

Sub Terra: Extraction (Begyűjtés)

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

TARTOZÉKOK

- 1 Zsoldos barlangásvárta
- 1 Zsoldosfigura (sötétszürke)
- 1 megerősítésjelző
- 3 ugró iszonyfigura
- 6 "Leaper" (ugró) veszélykártya
- 3 "Biosample" (biomminta) tárgykártya
- 2 iszonylapka (2x T-elágazás)
- 1 szentélylapka (keresztződés)

BEVEZETÉS

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

Ez a kiegészítő a Sub Terra eseményei után játszódik. Visszatérsz a barlangba, de nem vagy egyedül. Új fenyegetés bukkan elő az árnyékból - gyorsabb, halálosabb és vadászik Rád...

Írányítsd az erőteljes Zsoldost, hogy megvédjen a növekvő fertőzéstől, és felszínre hozza a behatolás bizonyítékait. A hibázás elfogadhatatlan!

TOVÁBBI ELŐKÉSZÍTŐ LÉPÉSEK

- **UGRÓK**
 - 1) Keverd a két új iszony- és a szentélylapkát a pakliba az előkészítés során, és tedd vissza a felső három lapkát a dobozba, anélkül, hogy megnéznéd őket.
 - 2) Keverd az Ugrókártyákat a veszélykártyák közé (félretéve az adott nehézség szinten nem használt kártyákat), majd hozd létre a veszélypaklit a szokásos módon.
- **KIHÍVÁS: MINTAVÉTELEZÉS**

Ha a Mintavételezés kihívás variánst játszátok, oszd szét a három Biological Sample (biológiai minta) kártyát a barlangászok között a játék elején.

UGRÓK

Ez a kiegészítő tartalmaz egy új, gyorsan mozgó iszonyt, amit ugróknak hívnak. Az ugrók iszonyok: ugyanúgy mozognak és jelennek meg, mint az iszonyok, és hatnak rájuk az iszonyra vonatkozó képességek (mint pl. a Rejtőzködés, vagy a Bodyguard vagy Scout képessége).

Mindamellet az alábbi két dologban különböznek:

1. GYORSABB MOZGÁS

Az ugrók kettőt lépnek az áldozatuk felé, valahányszor az iszonyok mozognak *(egy helyett)*.

2. KASZABOLÓ TÁMADÁS

Amikor egy ugró belép egy lapkára, ahol eszméletén lévő barlangászok vannak, távolítsátok el az ugrót a barlangból. A legalacsonyabb szintű barlangász a lapkán veszít két egészségpontot.

Az ugrók az Ugrókártya hatására jelennek meg. A kártya hatására az összes iszony mozog a barlangban, majd egy ugró jelenik meg egy eszméletén lévő barlangászhoz legközelebbi iszonylapkán.

Ne feledd, az ugrók mindig mozognak amikor az "iszonyok" mozognak. Az iszony veszélykártya és az ugrókártya is azt okozza, hogy az iszonyok mozognak, amik hatnak mindkét féle iszonyfigurára.

SZENTÉLYLAPKA

A szentélylapkára nem léphet be iszony, és nem kell számításba venni a legközelebbi áldozat meghatározásakor sem (vagyis üres helynek kell tekinteni a barlangban).

A lapkán álló barlangászok nem választhatók legközelebbi áldozattá. *(Az olyan területen csapdába eső iszonyok, ahol nincs eszméletén lévő barlangász, lekerülnek a tábláról amikor legközelebb mozogni próbálnak).*

KIHÍVÁS: MINTAVÉTEL

Opcionális célként választhatjátok, hogy a játék elején szétosztjátok a három Biominta kártyát a barlangászok között (akárhányan is vannak).

Ez speciális tárgykártya.

- Annak a barlangásznak, akinél ilyen van, egyet le kell vonnia minden képességpróba dobásából (minden Biomintakártyáért, ami nála van).
- A játék végén, ha marad Biomintakártya a barlangban, a barlangászok elvesztették a játékot (nem kapnak pontot).

A tárgykártyákat át lehet adni egyik barlangásztól a másikhoz *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 mintavétel fontos, de veszélyes. Védjétek meg a hordozóját minden áron!

ÚJ KARAKTER: ZSOLDOS

A Zsoldos olyan különleges erőknél szolgált katona, aki többször dolgozott már a az Erebusnak.

Testőrként a Zsoldos eltávolíthat iszonyokat (és ugrókat) a barlangból. Miután bevetette a *Megerősítés* akciót, amíg el nem hagyja az aktuális lapkáját, minden iszony, ami rálépne, helyette kikerül a barlangból. Használjátok a megerősítésjelzőt, hogy megjelöljétek a megerősített lapkát - majd távolítsátok el, ha a Zsoldos ellép egy másik lapkára vagy eszméletét veszti, jelezve, hogy a hatás megszűnt.

(Megj: Ez nem állítja meg az iszonyok megjelenését az aktuális lapkáján, ami az egészségpontjainak csökkenésével jár, mint normálisan.)

A Zsoldos emellett használhatja az éjjellátóját, hogy gyorsan *Felmérje* a környezetét, végrehajtva két *Felfedés* akciót egymás után.

BARLANGÁSZTÁBLA: ZSOLDOS

MEGERŐSÍTÉS
Amíg a lapkán vagy, az iszony ahelyett, hogy rálépne, kikerül a barlangból.

FELMÉRÉS
Hajts végre két <i>Felfedés</i> akciót