

EXTRACTION

Sub Terra: Extraction è un'espansione modulare per il gioco Sub Terra. Puoi scegliere di usarla in una partita di Sub Terra eseguendo i passaggi alternativi di Setup indicati di seguito.

Questa espansione è impostata dopo gli eventi di Sub Terra. Sei tornato nelle grotte e non sei da solo. Un nuovo pericolo è emerso dalle ombre nel sottosuolo – veloce, mortale e ti sta dando la caccia...

COMPONENTS

- 1 Mercenary Player Board
- 1 Mercenary Meeple
- 1 Fortify token
- 3 Leaper horror pieces
- 6 "Leaper" hazard cards
- 3 "Biosample" item cards
- 2 horror tiles
- 1 sanctuary tile

ADDITIONAL SETUP

LEAPERS (Saltatori)

1. Mescola le 2 nuove tessere Orrore e la tessera Santuario nella pila delle tessere durante il Setup, poi elimina dal gioco le prime 3 tessere della pila senza guardarle;
2. Mescola le carte "Leapers" con le altre carte Pericolo e utilizza il mazzo delle carte pericolo come al solito.



SFIDA: ESTRAZIONE CAMPIONI

Se giochi la variante Sfida Estrazione, distribuisce le 3 carte oggetto "Biosample" (Campioni Biologici) tra gli esploratori all'inizio della partita.



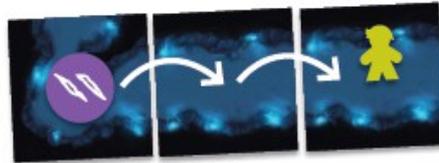
LEAPERS

Questa espansione contiene un nuovo tipo di Orrore dal movimento rapido chiamato Leaper. I Leapers sono orrori: loro si muovono e si generano allo stesso modo degli orrori e sono influenzati da tutte le abilità che si riferiscono agli orrori (come l'azione "Nascondersi", o quelle della Guardia del corpo o dello Scout).

Tuttavia, si differenziano dai normali Orrori per i seguenti 2 motivi:

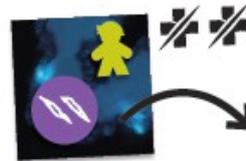
1. MOVIMENTI PIU' VELOCI

I Leapers si muovono di **2 passi** verso la vittima più vicina ogni volta che si muovono (invece che 1 passo);



2. ATTACCO LENTO

Quando un Leaper entra su una tessera nella quale si trova un esploratore cosciente, rimuovere il Leaper dalla grotta. L'esploratore col più basso numero perde **+++**.



Le carte di Pericolo Leaper funzionano in modo identico alle altre carte Pericolo Orrore, tranne per il fatto che generano saltatori invece che orrori.

Si noti che sia le carte di pericolo Leaper che le carte pericolo Orrori sposteranno sia i Leapers che gli Orrori.

SANCTUARY

Nella tessera Santuario gli Orrori non possono entrare, e devi tenerne conto quando si determina la vittima più vicina (considerala uno spazio vuoto nella grotta).

Gli esploratori su questa tessera non possono quindi essere scelti come la vittima più vicina. (Orrori intrappolati in un'area senza esploratori coscienti saranno rimossi dal tabellone quando poi proveranno a muoversi, come prima).



ESTRAZIONE CAMPIONI

Come obiettivo opzionale, puoi scegliere di iniziare il gioco dando le tre carte Biosample (Campioni Biologici) agli esploratori dividendole come vuoi tra un numero qualsiasi di essi.

Questa è una carta oggetto speciale.

- Qualsiasi esploratore la possiede deve sottrarre 1 da tutti i tiri (🎲) per il controllo delle abilità;
- Alla fine del gioco, se rimangono dei Campioni Biologici nelle grotte (non trattenuti da un esploratore sulla tessera uscita), tutti gli esploratori vengono sconfitti.

Come tutte le carte oggetto, le carte Campioni Biologici possono essere trasferite tra gli esploratori usando l'azione **Transfer**

Transfer 🔄

Trasferisci una carta oggetto da un esploratore su questa tessera ad un altro esploratore su questa tessera, purché tutti i giocatori coinvolti siano d'accordo.

Estrarre i Campioni Biologici è importante!
Proteggi il carico ad ogni costo.



NEW CHARACTER: MERCENARY

Il mercenario è un ex soldato delle forze speciali che ha lavorato per conto di Erebus per qualche tempo. Come la Guardia del corpo, anche il Mercenario può rimuovere gli orrori (e ora i Leapers Saltatori) dalle grotte. Dopo aver usato l'azione "Fortify" (Fortifica), fino a quando non lascia la sua tessera corrente tutti gli orrori che si muovono su di essa verranno invece rimossi dalla caverna. Usa il gettone Fortificare per contrassegnare la tessera fortificata: rimuovila quando il Mercenario si sposta su una tessera diversa o cade in stato di incoscienza, in quanto ciò termina l'effetto.

(Nota che questo non impedisce agli orrori che si generano sulla tessera in uso, di farle perdere **+** normalmente)

Il mercenario può anche usare i suoi occhiali per la visione notturna per sorvegliare rapidamente l'ambiente, eseguendo due azioni "Survey" (Sorvegliare) di seguito.

FORTIFY

Fino a quando non lasci la tua tessera o perdi conoscenza, se un orrore si muove sulla tua tessera attuale, rimuovi quell'orrore dalla caverna.

SURVEY

Puoi attuare 2 azioni "Rivelare".

CARTE OGGETTO

CAMPIONI BIOLOGICI

Abilità Passiva:
Sottrai 1 da tutti i lanci  che fai.

Se qualunque campione rimarrà nelle grotte tutti gli esploratori non guadagneranno punti.



ACKNOWLEDGMENTS

Game Design

Tim Pinder

Graphic Design

Zak Eidsvoog

Illustration

David Franco Campos

Project Management

Peter Blenkarn

Traduzione in Italiano:

Vincenzo Barresi

