre Explorateur actif. Il peut effectuer jusqu'à trois actions Se déplacer.
VI.	L'Enfer	●●	Choisissez une tuile. Détruisez tous les ennemis situés sur cette tuile et sur les tuiles adjacentes et connectées.
VII.	La Chute	●	Choisissez une tuile. Détruisez tous les ennemis situés sur cette tuile.
VIII.	Les Ténèbres	●	Jusqu'au début de votre prochain tour, les ennemis ne peuvent pas s'activer.
IX.	Le Survivant	●	Choisissez un autre Explorateur. Jusqu'au début de votre prochain tour, il ne peut pas perdre de ♥.
X.	Le Retour	●●	Choisissez un autre Explorateur. Il regagne tous ses ♥.
XI.	Le Néant	●	Détruisez n'importe quel mur.
XII.	Le Roi enchaîné	●●●●	Détruisez tous les ennemis en jeu.
XIII.	Le Nexus	●	Piochez trois cartes de tarot et défaussez-en deux.

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 Blenkarn : management de projet

Testeurs :
Charlie Cole
Colin Gulliver
Ben Parbury
Jenny Walker

Stéphane Daudier : version française
Julia Brétéché : maquette



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