

Sub Terra: Investigation (A nyomozás)

Tim (Sub Terra tervező): 2017.01.11.-i, aktuális és valószínűleg végleges verzió.

TARTOZÉKOK

- 1 Ügynök barlangásvázlat
- 1 Ügynökfigura (világoskék)
- 3 tárgyjelölő
- 3 tárgylapka (2 x zsákutca, 1 x sarok)
- 15 tárgykártya
- 3 "Doom" (végzet) veszélykártya
- 1 végzetjelző

BEVEZETÉS

A Sub Terra: Investigation moduláris kiegészítő a Sub Terra játékhoz. Dönthetsz úgy, hogy használd a Sub Terra játékban, az alábbi további előkészítő lépések végrehajtásával.

Ez a kiegészítő a Sub Terra eseményei után játszódik. Nem mindenki jutott ki élve. Most, egy misztikus vállalat segítségével visszatértek a barlangba, hogy megkeressék az elveszett barátaitokat.

TOVÁBBI ELŐKÉSZÍTŐ LÉPÉSEK

- **TÁRGYAK**
 - 1) Keverd bele a 4 tárgylapkát a lapkapakliba az előkészítés során, majd tedd vissza a három felső lapkát a dobozba anélkül, hogy megnéznéd őket.
 - 2) Keverd meg a tárgykártyákat és készíts paklit belőle.
- **VÉGZET**

Keverd bele a három végzetkártyát a nehézség szintnek megfelelő veszélykártyák közé. Ezután hozd létre a veszélykártyapaklit.

TÁRGYKÁRTYÁK

Ez a kiegészítő 15 **tárgykártyát** tartalmaz, amiket az új **tárgylapkákon** lehet begyűjteni a játék során. Amikor nálatok vannak, további képességeket ad a barlangászoknak. Ezek kétféleképpen lehetnek:

- **AKCIÓ**

A köröd során ezeket a tárgyakat eldobhatod, hogy használd az egyszeri hatásukat. Ehhez szükséges lehet egy vagy két akciópont elköltése, ahogy a kártyán fel van tüntetve.
- **PASSZÍV**

Ezek a tárgyak folyamatos passzív hatást biztosítanak a barlangásznak, aki megszerezte, vagy eldobhatók, hogy bizonyos eseményeket módosítsanak.

A tárgyakat a barlangász átadhatja egy másik barlangásznak az *Átadás* akcióval:

Átadás

Mozgass egy tárgyat egy ezen a lapkán álló barlangásztól egy másik, ezen a lapkán álló barlangásznak, az összes érintett játékos beleegyezésével.

A tárgyakat nem használhatja eszméletlen barlangász, de át lehet adni egy másik, ugyanazon a lapkán álló barlangásznak.

Nincs korlátja, hogy egy barlangásznál hány tárgy lehet, vagy hányat használhat.

TÁRGYLAPKÁK

Ha egy tárgylapkára először lép be valaki, a barlangász felhúzza a legfelső tárgykártyát. Ha egy tárgylapkát úgy fedtek fel, hogy nem lép rá senki, tegyetek rá egy tárgyjelzőt, hogy jelezze, a tárgy még elérhető.

VÉGZET

Ez a kiegészítő bevezet egy újfajta veszélykártyát: DOOM (végzet)

Ha egy **Végzet**kártyát húztok fel, a legközelebbi veszélykártyát, amit a következő fordulóban húztok, hajtátok végre még egyszer. Tegyétek a végzetjelzőt a veszélypaklira, hogy emlékeztessen, hogy a forduló "végzetes".

Példák a végzetes fordulóra:

- Az Áradáskártya miatt a vízlapkán lévő barlangász két egészségpontot veszít, és a lapka elárasztott lesz.
- A Gázkártya miatt a gázlapkán álló barlangász négy egészséget veszít, és a következő fordulóban gázlapkára lépő barlangász is 4 egészségpontot veszít.
- A Földrengéskártya hatására minden barlangásznak két képességpróbát kell végrehajtania, és minden kudarcért veszít egy egészségpontot.
- A Sziklaomlás kártya miatt két kockával kell dobni, és bármelyik kockával egyező lapka beomlik.
- Az Iszonykártya miatt az iszonyok mozognak, megjelennek iszonyok, majd újra mozognak (beleértve az éppen megjelenteket), majd újak jelennek meg.
- Az újabb Végzetkártya miatt a következő veszélykártyát plusz kétszer kell végrehajtani (és háromszor, ha olyan balszerencsés vagy, hogy 3 Végzetkártyát húzol egymás után).

Ha "x2"-es veszélykártyát húztok a Gyarkolott vagy szakértő nehézségen, azok hatása hasonlóképpen ismétlődik.

Legyetek óvatosak a végzetes fordulóiban!

ÚJ KARAKTER: ÜGYNÖK

Az Ügynök egy félelmetes hírű munkatársa az Erebusnak, a vállalatnak, ami alapította az előző expedíciót. Parancsot hozott a visszatérésre, és a célja, hogy kiderítse, pontosan mi romlott el az első alkalommal.

A játék elején az Ügynök húz 5 tárgykártyát, és kettőt közülük a pakli aljára tesz. A játék folyamán *Visszaállíthat* egy tárgyat azok közül, amit eldobott, így újra használhatja.

TÁRGYKÁRTYÁK ([x] = *dobd el használat után*)

(a nevek nem végelegesek, de a szabályok valószínűleg nem változnak)

<u>NÉV</u>	<u>TÍPUS</u>	<u>SZABÁLY</u>
Painkillers	Akció	🕒, [x]: Visszakapsz 🛡️ 🛡️ -t.
Adrenaline	Akció	🕒, [x]: Kapsz további @@@-t ebben a körben.
Flare	Akció	[x]: Fedd fel az összes szomszédos lapkát tetszőleges sorrendben.
Defibrillator	Akció	🕒, [x]: Egy eszméletlen barlangász a lapkádön visszakap 🛡️ 🛡️ -t.
Shaped Charge	Akció	🕒 🕒, [x]: Helyezz egy robbanóanyagjelzőt egy szomszédos falra, hogy eltávolítsd.
Grappling Hook	Akció	🕒, [x]: Tégy kötéljelölőt az aktuális sziklaperem vagy lejtő lapkára.
Grenade	Akció	🕒, [x]: Távolítsd el az összes iszonyt egy szomszédos lapkáról.
Signal Booster	Akció	[x]: Egy másik eszméletén lévő barlangász végrehajthat egy akciót, aminek a költsége 🕒.
Scrawled Map	Passzív	Ha le akarsz rakni egy lapkát, eldobhatod és húzhatsz helyette egy másikat a pakliból. Ha végrehajtod, dobod el ezt a tárgyat.
Body Armour	Passzív	Ha 🛡️ -t veszítesz, eldobhatod ezt a kártyát, hogy eggyel csökkentsd az 🛡️ veszteséget.
Lucky Charm	Passzív	Adj 1-et a képességpróba dobásodhoz.
Wetsuit	Passzív	Használhatod a Mozgás akciót, hogy belépj egy áradásos lapkára.
Gas Mask	Passzív	Ha 🛡️ -t veszítenél egy gázveszély, vagy gázlapkára lépés miatt, helyette dobod el ezt a tárgyat.
Spare Battery	Passzív	Eldobhatod ezt a tárgyat a "Lejárt az idő" képességpróba végrehajtása helyett.
Shovel	Passzív	Az Ásás akció csak 🕒 -ba kerül neked.

BARLANGÁSZTÁBLA: ÜGYNÖK

FELSZERELÉS

PASSZÍV: A játék elején húz 5 tárgykártyát, és kettőt közülük a pakli aljára tesz.

VISSZAÁLLÍTÁS 🕒 🕒

Végy vissza a kezébe egy tárgyat, amit ebben a játékban eldobtál
(Nem vehetsz vissza más által eldobott tárgyat)