



UNSETTLED

RÈGLES & PROCÉDURES

L'impensable

Nous sommes des scientifiques, des ingénieurs, des statisticiens. Des explorateurs et des idéalistes. Un équipage soudé, presque une famille. Et en ce moment même, les victimes impuissantes d'un trou de ver vorace.

L'abysse béant s'ouvre droit devant. Il nous absorbe et s'infiltré en nous, sans crier gare. Une minute plus tôt, rien à signaler sur notre vaisseau de recherche. La suivante, un tunnel d'énergie iridescente, un kaléidoscope mortel explose autour de nous. Un immense océan de ténèbres emplis de scintillements, d'euphorie et de douleur, le tout compressé en un instant impossible qui laisse place à un silence assourdissant.

La faible lueur de l'éclairage d'urgence papillonne sur les cloisons et se reflète sur les surfaces métalliques. La plupart des membres d'équipage sont morts, y compris la capitaine ; quant aux systèmes critiques, ils ont subi des dégâts... critiques. Les scanners indiquent que nous nous trouvons désormais dans une partie encore inexplorée de l'espace, sans aucun point de référence à l'horizon.

Notre mission était d'étudier les confins de l'univers connu ; et nous sommes désormais aux confins de ces confins. Alors, en un sens, on surpasse carrément les attentes. Avec nos compétences scientifiques et notre solidarité pour seuls recours, nous devons survivre ensemble à tout ce que nous découvrirons ici.

**Nous sommes seuls, complètement hors de portée de toute aide potentielle.
Il ne tient qu'à nous de garder espoir.**

L'approche conceptuelle d'Unsettled

Unsettled® est une série d'épreuves de survie se déroulant sur des planètes étranges et inconnues, perdues au fin fond du cosmos. Chaque partie représente une exploration : votre équipage découvre un monde insolite doté d'un environnement, de règles et de défis qui lui sont propres. Il s'agit d'une expérience collaborative et coopérative : tous les explorateurs se mesurent au système de jeu, s'efforçant de triompher (de survivre, quoi) plutôt que d'échouer (l'autre possibilité, vous voyez le tableau).

L'objectif d'Unsettled est de créer une expérience qui dépasse le simple fait d'appartenir à une même équipe : chaque joueur doit s'impliquer dans les tours de ses camarades et comprendre ce que signifie vraiment travailler main dans la main. La personnalité de chacun et la cohésion du groupe sont représentées par des mécaniques de jeu. Les capacités que vous gagnez sont les vôtres, certes, mais la plupart d'entre elles sont conçues pour être utilisées au bénéfice de vos coéquipiers, et elles s'avèrent moins efficaces pendant votre tour que pendant le leur. Votre compréhension scientifique vous permet de porter assistance à votre prochain. Un autre membre d'équipage pourrait bien ne pas savoir comment tirer parti d'une découverte, mais vous si, et votre connaissance lui sera alors utile. Vos victoires et vos échecs ne dépendront que d'une chose : ce que vous parviendrez à accomplir **ensemble**.

En plus de cette collaboration omniprésente, *Unsettled* souhaite offrir une expérience de science-fiction et d'émerveillement face à l'univers, dans toute sa beauté et son étrangeté. Cette vision vous encourage à ouvrir votre esprit à la majesté de l'inconnu, à une physique qui n'obéit pas toujours aux lois habituelles et à la splendeur d'un univers qui parfois se révèle hors de portée de nos capacités intellectuelles.

La plus grande menace dans cet univers ? Ce ne sont pas les extraterrestres fanatiques ou les factions en guerre, mais bel et bien notre manque de compréhension.

La menace est une fleur fluorescente qui fait chavirer l'esprit de quiconque la touche. Nous ne pouvons la percevoir que dans notre référentiel en trois dimensions, tandis que la chose qui nous tuera, elle, viendra de la cinquième. La menace est une préconception établie sur la base de nos expériences subjectives et superficielles d'une réalité infiniment plus complexe et diverse. **Explorer les étoiles est par-dessus tout un acte de courage et de curiosité. L'ouverture d'esprit est probablement une meilleure défense contre les dangers d'un tel voyage qu'un fusil laser équipé d'une baïonnette-tronçonneuse.**

Travaillez ensemble. Admirez l'océan des possibles que l'univers vous offre, mais restez vigilants : vous êtes loin de chez vous, et chaque molécule pourrait devenir une menace.

L'espace est sans pitié. Tâchez de ne pas mourir.

Comment s'approprier ce livret de règles

Déballage

Ne commencez pas directement à tout trier et ranger. Au bout du compte, la plupart des éléments resteront dans les thermoformages utilisés pendant la partie. La mise en place initiale vous permettra de les organiser.

Mieux vaut laisser le matériel spécifique à chaque planète à part, dans sa boîte respective. Pour ce qui est du reste, inutile de vous en préoccuper à ce stade.

Construction du livret

Ce livret de règles est divisé en 4 sections.

Mise en place et Guide de démarrage - Une présentation du monde d'Unsettled qui vous aidera à trouver vos repères.

Règles - Apprenez à jouer en découvrant les systèmes de base du jeu. C'est de cette manière que vous pourrez débiter votre première partie.

Instructions avancées - Une FAQ reprenant point par point beaucoup de questions extrêmement précises des forums. Ne la lisez pas avant de jouer. Sérieusement. Si quelque chose vous renvoie à cette section en cours de partie, consultez plutôt les règles universelles (p. 28). Après ça, si vous avez toujours besoin des détails de ces instructions avancées... bon, eh bien utilisez-les, alors ! Elles sont là pour ça !

Appendices - Ils contiennent un exemple de tour et quelques distractions inutiles, donc indispensables.

Voici LUNA. Faites-lui confiance.



Concept du format

Aperçu

Unsettled[®] se compose d'une structure de base, qui sera la même à chaque partie, et d'une série de boîtes de planète qui réinventent ou réinterprètent les systèmes communs.

Partez du principe que **chaque planète est une version différente du jeu**. Il n'y a pas de campagne ou de narration suivie. Chaque partie constitue une expérience autonome et isolée, et les planètes peuvent être explorées plusieurs fois. Au fil du temps, vous en viendrez peut-être même à imaginer que chacune d'entre elles est une étape du très long et très étrange voyage de retour chez vous.

Le système de jeu d'*Unsettled* est constitué de deux parties : le **système de jeu** et les boîtes de planète. Le système de jeu contient tout le matériel non spécifique à la planète en cours. Ce matériel servira pour toutes les parties. Les boîtes de planète, elles, contiennent tout ce qui rend l'expérience de jeu de cette planète unique.

Le système de jeu est une console, et les boîtes de planète sont des cartouches que vous chargez pour jouer.

Un univers en expansion

Des stratégies efficaces sur une planète pourraient très bien s'avérer décevantes sur une autre. Vous allez vous concentrer sur ce qui vous semblera nécessaire pour survivre à chaque environnement et chaque planète, qu'il s'agisse de faire des découvertes, de se déplacer, ou d'effectuer d'autres actions contextuelles.

Les planètes peuvent être jouées de façon répétée et dans n'importe quel ordre. Nous avons bien un point de départ à vous recommander (fortement), mais l'univers est vaste. Allez où bon vous semble !

Le niveau de challenge de chaque planète, échelonné de 1 à 4, représente à la fois la complexité et la difficulté du jeu, indiquant ainsi la charge mentale nécessaire pour affronter chaque monde.

Intention

Ce format à base de boîtes de planète renouvelant l'expérience permet à chaque planète d'être très différente des autres, et le jeu pourrait évoluer de façon surprenante au fur et à mesure que la gamme s'étend.

Le contenu que vous avez devant vous peut être rejoué, mais sert aussi d'introduction à un univers en expansion perpétuelle, à un bac à sable plein d'idées et de nouvelles expériences à faire vivre. Nous avons pour ambition de faire croître ce monde des années durant.

Nous voulons aussi découvrir les mondes que seuls **vous** pouvez concevoir. En jouant ces planètes, réfléchissez à la façon dont vous pourriez altérer les règles du jeu, et rejoignez notre mailing list sur www.orangenebula.com pour ne pas rater votre change de partager vos concepts avec le reste de la communauté.

Chaque partie nécessite d'utiliser le système de jeu et 1 boîte de planète.

La boîte de base contient 2 boîtes de planètes et le système de jeu, mais d'autres boîtes de planète sont disponibles sur www.orangenebula.com

Système de jeu



12 cubes de concentration (gros dés blancs à 6 faces)

2 marqueurs d'aubaine (grands disques translucides rose et bleu)

1 figurine de LUNA

4 figurines d'explorateur

2 dés de découverte (dés bleu et vert à huit faces)

24 matériaux (cristaux verts)

24 données (cubes bleus)

6 électricités (petits disques orange)

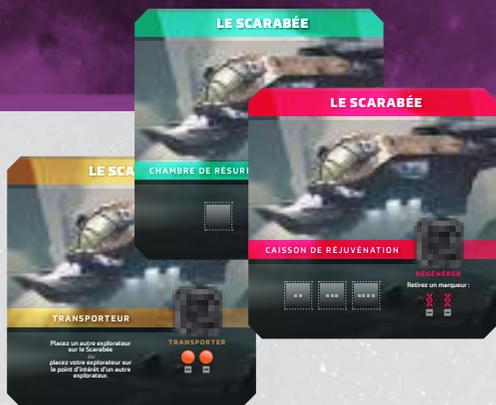
12 marqueurs noirs (cubes noirs)

1 marqueur de temps (petit disque blanc)

1 marqueur de cohésion (carré noir)

4 cubes de poursuite scientifique (petits dés noirs à 6 faces)

4 marqueurs d'endurance (cubes transparents)



3 tuiles Scarabée (vaisseau) recto verso



3 tuiles Structure



12 tuiles Trait de personnalité



15 jetons Avatar



4 jetons de compréhension de la robotique,
4 jetons de compréhension de l'ingénierie,
4 jetons de compréhension de la chimie



12 jetons Investigué



6 jetons Déclencheur



4 aides de jeu et ce livret de règles



4 tableaux de bord à double couche



4 plateaux principaux et leurs GameTray

Boîte de planète typique



Boîte de planète



48 grandes cartes : environnements, tâches de survie, opportunités, cartes spécifiques à la planète (le nombre de ces cartes varie en fonction de la boîte)

12 cartes Avancée

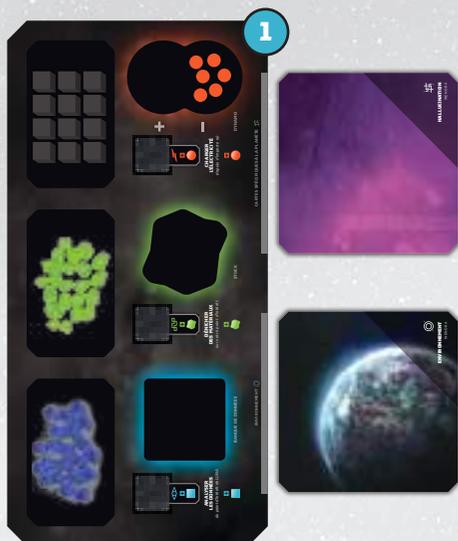
12 cartes Détresse

12 cartes Anomalie

12 jetons Découverte

Jetons spécifiques à la planète

Mise en place



Sélectionnez une planète

Pour votre première partie, visitez Wenora. Elle est remplie de spores toxiques – vous allez a-do-rer. La boîte de la planète contient toutes les cartes et certains des jetons nécessaires pour la mise en place.

Placez les 4 plateaux principaux

Placez les plateaux **Ressources** et **Avancées** (toujours dans leurs GameTrays) à une extrémité de la zone de jeu, et les **Temps** et **Aubaine** en face.

1 Plateau Ressources

- Placez les **matériaux** (cristaux verts), les **données** (cubes bleus) et les **marqueurs noirs** (cubes noirs) dans les puits rectangulaires.
- Placez les **6 électricités** (disques orange) dans l'emplacement épuisé (-) de la dynamo.
- Mélangez et placez les **cartes Environnement** et les **cartes spécifiques à la planète** dans les emplacements dédiés, sous le plateau. Pour Wenora, les cartes spécifiques à la planète sont les **cartes Hallucination**. Certaines planètes ont plusieurs types de cartes spécifiques. Dans ce cas, faites plusieurs paquets.

2 Plateau Avancées

- Placez les tuiles de la **tente de recherche**, du **laboratoire** et de l'**atelier** dans leur emplacement, avec le carré noir « Construction » face visible.
- Placez les **jetons spécifiques à la planète** dans l'emplacement dédié.
Exception : les 12 jetons Découverte doivent être placés sur le plateau Aubaine (3).
- Placez les **12 jetons Compréhension** dans les puits dédiés, comme indiqué.
- Placez la **carte Fonction principale de LUNA**.

- Mélangez et placez les cartes **Anomalie** et **Avancée** dans les emplacements dédiés, sous le plateau. Triez et séparez les cartes Avancée par type.
- Placez **3 cartes Détresse par explorateur** sous l'emplacement dédié du plateau. Laissez les cartes restantes dans la boîte.

3 Plateau Aubaine

- Placez les **marqueurs d'aubaine** (disques rose et bleu) dans leurs emplacements. Normalement, c'est impossible à rater.
- Empilez les **12 jetons Investigué** dans le puits, entre les marqueurs d'aubaine.
- Placez les **12 jetons Découverte** de la boîte de planète dans les chevalets.
- Mélangez et séparez les **cartes Opportunité** en deux paquets à peu près égaux. Placez ces paquets dans chacun des emplacements, sous le plateau.

4 Plateau Temps / Cohésion du groupe

- Placez le **marqueur de temps** sur l'emplacement de gauche de la piste de temps, indiqué par des pointillés.
- Placez le **marqueur de cohésion du groupe** sur l'emplacement le plus à droite de la piste de cohésion du groupe.
- Placez les **jetons Déclencheur** près de la piste de temps, ou laissez-les dans la boîte jusqu'à en avoir besoin.
- Choisissez parmi les 3 **tâches de survie** celle que vous jouerez. **Pour votre première partie, prenez la tâche A.** Chaque tâche consiste généralement en 4 cartes double-face, différenciées par une bande de couleur et un titre. Empilez les cartes dans l'ordre, comme les pages d'un livre, la page 1 étant sur le dessus du paquet.





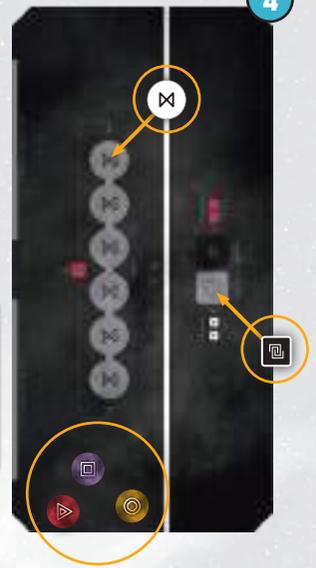
5 Tableaux de bord

Chaque explorateur choisit une figurine d'explorateur et prend le tableau de bord de la couleur correspondante. En jeu, il n'y a aucune différence entre les couleurs.

- Chaque explorateur place un **marqueur d'endurance** (cube transparent) sur l'emplacement le plus élevé de sa piste d'endurance.
- Chaque explorateur place un **cube de poursuite scientifique** (le petit cube noir avec des icônes Science) en bas de la piste de poursuite scientifique.

Note : ces cubes indiquent la discipline scientifique étudiée par l'explorateur. Il vaut mieux que le groupe soit diversifié, mais tout ceci peut changer pendant la partie. Alors choisissez sans trop de pression.

- Chaque explorateur prend **3 cubes de concentration** (un de conscience, un d'émerveillement et un de force d'âme). Il les place près de son tableau de bord, face 2 visible et face 3 en direction du joueur (non inclus sur l'image).
- Chaque explorateur pioche deux tuiles **Trait de personnalité**, en choisit une et la place **face blanche visible** sur son tableau de bord, en recouvrant l'emplacement d'action du même nom. Les tuiles non sélectionnées sont remises dans la boîte.



Nuance : effectuer la sélection des traits sans discussion donnera l'expérience la plus proche de la réalité. Mais vous pouvez les sélectionner en discutant ensemble ou en les draftant.

Dans cet exemple, l'explorateur orange joue sa partie en épousant les traits de personnalité d'un leader. Il recouvre son action Investiguer avec une nouvelle capacité quand la cohésion du groupe est forte, et son action Se reposer lorsque la cohésion est faible.

- Sélectionnez et placez un avatar de votre choix (un jeton représentant un visage) dans l'emplacement de votre tableau de bord. Choisissez bien : votre bouille sera sûrement la dernière que verront les membres d'équipage avant de sombrer dans l'inconscience.

6 Le Scarabée (vaisseau) et l'équipage

- Placez une des tuiles **Scarabée** au centre de la table. Pour l'instant, utilisez la face sans aucun texte. Le verso de chaque tuile Scarabée propose une capacité spéciale, si vous désirez rendre l'expérience plus facile. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans. Utilisez les capacités pour changer la difficulté si vous perdez trop souvent.
- Placez **LUNA** (le robot) et la figurine de chaque explorateur sur la tuile Scarabée.

Mise en place spécifique à la planète (p. 8)

Le journal de voyage de la planète et les tâches de survie choisies vous donneront des instructions de mise en place supplémentaires.

Mise en place

Mise en place spécifique à la planète

Journal de voyage

Une fois que vous avez effectué la mise en place standard, il est temps de sortir de votre zone de confort et de consulter le journal de voyage de la planète choisie !



- Lisez l'introduction narrative du feuillet de la planète.
- Effectuez la mise en place spécifique de la planète.
- Assurez-vous de consulter les mécanismes inhérents à la planète et son amorce (qui débordent souvent sur la quatrième de couverture du feuillet de planète).

Même après la mise en place, certains des jetons et des cartes de la planète n'auront pas été référencés de façon spécifique. La vie est mystérieuse, parfois. Placez ces éléments de jeu dans les zones correspondant aux jetons et aux cartes de la planète (en séparant les cartes en paquets, en fonction des noms sur leur dos). Certaines planètes contiennent des cartes intitulées « Mystère » ou « Secret ». Pour vous réserver la meilleure expérience de jeu, évitez de consulter ces cartes avant que le jeu vous le demande.

Tâche de survie

Vous avez effectué la mise en place du système de jeu et en avez appris plus sur le monde que vous visitez. Maintenant, voyons quel but vous poursuivez sur la surface de cette planète...

Pendant la mise en place du système de jeu, vous aurez sélectionné une des 3 tâches de survie de la planète. La dernière étape de la mise en place ? S'imprégner de cette tâche unique.

Chaque tâche de survie consiste en de multiples cartes que vous devez révéler dans l'ordre, comme si vous tourniez les pages d'un livre.

- Lisez la narration sur la carte 1, retournez celle-ci et placez-la à gauche du paquet, comme si vous veniez de tourner la page.
- Effectuez les tâches spécifiques à la mise en place sur la page 2 (le dos de la carte 1).
- Consultez la page 3. Généralement, il s'agit de votre premier objectif.



Avant de commencer

Après la mise en place

- Assurez-vous de connaître les traits de personnalité de chaque explorateur. Soyez vigilants : la dynamique sociale de votre groupe est cruciale.



- Assurez-vous que chacun ait compris l'objectif actuel de la tâche de survie.
- Inventez une méthode farfelue pour choisir le premier explorateur. Ensuite, chacun jouera son tour en sens horaire. Vous êtes prêts à commencer la partie ! Le premier explorateur commence son tour (p. 12).

Ajuster la difficulté (optionnel)

La mise en place du jeu vous permet de démarrer rapidement. Vous pouvez contrôler la difficulté du jeu pour l'adapter à votre groupe en utilisant les ajustements ci-dessous pendant la mise en place. **Il est recommandé de n'ajuster la difficulté qu'après quelques parties.**

Inconfortable (moins difficile)

- Effectuez la mise en place Atroce, mais choisissez un Scarabée avec des capacités spéciales.

Atroce (standard)

- Endurance : chaque explorateur commence avec sa jauge d'endurance pleine.
- Scarabée : jouez avec le Scarabée de base (sans capacité).
- Concentration : chaque explorateur ajuste ses cubes de concentration sur les valeurs suivantes.

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 2 explorateurs | 8 | 8 | 8 |
| 3 explorateurs | 8 | 0 | 0 |
| 4 explorateurs | 8 | 0 | X |

Exemple : dans une partie à 3 explorateurs, chaque explorateur peut mettre un de ses cubes de concentration sur 2, et les deux autres sur 1.

Insoutenable (plus difficile)

- Endurance : chaque joueur perd 1 point d'endurance pendant la mise en place.
- Scarabée : jouez avec le Scarabée de base (sans capacité).
- Concentration : chaque explorateur ajuste ses cubes de concentration sur les valeurs suivantes :

| | | | |
|----------------|---|---|---|
| 2 explorateurs | 8 | 8 | 0 |
| 3 explorateurs | 8 | 0 | X |
| 4 explorateurs | 0 | 0 | 0 |

Démarrage

Aperçu et concepts

La vie, la vraie

Votre but ? Que votre existence se poursuive. **Vous devez accomplir votre tâche de survie et ramener tout le monde au vaisseau avant que votre endurance soit épuisée.**

Trois cubes représentent votre concentration. Pendant votre tour, vous allez les utiliser pour vous déplacer et pour programmer LUNA. Pendant le tour des autres joueurs, vous pouvez utiliser de nombreuses capacités pour améliorer ou réagir à ce qu'ils font. Afin de survivre assez longtemps pour réaliser votre tâche de survie, il vous faut explorer, gagner de nouvelles capacités, ériger des structures débloquent des capacités supplémentaires, et ainsi de suite.

Explorez, saisissez des opportunités, découvrez

En explorant ces mondes étranges, vous révélez des environnements uniques et inconnus. Ils seront parfois impitoyables, parfois splendides. Souvent les deux à la fois. **Toutes** les planètes peuvent être scannées et analysées pour révéler des ressources et des opportunités dont vous voudrez certainement tirer parti.

Durant vos pérégrinations, vous découvrirez d'étranges anomalies de la physique et de la biologie que vous pourrez utiliser pour accroître votre compréhension scientifique de ce monde.

Gagnez de la compréhension, déclenchez des avancées scientifiques

Vous êtes des scientifiques, pas des soldats. La science est ce qui vous maintient en vie. Mais la science sur des planètes inconnues, ça ne se passe pas toujours comme prévu.

De nombreuses actions vous donneront des informations quant à votre environnement, et vous pourrez appliquer ces nouvelles connaissances à votre champ d'expertise. Ces découvertes vous amèneront à des avancées scientifiques et technologiques vous permettant d'accomplir votre but et de ne pas mourir bêtement (ou bizarrement).

Maintenez la cohésion du groupe, restez conscient des traits de personnalité des uns et des autres, faites bon usage de son temps

En théorie, c'est logique de faire tout ça. En pratique, dans des situations de pression extrême, la personnalité humaine défie toute logique. Si vous avez l'ambition de survivre, il vous faudra travailler ensemble.

Maintenez la cohésion du groupe. Prêtez attention à la personnalité unique de chacun des membres de votre équipage, et tirez-en parti. Et utilisez votre temps avec discernement.

N'endurez pas plus que de raison

Ne pas mourir, ce n'est pas si facile. Le temps mettra vos ressources à rude épreuve et si vous ne faites rien, vous finirez par mourir. Ou plutôt, vous perdrez conscience pour un laps de temps indéfini (et infini).

Vous et votre équipage deviendrez de plus en plus stressés, serez victimes d'afflictions étranges qui modifieront votre comportement. Et, au bout du compte, vous serez incapables de continuer.

Soutenez-vous les uns les autres, gérez votre détresse ensemble et accomplissez vos tâches avant que votre endurance décline.

Autrement, cet échec sera votre dernier.

Accomplissez vos tâches et mettez les voiles

Si vous avez accompli votre tâche de survie et que tout le monde est de retour au Scarabée, vous avez réussi ! Vous avez défié l'impossible et survécu.

Pour l'instant.

Aperçu d'un tour

Pendant votre tour, vous utiliserez vos trois cubes de concentration pour effectuer des actions. Vous vous déplacerez et piloterez votre adorable robot. Tout le monde (y compris les autres explorateurs) pourra utiliser diverses actions libres. Enfin, vous regrouperez vos cubes de concentration et votre tour se terminera.

4 choses à faire pendant votre tour

Dans n'importe quel ordre, vous pouvez :

1 Assigner votre Concentration (p 14-15)

Obligatoire : placez vos cubes de concentration sur des emplacements d'action afin d'activer leur effet.

2 Déplacer votre explorateur (p. 20-21)

Optionnel : déplacez votre figurine entre deux points d'intérêt et appliquez les effets de déplacement.

3 Programmer LUNA pour qu'elle Se déplace ou qu'elle Scanne (p. 21)

Optionnel : déplacez LUNA entre deux points d'intérêt et faites-lui révéler des ressources à récolter.

4 Take Free Actions (pg 13)

(optional) Everyone will be unlocking abilities that can be used at any time. Deciding when to use these abilities is key to your survival.

Regroupement et fin de tour

La dernière action de votre tour devrait être de reprendre tous vos cubes de concentration, où qu'ils soient. Placez-les auprès de votre tableau de bord. Assurez-vous de ne pas les faire tourner, et de bien garder la même face visible. Cela signe la fin de votre tour.

Agir pendant le tour des autres explorateurs

Utiliser des actions libres pendant le tour des autres explorateurs est un aspect crucial de l'expérience d'*Unsettled*. Les capacités issues des Avancées peuvent être utilisées n'importe quand en tant qu'action libre. Guettez la moindre opportunité d'aider le groupe grâce à ces capacités.

Fin de la partie

Vous êtes parvenus à rester ensemble, et vivants, tout en poursuivant votre voyage ? Soit vous avez accompli votre tâche de survie, soit vous avez épuisé votre endurance.

Victoire : les explorateurs survivent

Si vous avez accompli votre **tâche de survie** et que tous les explorateurs et LUNA sont sur la tuile du Scarabée (y compris les explorateurs inconscients) : vous gagnez (vous survivez).

Défaite : les explorateurs périssent

Si l'**endurance** de tous les explorateurs est réduite à zéro, vous perdez immédiatement (vous ne survivez pas).

Victoire en demi-teinte : tout le monde ne survit pas

Si vous avez accompli votre tâche de survie et que vous êtes rentrés à votre vaisseau, mais qu'il vous manque quelques membres d'équipage... bon, c'est déjà pas mal. Appelez-ça une victoire si ça vous chante. On comprendrait.

Sans votre équipage au complet, vous êtes condamnés, à terme. Profitez du peu de temps qui vous reste : les prochaines heures sont les dernières que vous vivrez.

Aperçu de la zone de jeu

PLATEAU TEMPS ET COHÉSION DU GROUPE

C'est ici que vous indiquez le temps qui passe et l'évolution de la cohésion du groupe. Lorsque vous consommez un cycle de temps entier, tous les explorateurs perdent 1 endurance. Parfois, des jetons Déclencheur sont ajoutés à la ligne de temps pour marquer des événements spécifiques à la planète. Votre tâche de survie (votre but ultime) est indiquée sous ce plateau, sur les cartes réparties en deux paquets et à lire comme des pages de livre qui défilent au fil des objectifs que vous accomplissez.



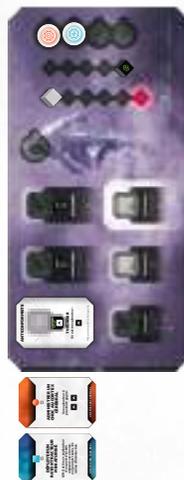
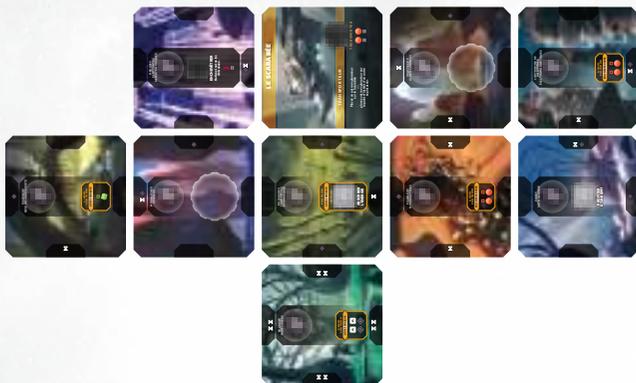
PLATEAU AUBAINE

Votre investigation de la planète vous fera révéler des cartes Opportunité, dont les événements uniques vous mèneront souvent à de merveilleuses découvertes. Les cartes Opportunité et les jetons Découverte se trouvent sur ce plateau. Les marqueurs d'aubaine (les deux grands disques translucides) sont quant à eux placés sur les cartes constituant le plan de la planète pour indiquer l'emplacement précis où une opportunité peut être saisie. Les jetons Investigué (blancs) servent à indiquer qu'un point d'intérêt a été fouillé.



POINTS D'INTÉRÊT

Le plan de la planète est constitué de cartes Environnement qui, une fois révélées, sont appelées « points d'intérêt ». Chacun représente un lieu unique de ce monde extraterrestre et offre à la fois des actions spéciales et des effets. Lorsque vous déplacez votre figurine d'un point d'intérêt à un autre, les icônes imprimées sur les bords traversés vous indiquent des effets à appliquer. Le jeu commence avec peu (ou pas) de points d'intérêt révélés ; ils le seront au fil de votre exploration.



PLATEAU RESSOURCES

Dans *Unsettled*, les ressources (données, électricité et matériaux) sont partagées par tous les joueurs.

Ce plateau contient la réserve de chaque ressource, l'action permettant de les gagner, et la réserve de ressources acquises.

Sous ce plateau se trouvent les cartes Environnement qui n'ont pas encore été révélées, ainsi que tous les types de cartes uniques associés à la planète jouée.

PLATEAU AVANCÉES

Ce plateau contient tout ce que vous pouvez débloquer ou construire pour gagner des capacités (compréhension, avancées), des capacités à usage unique (les anomalies) et les capacités de groupe (via les bâtiments scientifiques).

Il accueille également les jetons uniques de la planète explorée, la capacité spéciale actuelle de LUNA, et les cartes Détresse uniques que la planète vous infligera.

Aperçu du tableau de bord et état d'esprit

EMPLACEMENTS D'ACTIONS PERSONNELLES

Ces six emplacements noir et blanc marqués de petites flèches sont des emplacements d'action. À chaque tour, vous placerez vos 3 cubes de concentration sur des emplacements d'action, augmentant ou baissant leur valeur en fonction des flèches.

Vous trouverez des emplacements d'action un peu partout dans le jeu, mais ceux de votre tableau de bord ne peuvent être activés que par vous (sauf s'ils sont recouverts par une carte Détresse).

Votre tuile Trait de personnalité couvre et améliore l'un de vos emplacements d'action.

AVATAR

Vous. Votre figurine représente l'endroit où vous vous trouvez dans le monde, mais ce jeton vous rappelle qui vous êtes, sous votre casque. Vous utiliserez parfois ce jeton pour des effets spécifiques à la planète. Sinon, il reste là pour vous rappeler combien votre visage est merveilleux.

PISTE D'ENDURANCE

Votre situation ne vous offrira que peu de répit. Avec le temps, vous perdrez lentement votre endurance – mais pas aussi lentement que vous le souhaiteriez.

Si votre marqueur d'endurance atteint la case rose en bas de sa piste, vous perdez connaissance. Si tout votre équipage a sombré dans l'inconscience, vous avez perdu.



AVANCÉES, DÉCOUVERTES, ANOMALIES

Ces cartes sont gagnées au cours du jeu et vous octroient de nouvelles capacités personnelles. Contrairement à vos 6 emplacements d'action, celles-ci peuvent être utilisées comme des actions libres, n'importe quand, et pendant le tour de n'importe quel joueur.

Trait de personnalité

Un trait unique qui change le style et l'efficacité d'un de vos emplacements d'action. En fonction de la cohésion du groupe, votre trait de personnalité change et migre vers une autre action : chacun répond différemment au stress d'une mort imminente, après tout.

INTUITION ET COMPRÉHENSION

Plusieurs actions et effets vous donnent de l'intuition, faisant progresser le marqueur d'intuition vers le haut de sa piste. Lorsqu'il en sort, vous gagnez un jeton Compréhension et une avancée de la discipline scientifique que vous aviez choisie, et vous changez la face du marqueur pour effectuer des recherches sur une nouvelle discipline.

État d'esprit

Modelez cette expérience pour qu'elle vous corresponde.

Les expériences sont principalement définies par ce qu'on y amène. Bonne nouvelle : chacun d'entre nous peut décider de ce dont il s'agit.

Unsettled est une énigme à résoudre à l'aide de votre intellect et de votre ingéniosité. Il s'agit aussi d'un terreau fertile pour votre imagination, destiné à vous émerveiller. Ce jeu veut vous faire vivre une aventure, alors abordez-le avec enthousiasme et créativité.

Prenez des risques. Sacrifiez des choses. Imaginez des façons étranges de combiner vos capacités, et racontez vos actions à haute voix.

Tant qu'on y est, réfléchissez aux dynamiques de groupe. Vous êtes assis à une table (relativement) amicale. Et si vous étiez sur cette planète, à dépendre des uns et des autres pour votre survie, votre endurance s'effondrant à un rythme alarmant, faisant ressortir le pire et le meilleur de chacun ?

Unsettled est conçu pour explorer toutes ces facettes, mais la prépondérance de l'une d'entre elles dans votre partie ne dépend que de vous.

Dites-vous aussi que les multiples éléments et missions du jeu s'équilibreront différemment en fonction du nombre de joueurs. Certains objectifs sont simplement plus durs ou plus faciles, et ont été pensés comme tels : ce jeu n'a pas simplement l'intention de vous

faire résoudre un problème mathématique. Il y a un peu d'optimisation, certes, mais le propos est plutôt de vous faire collaborer dans des circonstances uniques.

Dans la vie, le fait d'être à plusieurs rend certaines tâches plus faciles (sortir et trouver le plus de fleurs possibles) et d'autres plus difficiles (passer devant cette bête assoupie sans la réveiller). Si vous creusez un trou, combien de personnes pourront raisonnablement participer à un moment donné ?

Vous pourriez aussi ignorer ces considérations et vous laisser emporter par le moment. Quelque chose adhère à votre combi, les fleurs chantent à l'unisson et vous commencez à vous enfoncer dans le sol. Waouh !

On voulait surtout vous dire ça : amusez-vous. Faites grandir le plant de la planète. Investiguez, trouvez des opportunités, même si les bénéfices ne vous apparaissent pas évidents. Développez de nouvelles capacités et cherchez des façons de les utiliser pendant le tour des autres explorateurs. Soyez créatifs.

Si une tâche de survie vous donne du fil à retordre, tentez-en une autre. Si vous êtes curieux de voir ce qu'une autre planète a à offrir, changez de boîte.

Le format d'*Unsettled* est pensé pour une raison précise : vous permettre de laisser libre cours à votre appétit de découvertes.

Ce jeu est le vôtre. Appuyez sur l'aspect que vous souhaitez pour façonner votre expérience comme vous l'entendez.

Effectuer un tour

Aperçu d'un tour

Avant de détailler toutes les mécaniques, résumons à grands traits ce à quoi ressemble un tour d'*Unsettled* !

Pendant votre tour, vous effectuez des actions en posant vos cubes de concentration sur des emplacements d'action. Vous avez également l'option de vous déplacer, d'activer LUNA et/ou d'effectuer des actions libres. Lorsque vous ne voulez plus effectuer d'actions, vous regroupez vos cubes de concentration pour annoncer que votre tour est terminé.

1 Placer 2 cubes de concentration pour effectuer des actions et 1 pour Se reposer (obligatoire) (p. 14-16)



Vous disposez de 3 cubes de concentration : d'accord, ils ressemblent à des dés, mais on les appelle « cubes » parce qu'on ne les lance pas.

Au début de votre tour, ces trois cubes sont posés près de votre tableau de bord.

Chaque cube représente un aspect différent de votre personne : votre conscience, votre émerveillement et votre force d'âme. Le nombre de points visible sur la face du haut représente la quantité de cet aspect dont vous disposez.

Vous effectuez une action en posant un cube de concentration sur un emplacement d'action et en le tournant pour ajuster sa valeur en fonction du nombre de flèches et de leur sens.

Certains emplacements d'action ont des prérequis stricts. Certains octroient des bonus si vous utilisez un certain type de concentration. Certains seront parfois franchement bizarres, mais tentez le coup ! Après tout, vous n'en avez peut-être plus pour longtemps. Et personne ne vous regarde, alors...

Même si un cube de concentration a été réduit à zéro, il peut tout de même être utilisé pour effectuer des actions, mais ceci fera avancer le marqueur de temps.

Vous devez placer vos trois cubes à chaque tour. 2 d'entre eux peuvent être placés sur n'importe quelle action disponible dont vous pouvez satisfaire les prérequis, et le troisième DOIT être placé sur l'action Se reposer de votre tableau de bord.



RAMASSER LA GELÉE ÉTRANGE

Ici, vous pouvez ramasser de la gelée étrange : si vous le faites, baissez le cube de concentration en le faisant tourner. La flèche de l'emplacement d'action pointe vers le bas.

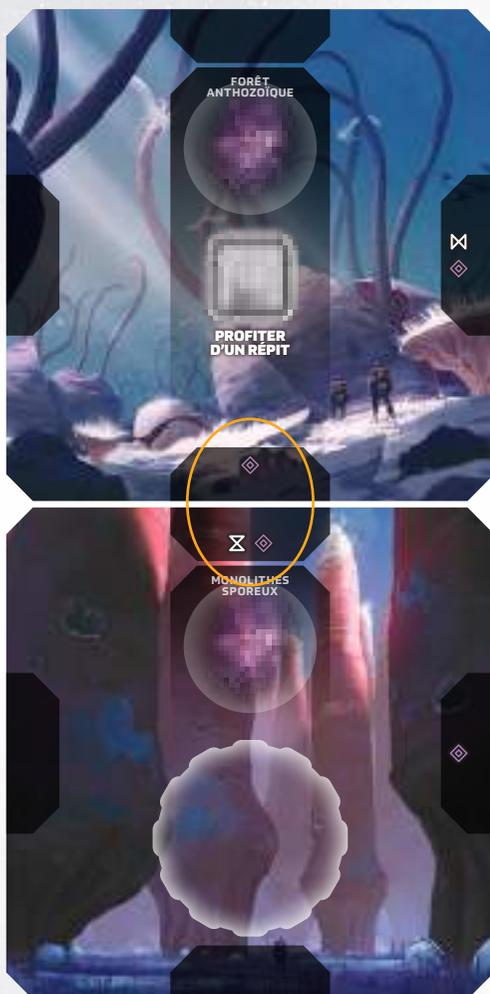
Le cube baissera d'un cran, passant ici de 2 à 1.

2 Déplacer votre explorateur (optionnel) (p. 21)

Vous êtes représenté dans l'environnement par votre figurine d'explorateur. Pendant votre tour, vous pouvez, si vous le souhaitez, circuler d'un point d'intérêt à un autre en déplaçant votre figurine pour la poser sur un point d'intérêt adjacent.

S'il y a des cartes Environnement à piocher près du plateau Ressources, vous pouvez explorer le bord d'un point d'intérêt menant vers un emplacement vide : vous piochez et révélez alors un nouveau point d'intérêt, explorant ainsi la carte.

Les bords des points d'intérêt comportent parfois des icônes : elles représentent ce que vous rencontrez durant votre voyage. Lorsque votre déplacement vous fait traverser ces icônes, vous devez les appliquer immédiatement. Vous pourriez gagner de l'intuition (l'environnement dans ce secteur est particulièrement intéressant) ou vous pourriez devoir consommer plus de temps (le terrain est difficile). De nombreuses planètes ont leurs propres icônes d'intersection, dont il faudra tenir compte.



Exemple : un explorateur se déplaçant entre ces points d'intérêt doit appliquer les 3 icônes entourées.



3 Programmer LUNA pour qu'elle se déplace ou qu'elle scanne (optionnel) (p. 21)

Vous pouvez faire effectuer plusieurs actions à LUNA, votre loyal robot (et possiblement votre meilleure amie). Elle peut, pendant votre tour, se déplacer vers un point d'intérêt adjacent, et/ou révéler des ressources sur son point d'intérêt.

Déplacer LUNA est une excellente façon de partir en reconnaissance et de révéler de nouveaux points d'intérêt. Elle ne tient compte d'aucune icône d'intersection, et ne subit pas les effets des points d'intérêt qui affectent les explorateurs.

Une fois par tour, LUNA peut scanner son point d'intérêt actuel pour y dénicher un certain type de ressource (données ou matériaux) qui n'y est pas déjà révélé. Pour ce faire, lancez un dé de découverte. Ajoutez les ressources indiquées par le dé sur le point d'intérêt.

Plusieurs autres actions impliquent LUNA. L'action Analyser les données récolte pour vous des données déjà découvertes sur le point d'intérêt. De nombreuses capacités d'avancée la concernent. Certains emplacements d'action présents sur des opportunités et des tâches de survies requièrent sa présence. En gros, LUNA est la meilleure.

4 Effectuer des actions libres (optionnel)

N'importe quand (et même s'il ne s'agit pas de votre tour), vous pouvez effectuer des actions libres (listées à droite). Les actions libres interrompent quoi qu'il soit en train de se passer, et sont une bonne façon de réagir aux imprévus.

Les plus importantes à comprendre pour aborder le jeu sont les suivantes : Utiliser une capacité d'avancée scientifique, Consommer une découverte, et Utiliser la capacité d'une structure scientifique. Débloquées au fil de la partie, elles vous permettent de traverser l'environnement de façon plus efficace, de faire face à des défis, et de coopérer pour accomplir votre but.

Ignorez le reste de ces capacités jusqu'à ce que vous les rencontriez.

5 Regrouper votre concentration pour mettre fin à votre tour (obligatoire)

Une fois que vous avez fait tout ce que vous vouliez faire, vous devez indiquer que votre tour est fini en regroupant vos cubes de concentration. Placez-les près de votre tableau de bord (en prenant garde de ne pas les changer de face).

Capacités des autres explorateurs

D'autres explorateurs peuvent effectuer des actions pendant votre tour. Utiliser leurs capacités permet à vos confrères et consœurs de vous aider ou d'amenuiser l'impact des choses horribles que vous pourriez avoir déclenchées.

Ce sont eux qui décident d'utiliser ou non des actions libres pendant votre tour. **Ils peuvent offrir leur aide, vous pouvez la leur demander, mais vous ne pouvez pas annoncer que vous « utilisez » leurs capacités.** Ils sont maître d'eux-mêmes, bon sang ! À eux de décider si c'est une bonne idée de dépenser des ressources pour activer leurs propres capacités.

Être actif pendant le tour des autres explorateurs est au cœur d'Unsettled. Pour survivre, vous aurez besoin de gagner des capacités rapidement, et de veiller à les utiliser dès qu'elles s'avéreront propices à aider les autres explorateurs. Combinez vos capacités pour accomplir votre mission ! Les explorateurs réticents à s'aider les uns les autres n'ont que peu de chances de survie.

Actions libres

Les actions libres interrompent d'autres effets et peuvent être effectuées n'importe quand, qu'il s'agisse de votre tour ou non. En voici quelques-unes :

1 Utiliser une capacité d'avancée scientifique (p. 18)

Payez le coût en ressources pour activer une capacité d'avancée en votre possession. Chaque capacité d'avancée ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

2 Consommer une découverte (p. 23)

Défaussez une découverte en votre possession pour utiliser l'effet de défausse de cette anomalie.

3 Échanger des découvertes et l'inventaire

Des explorateurs sur le même point d'intérêt peuvent échanger des découvertes (avec leurs anomalies) et le contenu de leur inventaire personnel n'importe quand.

4 Renoncer à une opportunité (p. 22)

Occasionnellement, vous trouverez peut-être avantageux de renoncer à une opportunité. Pour ce faire, défaussez sa carte et remplacez le disque associé sur le plateau Aubaine. Vous ne pouvez pas renoncer à une opportunité si un explorateur est actuellement engagé avec elle, ou si un explorateur est en train d'appliquer un effet.

5 Utiliser la capacité d'une structure scientifique (p. 19)

Construire les structures scientifiques vous donne accès à 3 nouvelles actions libres. Lorsqu'une structure est érigée, vous pouvez effectuer son action, où que vous vous trouviez, tant que vous pouvez en payer le coût.

6 Changer de poursuite scientifique (p. 17)

Si vous l'estimez utile ou nécessaire, vous pouvez abandonner vos progrès sur la piste d'intuition pour changer de poursuite scientifique (par exemple, pour passer de la chimie à l'ingénierie). Placez le cube en bas de la piste, mais sur la face de votre choix.

7 Gérer la détresse (p. 20)

Si vous avez des cartes Détresse sur votre tableau de bord, vous pouvez déplacer l'une d'entre elles vers un nouvel emplacement d'action (sauf Se reposer) en faisant baisser l'un de vos cubes de concentration de 1.

8 Remplir les prérequis d'une carte et utiliser son effet

De nombreux effets (notamment sur les tâches de survie, les cartes spécifiques à la planète et les cartes Détresse) s'appliquent à divers moments, ou lorsque certaines conditions sont remplies. Nombre d'entre eux ne sont pas associés à un emplacement d'action. Lorsque vous remplissez les prérequis d'une carte, vous pouvez immédiatement en appliquer les effets.

9 Contribuer à un objectif

Certaines tâches de survie vous demandent de faire des choses bizarres, qui sortent du système d'action traditionnel. Vous les reconnaîtrez instantanément lorsque vous les verrez, et elles devraient être compréhensibles lorsque vous les lirez. Ne vous en préoccupez pas maintenant.

Si vous avez des questions quant au timing des interruptions d'effet, consultez la section Interruptions des règles universelles, dans les Instructions avancées de ce livret de règles.

Concentration



Concentration

Vous effectuez des actions en posant des cubes de concentration sur des emplacements d'action. Chaque tour, vous devez placer vos trois cubes, et, à la fin de votre tour, les remettre auprès de votre tableau de bord.

Bases

- La **concentration** est la ressource principale que vous utilisez pour effectuer des actions.
- Vous avez 3 types de **concentration** :



Conscience



Émerveillement



Force d'âme

- 4 des faces de chaque cube forment une séquence (3, 2, 1, temps).
- La face du cube orientée vers le haut indique la quantité de cette ressource dont vous disposez.
- Les deux autres faces n'ont aucune fonction, mis à part vous indiquer le type de concentration dont il s'agit (ces faces sont représentées par des ronds de couleurs avec une icône blanche).

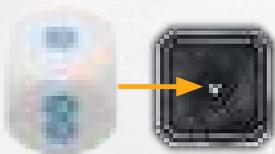
Assigner votre concentration

- Pendant votre tour, vous **devez** assigner chacun de vos cubes de concentration. **L'un d'eux doit être placé sur votre action Se reposer.**
- Vous assignez votre concentration en posant le cube sur un emplacement d'action disponible. Tournez-le pour ajuster la concentration en fonction des flèches de l'emplacement d'action.
- Les emplacements d'action peuvent augmenter, diminuer, ou ne pas affecter du tout votre concentration. Cet effet est indiqué par les flèches pointant vers le haut ou vers le bas (ou par l'absence de flèches).

Note : les cubes de concentration sont conçus pour fonctionner avec des rotations simples, afin de simplifier la vie des explorateurs et leur éviter de toujours chercher la bonne face.

- **Augmenter la concentration :** tournez le cube vers l'extérieur afin d'accroître le nombre de points.
- **Diminuer la concentration :** tournez le cube vers vous pour baisser le nombre de points.

Exemple : vous Conscience est à 2. Lorsque vous placez votre cube de conscience sur cet emplacement d'action, vous le tournez d'un cran vers vous et finissez avec la face 1 sur le dessus.



- Une fois assigné, un cube de **concentration** reste sur cette action jusqu'à la fin du tour (1 action par type de concentration par tour : vous ne pouvez pas effectuer plusieurs fois une même action de concentration).
- Vous pouvez utiliser vos cubes de concentration dans l'ordre de votre choix, et décider d'effectuer d'autres activités (comme des actions libres). La seule obligation est de placer un cube sur l'action Se reposer.
- Exemple :** vous placez votre cube d'émerveillement, vous vous déplacez, vous placez votre cube de conscience, puis vous déplacez LUNA avant d'effectuer une action libre, vous placez votre cube de force d'âme sur Se reposer, puis effectuez une action libre.

Concentration diminuée, temps dépensé

Au fil des tours, votre concentration va invariablement baisser. Vous pouvez toujours effectuer des actions, mais l'effort requis pour maintenir votre concentration consomme du temps supplémentaire. Choisir de dépasser ses limites est un calcul qui n'a rien d'anodin, et tout de nécessaire.

- Si vous devez faire descendre un cube de concentration, via une action ou n'importe quel autre effet, et que l'icône **Temps** pointe vers le haut, vous devez à la place faire progresser le marqueur de temps d'une case pour chaque concentration nécessaire (ne tournez pas votre cube de concentration).
- Si le cube de concentration **arrive** sur l'icône Temps à l'issue d'un effet que vous subissez ou d'une action que vous effectuez, vous n'avez pas besoin d'avancer sur la piste de temps. **Vous ne dépensez du temps que si vous devez diminuer votre concentration et que le cube est déjà sur la face Temps.**

Exemple 1 : avec votre cube d'émerveillement, vous choisissez d'effectuer une action qui requiert 2 concentration, mais votre cube présente déjà l'icône Temps. Vous pouvez effectuer cette action en posant votre cube sur l'emplacement d'action, icône Temps toujours visible, et devez faire progresser le marqueur de temps de 2 cases sur sa piste.

Exemple 2 : vous avez 2 conscience. Un effet de carte vous demande de diminuer votre conscience de 3. Tournez votre cube 2 fois, jusqu'à ce qu'il atteigne l'icône Temps, puis avancez le marqueur de temps de 1 case sur la piste.

Augmenter ou diminuer sa concentration via des effets

De nombreux effets de cartes vous feront augmenter ou diminuer votre concentration, mais vous choisissez lequel de vos trois cubes est affecté. Ces effets utilisent les icônes suivantes :



augmentez de 1 une **concentration** de votre choix.



diminuez de 1 une **concentration** de votre choix.

Fin du tour : regrouper sa concentration

Une fois que vos 3 cubes de **concentration** ont été placés et que vous voulez terminer votre tour, reprenez vos 3 cubes en veillant à ne pas changer leur face, et placez-les près de votre tableau de bord.

Si aucun effet n'est déclenché par ce regroupement, votre tour prend maintenant fin.

Exemple : des tâches de survie progressent souvent lorsque la concentration est regroupée à partir de certains emplacements d'action. Vous restez l'explorateur actif jusqu'à ce que tous les effets déclenchés par la révélation de la nouvelle carte aient été appliqués.

Rappel : si votre concentration a été réduite à zéro, vous pouvez toujours effectuer des actions, mais cela vous coûtera un temps précieux. Pour autant, ne vous privez pas d'utiliser cette option : le temps n'est pas seulement votre ennemi, c'est également une ressource. Utilisez-le donc précautionneusement, mais utilisez-le.



Actions de concentration et emplacements d'action

Actions de concentration

Vous pouvez placer vos cubes de concentration sur n'importe quel emplacement d'action libre auquel vous avez accès. Ils peuvent se trouver sur votre tableau de bord, les autres plateaux, les opportunités, les points d'intérêt, les tâches de survie, et bien d'autres endroits. **L'accessibilité ou non d'un emplacement d'action dépend de ce dernier.** Cette section vous aidera à comprendre les bases concernant les emplacements d'action. Si l'un d'entre eux vous cause des difficultés, référez-vous à la section de son type de carte et à la section Emplacement d'action des Instructions avancées de ce livret.

Anatomie d'un emplacement d'action

Intitulé de l'action

Juste en dessous de chaque emplacement d'action, vous trouverez l'intitulé de l'action qu'il vous permet d'effectuer. Ces intitulés sont essentiellement narratifs. Il est recommandé de les lire à haute voix lorsque vous effectuez l'action.



INHALER LE POLLEN MYSTÉRIeux

« Bon, j'inhale le pollen mystérieux... »

Quantité de concentration nécessaire

Le nombre de flèches indique de combien votre **concentration** augmente ou diminue lorsque vous effectuez cette action. Tournez le cube utilisé d'un cran vers l'extérieur pour chaque flèche vers le haut, ou d'un cran vers vous par flèche vers le bas lorsque vous **assignez** votre cube à un emplacement.



Diminuez la concentration de 1



Augmentez la concentration de 3



Aucun changement

Bonus pour certains types de concentration

Certaines actions vous accordent des bonus si vous les effectuez avec un certain type de concentration, indiqué par un cartouche en dessous de l'emplacement d'action.



Diminuez de 1 la concentration que vous placez ici. Si vous avez placé votre conscience, avancez d'une case sur la piste d'intuition.



La valeur du cube de concentration placé ici ne change pas. Si vous avez placé votre émerveillement, augmentez n'importe lequel de vos cubes de concentration d'un cran.

Coûts, prérequis et conséquences

Certaines actions nécessitent la présence de plusieurs explorateurs ou celle de LUNA, ou encore demandent de posséder une certaine compréhension. Ces prérequis sont généralement indiqués près de l'emplacement d'action.



PRÉSENCE REQUISE



PRÉSENCE REQUISE



Diminuez de 1 la concentration que vous placez ici. Au moins 2 explorateurs doivent être présents (vous et 1 autre), et au moins l'un d'eux doit avoir la compréhension de la chimie.

Certaines actions doivent être effectuées sur des lieux spécifiques (ou des lieux dans lesquels une structure spécifique a été construite). Ce prérequis est indiqué par une flèche indiquant l'image du lieu ou de la structure concernée.



Diminuez de 1 la concentration que vous placez ici. Cette action ne peut être effectuée que si vous êtes sur le point d'intérêt contenant le laboratoire.

Une liste d'effets se trouve sous la plupart des actions. Il peut s'agir d'une combinaison de coûts, de gains et des conséquences produites par votre action. Tout ce qui est listé sous un emplacement d'action doit être effectué. **Si vous ne pouvez pas appliquer tous les effets listés sous un emplacement d'action, vous ne pouvez pas effectuer cette action.**



ÉTUDIER LES PLASTIQUES VIVANTS



Diminuez de 1 la concentration que vous placez ici. Épuisez 1 électricité, avancez le marqueur de temps d'une case et défaussez une découverte possédant la propriété Polymères rares.

Tableau de bord



Emplacements d'action personnels

Votre tableau de bord vous donne accès à de nombreuses actions cruciales. Elles sont toujours disponibles lors de votre tour, où que vous soyez, en l'absence d'indication contraire.

1 Théoriser (action)

- Diminuez de 1 la **concentration** que vous placez ici.
- Un autre explorateur (pas nécessairement sur le même point d'intérêt) progresse d'une case sur sa **piste d'intuition** (p. 17).
- Bonus : si vous placez votre cube de **conscience** sur cette action, vous progressez également d'une case sur **votre** piste d'intuition.

2 Investiguer (action)

- Diminuez de 1 la **concentration** que vous placez ici.
- **Révélez une opportunité** (p. 22) sur votre point d'intérêt actuel.
- Bonus : si vous placez votre cube de **émerveillement** sur cette action, vous progressez également d'une case sur votre piste d'intuition.
- Cette action ne peut pas être effectuée si votre point d'intérêt actuel contient un jeton Investigué (p. 22).



3 Parcourir (action)

- Diminuez de 1 la **concentration** que vous placez ici.
- Effectuez une action **Se déplacer** (p. 21) supplémentaire, en suivant les règles de déplacement habituelles. Si un effet ou une capacité a accru votre déplacement initial, l'action Parcourir en bénéficie également.
- Vous pouvez **porter** (p. 21) un autre explorateur en utilisant cette action. Dans ce cas, vous seul (l'explorateur effectuant cette action) résolvez les icônes entre les points d'intérêt.
- Bonus : si vous placez votre cube de **force d'âme** sur cette action, vous progressez également d'une case sur **votre** piste d'intuition.

4 Soutenir (action)

- Diminuez de 1 la **concentration** que vous placez ici.
- Retirez 1 détresse (p. 20) d'un autre explorateur à proximité (sur le même point d'intérêt que vous (vous ne pouvez pas vous soutenir vous-même). L'explorateur ciblé choisit la détresse qu'il retire.
- Augmentez la **cohésion du groupe** (p. 25).
- Ne peut pas être utilisé sur un explorateur n'ayant pas de détresse.

5 Récupérer (action)

- Augmentez de 3 la **concentration** que vous placez ici.
- Diminuez la **cohésion du groupe** (p. 25).

6 Se reposer (action, obligatoire)

- Cette action est **obligatoire à chaque tour**, à moins qu'un effet n'indique le contraire.
- Augmentez de 1 la **concentration** du cube que vous placez ici.
- Avancez le **marqueur de temps** d'une case.

Le reste de votre tableau de bord

7 Avancées et découvertes

Lorsque vous gagnez des **avancées** (p. 18) et des **découvertes** (p. 23), entreposez-les à gauche de votre tableau de bord, près des bandes correspondantes.

8 Avatar

Hé, mais dites donc, c'est vous, là ! Ce jeton est utilisé lors de certaines tâches de survie et pour appliquer des effets spécifiques à une planète. À moins qu'il soit mentionné par le jeu, ce jeton reste là, dans toute sa splendeur (oui, ceci est un compliment détourné à votre adresse).

9 Inventaire

Certains effets placeront des objets dans votre **inventaire**. C'est ici que ça se passe. Cette zone n'est utilisée que lorsque le jeu la mentionne.

10 Piste d'intuition

Avancez sur cette piste à chaque fois qu'une action ou qu'un effet vous donne de l'**intuition** (p. 17).

11 Compréhension scientifique

Lorsque vous gagnez de la **compréhension** (p. 18), placez-la ici.

12 Endurance

Si elle est réduite à zéro, vous perdez conscience. Si tout l'équipage est inconscient, vous avez perdu.

Lorsque vous subissez un effet comportant cette icône, vous perdez 1 point d'endurance. Baissez votre marqueur d'une case sur la piste d'endurance... toujours plus près du voyant rose, en bas, là. Br.

Tomber à court d'endurance

Si votre marqueur d'endurance atteint le bas de la piste (la case rose), vous **perdez conscience**. Vous ne pouvez plus effectuer d'actions.

- Renversez théâtralement votre figurine.

Explorateurs inconscients

Si un autre explorateur est inconscient, vous pouvez :

- échanger le contenu de votre inventaire et des découvertes avec lui (lui en donner et/ou lui en prendre) si vous êtes à proximité (p. 13) ;
 - le porter en utilisant l'action Parcourir (p. 21) ;
 - utiliser des avancées et d'autres effets sur lui (parfois, cela vous demandera des circonvolutions narratives assez cocasses ; et les capacités qui le déplacent sur d'autres points d'intérêt s'avéreront vraiment très utiles) ;
 - le considérer comme présent pour les tâches de survie (encore une fois, amusez-vous de ce que ça raconte) ;
 - sauver sa vie en le ramenant au vaisseau avant que vous tombiez vous-même (et ainsi gagner la partie).
- Vous ne pouvez pas :
- utiliser sa compréhension, ses avancées ou tout ce dont **cet explorateur** aurait besoin pour initier une action.

Traits de personnalité



Traits de personnalité

Les tuiles Trait de personnalité sont placées sur votre tableau de bord et **recouvrent l'emplacement d'action qu'elles modifient**. Lorsque la cohésion du groupe change (p. 25), ces effets changent également.

Fonctionnement des traits de personnalité

La face active des traits de personnalité (définie par l'état de la cohésion du groupe) altère le fonctionnement des actions de votre tableau de bord. Lorsque la cohésion du groupe est au plus bas, certaines personnes brillent et d'autres se laissent abattre. Lorsqu'elle est au beau fixe, les uns donnent le meilleur d'eux-mêmes, et les autres se laissent porter.

1 → Exemple de cohésion du groupe forte : normalement, l'action Soutenir diminue la concentration d'un cran, ne peut être utilisée que sur un autre explorateur, et augmente la cohésion du groupe.

En tant qu'altruiste, lorsque la cohésion est forte, votre action Soutenir ne demande pas de changer votre concentration, et peut être utilisée sur n'importe quel explorateur à proximité. De plus, elle n'augmente pas la cohésion du groupe.

2 → Exemple de cohésion du groupe faible : normalement, l'action Théoriser diminue la concentration d'un cran, et un autre explorateur gagne 1 intuition ; si vous effectuez cette action avec votre conscience, vous gagnez aussi 1 intuition.

En tant qu'altruiste, lorsque la cohésion est faible, votre action Théoriser ne vous coûte plus de concentration et n'offre aucun bonus, mais double le gain d'intuition offert à un autre explorateur.

Comment les traits de personnalité se révèlent si la cohésion du groupe change

La face visible de la tuile dépend de la position du marqueur de cohésion du groupe. Lorsque le marqueur se déplace, tous les explorateurs retournent leur tuile sur la face correspondante.



- Lorsque la **cohésion du groupe est forte** : la tuile de tous les explorateurs est sur sa face blanche.
- Lorsque la **cohésion du groupe est faible** : la tuile de tous les explorateurs est sur sa face noire.

Comment la détresse affecte les traits de personnalité

Lorsque vous gagnez de la détresse (p. 20), vous posez une carte Détresse sur n'importe quel emplacement d'action de votre tableau de bord (sauf Se reposer). Ceci vous empêche d'utiliser cette action. La détresse désactive vos traits comme vos emplacements d'action normaux.

- Si de la **détresse** doit recouvrir un emplacement d'action occupé par une tuile **Trait de personnalité**, placez la détresse sur la tuile. Ni l'action du trait de personnalité ni l'action de base ne sont disponibles.
- Si une tuile **Trait de personnalité** migre vers un emplacement d'action comportant une détresse, la **détresse** recouvre la tuile.

Intuition

Intuition

Nombre de vos activités peuvent affiner vos intuitions au sujet du monde qui vous entoure. En tant que scientifique, vous avez tendance à cultiver ces bribes de connaissance et à les faire fructifier dans le domaine qui vous intéresse. En gros : l'**intuition** vous amène à la **compréhension** et aux **avancées**.

Voici l'icône Intuition :

Chaque fois que vous gagnez de l'intuition, vous avancez votre cube de poursuite scientifique d'une case sur la piste d'intuition, vous rapprochant de la compréhension dans le domaine indiqué par la face visible du cube.



Gagner de l'intuition

Avancez votre **cube de poursuite scientifique** sur la piste d'intuition à chaque fois que :

- vous passez sur l'icône **Intuition** entre deux points d'intérêt, lors d'un déplacement ;
- vous effectuez une action de **concentration** qui procure de l'**intuition** ;
- vous appliquez n'importe quel autre effet procurant de l'**intuition**.

Lorsque vous **sortez** du haut de la piste (vous êtes à la dernière case, et gagnez de l'intuition) :

- gagnez de la compréhension et une avancée correspondantes à la face visible du cube (p. 18) ;
- remplacez le cube en bas de la piste sur la face de votre choix.

Changer de poursuite scientifique

Parfois, vous pourriez vouloir changer de poursuite scientifique.

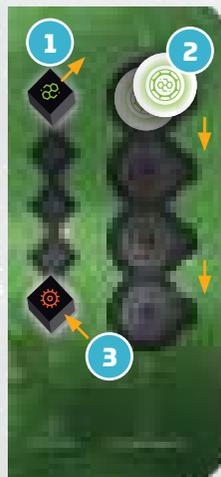
- **Abandonner sa poursuite** : vous pouvez librement changer de poursuite scientifique. Tournez le cube sur la face de votre choix et **déplacez-le tout en bas de la piste**, abandonnant ainsi toute votre progression actuelle.

Si vous êtes déjà au milieu de la piste, abandonner la poursuite en cours est une option clairement perdante. Mieux vaut attendre d'avoir atteint la fin de la piste, et d'en avoir récolté les bénéfices avant de choisir une nouvelle poursuite. Mais bon, si les temps sont durs, il faut bien s'adapter...

Exemple : intuition

Votre cube de poursuite scientifique est en haut de votre piste d'intuition. Un effet de carte vous donne de l'intuition.

- 1** → Vous avancez votre cube pour le faire sortir de la piste.
- 2** → Vous étudiez la chimie et gagnez donc un jeton Compréhension de la chimie du plateau d'avancées, que vous ajoutez à votre tableau de bord. Vous gagnez aussi une avancée. Ne vous inquiétez pas, on vous explique ça bientôt.
- 3** → Vous remettez le cube de poursuite en bas de la piste, choisissant de placer le cube sur la face Ingénierie. Pourquoi l'ingénierie ? C'est votre secret à vous.



Compréhension

Compréhension

En explorant la planète, des **intuitions** (p. 17) et d'autres effets vous mèneront à la **compréhension**, vous permettant ainsi d'effectuer des actions plus efficaces et plus complexes.

Gagner de la compréhension

Lorsque vous gagnez de la compréhension, que ce soit par de l'intuition (p. 17) ou un autre effet :

- 1 → gagnez un jeton Compréhension de la discipline scientifique appropriée (prenez-le sur le plateau Avancées) ;
- 2 → posez ce jeton sur un emplacement de compréhension, sur le côté droit de votre tableau de bord ;
→ piochez une carte Avancée de la même discipline scientifique et placez-la à gauche de votre tableau de bord (on vous promet d'aborder le sujet d'ici peu).



Le rôle de la compréhension

De nombreuses actions peuvent être effectuées seulement si vous avez assez de compréhension. La compréhension est toujours un prérequis, et n'est jamais « dépensée ».



Exemple : cette action ne peut être effectuée que si un explorateur avec la compréhension de la chimie est présent.

À d'autres occasions, avoir la compréhension appropriée peut réduire des coûts. Il est sage de diversifier la compréhension de votre groupe afin d'être prêts à faire face à tout et n'importe quoi.



Exemple : lorsque vous effectuez cette action pour construire l'atelier, vous devez soit faire avancer le marqueur de temps, soit disposer de la compréhension de l'ingénierie.

Partager sa compréhension

La **compréhension** d'un explorateur est partagée par tous les explorateurs sur son point d'intérêt. Grâce à vos compagnons d'infortune, vous pouvez combler vos propres lacunes et effectuer des actions qui requièrent de la compréhension, même si vous n'en disposez pas.

Exemple.

- Vous avez 1 compréhension de la robotique.
- Un autre explorateur sur votre point d'intérêt a 1 compréhension de l'ingénierie.
- Tant que vous êtes sur le même point d'intérêt, la compréhension de la robotique et de l'ingénierie sont toutes deux « présentes sur ce point d'intérêt ».
- L'autre explorateur, celui qui n'a pas la compréhension de la robotique, peut tout de même effectuer l'action ci-dessous, parce que vous êtes là pour lui fournir la compréhension dont il a besoin.



Avancées

Avancées

Survivre à d'étranges mondes si hostiles, voilà qui demande d'innover. Heureusement que c'est votre truc. La compréhension vous mène à des **avancées** : des compétences uniques qui peuvent être utilisées comme des **actions libres**. Débloquer des avancées et trouver des façons ingénieuses et opportunes de les utiliser vous évitera de sombrer dans une « inconscience à durée indéterminée ».

Obtenir une avancée

Lorsque vous gagnez une **compréhension**, vous gagnez une carte **Avancée** de la discipline correspondante.

- 3 → Piochez la première carte du paquet de la discipline correspondant à la compréhension gagnée et placez-la à gauche de votre tableau de bord.
→ Vous pouvez dès à présent l'utiliser.



Utiliser des avancées

Les avancées sont les fantastiques capacités scientifiques que vous développez sur chaque planète, et qui vous aident à surmonter les défis uniques de ce monde. Vous pouvez les utiliser pendant le tour de n'importe qui, tant que vous pouvez payer leur coût.

- Les avancées sont des actions libres. Les actions libres **interrompent** tout autre effet et peuvent être déclenchées **n'importe quand**, qui que soit l'explorateur actif (p. 13).
- Chaque avancée ne peut être utilisée **qu'une fois par tour**. Par exemple : vous pouvez utiliser votre avancée pendant le tour de Nelow, puis pendant celui de Davy, puis du vôtre, etc.
- Chaque avancée a un coût en ressources et celui-ci doit être payé avant d'appliquer l'effet de l'avancée.

Exemple : admettons que, par mégarde (et imprudence), vous vous retrouvez sur un point d'intérêt avec deux icônes Temps à chaque intersection (c'est la mouise, quoi).

Davy signale que vous pourriez ignorer ces icônes s'il utilisait sa capacité d'avancée.

Malheureusement, déclencher cette avancée demande de consommer un matériau, et vous êtes à court de stock.



« Ah, mais attends ! » s'écrie Nelow. Elle dispose d'une capacité permettant à l'équipage de gagner des matériaux. Il lui faudrait dépenser 1 électricité, et vous en avez en abondance. Une fois le coût payé, elle déclenche son action Effectuer une collecte augmentée, et prend donc 2 matériaux présents sur son point d'intérêt avant de les stocker.

Toutes les ressources étant partagées, Davy dépense ensuite un de ces matériaux pour faire le truc super cool qu'il a appris à faire (ingérer la gelée opaline). Vous pouvez ainsi vous déplacer en ignorant les icônes Temps, car vous êtes assez proche de lui pour bénéficier de cet effet.



Plateau Avancées et structures



Disciplines scientifiques

Le jeu propose trois disciplines scientifiques : la **robotique** (représentant les sciences formelles), la **chimie** (représentant les sciences naturelles) et l'**ingénierie** (représentant les sciences appliquées).



Robotique



Chimie



Ingénierie

Ces disciplines s'incarnent dans la compréhension, les avancées et les **structures scientifiques**.

Structures

Pour chaque discipline scientifique, une petite structure modulaire peut être construite sur des lieux précis. Chacun de ces édifices octroie une action libre, et de nombreux objectifs et tâches de survie ont pour prérequis de se trouver sur l'un d'eux en particulier.

Construire des structures

Pour construire une structure, suivez ces étapes.

- 4 → Votre explorateur doit se trouver sur un point d'intérêt contenant un **site de construction** (un halo en forme d'engrenage).
 - 5 → Effectuez l'action Construire de la structure que vous voulez édifier et faites progresser le marqueur de temps de 1 case, sauf si vous avez la compréhension requise par ce type de structure.
 - 6 → Placez la structure sur le site, avec votre cube de concentration toujours dessus.
- Lorsque vous regroupez votre concentration à la fin du tour, retournez la structure. Elle est désormais disponible, tout comme l'action libre qu'elle confère.



Utiliser les structures

Certains emplacements d'action et certains objectifs demandent d'être présent sur une structure spécifique.



Si vous êtes sur un point d'intérêt contenant un bâtiment, vous êtes « sur » ce bâtiment et respectez ce prérequis.

Une fois construites, les structures scientifiques confèrent des **actions libres**. Ces actions peuvent être effectuées depuis n'importe où. Vous n'avez **pas besoin** d'être sur le même point d'intérêt que la structure, et leur action peut être répétée autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous pouvez en payer le coût : abusez-en, c'est formidable.



- **Tente de recherche** > Dépensez 1 donnée : gagnez une intuition.
- **Laboratoire** > Dépensez 1 matériau : augmentez de 1 un cube de concentration.
- **Atelier** > Épuisez 1 électricité : déplacez LUNA sur un point d'intérêt adjacent.

Détruire des structures

Une fois qu'une structure scientifique a été construite, un emplacement d'action pour la détruire apparaît sur le plateau Avancées. Pour détruire une structure :

- votre explorateur doit se trouver sur le point d'intérêt contenant la structure ;
- 7 → effectuez l'action Détruire, et faites progresser le marqueur de temps d'une case ;
- lorsque vous regroupez votre concentration à la fin du tour, remplacez la structure sur le plateau Avancées, en laissant visible la face contenant l'action Construire.

Structures spécifiques à une planète

Certaines planètes ont des structures uniques avec des règles non moins uniques. Pour en savoir plus, référez-vous à la section Structures des Instructions avancées.

Détresse



Détresse

La partie commence avec 3 cartes Détresse par joueur dans le paquet. Si un explorateur doit gagner une carte Détresse et ne peut pas le faire (parce que le paquet est vide ou parce qu'il n'a plus d'emplacements d'action personnels à recouvrir), chaque explorateur perd 1 Endurance.

Votre environnement immédiat et ses bizarreries finiront bien par avoir raison de votre corps et votre esprit. Ce n'est qu'une question de temps...

Chaque planète est dotée d'un système d'effets qui recouvriront les emplacements d'action de votre tableau de bord par des cartes **Détresse**. Jusqu'à ce qu'elle soit retirée, une carte **Détresse** vous empêche de réaliser l'action qui se trouve en dessous. Vous pouvez vous accommoder d'une certaine quantité de détresse, mais si l'équipage en subit trop, votre endurance descendra en flèche et votre sort sera vite scellé.

+

Gagner et gérer la détresse
Si un effet vous demande de gagner de la détresse (généralement indiqué par le plus et l'icône ci-contre), effectuez les étapes suivantes.

- 1 → Piochez une carte **Détresse** du paquet situé sous le plateau Avancées et recouvrez n'importe quel emplacement d'action de votre tableau de bord, à l'exception de l'action Se reposer. L'action recouverte n'est désormais plus disponible. Vous ne pouvez pas recouvrir une autre détresse.
 - Les effets de la détresse s'appliquent immédiatement, et jusqu'à ce qu'elle soit retirée. Chaque planète a sa propre version de la détresse. Suivez simplement ce que dit la carte.
 - Vous pouvez gérer votre détresse en la posant sur un autre emplacement d'action (à l'exception de Se reposer) et en baissant un cube de concentration d'un cran. Il s'agit d'une action libre, utilisable n'importe quand.

- 2 → Si une détresse et une tuile **Trait de personnalité** occupent le même emplacement d'action, la détresse recouvre toujours la tuile (p. 17).

✖

- Retirer la détresse**
- Lorsqu'une carte Détresse est retirée, elle est placée sous le paquet Détresse.
 - Vous ne pouvez pas vous soustraire à l'application d'une détresse : seuls une action ou un effet pourront la retirer après que vous l'avez gagnée.
 - Pendant leur tour, d'autres explorateurs sur votre point d'intérêt peuvent retirer une carte **Détresse** de votre tableau de bord en utilisant leur action de base Soutenir.
 - Vous **ne pouvez pas** utiliser l'action Soutenir sur vous-même, sauf si une capacité ou un trait de personnalité vous le permet.

Détresse maximum

- Si un explorateur doit gagner une sixième détresse (et n'a donc plus d'emplacements d'action à recouvrir), chaque explorateur perd 1 Endurance à la place.
- Si un explorateur doit piocher une détresse mais que le paquet est vide, chaque explorateur perd 1 Endurance à la place.

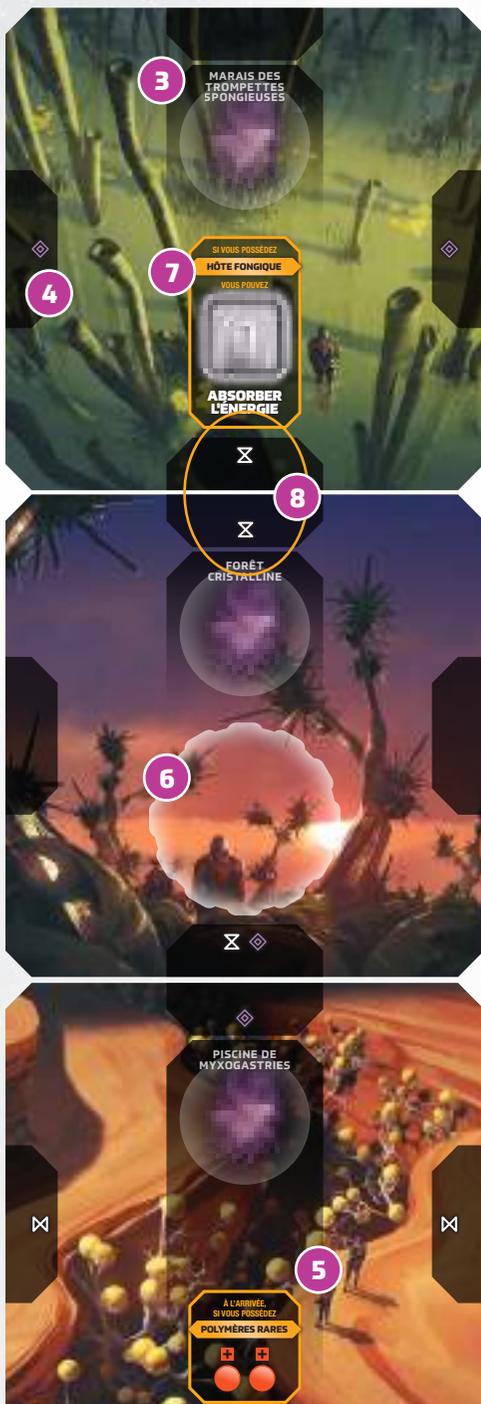


Environnement

Anatomie d'un point d'intérêt

Tout ce dont vous avez besoin se trouve sur la planète. Enfin, ce serait bien, parce que vous crèverez si ce n'est pas le cas. Alors bougez-vous et trouvez de quoi survivre ensemble.

- 3 **Nom du point d'intérêt**
C'est un véritable endroit. Il lui fallait bien un nom qui claque.
- 4 **Icônes d'intersection**
Les icônes au bord de chaque point d'intérêt signalent des effets qui se déclenchent lorsque votre action Se déplacer amène votre explorateur à traverser ce bord de la carte. Si vous portez un explorateur, ces icônes ne l'affectent pas.
- 5 **Effet du point d'intérêt**
Cet effet spécial ne s'applique que sur ce point d'intérêt.
- 6 **Site de construction**
Un site capable d'accueillir n'importe quelle structure (atelier, laboratoire ou tente de recherche). Certaines structures, uniques à leur planète, peuvent également y être érigées.
- 7 **Emplacement d'action disponible**
Il s'agit d'une action de **concentration** disponible uniquement lorsque vous visitez ce point d'intérêt. Vous devrez parfois payer leur coût ou remplir leurs prérequis.



Déplacement d'un explorateur

Explorer des environnements bizarres et merveilleux sera crucial pour votre survie. Et puis ce sera super sympa, vraiment sans danger, et pas du tout stressant.

Bases

Inutile de vous prendre la tête : déplacez votre figurine vers un point d'intérêt voisin et appliquez tout effet déclenché.

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer une action Se déplacer :

- **Votre déplacement de base est de 1.** Des capacités peuvent modifier cette valeur.
- Chaque carte Environnement en jeu est un **point d'intérêt**. Pour vous déplacer vers un point d'intérêt adjacent au vôtre, vous consommez 1 déplacement.
- Pour être adjacents, les points d'intérêt doivent se toucher par leurs bords, et non par leurs coins uniquement. Autrement dit, le déplacement se fait orthogonalement (pas par la diagonale).
- Le déplacement est optionnel. Vous pouvez choisir de ne pas l'effectuer, ou de ne l'effectuer qu'en partie.
- Vous pouvez effectuer votre déplacement n'importe quand dans votre tour, mais vous ne pouvez pas le scinder (en deux ou plus) pour l'utiliser en plusieurs fois.
- Si vous **révélez un nouveau point d'intérêt** ou **effectuez une action de concentration**, votre déplacement se termine immédiatement, et tout déplacement non dépensé est perdu.
- Si votre déplacement vous fait passer sur des icônes d'intersection et/ou que vous entrez sur un point d'intérêt où apparaissent les mots « À l'arrivée », appliquez immédiatement les effets indiqués.

8

Exemple : un déplacement entre le marais des trompettes spongieuses et le point d'intérêt adjacent du dessous, la forêt cristalline, ferait progresser le marqueur de temps de 2 crans sur la piste de temps.

- Si votre déplacement est supérieur à 1, appliquez les effets d'intersection et les effets « À l'arrivée » de chaque point d'intérêt traversé avant de poursuivre votre déplacement..

Pour plus d'informations sur l'application des effets de déplacement et leur timing, référez-vous à la section Déplacement des Instructions avancées.

Porter d'autres explorateurs

Lorsque vous utilisez votre action Parcourir, vous pouvez emmener 1 explorateur de votre point d'intérêt avec vous en le portant.

- Les icônes d'intersection s'appliquent normalement pour l'explorateur actif (mais ne s'appliquent pas pour l'explorateur porté).
- Les effets « À l'arrivée » s'appliquent aux **deux** explorateurs.
- Ces règles concernent également les explorateurs inconscients (p. 21).

Exploration de la planète

Révéler de nouveaux points d'intérêt

Si vous trouvez au bord de l'environnement révélé, et qu'il reste des cartes Environnement à piocher près du plateau Ressources, vous pouvez plonger dans l'inconnu et révéler un nouveau point d'intérêt adjacent à votre position actuelle.

- Pointez du doigt l'emplacement où vous voulez vous déplacer.
- Révélez la première carte Environnement du paquet.
- Placez-la face visible à l'emplacement indiqué, dans la même orientation que le Scarabée (les explorateurs ne peuvent pas faire pivoter les cartes lorsqu'ils les placent).
- Placez votre explorateur (et tout jeton indiqué par les tracés pointillés) sur le point d'intérêt venant d'être révélé. Appliquez tous les effets d'intersection et « À l'arrivée ».

Certaines planètes comprennent des cartes Environnement face cachée dès la mise en place. Lorsque vous vous déplacez sur l'une de ces cartes, retournez-la face visible sans modifier leur orientation et placez votre explorateur dessus (ainsi que les jetons nécessaires) normalement.

Qui est LUNA ?

LUNA est votre adorable (mais féroce) robot de recherche. Elle est équipée pour presque toutes les situations. À chaque tour (dans n'importe quel ordre et au moment où vous le souhaitez durant votre tour), vous pouvez déplacer LUNA et/ou lui faire scanner son point d'intérêt actuel pour trouver des ressources.

Déplacer LUNA

Une fois par tour, vous pouvez déplacer LUNA. Elle est l'éclaireuse parfaite.

- LUNA a un déplacement de base de 1. Des capacités et des effets peuvent modifier cette valeur.
- Déplacer LUNA vers un point d'intérêt adjacent au sien lui coûte 1 déplacement.
- LUNA ignore **toutes** les icônes d'intersection qu'elle traverse **et** les effets « À l'arrivée ».
- LUNA peut se déplacer pour révéler de nouveaux points d'intérêt (cartes Environnement du paquet ou déjà mises en place, face cachée). Lorsque c'est le cas, tout déplacement restant éventuel est perdu.

Scanner avec LUNA

LUNA peut scanner son point d'intérêt à la recherche d'un type de ressource (si celui-ci n'est pas déjà révélé) : il peut s'agir de **données** ou de **matériaux**.

- Choisissez une des deux ressources n'apparaissant pas déjà sur ce point d'intérêt (**données** ou **matériaux**) et lancez le dé à 8 faces correspondant.
- Prenez dans la réserve autant de ressources qu'indiqué par le dé et placez-les **directement sur le point d'intérêt**. Ces ressources sont désormais disponibles, mais il faudra encore les récolter en utilisant les actions Analyser les données ou Dénicher des matériaux (p. 26).
- LUNA ne peut **pas** scanner un type de ressource **déjà présent** sur ce point d'intérêt. Les ressources disponibles doivent d'abord être récoltées.
- LUNA peut, cependant, scanner pour trouver des **matériaux** sur un point d'intérêt ne contenant que des **données**, et vice versa.

Actions requérant LUNA

En plus de ses actions standard (Se déplacer et Scanner), LUNA prend part à beaucoup d'autres actions et effets.

LUNA et les emplacements d'action

Certains emplacements d'action requièrent la présence de LUNA.



PRÉSENCE REQUISE

Généralement, cela signifie qu'elle vous assiste pour effectuer l'action. D'autres fois, l'action peut spécifier que la présence de LUNA est requise, mais pas la vôtre. Chaque action est unique et est conçue pour être explicite dans son contexte. Ça vous paraît nébuleux ? Ne vous en inquiétez pas pour l'instant.

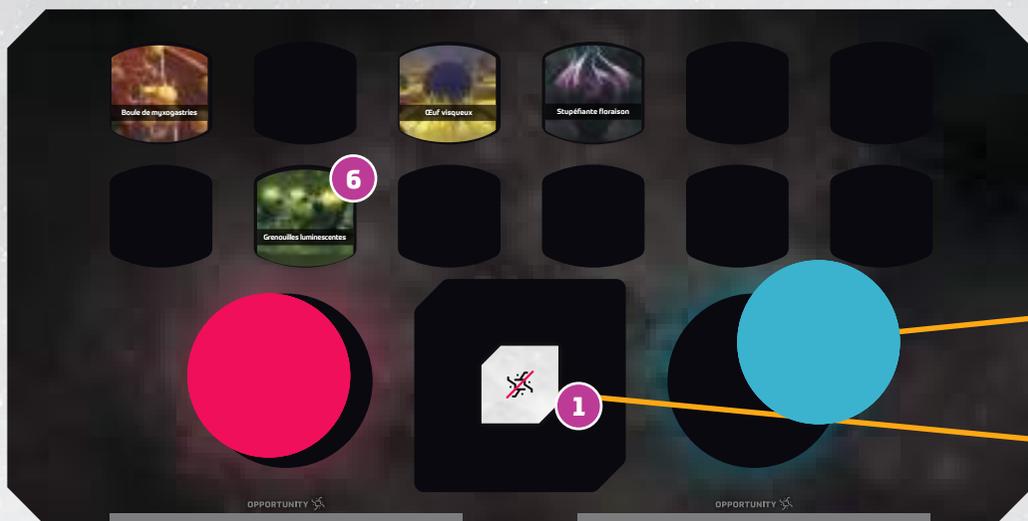
Programmer LUNA

La carte **Fonction principale de LUNA**, sur le plateau Avancées, est une action que vous pouvez utiliser pendant votre tour. Différente sur chaque planète, cette action est effectuée par LUNA sur son point d'intérêt, mais c'est **vous qui la déclenchez, où que vous soyez**.

Exemple : sur Wenora, la fonction principale de LUNA permet à un explorateur sur son point d'intérêt de retirer une de ses détresses. Cette action peut être déclenchée à n'importe quelle distance de LUNA, mais l'effet ne s'applique qu'à un explorateur situé sur le point d'intérêt de LUNA.

LUNA joue aussi un rôle pour d'autres types d'actions. La plupart des **avancées de robotique** requièrent par exemple d'utiliser des **données** pour programmer le comportement de LUNA : vous payez les données, et LUNA effectue l'action, où qu'elle soit.

Plateau Aubaine et opportunités



Opportunités

Pour atteindre votre but, vous devez saisir des **opportunités** : ces événements uniques fournissent de nouveaux emplacements d'action, résultant souvent en une **découverte**. Ce n'est qu'en vous emparant de ces opportunités que vous aurez la certitude d'avoir fait votre possible pour survivre dans ces mondes étranges.

Révéler des opportunités

Les **opportunités** se révèlent lorsque vous utilisez l'action Investiguer en vous tenant sur un point d'intérêt sans jeton Investigué.

→ Effectuez l'action Investiguer de votre tableau de bord.

- 1 → Placez un jeton **Investigué** sur votre point d'intérêt (chaque point d'intérêt ne peut être investigué qu'une fois).
 - 2 → Placez un marqueur d'aubaine sur votre point d'intérêt.
 - 3 → Révélez la première carte du paquet Opportunité correspondant au marqueur placé.
 - 4 → Lisez à voix haute le texte de l'opportunité et appliquez tous les effets décrits dans la colonne de gauche.
 - 5 → Expliquez l'action disponible. Chaque fois qu'un élément est représenté par un tracé en pointillés, trouvez-le et placez-le immédiatement ici.
- N'importe quel explorateur peut désormais saisir cette opportunité pendant son tour de jeu, s'il se trouve sur le point d'intérêt contenant le marqueur d'aubaine associé.

Terminer une opportunité

- Vous ne pouvez saisir une opportunité que si vous êtes sur le même point d'intérêt que le marqueur d'aubaine associé.
- Tant que vous ne l'avez pas terminée ou n'y avez pas renoncé, l'opportunité est encore disponible.
- Un explorateur sur le même point d'intérêt qu'un marqueur d'aubaine peut saisir l'opportunité associée et effectuer son action de concentration pendant son tour.

- Lorsque vous effectuez l'action sur la carte, **appliquez immédiatement ses effets**.
- Votre cube de concentration reste sur l'opportunité (et l'opportunité peut être saisie) jusqu'à ce que vous regroupiez vos cubes, à la fin du tour. Ce n'est qu'alors que l'opportunité est considérée comme terminée. Défaussez-la et remplacez le marqueur d'aubaine sur le plateau Aubaine.

Renoncer à une opportunité

Il peut arriver que deux opportunités soient disponibles en même temps. Si l'une d'entre elles ne vous intéresse pas, vous pouvez y renoncer afin de libérer la place pour une autre. Renoncer à une opportunité est une **action libre**.

- Retirez la carte du jeu et remplacez le **marqueur d'aubaine** sur son plateau.
- Vous ne pouvez pas renoncer à une opportunité sur laquelle se trouve un cube de concentration : vous devez attendre qu'il soit retiré à la fin du tour.
- Vous ne pouvez pas renoncer à une opportunité avec laquelle un joueur est **engagé**.

Devenir engagé

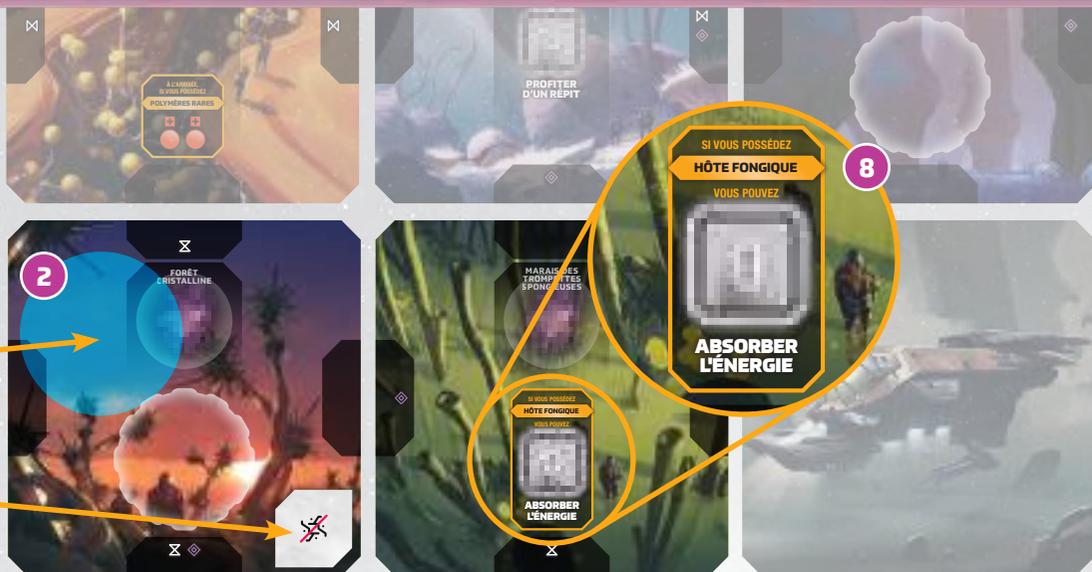
Certaines cartes vous engagent : vous y êtes attaché **jusqu'à leur résolution**. Dans le cas d'une opportunité, cela signifie que le marqueur d'aubaine se déplace avec vous : vous êtes désormais partie intégrante de l'opportunité.

Lorsque vous devenez engagé :

- placez la carte près de votre tableau de bord, en tenant compte de tout effet en cours d'application ;
- s'il s'agit d'une carte Opportunité, placez votre figurine sur le marqueur d'aubaine ; si vous vous déplacez, le marqueur se déplace avec vous.



Découvertes, anomalies et propriétés



Découvertes et Anomalies

En tirant parti des **opportunités** et en explorant l'environnement, vous révélez des emplacements d'action conférant des moyens de gagner des créatures et des objets inhabituels. Ces **découvertes** sont toutes assorties d'une **anomalie** pouvant être utilisée pour ses **propriétés scientifiques** et ses capacités spéciales – si vous disposez d'assez de **compréhension**.

Acquérir une découverte et révéler son anomalie

Lorsque vous gagnez une **découverte** :

- 6 → prenez le jeton Découverte sur le plateau Aubaine ;
- piochez une carte du paquet **Anomalie** (sous le plateau Avancées) et placez-la, face visible, à gauche de votre tableau de bord ;
- placez le jeton Découverte en bas de l'anomalie.



Félicitations ! Vous êtes l'heureux propriétaire d'un tas de grenouilles lumineuses !

Consommer des découvertes

Si vous possédez la compréhension scientifique requise, chaque découverte peut être consommée pour tirer parti de son **anomalie**, déclenchant l'effet de défausse de cette dernière. Il s'agit d'une **action libre**.

- 7 → La **compréhension requise doit se trouver sur votre point d'intérêt**.
 - Appliquez l'effet de défausse indiqué sur la carte Anomalie.
 - Défaussez l'anomalie et le jeton Découverte.

Découvertes et propriétés scientifiques

Chaque carte Anomalie est généralement associée à une **propriété scientifique** (on y vient).

- En gros : si vous détenez une découverte dont l'anomalie vous octroie une propriété scientifique, vous détenez cette propriété.
- La compréhension requise pour déclencher l'effet de défausse de l'anomalie n'a pas d'impact sur les propriétés scientifiques.

Propriétés scientifiques

À mesure que vous interagissez avec ces environnements étranges, des choses tout aussi étranges finissent par vous arriver. Vous pourriez accueillir une entité fongique en vous, développer un don pour la manipulation du magnétisme, ou bien vous mettre à briller **TRES FORT**. Ce sont des **propriétés** que vous manifestez, et qui sont indiquées par un badge doré contenant l'intitulé de cette propriété.

HÔTE FONGIQUE

Les propriétés que vous détenez font partie de vous et s'apparentent à de nouvelles caractéristiques de votre personne. Comme le fait d'être grand, par exemple : c'est un prérequis pour certaines actions de la vraie vie, comme attraper un truc sur l'étagère du haut. Vous n'avez pas besoin « d'activer » le fait d'être grand, **vous l'êtes**, et pouvez faire ce qui en découle. Mais être grand, c'est aussi se cogner la tête plus souvent : c'est le simple résultat d'une taille supérieure. Détenir une propriété telle que « hôte fongique » fonctionne de la même manière. Cela vous permettra parfois d'effectuer des actions spéciales, tandis certains effets seront susceptibles de vous affecter différemment.

Gagner des propriétés

Chaque planète aborde et utilise les propriétés de façon différente. Souvent, les propriétés se gagnent à travers les anomalies associées aux découvertes. À d'autres moments, elles sont conférées par la détresse ou par un élément planétaire unique. La façon la plus simple de comprendre les propriétés est de considérer les points suivants.

- Si vous détenez un composant (sur ou près de votre tableau de bord) comportant un de ces cartouches dorés, alors vous « détenez » cette propriété.

Exemple : ci-contre, la carte Anomalie « Absorber les gouttelettes » vous confère la propriété « **hôte fongique** » (que vous ayez ou non la compréhension nécessaire pour déclencher l'effet de défausse). Tant que vous détenez cette anomalie (ou tout autre élément portant le cartouche doré « hôte fongique »), vous détenez la propriété « hôte fongique ».

- Certaines planètes auront leur propre façon de vous conférer des propriétés.

Effet des propriétés

Les propriétés n'ont généralement **pas d'effet inhérent** et n'affectent donc pas le jeu tant qu'elles ne sont pas mentionnées. Elles peuvent l'être, par exemple :

- en tant que prérequis pour effectuer une action ;
- en tant que test dictant le résultat d'un effet ;
- par une action vous demandant de fournir une découverte dont l'anomalie confère une certaine propriété.

- 8 **Exemple** : l'action **ABSORBER L'ÉNERGIE** du **MARAIS DES TROMPETTES SPONGIEUSES** ne peut être effectuée que si vous détenez la propriété **hôte fongique**.

Tâches de survie



Survivre au jeu

La survie, voilà tout ce qui importe. Les **tâches de survie** représentent ce qui doit être fait pour œuvrer à ce but. Si vous parvenez à accomplir votre tâche et que tout le monde (y compris LUNA) arrive au vaisseau, vous avez survécu. Félicitations, votre existence peut poursuivre son cours pour l'instant.

Chaque fois que vous jouez une partie d'*Unsettled*, vous sélectionnez une des tâches de survie de la planète choisie. Chaque tâche représente une histoire unique, une visite spécifique de ce monde. Elles peuvent être jouées dans n'importe quel ordre (bien que la tâche A soit souvent la meilleure introduction aux mécanismes propres à chaque planète) et sont conçues comme si les autres tâches de survie n'existaient pas, et que ceci représentait votre seule et unique visite de ce monde. Considérez chaque tâche de survie comme une variante, ou une visite de cette planète dans un univers parallèle. Mais en ayant joué une planète une douzaine de fois, narrativement parlant, chaque nouvelle partie sera comme la première fois pour votre équipage.

Progresser dans une tâche de survie

Une tâche de survie représente l'odyssée de votre équipage dans ce monde, progressant à la manière d'un livre, de page en page. Vous ne devez jamais voir plus d'une ou deux pages à la fois. Pendant la mise en place, empilez les cartes en paquet, avec la carte 1/8 sur le dessus.

- 1 → Lisez à haute voix le **titre et la narration d'introduction** de la carte 1/8, puis retournez-la et posez-la à gauche du paquet, comme si vous ouvriez le livre.
- 2 → Vous avez désormais accès à deux cartes : la carte de gauche (2/8) présente les instructions de mise en place spécifiques à cette tâche. La carte de droite (3/8) indique votre premier objectif. Lisez les cartes à haute voix et assurez-vous que tout le monde ait compris l'objectif. Le texte en italique est narratif : lisez-le avec la théâtralité qu'il mérite.
- 3 → Les barres colorées indiquent les conditions à remplir pour passer à la prochaine étape de la tâche. Une fois ces conditions satisfaites, consultez la page suivante en retournant la carte et en la plaçant à gauche.
 - Les cartes de gauche comprennent généralement de la narration et des effets, tandis que celles de droite affichent votre objectif actuel.
 - Continuez à feuilleter les cartes jusqu'à la dernière. L'objectif final de chaque tâche de survie est de faire remonter tout l'équipage dans le Scarabée. À partir du moment où tous les explorateurs et LUNA sont à bord, vous avez gagné !



Temps et cohésion

Contribuer à une tâche de survie

Chaque tâche de survie est unique, et chaque objectif est censé être limpide : **lisez tout attentivement et faites exactement ce que vous dit la carte**. Chaque objectif possède des prérequis uniques. En cas de doute, reportez-vous aux barres colorées qui vous indiquent ce que vous devriez faire.

Certains objectifs vous demandent de créer une circonstance spéciale dans le monde que vous visitez. Aussitôt cette condition remplie, l'objectif est atteint.

- 4 Exemple : l'objectif de GLUANT ! est de construire les 3 structures scientifiques. Dès que les avez bâties, les conditions indiquées dans la barre colorée ont été remplies, et vous progressez à la carte suivante.**

Les objectifs vous fourniront parfois des emplacements d'action pour lesquels vous devrez remplir certaines conditions, récolter des ressources spécifiques ou atteindre des lieux bien particuliers. Une fois l'action effectuée, l'objectif est atteint.

- 5 Exemple : l'objectif de SPORE OLYMPIQUE vous demande de récolter des ressources d'une façon spéciale, d'atteindre un certain niveau de compréhension et de vous trouver au laboratoire. Ensuite seulement, vous pourrez utiliser l'emplacement d'action.**



- Lorsque l'objectif d'une tâche de survie implique d'effectuer une action de concentration (comme l'action **TRAITER LES ÉLÉMENTS COMESTIBLES** de l'exemple), vous avancez lorsque vous regroupez votre cube de concentration, à la fin de votre tour.

Note sur le timing : le fait de passer à la carte suivante fait partie de la résolution du regroupement de votre cube de concentration. Si des effets sont déclenchés ou si des décisions doivent être prises, vous êtes considéré comme étant l'explorateur actif pendant l'application de ces effets.

Les deux types d'objectif que nous venons de mentionner ne sont pas les seuls : vous en découvrirez bien d'autres en progressant dans vos tâches de survie. Vous pouvez le faire, on croit en vous.

Gagner : accomplir des tâches de survie

- Lorsque vous avez accompli la tâche de survie dans son intégralité et que tous les explorateurs (conscients ou non) et LUNA se trouvent sur la tuile du Scarabée en même temps, vous gagnez la partie.



Aperçu du temps

Le temps est une ressource : sa bonne gestion est cruciale pour votre survie. Chaque tour, l'explorateur actif doit se reposer à l'aide de l'un de ses cubes de concentration, faisant ainsi progresser le marqueur de temps d'une case. Réfléchissez bien avant de consommer plus de temps, mais n'y renoncez pas systématiquement : se priver d'une telle possibilité est souvent une erreur.

Faire progresser le marqueur de temps



Le temps est consommé d'une multitude de façons : en traversant des icônes Temps sur les intersections entre points d'intérêt pendant vos déplacements, en payant le coût de certaines actions, par le biais de certaines opportunités, en effectuant une action de concentration avec un cube complètement épuisé... En gros, si ce que vous faites implique **au moins 1 icône Temps**, le temps avance.

Si un effet ou une action comporte un coût en temps :



- 6** → faites progresser le **marqueur de temps** d'une case sur la piste de temps pour chaque **icône Temps** ;
- 7** → si le marqueur se déplace sur un déclencheur, finissez de faire progresser le marqueur, puis résolvez les déclencheurs dans l'ordre où vous les avez rencontrés ;
- 8** → si le marqueur doit progresser au-delà de la dernière case de la piste, il regagne la première case et **chaque explorateur perd 1 endurance** (ceci ne survient pas lorsque le marqueur arrive au bout de la piste, seulement lorsqu'il se déplace **au-delà**).

Déclencheurs sur la piste de temps

De nombreuses planètes et tâches de survie utilisent ces jetons Déclencheur sur la piste de temps pour déclencher divers effets. Référez-vous au journal de voyage et à votre tâche de survie pour en savoir plus sur leur fonctionnement. Si aucun effet ni aucune instruction de mise en place n'en mentionne, c'est que les déclencheurs ne sont pas utilisés.



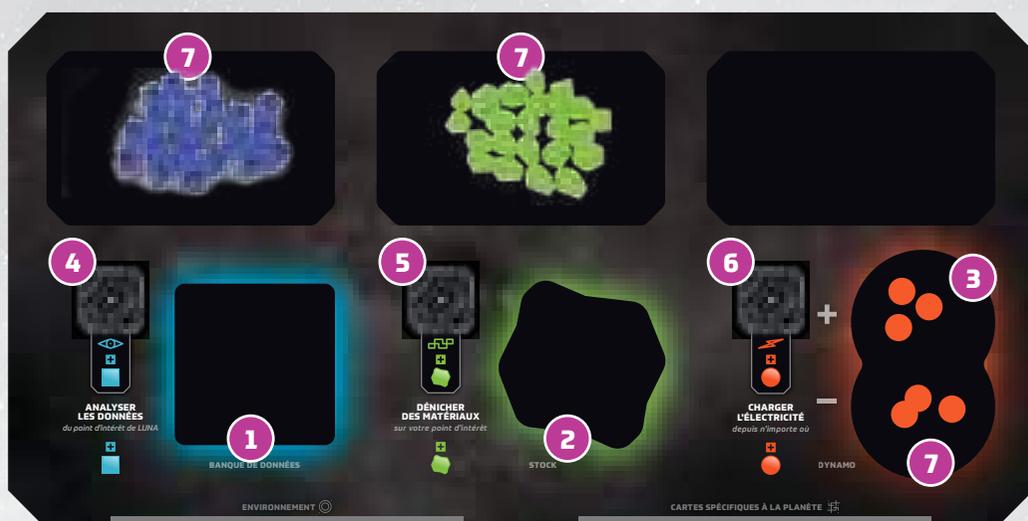
Cohésion du groupe

Vous êtes à la fois le meilleur atout et la pire faiblesse les uns des autres. La façon dont chacun réagit à une situation donnée influencera la **cohésion de votre groupe**, en bien comme en mal.

- 9** → La **cohésion du groupe** est mesurée grâce au marqueur de la piste de cohésion.
- Lorsque qu'un effet affaiblit la cohésion du groupe, déplacez le marqueur sur la case **Cohésion faible**. Chaque explorateur retourne sa tuile Trait de personnalité sur sa face noire et la pose sur l'emplacement d'action correspondant.
- Si la cohésion du groupe doit diminuer alors qu'elle est déjà faible, le marqueur reste où il est, et votre groupe perd 2 Concentrations. Répartissez les pertes de concentration comme vous le souhaitez parmi l'équipage.
- Lorsque qu'un effet renforce la cohésion du groupe, déplacez le marqueur sur la case **Cohésion forte**. Chaque explorateur retourne sa tuile sur la face blanche et la pose sur l'emplacement d'action correspondant.
- Si la cohésion du groupe doit augmenter alors qu'elle est déjà forte, le marqueur reste où il est, et votre groupe gagne 2 Concentrations. Répartissez les gains de concentration comme vous le souhaitez parmi l'équipage.

Exemple : dans une partie à trois explorateurs, la cohésion est augmentée alors qu'elle est déjà forte. L'équipage doit dicter la répartition du gain de 2 Concentrations. Un seul explorateur pourrait gagner 2 Concentrations, et les autres rien du tout, mais deux explorateurs pourraient gagner 1 Concentration chacun, et le troisième rien du tout. Les tuiles Trait de personnalité, déjà sur leur face blanche, ne sont pas affectées.

Plateau Ressources



Ressources

Il existe trois ressources principales, partagées par tous les explorateurs :



Gagner des ressources en utilisant Analyser, Dénicher et Recharger

Chaque ressource est gagnée d'une façon légèrement différente en utilisant les emplacements d'action du plateau. Les **données** et les **matériaux** doivent être révélés sur les points d'intérêt avant de pouvoir les gagner. L'**électricité** n'a pas besoin d'être révélée, et peut être gagnée n'importe où.

Gagner des **données**.

- 4** → Les données sont gagnées sur les points d'intérêt.
- Pour révéler des données, demandez à LUNA de scanner son point d'intérêt pour y trouver des données, uniquement si celui-ci n'en contient pas déjà (p. 21). Des données provenant de la réserve sont alors ajoutées sur son point d'intérêt.
 - Utilisez l'action Analyser les données afin que LUNA récolte les données de son point d'intérêt pour les ajouter à la banque de données de l'équipage.

Gagner des **matériaux**.

- 5** → Les matériaux sont gagnés sur les points d'intérêt.
- Pour révéler des matériaux, demandez à LUNA de scanner son point d'intérêt pour y trouver des matériaux, uniquement si celui-ci n'en contient pas déjà (p. 21). Des matériaux provenant de la réserve sont alors ajoutés sur son point d'intérêt.

→ Utilisez l'action Dénicher des matériaux afin d'acquérir des matériaux de votre point d'intérêt pour les ajouter au stock de l'équipage.

Gagner de l'**électricité**.

- 6** → Utilisez l'action Recharger la dynamo, où que vous soyez, afin de déplacer de l'énergie de la portion inférieure de la dynamo à sa portion supérieure.

Gagner des ressources grâce à d'autres effets

De nombreux autres effets vous permettront de gagner des ressources. Chaque fois que vous résolvez ces icônes autrement qu'avec une action Analyser ou Dénicher, vous gagnez les ressources directement depuis leur réserve (sans passer par les points d'intérêt de l'environnement).



- 7** → Lorsque vous résolvez ces icônes (via des effets n'étant pas ceux du plateau Ressources), gagnez les ressources directement depuis la réserve de la ressource concernée et non depuis les points d'intérêt. Pour l'électricité, déplacez-la de la partie inférieure de la dynamo à sa partie supérieure.

Bonus de concentration sur Analyser, Dénicher et Charger

Chaque emplacement d'action octroie un bonus lorsque vous utilisez un certain type de concentration. Ces bonus vous donnent une deuxième ressource provenant de la même source.

Exemple : en utilisant son cube de conscience sur l'action Analyser les données, un explorateur gagne 2 données du point d'intérêt sur lequel se trouve LUNA (au lieu de 1).

Analyser et Dénicher sont les seules occasions où l'icône Gain de ressource fait référence à des ressources provenant des points d'intérêt plutôt que de la réserve.

Derniers détails

Dépenser des ressources

De nombreuses actions (et autres effets) vous demanderont de gagner ou de perdre des ressources.

- Remettez dans leur réserve les ressources prises dans la **banque de données**, le **stock** ou la **dynamo**. Dans le cas de l'électricité, remettez les petits disques du côté déchargé de la dynamo.

Autres éléments du plateau Ressources

Cartes Environnement

- 8** → Au moment de déballer le matériel de votre boîte de planète, placez ses cartes Environnement ici, face cachée. De nombreux journaux de voyage ou tâches de survie pourraient vous indiquer des mises en place particulières. Si ce n'est pas le cas, les cartes restent ici jusqu'à ce qu'elles soient révélées pendant une exploration (p. 21).

Cartes spécifiques à la planète

- 9** → Chaque planète comporte plusieurs cartes qui lui sont spécifiques. Référez-vous au journal de voyage de cette planète pour savoir comment elles fonctionnent. Si le journal de voyage ne mentionne pas l'un de ces éléments spécifiques, **ne le consultez pas**. Laissez-le dans la boîte ou dans la zone des cartes spécifiques à la planète jusqu'à ce que le jeu le mentionne.
- Si une planète possède plusieurs types de cartes spécifiques, organisez-les en plusieurs paquets.

Exemple : Strannos comporte plusieurs types de carte spécifiques. Séparez-les pendant la mise en place. Si vous suivez les instructions de mise en place de la page 6, vous pourrez disposer ces paquets de cartes à droite, comme indiqué ci-contre.

Rangement et futures parties

Rangez le jeu en prévision de votre prochaine partie

Le système de *trays d'Unsettled* est conçu pour minimiser le temps de mise en place et de rangement. Lorsque vous avez fini de jouer, référez-vous au guide de rangement rapide, sur le côté de la boîte du système de jeu. Les 4 plateaux principaux doivent rester dans leur *tray*, et de nombreux composants restent sur ces plateaux. Quand vous reprendrez la partie, vous n'aurez plus qu'à les déclipser, et le matériel associé sera déjà là.

Dans un avenir proche...

Révisions et exemple de tour

Là, vous devriez être en mesure de jouer. Effectuez bien toutes les étapes de mise en place dans l'ordre.

- Mise en place du système de jeu
- Mise en place du journal de voyage
- Mise en place de la tâche de survie

Assurez-vous d'avoir lu la narration du journal de voyage et la tâche de survie : tout le monde doit avoir compris en quoi consiste votre premier objectif. Choisissez le premier joueur et jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour vous faire une idée plus concrète d'un tour de jeu, vous pouvez consulter l'exemple fourni dans l'appendice A (p. 44-45).

Instructions avancées et vidéos

Si des questions surviennent en cours de partie, vous pouvez consulter les Instructions avancées de ce livret : à la fois glossaire, guide avancé et FAQ, cette section devrait vous éviter quelques recherches sur des forums. Nous ne recommandons pas de vous plonger dans cette lecture avant votre première partie. Jouez, vous verrez après !

Si vous n'avez **toujours pas** eu votre dose de livret de règles, nous vous conseillons de vous imprégner des règles universelles, consultables à la page suivante.

Vous pouvez aussi trouver des vidéos pétillantes d'énergie récapitulant le contenu de ce livret (mais en anglais) sur orangenebula.com.

Allez-y, explorez !

Pensez aux mots d'adieu les plus doux, ceux qui vous réconforteraient le plus. Vous méritez au moins ça.

Continuez à être géniaux : nous, on est fans de vous.

Fait amusant : vous pouvez partager vos ressources d'un bout à l'autre de la planète grâce à vos combinaisons dernier cri, équipées du Réseau de Masse Fantôme ! Quelle merveille, la science !

Entre ça, toutes vos connaissances nouvellement acquises, votre lien avec votre équipage, moi (LUNA), et vous-même, vous devriez être en mesure d'explorer l'inconnu avec confiance (ou presque) !

L'espace est sans pitié. Tâchez de ne pas mourir.



Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

Stop

Ne vous infligez pas ça.

Ne lisez pas le moindre mot de cette section avant d'en avoir besoin. Espérons que ça n'arrive jamais.

Cette section est absurde. Elle n'existe que pour ces rares moments où personne ne s'entend sur l'interprétation des règles, où vous tombez sur des effets a priori contradictoires, ou encore lorsque la tournure des événements soulève des questions entraînant une pause spéléologie au tréfonds des forums, vous forçant malheureusement à interrompre le fun.

Nous vous offrons cette section de référence pour ces occasions-là, en espérant qu'elle vous rendra service ou – encore mieux – que vous n'en aurez jamais besoin.



Règles universelles

Avant d'aller plus loin, imprégnez-vous de ces deux règles. Si elles sont appliquées correctement, elles devraient drastiquement diminuer le besoin de fouiller la section qui suit, et en retour augmenter votre bonheur de façon tout aussi drastique.

La créativité avant tout

Si personne ne sait s'il est possible, par exemple, qu'un explorateur utilise tel effet de façon bizarre ou créative afin d'obtenir tel résultat étrange... alors **oui, c'est possible.**

Le cosmos essaie de vous tuer. Vous n'avez pas grand-chose à votre disposition. Si vous doutez, si quelqu'un a une solution ingénieuse et innovante qui vous maintient en vie, **NE LA REMETTEZ PAS EN QUESTION.** Utilisez vos actions libres sans retenue. Si vous vous sortez de situations précaires de façon inattendue, profitez-en, et réjouissez-vous de votre ingéniosité ! Vous êtes intelligents et vous devriez vous en féliciter.

Si vous êtes en train de vérifier si quelqu'un peut effectuer l'action qu'il ou elle est en train de faire, refermez ce livret, regardez-le avec un sourire satisfait et dites-lui : « Oui, tu as raison. Tu peux carrément faire ça. »

L'élan

Faites ce qui semble le plus cohérent pour la majorité des joueurs.

Sérieusement.

Si vous voulez vous plonger dans le détail des règles plus tard, et que vous découvrez qu'une erreur a été commise, eh bien vous ne referez pas cette erreur. N'arrêtez pas le jeu pour aller chercher une règle obscure sur un conflit de timing et d'effet. Parlez-en un instant, faites confiance à votre instinct, continuez à jouer. Désolé, l'avocat des règles : on sait que c'est dur de se museler, mais le reste du groupe te remercie de laisser tomber.

Glossaire / Détails supplémentaires

Cette section est là pour vous aider à trouver des réponses en jouant, une fois que vous avez appliqué les règles universelles et qu'elles ont échoué à vous faire poursuivre la partie.

Pensez-y comme à l'agglomération d'un index, d'un glossaire et d'une FAQ. Chaque entrée vous indiquera la page correspondante des règles et, dans la plupart des cas, vous offrira clarifications, descriptions et informations supplémentaires. **Ces entrées viennent s'ajouter aux règles et ne représentent pas l'intégralité du jeu ni de ses mécanismes.**

Ce document est évolutif. Pour une version plus à jour, vous pouvez visiter (en anglais) : orangenebula.com/unsettledDB

Si les informations contenues dans ce guide ne vous permettent pas de résoudre la situation que vous avez rencontrée, veuillez nous envoyer un email furieux au travers duquel nous pourrions ressentir toute votre ire. Ainsi, nous pourrions mieux comprendre comment nous avons failli à notre mission et quelles sont nos faiblesses, nous dormirons moins bien la nuit, et nous nous flagellerons comme il se doit.

À l'arrivée / À votre arrivée (p. 21)

Effets qui s'appliquent lorsque votre figurine arrive sur un point d'intérêt, soit via une action *Se déplacer* ou *Parcourir*, soit parce qu'un effet vous a placé sur ce point d'intérêt.

- Si vous êtes entré sur ce point d'intérêt via *Se déplacer* ou *Parcourir*, et que ce déplacement vous a fait traverser des icônes d'intersection, appliquez-les avant d'appliquer l'effet « À l'arrivée ».
- Si une tâche de survie ou la mise en place de votre journal de voyage vous place sur un point d'intérêt au tout début d'une partie, ignorez son effet « À l'arrivée ».

Voir aussi : *Se déplacer*

À proximité

Sur le même point d'intérêt. Si un élément est « à proximité » de vous, il se trouve sur votre point d'intérêt. S'il est « à proximité » de LUNA, il est sur le sien.

- « À proximité » peut qualifier tout ce qui se trouve sur le point d'intérêt. Dans le cas des effets, vous êtes à proximité de vous-même.

Exemple : « place un explorateur à proximité sur un point d'intérêt adjacent » vous autorise à vous placer vous-même (ou tout autre explorateur présent sur votre point d'intérêt) sur un point d'intérêt adjacent.

Action libre (p. 13)

Des actions que vous pouvez effectuer n'importe quand, pendant le tour de n'importe qui. Les actions libres fonctionnent comme des interruptions et peuvent s'intercaler juste avant l'application d'un autre effet.

La plupart du temps, cet effet d'interruption n'a aucune importance. Mais dans certains cas, il peut être avantageux d'utiliser des actions libres en réponse à quelque chose qui vient de se passer : c'est là que la propriété d'interruption des actions libres se révélera intéressante.

Ce concept est délicat. **Nous vous recommandons de traiter les actions libres ainsi : effectuez-les n'importe quand.**

Tout autre événement ou effet de jeu est mis en pause tant que vous appliquez l'effet de l'action libre. Et hop, ce n'est pas si complexe, finalement.

Si vous voulez vraiment vous immerger dans le timing des actions libres, puissent les étoiles vous sourire. Et consultez la section Interruption de cet index.

Voir aussi : Interruption

Adjacent (p. 21)

Terme employé pour indiquer une proximité relative dans un environnement donné.

- L'adjacence se mesure orthogonalement (pas de diagonales). Un point d'intérêt vous est adjacent s'il est un des 4 (jusqu'à 4, du moins) points d'intérêt dont les bords touchent ceux du vôtre (à 1 déplacement de distance).
- Un point d'intérêt n'est pas adjacent à lui-même.
- Votre point d'intérêt, et tout ce qui s'y trouve, est « À proximité » de vous.

Voir aussi : À proximité, Portée de X points d'intérêt

Anomalie (p. 23)

Les anomalies sont les caractéristiques uniques d'un jeton Découverte, piochées aléatoirement lorsqu'une découverte est gagnée. Sauf indication contraire, les anomalies sont liées de façon permanente à leur découverte. La plupart d'entre elles vous confèrent une propriété scientifique (tant que vous êtes en possession de la découverte), ainsi qu'un effet unique, que vous pouvez généralement déclencher (si vous avez la compréhension requise) en défaussant la découverte.

- À nouveau : tant que vous possédez une découverte, vous détenez toute propriété scientifique (Hôte fongique, par exemple) indiquée dans le cartouche doré. Vous n'avez pas besoin « d'activer la carte » ou d'avoir une compréhension en particulier pour détenir la propriété.
- Dès que vous défaussez une découverte, vous ne détenez plus la propriété qu'elle conférerait.
- Si une découverte est consommée ou que vous y renoncez par un autre effet que son effet de défausse, celui-ci ne se déclenche pas.

Exemple : si vous renoncez à une découverte pour payer le coût d'un emplacement d'action, l'effet de défausse de l'anomalie ne s'applique pas.

- Sauf indication contraire, les découvertes et leurs anomalies sont liées de façon permanente une fois qu'elles sont révélées. Un effet qui transfère le contrôle d'une découverte, qui la défausse ou l'affecte d'une quelconque manière affecte également l'anomalie associée. Traitez-les comme un seul et unique composant.
- Il n'y a pas plus de jetons Découverte que de cartes Anomalie. Si vous avez gagné une découverte alors que toutes les cartes Anomalie sont déjà en jeu, il est fort probable que vous ayez mal joué. Si, pour une raison étrange, vous manquez d'anomalies, mélangez toutes les anomalies défaussées pour constituer un nouveau paquet.
- Certaines planètes contiennent des anomalies dont les effets peuvent être utilisés sans avoir à défausser la découverte associée. Il s'agit généralement d'actions libres, utilisables une fois par tour et comportant un coût (un peu comme les avancées).
- Les effets d'anomalie s'appliquent en fonction de l'explorateur qui les défausse, qui que soit l'explorateur actif.

Exemple : si, pendant votre tour, un autre explorateur défausse une découverte dont l'anomalie stipule « Défaussez cette carte : ajoutez 2 données sur votre point d'intérêt », les données sont ajoutées au point d'intérêt de l'explorateur ayant défaussé la découverte, bien qu'il s'agisse de votre tour.

Voir aussi : Découverte, Action libre, Interruption

Atelier (p. 19)

Structure scientifique édifée sur un site de construction grâce à l'action Construire (si l'atelier se trouve sur le plateau Avancées).

- Une fois que l'atelier est construit, tous les explorateurs ont accès à une nouvelle action libre, qu'ils peuvent activer depuis n'importe où : vous pouvez épuiser une électricité de la portion chargée de la dynamo (+) en la plaçant dans la partie déchargée (-) pour déplacer LUNA sur un point d'intérêt adjacent au sien. Il s'agit d'une action libre, ce qui veut dire que vous pouvez l'effectuer n'importe quand et depuis n'importe où, en interrompant d'autres effets si nécessaire.

Voir aussi : Structure, Action libre, Interruption

Aubaine (p. 22)

Un gros marqueur (disque en acrylique) qui indique la présence d'une opportunité.

Voir aussi : Opportunité.

Au début (d'un tour, de votre tour)

- Tout effet qui se déclenche « au début » d'un tour doit être appliqué avant que toute action normale (action de concentration, Se déplacer, action de LUNA, etc.) soit entreprise par l'explorateur actif.
- En cas d'effets multiples, appliquez-les dans l'ordre de votre choix, l'un après l'autre.
- Vous POUVEZ utiliser des actions libres avant d'appliquer les effets de début de tour, mais aussi entre deux de ces effets.

- « Au début de chaque tour » signifie bien au début de chaque tour : le vôtre, celui de Nelow, celui d'Elric, celui de Théo, etc.
- Si un effet s'applique « au début de votre tour », vous ne l'appliquez qu'au début de **chacun** de vos tours.

Avancée (p. 18)

Lorsque vous gagnez une compréhension, vous gagnez une avancée de la même discipline.

- Les capacités d'avancée peuvent être utilisées n'importe quand en tant qu'action libre.
- Les capacités d'avancée s'appliquent à partir de la personne qui les utilise, sauf mention contraire dans le texte de la capacité activée. En d'autres termes, si vous utilisez une avancée qui évoque « un point d'intérêt adjacent », il s'agit d'un point d'intérêt adjacent à VOUS, la personne qui utilisez cette avancée. Peu importe quel explorateur est en train de jouer son tour.
- Si une avancée implique LUNA, l'effet s'applique généralement en fonction de sa position à elle. Dans « LUNA fait un câlin à un explorateur à deux points d'intérêt de portée ou moins », l'explorateur ciblé doit se trouver à 2 points d'intérêt de distance de LUNA au maximum.
- Le nombre d'avancées qu'un explorateur peut posséder est limité par le nombre de compréhensions que peut accueillir son tableau de bord : quatre. Si vous devez gagner une cinquième compréhension, choisissez-en quatre à garder parmi les cinq et défaussez-en une, ainsi qu'une avancée du même type.

Voir aussi : Action libre, Interruption

Avatar (p. 16)

Jeton rond avec une illustration montrant un personnage. Vous le choisissez à la mise en place : c'est « vous ». Les avatars n'ont parfois aucune incidence sur la partie, et à d'autres moments, ils sont utilisés intensivement par les mécanismes de la planète ou par les tâches de survie. Jusqu'à ce que le jeu les mentionne, ne vous en préoccupez pas et admirez-vous de temps en temps.

Banque de données (p. 26)

Accueille les données possédées par l'équipage. Les données de la banque sont partagées par tous les explorateurs et sont à tout moment à la disposition de chacun d'entre eux.

Voir aussi : Données, Ressources

Boîte de planète

Pour jouer, vous devez disposer du système de jeu et d'une boîte de planète. Chaque planète contient toutes les cartes qui seront utilisées pendant la partie.

Voir aussi : Système de jeu

Cartes Mystère (p. 8)

Certaines planètes incluent des cartes Mystère, qui restent cachées (soit dans la boîte de planète, soit face cachée dans la zone des cartes Mystère) jusqu'à ce qu'un effet les révèle.

- Lorsque vous révèlez une carte Mystère, placez-la face visible dans la zone de jeu (par exemple dans la zone spécifique à la planète). Suivez les instructions de la carte.
- En général, le journal de voyage et les tâches de survie ne mentionnent les cartes Mystère qu'à partir du moment où elles apparaissent, sans crier gare. Mettez-les donc de côté jusqu'à ce qu'un effet les mentionne.

Voir aussi : Cartes spécifiques à la planète

Cartes spécifiques à la planète (p. 8)

Chaque boîte de planète contient toutes les cartes utilisées à chaque partie (environnement, opportunité, détresse, etc.). Nombre d'entre elles comportent aussi quelques cartes qui leur sont spécifiques.

Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

- Le journal de voyage vous expliquera souvent comment utiliser ces cartes ; dans le cas contraire, elles feront leur apparition pendant une tâche de survie.
- De façon générale, durant la mise en place d'une planète, ne regardez pas le verso des cartes spécifiques : elles vous réservent souvent des surprises. Séparez-les en paquets, par type, en fonction du titre au dos des cartes (Mystère, Tempête solaire, etc.). Placez ces paquets à proximité les uns des autres dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète, sous le plateau Ressources. Vous noterez dans la mise en place recommandée permet de les décaler un peu à droite du plateau si nécessaire.
- Il n'est pas inhabituel de commencer votre partie sans savoir à quoi servent ces cartes.

Voir aussi : Cartes Mystère

Case

Une case est un point précis sur une piste (d'endurance, de temps, d'intuition, etc.).

- Si de multiples effets doivent ajouter des marqueurs sur la même case, les marqueurs partagent la case, mais opèrent indépendamment.
- Si plusieurs marqueurs se résolvent en même temps, faites-le séparément dans l'ordre de votre choix.

Challenge (p. 4)

Chaque boîte de planète mentionne un niveau de **challenge**, échelonné de 1 à 4. Il rend compte de la difficulté et surtout de la complexité de la planète, pour indiquer la **charge mentale requise pour faire face à ce monde**. Disons-le deux fois plutôt qu'une : le niveau de challenge désigne plus la complexité que la difficulté.

Cette donnée est une généralisation, que nous basons sur nos relevés de test et sur les retours des joueurs. La difficulté et la complexité peuvent varier entre plusieurs tâches de survie, en fonction du nombre d'explorateurs et des styles de jeu de chacun.

Chaque explorateur (tous les explorateurs)

Ces phrases sont utilisées de façon interchangeable. Dans les deux cas, elles indiquent que chaque explorateur applique l'effet concerné individuellement.

Exemple : « tous les explorateurs gagnent une détresse ». Dans une partie à 3 explorateurs, chacun d'entre eux gagne une détresse, pour un total de 3 détresses placées sur les tableaux de bord.

Le mot « distribuer » sera utilisé si l'effet peut être réparti entre les explorateurs.

Voir aussi : Distribuer

Chaque tour

L'expression « chaque tour » se réfère à chaque tour, pas à chacun de vos tours.

- Si un effet n'indique pas de moment spécifique dans le tour pour s'appliquer, vous choisissez quand l'appliquer – tant que vous le faites bien pendant le tour.
- « Chaque tour / Une fois par tour » signifie bien « à chaque tour » : votre tour, le tour de Davy, le tour de Guillaume, le vôtre, etc.
- « Chacun de vos tours / à votre tour » se réfère à vos tours seulement.

Cohésion (du groupe) (p. 25)

Une mesure de la confiance que se portent les membres du groupe. Elle est indiquée par la position du marqueur sur la piste de cohésion (située sur le plateau Temps et Cohésion).

- Quand la cohésion est faible, les tuiles Tait de personnalité doivent être tournées face noire visible.
- Quand la cohésion est forte, les tuiles Tait de personnalité doivent être tournées face blanche visible.

- Lorsque le marqueur de cohésion se déplace d'un côté à l'autre de sa piste, retournez immédiatement les tuiles Trait de personnalité sur la face adéquate et posez-les sur l'emplacement d'action correspondant.
- Si la cohésion diminue alors qu'elle est déjà faible, ou qu'elle augmente alors qu'elle est déjà forte, distribuez entre les explorateurs une perte ou un gain (respectivement) de 2 concentrations.
- Si le marqueur de cohésion doit sortir plusieurs fois de la piste, appliquez le gain ou la perte autant de fois.

Exemple : la cohésion est faible et un effet diminue la cohésion 2 fois. Vous devez distribuer une perte de 4 concentrations entre tous les explorateurs.

- Les faces « cohésion forte » et « cohésion faible » des traits de personnalité ne sont ni bonnes ni mauvaises en elles-mêmes. Elles représentent simplement la façon dont cette composante de personnalité se manifeste dans une situation donnée. Par exemple, certaines personnes brillent en cas de cohésion faible, mais se laissent porter lorsque tout va bien.

Voir aussi : Trait de personnalité, Distribuer

Cohésion faible (p. 25)

C'est lorsque le marqueur de cohésion du groupe se trouve du côté gauche de la piste (sur l'emplacement Cohésion faible ; logique, non ?). Si la cohésion du groupe est faible, les tuiles Trait de personnalité doivent toutes être tournées face noire visible.

Voir aussi : Cohésion

Cohésion forte (p. 25)

C'est lorsque le marqueur de cohésion du groupe se trouve du côté droit de la piste (sur l'emplacement Cohésion forte ; tiens tiens !). Si la cohésion du groupe est forte, les tuiles Trait de personnalité doivent toutes être tournées face blanche visible.

Voir aussi : Cohésion

Compréhension (p. 17-18)

La compréhension représente votre connaissance et votre expertise de la planète sur laquelle vous vous trouvez. Elle est requise pour certaines actions. Chaque fois que vous gagnez une compréhension, vous gagnez aussi une avancée de la même discipline scientifique.

- La compréhension est partagée par les explorateurs à proximité. Si quel qu'un sur votre point d'intérêt a une compréhension, vous y avez accès, et vice-versa.
Exemple : si 3 explorateurs ont chacun une compréhension de la chimie et se trouvent sur le même point d'intérêt, alors 3 compréhensions de la chimie sont « présentes ». Chaque explorateur a 3 compréhensions de la chimie tant que les explorateurs restent ensemble.
- Lorsque vous gagnez de la compréhension, vous pouvez la poser sur n'importe quel emplacement de votre tableau de bord. Une fois que vous l'avez placée, vous ne pouvez plus la déplacer : elle doit rester où elle est. Cela pourrait s'avérer important dans le cadre d'une future extension.
- Votre tableau de bord peut accueillir un maximum de 4 jetons Compréhension. Si vous devez en gagner un cinquième, vous devez en défausser un. Piochez une avancée comme d'habitude, puis choisissez parmi les cinq compréhensions les quatre que vous souhaitez garder. Défaussez l'autre **dans la boîte**, ainsi qu'une avancée du même type.
- Si vous devez gagner de la compréhension et qu'il n'y en a plus de disponible sur le plateau Avancées, eh bien... dommage, mais rien ne se passe : plus aucune compréhension de ce type n'est disponible.

Voir aussi : Avancée, Discipline scientifique

Concentration (p. 14)

Les trois dés (ceux qui ne sont pas des dés mais des cubes, vous savez) utilisés pour réaliser des actions pendant votre tour. La face visible de chaque cube de concentration indique combien vous avez de cette concentration. Souvent, pour effectuer des actions, vous faites tourner votre cube au moment de le placer sur l'emplacement d'action choisi, augmentant ou diminuant la concentration selon les flèches.

- 1 concentration (de votre choix) doit être placée sur l'action *Se reposer* à chaque tour. C'est vous qui décidez quand utiliser *Se reposer*, mais vous devez systématiquement utiliser un de vos cube de concentration sur cet emplacement durant votre tour.
- Les trois types de concentration sont : la conscience, l'émerveillement et la force d'âme.
- La conscience, l'émerveillement et la force d'âme n'ont pas de caractéristiques intrinsèques qui les différencient les uns des autres. Certains emplacements d'action offrent des bonus si vous utilisez une concentration spécifique, mais c'est tout.
- « Faites la somme de votre concentration » ou « additionnez votre concentration » signifie ajouter les valeurs de vos 3 cubes de concentration. Si vous avez 2 conscience, 1 émerveillement et 0 force d'âme (icône Temps), vous avez 3 concentrations au total.
- Si vous devez gagner de la concentration mais que le cube est déjà au maximum (3), l'excédent que vous auriez dû gagner est perdu.
- Si un effet vous fait gagner ou perdre plusieurs concentrations, vous pouvez les distribuer comme vous le souhaitez.

Exemple :



Appliquez ces augmentations à n'importe quelle concentration en les distribuant comme vous le souhaitez. Par exemple, vous pouvez gagner 3 conscience, ou 2 conscience et 1 émerveillement, etc.

Voir aussi : Cube (vs. unité), Emplacement d'action

Conscience (p. 14)

L'un de vos 3 types de concentration, représenté par le cube portant l'icône Conscience.

- Le nombre de points sur la face visible du cube indique la quantité de conscience à votre disposition.
- Si un emplacement d'action comporte un bonus de conscience, vous remportez ce bonus en y posant le cube correspondant. La conscience n'a pas d'effet intrinsèque, et son utilisation n'apporte ni avantage ni inconvénient par rapport à la force d'âme ou l'émerveillement.

Voir aussi : Concentration

Consommer

Ce mot signifie exactement ce que vous pensez. C'est une façon thématique de dire « défausser » : retirez l'objet consommé du jeu.

Voir aussi : Défausser

Cube (vs. dé)

Écoutez, on ne va pas vous contredire. Les cubes de poursuite scientifique et de concentration sont des dés. Et pourtant le jeu les nomme « cubes ». Ce n'est pas un choix relevant d'une prise de position héroïque : on l'a fait pour renforcer l'idée qu'ils ne sont pas lancés, mais tournés.

Découverte (p. 23)

Lorsque vous gagnez une découverte, vous gagnez immédiatement une anomalie et vous placez ces deux éléments à gauche de votre tableau de bord.

- L'intérêt des découvertes réside souvent dans leurs anomalies.
- Certaines planètes utilisent les découvertes de leur propre façon. Référez-vous au journal de voyage si quelque chose vous semble sortir de l'ordinaire.

- Si vous révéléz une carte portant l'image d'une découverte dont le contour est en pointillés, prenez ce jeton Découverte sur le plateau Aubaine et placez-le sur la carte.
- Si un point d'intérêt porte l'image d'une découverte cernée de pointillés, mais ne présente pas d'emplacement d'action permettant d'acquérir cette découverte, il s'agit d'une « découverte potentielle ». Elle fait partie du décor, mais vous ne comprenez pas encore qu'elle vaut le coup d'être saisie, ou comment la saisir. Tant qu'aucun autre effet ne vous dit comment, cette découverte ne peut pas être gagnée et ne sert qu'à vous tenter.
- Sur la plupart des planètes, il n'existe aucune différence fonctionnelle entre les deux faces des découvertes. L'une contient plus d'informations (comme le nom de la planète) pour vous permettre de rester organisés, mais ceci n'a aucun effet dans le jeu.

Voir aussi : Anomalie, Découverte potentielle

Découverte potentielle

Si un point d'intérêt porte l'image d'une découverte cernée de pointillés, mais ne présente pas d'emplacement d'action permettant d'acquérir cette découverte, il s'agit d'une « découverte potentielle ». Elle fait partie du décor, mais vous ne comprenez pas encore qu'elle vaut le coup d'être saisie, ou comment la saisir. Tant qu'aucun autre effet ne vous dit comment, cette découverte ne peut pas être gagnée et ne sert qu'à vous tenter.

Voir aussi : Découverte

Détresse (p. 20)

Les détresses sont des cartes (généralement) négatives que vous gagnez différemment sur chaque planète, chaque fois que vous subissez un effet présentant l'icône Détresse. Elles recouvrent les emplacements d'action de votre tableau de bord et vous empêchent de les utiliser.

- Lorsque vous gagnez une détresse, posez-la sur un des emplacements d'action de votre tableau de bord qui n'en a pas encore.
- Vous NE POUVEZ PAS poser une détresse sur l'emplacement d'action *Se reposer*.
- Pendant la mise en place, 3 cartes Détresse par joueur sont placées sous le plateau Avancées.
- Exemple : dans une partie à 3 joueurs, utilisez 9 Détresses.**
- À tout moment, si vous – personnellement – devez gagner une sixième détresse, l'équipage perd 1 endurance à la place.
- À tout moment, si une détresse doit être piochée mais que vous ne pouvez pas le faire car elles sont toutes en jeu, chaque explorateur perd 1 endurance. Si 2 détresses doivent être piochées mais ne le peuvent pas, chaque explorateur perd 2 endurance, etc.
- Il est possible de gérer sa détresse : en tant qu'action libre, vous pouvez diminuer une de vos concentrations afin de déplacer une de vos cartes Détresse vers un autre de vos emplacements d'action (mais pas *Se reposer*). Vous ne pouvez pas la déplacer sur le tableau de bord d'un autre explorateur, à moins qu'un effet mentionne explicitement le contraire.

Voir aussi : Gérer la détresse

Défausser

Retirer du jeu.

- Remettez les cartes et jetons défaussés dans la boîte de planète.
- Si des ressources ou des marqueurs noirs sont défaussés, remettez-les dans leurs réserves respectives.
- Il peut arriver qu'un effet ramène en jeu des cartes et jetons défaussés, mais parce que ces occasions sont très rares, aucune défausse n'existe. Reprenez simplement les éléments mentionnés dans la boîte.
- D'autres termes peuvent se substituer à « défausser » : consommer, détruire, renoncer, etc.

Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

Déplacement, Se déplacer (p. 21)

Vous pouvez effectuer une action Se déplacer à chaque tour : vous déplacez ainsi votre figurine d'explorateur de son point d'intérêt à un point d'intérêt adjacent. Certains effets peuvent vous donner des points de déplacement supplémentaires, vous permettant de vous déplacer de plusieurs points d'intérêt à la fois.

- L'action Se déplacer n'est ni une action de concentration ni une action libre. Vous l'effectuez en prenant votre figurine et en la déplaçant.
- Puisque l'action Se déplacer n'est pas une action libre, il ne peut pas interrompre d'autres effets. On ne peut pas décider de « se déplacer très très vite » pour éviter l'effet d'une carte que l'on vient de révéler. Eh non.
- Si votre action Se déplacer révèle un nouveau point d'intérêt avec une frontière infranchissable sur le bord par lequel vous essayez de passer, vous ne pouvez pas terminer ce déplacement (ce cas peut survenir sur certaines planètes, où il est signalé par un gros X rouge). N'entrez pas sur ce point d'intérêt nouvellement révélé (et laissez-le face visible) et revenez au point d'intérêt que vous essayiez de quitter. N'appliquez rien d'autre : ni effet d'intersection ni effet « À l'arrivée », qu'il soit du point de départ ou du point d'arrivée anticipé. Rien. Vous êtes désormais libre d'effectuer votre action Se déplacer dans une autre direction, ou de faire tout autre chose.
- Certains effets vous « placent » sur un point d'intérêt plutôt que de vous y « déplacer ». Il y a une différence : lorsque vous êtes placé sur un point d'intérêt, vous ignorez les effets d'intersection.
- Les effets de déplacement sont une chaîne d'effets. Ils peuvent être interrompus par des actions libres (cf. Interruption).
Exemple : si votre déplacement révèle un nouveau point d'intérêt, vous pouvez utiliser une action libre avant d'appliquer l'effet « À l'arrivée » de ce point d'intérêt.
- Votre déplacement est considéré comme terminé lorsque vous avez fini d'appliquer les effets de déplacement. Ce n'est qu'alors que vous êtes considéré comme étant à proximité des explorateurs de votre point d'intérêt de destination.

Un seul déplacement peut déclencher de nombreux effets. Ne vous compliquez pas la vie et appliquez-les tous d'un coup. Si la situation devient complexe au point de requérir une horrible carte heuristique, appliquez les effets de déplacement dans l'ordre suivant :

- d'abord les effets d'intersection du point d'intérêt de départ (icônes Temps, puis Intuition, puis les autres) ;
- puis ceux du point d'intérêt de destination (icônes Temps, puis Intuition, puis les autres) ;
- enfin, appliquez les effets « À l'arrivée » du point d'intérêt de destination.

Voir aussi : Placer, Porter, Parcourir, Interruption, Action libre

Détruire

Ce mot a le sens que vous pouvez lui prêter : c'est notre façon thématique de dire « défausser ». Sauf mention contraire, détruire/renoncer/défausser veut dire : « retirer cet objet du jeu ».

- Lorsque les structures scientifiques principales (atelier, laboratoire, tente de recherche) sont détruites grâce à l'action Détruire, elles sont remises sur le plateau Avancées et peuvent être reconstruites.

Voir aussi : Défausser, Structure

Difficulté (p. 8)

Unsettled propose une échelle de difficulté. Nous vous recommandons de l'ignorer jusqu'à ce que vous ressentiez vraiment le besoin d'ajuster la difficulté.

- Les quantités de concentration de départ sont calculées de façon à contrôler le temps qu'il vous faudra avant de devoir consommer du temps pour effectuer des actions.

Discipline scientifique (p. 17-19)

La chimie, la robotique et l'ingénierie.

Chaque discipline recouvre plusieurs savoirs, a des effets sur plusieurs types de composants et est généralement liée à une ressource particulière.

Voir aussi : Intuition, Compréhension, Avancée, Structure scientifique

Distribuer

Répartir un effet entre plusieurs cibles.

Par exemple : « Distribuez 3 détresses à des explorateurs à proximité. Dans ce cas, vous devez choisir comment répartir ces 3 détresses entre les explorateurs à proximité. S'il n'y en a qu'un, il reçoit les 3. S'il y en a 2, vous pourriez les distribuer en 3-0 ou 2-1.

- Vous pouvez distribuer à vous-même.

Exemple : si l'effet d'une anomalie vous fait « distribuer 2 concentrations entre les explorateurs à proximité », cela signifie que vous pouvez vous attribuer les 2.

Données (p. 26)

L'une des ressources principales du jeu (avec les matériaux et l'électricité).

- Les données sont représentées par des cubes translucides bleutés. Elles sont entreposées dans leur réserve, en haut du plateau Ressources.
- Une fois gagnées par l'équipage, elles sont placées dans la banque de données. Dès lors, elles sont partagées par tous les explorateurs et chacun peut y avoir accès n'importe quand.
- Les données peuvent être placées sur un point d'intérêt grâce à l'action Scanner de LUNA (ou un effet), puis rejoindre la banque de données grâce à l'action Analyser les données (ou un effet).
- Les données gagnées grâce à l'action Analyser les données doivent provenir du point d'intérêt de LUNA.
- Les données gagnées par n'importe quel autre effet (un effet qui ne mentionnerait ni point d'intérêt, ni adjacence, ni le moindre élément de langage laissant entendre qu'elles sont gagnées depuis l'environnement) sont prises directement dans la réserve et placées dans la banque de données.
- Les données dépensées pour déclencher des actions, perdues à cause d'un effet, etc. sont déplacées de la banque de données vers leur réserve.

Voir aussi : Ressources

Dynamo (p. 26)

Accueille l'électricité, une ressource.

- La partie supérieure de la dynamo (+) est dite chargée, et l'électricité qui s'y trouve est à disposition de tout l'équipage. Elle peut être dépensée n'importe quand, par n'importe qui.
- La partie inférieure de la dynamo contient l'électricité « épuisée » (-). L'électricité épuisée ne sert à rien.

Voir aussi : Électricité, Ressources

Effet

Tout résultat provenant d'un mécanisme du jeu. Si les mots ou l'iconographie vous indiquent de faire quelque chose : c'est un effet. Si un joueur invente une raison tirée par les cheveux pour justifier que quelque chose ne serait pas un effet, il a probablement tort, car globalement, tout ce qui se passe dans le jeu en est un. Mais allez-y, laissez-le lire les règles universelles.

- Toutes les icônes et tous les résultats d'un effet sont considérés comme simultanés.

Exemple : si vous devez gagner une carte Détresse et que la carte vous dit « gagnez 1 Intuition, perdez 1 concentration », il s'agit d'un seul et même effet. Le gain et la perte surviennent simultanément lorsque vous appliquez l'effet de cette carte Détresse.

Exemple : si vous effectuez une action de concentration, tous les résultats de l'action sont considérés comme un seul effet, même s'il y a plusieurs icônes et/ou phrases à appliquer. Ces éléments sont l'effet de l'action.

- Parfois, les effets s'enchaînent. Vous pouvez utiliser des interruptions entre chaque effet d'une chaîne. Pour plus d'informations, consultez la section Interruption.

Voir aussi : Interruption

Électricité (p. 26)

L'une des ressources principales du jeu (avec les données et les matériaux).

- L'électricité est représentée par des disques oranges translucides, entreposés dans la dynamo. L'électricité déchargée est conservée dans la portion déchargée (-) de la dynamo, considéré comme la « réserve » d'électricité.
- L'électricité peut être chargée depuis n'importe où en utilisant l'action Recharger (ou un effet). L'électricité gagnée est placée dans la portion supérieure (+) de la dynamo, elle est partagée par tous les explorateurs et chacun peut y avoir accès n'importe quand.
- L'électricité « dépensée » pour payer des actions, perdue via des effets, etc., est déplacée de la partie supérieure de la dynamo à la partie inférieure.

Voir aussi : Ressources

Émerveillement (p. 14)

L'un de vos 3 types de concentration, représenté par le cube portant l'icône Émerveillement.

- Le nombre de points sur la face visible du cube indique la quantité d'émerveillement à votre disposition.
- Si un emplacement d'action comporte un bonus d'émerveillement, vous remportez ce bonus en y posant le cube correspondant. L'émerveillement n'a pas d'effet intrinsèque, et son utilisation n'apporte ni avantage ni inconvénient par rapport à la force d'âme ou la conscience.

Voir aussi : Concentration

Emplacement

En de rares occasions, il sera nécessaire de distinguer les points d'intérêt eux-mêmes et l'emplacement où un point d'intérêt pourrait théoriquement être. Le terme emplacement désigne l'emplacement physique de la table où une carte Environnement se trouve (ou peut se trouver). Le cas échéant, le journal de voyage vous en parlera en détail.

Emplacement d'action (p. 15)

Les emplacements d'action (ou actions de concentration) sont activés lorsque vous y placez des cubes de concentration, ce qui déclenche l'effet décrit juste au-dessous. Certains de ces emplacements ont des prérequis qui doivent être remplis avant de pouvoir effectuer l'action.

- Tout ce qui se trouve sous un emplacement d'action est obligatoire, à moins que des termes tels que « peut » ou « si possible » n'indiquent le contraire. En d'autres termes, vous devez appliquer tous les effets, coûts et gains listés en conséquence de l'action effectuée. Si vous êtes dans l'incapacité de résoudre le moindre de ces effets, alors vous ne pouvez pas effectuer cette action.
- Parfois, seule une icône d'explorateur est présente près d'un emplacement d'action ; nous l'avons ajoutée pour des questions de clarté, soulevées lors de nos sessions de test. Ne vous imaginez pas que l'absence d'une icône d'explorateur sur d'autres actions implique qu'il n'y a pas besoin d'explorateurs. Faites confiance au texte et au contexte pour comprendre les prérequis de chaque action.
- Les effets décrits sous un emplacement d'action doivent être payés par la personne qui réalise l'action.

Exemple : si une action a pour effet de défausser une découverte et de vous faire perdre 3 concentrations, l'explorateur qui réalise l'action est celui qui doit appliquer ces effets.

- Dans le cas exceptionnel où un emplacement d'action doit vous faire gagner une ressource mais qu'il n'y en a plus de disponible, vous pouvez tout de même effectuer l'action, mais ne gagnez pas la ressource.

Exemple : si une action doit vous faire gagner 1 matériau mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, vous pouvez toujours effectuer l'action et ne rien gagner. Ce n'est pas arrivé une seule fois au cours de nos centaines de tests. Donc si vous parvenez à rencontrer cette situation... eh bien bravo ! Vous êtes en train de vivre une expérience rare et extraordinaire.

- Vous ne pouvez pas utiliser les emplacements d'action d'autres tableaux de bord que le vôtre.
- Vous pouvez utiliser l'emplacement d'action d'une carte avec laquelle un autre explorateur est engagé, tant que l'effet de la carte le permet et si vous remplissez tous les prérequis.

Exemple : pour utiliser l'action d'une opportunité avec laquelle un autre joueur est engagé, vous devez vous trouver sur le même point d'intérêt que le disque d'aubaine correspondant.

Endurance, marqueur d'endurance (p. 16)

Si tout le monde arrive à court d'endurance : vous avez perdu

- Si **vous** arrivez à court d'endurance, vous perdez connaissance et ne pouvez plus effectuer d'actions, à part rester là, impuissant (et ce n'est pas qu'une impression : vous le serez vraiment).
- Vous arrivez à court d'endurance lorsque votre marqueur d'endurance **atteint** la case rose de la piste d'endurance.
- Attention : avoir son marqueur sur la case rose de la piste d'endurance ne signifie pas que vous êtes sur vos dernières réserves d'endurance : cela veut dire que vous n'en avez **plus** et que vous êtes inconscient.

Engagé (p. 22)

Si vous révélez une carte avec le mot « Engagé », vous êtes désormais engagé. Vous restez lié à cette carte tant qu'elle n'est pas résolue. Dans le cas d'une opportunité, cela veut dire que le marqueur d'aubaine se déplace avec vous : vous faites désormais partie de l'opportunité.

Lorsque vous devenez engagé :

- Placez la carte près de votre tableau de bord, sans oublier de prendre en compte ses effets permanents.
- Si la carte est une opportunité, placez votre figurine sur le marqueur d'aubaine. Si vous vous déplacez, l'aubaine se déplace avec vous.
- Les cartes qui vous engagent ne vous rappelleront pas toujours ce que cela signifie (on n'a pas toujours assez d'espace, voyez-vous). Dites vous que le terme « Engagé » est un mot déclencheur : lorsque vous le rencontrez, vous devez respecter toutes les règles le concernant.
- La plupart des cartes qui vous engagent ont un effet permanent. Celui-ci reste actif tant que vous êtes engagé, et vous devez le suivre à la lettre. Si un effet s'applique « à votre arrivée sur un point d'intérêt », appliquez-le bien chaque fois que vous entrez sur un point d'intérêt (que vous y soyez parvenu par votre action Se déplacer ou que vous y ayez été placé par un autre joueur).
- Rappelez-vous que « chaque tour » signifie bien chaque tour, pas seulement chacun des vôtres.
- Les cartes Engagé se résolvent différemment les unes des autres. Dans le cas des opportunités, l'explorateur engagé est parfois le seul à pouvoir effectuer l'action de concentration nécessaire à sa résolution. D'autres fois, n'importe quel explorateur le peut, à condition d'être sur le point d'intérêt contenant l'aubaine, qui voyage désormais avec l'explorateur engagé.

Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

- Si l'action d'une carte Engagé mentionne un explorateur « non engagé », cela désigne tout autre explorateur que le détenteur de **cette carte** spécifiquement. Si plusieurs explorateurs sont engagés par différentes cartes, chacun peut toutefois agir en tant qu'explorateur non engagé sur une carte dont il n'est pas le détenteur.
- Si un explorateur est engagé avec une opportunité et qu'un effet vous permet de « déplacer » ou « placer » son marqueur d'aubaine, l'explorateur le suit : ils sont liés l'un à l'autre.

Environnement (p. 20)

Voir aussi : Points d'intérêt (révélé), Point d'intérêt caché

Épuiser (p. 26)

Déplacer un disque d'électricité du côté chargé (+) au côté déchargé (-) de la dynamo.

Voir aussi : Dynamo, Électricité, Ressources

Équipage

Tous les explorateurs et LUNA.

- Si la présence de l'équipage est requise quelque part pour qu'une action y soit effectuée, alors tous les explorateurs et LUNA doivent s'y trouver.
- À la fin de la partie, vous devez généralement faire remonter l'équipage à bord du Scarabée. Cela signifie que tous les explorateurs et LUNA doivent se trouver sur sa tuile.
- « Si l'équipage a 4 détresses, alors X » signifie : si 4 cartes Détresse sont partagées par l'équipage, alors l'effet X est déclenché.

Explorateur

Terme utilisé pour vous désigner, vous, l'être sentient à la table, mais aussi votre personnage et sa figurine. Le jeu ne fait pas de distinction entre les joueurs et leur personnage, et regroupe explorateurs et exploratrices sous ce terme.

Explorateur actif

Le joueur dont c'est le tour. Il ne peut y en avoir que 1 à la fois.

- Le joueur dont c'est le tour reste l'explorateur actif jusqu'à ce qu'il regroupe ses cubes de concentration et que tous les effets déclenchés par ce regroupement ont été appliqués.

Explorateur non engagé (p. 22)

Parfois, une opportunité (ou une carte spécifique à une planète) peut engager un explorateur. Elle est placée près de son tableau de bord et déclenche généralement un effet permanent tant qu'elle y reste. Si l'action d'une carte Engagé mentionne un explorateur « non engagé », cela désigne tout autre explorateur que le détenteur de **cette carte** spécifiquement. Si plusieurs explorateurs sont engagés par différentes cartes, chacun peut toutefois agir en tant qu'explorateur non engagé sur une carte dont il n'est pas le détenteur.

Voir aussi : Engagé

Explorer, exploration (p. 21)

Les règles (et certaines cartes) parlent d'exploration pour désigner le fait de révéler de nouveaux points d'intérêt. En ce sens, « explorer » revient à vous déplacer dans une direction qui n'est pas encore un point d'intérêt, pour piocher et/ou révéler une carte Environnement à cet emplacement. Il n'existe pas d'action Explorer officielle : l'exploration n'est que le résultat de votre déplacement.

Fin de partie (p. 9)

La partie s'achève sur une victoire si vous remplissez la condition au dos de la dernière carte Tâche de survie (ce sera presque toujours « Ramenez l'équipage au Scarabée »). Aussitôt cette condition validée, vous avez gagné.

La partie s'achève sur une défaite si tout le monde est inconscient (tous les marqueurs d'endurance sont sur la case rose de la piste d'endurance).

Fonction principale de LUNA

Chaque boîte de planète contient une carte différente pour la **fonction principale** de LUNA. Cette carte comporte généralement un emplacement d'action que vous pouvez utiliser pour activer une capacité effectuée par LUNA.

- Sauf mention contraire, il s'agit d'une capacité programmée, que vous pouvez activer de n'importe où. Vous n'avez pas besoin d'être sur le point d'intérêt de LUNA.

Exemple : sur votre planète actuelle, la fonction principale de LUNA indique que « LUNA retire une détresse d'un explorateur à proximité. » Vous pouvez effectuer cette action depuis n'importe quel endroit de la planète, et LUNA retire une détresse d'un explorateur se trouvant sur son point d'intérêt. Vous n'avez pas besoin de vous y trouver.

Force d'âme (p. 14)

L'un de vos 3 types de concentration, représenté par le cube portant l'icône Force d'âme.

- Le nombre de points sur la face visible du cube indique la quantité de force d'âme que vous avez à disposition.
- Si un emplacement d'action comporte un bonus de force d'âme, vous remportez ce bonus en y posant le cube correspondant. La force d'âme n'a pas d'effet intrinsèque, et son utilisation n'apporte ni avantage ni inconvénient par rapport à la conscience ou l'émerveillement.

Voir aussi : Concentration

Générer

Terme de jeu standard signifiant « faire apparaître » : il vous demande généralement de placer quelque chose sur la planète.

Gérer la détresse (p. 20)

En tant qu'action libre, vous pouvez diminuer une de vos concentrations afin de déplacer une de vos cartes Détresse vers un autre de vos emplacements d'action (mais pas Se reposer).

- Vous ne pouvez pas la déplacer sur le tableau de bord d'un autre explorateur, à moins qu'un effet mentionne explicitement le contraire.

Voir aussi : Détresse

Immédiatement

Appliquez l'effet maintenant, tout de suite. Si vous venez de révéler une carte contenant un effet « Immédiatement », celui-ci s'applique à la révélation de la carte.

- Les effets « Immédiatement », comme tous les effets, peuvent être précédés d'actions libres conférées par exemple par des avancées ou des anomalies.

Inconscient (p. 16)

Inconscient, c'est ce que vous devenez lorsque votre marqueur d'endurance atteint la case rose de votre piste d'endurance.

Il n'y a aucune méthode connue pour faire revenir un explorateur de l'inconscience. Soit vous les rejoignez, soit vous trouvez un moyen de terminer votre tâche de survie et de les ramener sur le Scarabée pour pouvoir leur sauver la vie.

Lorsqu'un explorateur devient inconscient, il garde ses cartes Détresse sur son tableau de bord. Elles ne reviennent PAS automatiquement dans leur paquet. Cependant, vous pouvez toujours le Soutenir avec votre action. On a dit inconscient, pas mort.

Si un autre explorateur est inconscient, vous pouvez :

- Échanger avec lui des découvertes (en prendre/ en donner) si vous êtes à proximité de lui.
- Le porter en utilisant l'action Parcourir.
- Utiliser sur lui des avancées et d'autres effets. Les effets le plaçant sur d'autres points d'intérêt pourraient s'avérer très intéressants.

- Utiliser l'action Soutenir ou d'autres effets pour retirer des détrots de son tableau de bord.
- Le compter comme présent pour des actions de tâche de survie (ceci peut vous demander des justifications narratives plutôt cocasses).
- Lui sauver la vie en le ramenant à bord du Scarabée avant de sombre vous-même dans l'inconscience, gagnant la partie dans le même temps !

Vous ne pouvez pas :

- Utiliser sa compréhension, ses avancées, ou tout ce que lui pourrait initier.

Votre capacité à interagir avec des explorateurs inconscients peut entraîner des résultats étranges. Par exemple, l'utilisation sur eux des actions Soutenir ou Théoriser peut leur retirer des détrots ou augmenter leur intuition malgré leur absence de réaction. Ne vous prenez pas trop la tête, c'est de la science-fiction. Sauf si vous adorez vous prendre la tête, auquel cas : prenez-vous bien la tête, c'est de la science-fiction ! Tant que vous vous amusez.

Interruption (p. 13, 18, 23)

Les actions libres (comme les découvertes et les effets de défausse des anomalies) fonctionnent comme des « interruptions ». Cela veut dire que vous pouvez les utiliser n'importe quand, y compris pendant le tour d'un autre joueur, et que les autres effets sont interrompus pendant que ceux-ci s'appliquent. Considérez que vous avez mis le jeu en pause.

Si vous y réfléchissez un peu trop, cela peut très vite devenir très complexe. Ne vous infligez pas ça. **Pour éviter ces complications, nous vous recommandons fortement de vous fier aux règles universelles.** En gros, effectuez des actions libres quand vous le souhaitez, et profitez des timings bizarres que cela pourrait créer à votre avantage.

Si ça ne marche toujours pas pour vous, voici des règles supplémentaires que vous pouvez suivre :

- Les actions libres peuvent s'intercaler avant tout type de résolution d'effet. C'est une bonne manière de répondre à un effet qui vient d'être révélé pour mieux en essayer les conséquences, ou pour en tirer parti.

Exemple : vous révélez une carte dont l'effet de révélation doit vous faire perdre 2 concentrations. Tous vos cubes de concentration sont à zéro, ce qui veut dire que cette perte ferait avancer le temps 2 fois. Avant d'appliquer l'effet de la carte, vous décidez donc d'utiliser une avancée qui vous donne 3 concentrations. Vous perdez 2 concentration, ça, ça ne change pas, mais au moins, vous n'avez pas dépensé de temps

- Une interruption ne peut pas empêcher un effet de se produire, elle peut seulement s'intercaler avant.

Exemple : si vous devez gagner une détresse, vous ne pouvez pas « annuler » cet effet, même en utilisant une action libre vous retirant une détresse. Vous gagnerez une détresse après en avoir retiré une.

- Un effet ne peut pas être « découpé » : tous les éléments de l'effet arrivent simultanément. Toutes les icônes ou toutes les conséquences d'un effet sont simultanées, et sont considérées comme un seul et même effet.

Exemple : si vous gagnez une carte Détresse qui vous demande de gagner 2 données et de perdre 1 concentration, il s'agit d'un seul effet. Gagner 2 données et perdre 1 concentration est « l'effet » unique de cette carte Détresse. Vous ne pouvez pas gagner 2 données et les dépenser pour effectuer une action libre avant de perdre votre concentration.

Exemple : si un effet vous fait gagner 2 électricités, et ajoute 1 détresse à chaque explorateur à proximité, vous ne pouvez pas dépenser cette électricité pour effectuer une action libre qui vous déplacera ailleurs afin d'éviter la détresse.

- Une nuance, toutefois : certains effets se succèdent en chaîne. Lorsque c'est le cas, vous pouvez intercaler des interruptions entre deux effets de la chaîne. Notez que ces maillons ne sont pas un seul effet que l'on casse en plusieurs, mais plutôt une série d'effets qui arrivent en succession.

Exemple : une révélation de carte est techniquement un effet qui peut mener à d'autres effets si quelque chose sur cette carte se déclenche lorsque la carte est révélée. Cette chaîne d'effets suit un certain ordre. Vous pouvez ainsi glisser des interruptions au milieu de la chaîne, en utilisant par exemple une action libre après la révélation de la carte, mais avant l'application de son effet.

Exemple : une carte spécifique à la planète décrit les actions de certaines créatures de telle façon que ces actions ne peuvent pas être simultanées : « Faites apparaître 2 bestioles de l'espace. Déplacez chaque bestiole de 2 points d'intérêt. Chaque bestiole pond 5 000 œufs sur son point d'intérêt de destination ». Dans ce cas, vous pourriez utiliser des actions libres entre chacun de ces trois effets.

- Tout effet survenant au début de votre tour peut être interrompu par des actions libres. Appliquez les effets de début de tour dans l'ordre de votre choix, chacun étant un effet unique.

On vous voit froncer les sourcils. Oui, même de là où on est. De la compassion, nous ? Nan. On vous avait bien dit de ne pas lire cette section, on vous avait donné plusieurs occasions de l'éviter. C'est votre faute, tout ça. Regardez le sous-titre de cette section, ça dit bien « ridiculement précis » !

En fait, voilà le nœud du problème : certaines personnes adorent ce genre de timing tout précis. Si vous n'êtes pas une de ces personnes (ou si quelqu'un à la table ne fait pas partie de cette engeance), alors vraiment, au diable tout ça. Souvenez-vous plutôt des règles universelles : tout ce que vous essayez de faire, vos idées géniales et créatives... tout fonctionne !

Intuition (p. 17)

Gagner ou perdre de l'intuition implique de faire monter ou baisser le marqueur sur votre piste d'intuition.

- Si vous sortez par le haut de votre piste d'intuition, vous gagnez une compréhension et une avancée de la discipline scientifique indiquée par votre cube de poursuite scientifique. Remplacez le cube tout en bas de la piste sur la face présentant la discipline de votre choix.

- En de rares cas, vous pouvez perdre de l'intuition. Faites descendre votre cube le long de la piste d'intuition. Si vous êtes déjà en bas de la piste, vous ne pouvez pas descendre plus : tout effet vous faisant perdre de l'intuition est ignoré, et vous êtes incapable d'effectuer des actions qui requièrent de payer de l'intuition.

- En tant qu'action libre et à n'importe quel moment, vous pouvez changer de poursuite scientifique. Pour ce faire, choisissez la face de votre choix et remplacez le cube tout en bas de la piste d'intuition.

Inventaire (personnel) (p. 16)

Désigne uniquement l'emplacement d'inventaire de votre tableau de bord. Ne désigne pas les découvertes et autres éléments que vous pourriez posséder.

Investiguer (p. 16, 22, 23)

Action de votre tableau de bord vous permettant de révéler une carte Opportunité sur votre point d'intérêt actuel.

Journal de voyage (p. 8)

Le petit feuillet contenu dans chaque boîte de planète. Qui a une allure de livret de règles. Oui, ça. Voilàààà. Super.

Jetons Déclencheur (p. 25)

Jetons utilisés sur la piste de temps pour déterminer quand un effet spécifique s'applique.

- Le système de jeu comprend plusieurs déclencheurs génériques. Jusqu'à ce que le jeu, à la mise en place ou via un effet, y fasse référence, vous pouvez les ignorer.
- Lorsque le marqueur de temps se déplace sur un jeton déclencheur, appliquez son effet.

Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

- Si un déclencheur est ajouté à la case occupée par le marqueur de temps, il ne se déclenche pas. Les déclencheurs ne s'activent que lorsque le marqueur de temps **se déplace sur eux**.
- Plusieurs déclencheurs peuvent occuper la même case de la piste de temps. C'est une occurrence rare mais plausible. Dans ce cas, empilez-les. Lorsqu'ils se déclenchent, appliquez-les dans l'ordre de votre choix, un par un.

Pour plus d'informations sur le timing des jetons Déclencheur, voir : Temps et Piste de temps.

Jetons Investigué (p. 16, 22, 23)

Lorsque vous utilisez l'action Investiguer, placez un de ces jetons sur votre point d'intérêt actuel pour indiquer qu'il a été investigué. Les points d'intérêt peuvent être investigués une fois chacun au maximum.

Jetons spécifiques à la planète (p. 6-8)

De nombreuses boîtes de planète comportent un assortiment de jetons uniques. Placez-les dans leur zone dédiée sur le plateau Avancées, et ne vous en préoccupez plus jusqu'à ce que le jeu les mentionne (via le journal de voyage ou un effet).

Il n'est pas inhabituel de commencer à jouer sans savoir à quoi servent ces jetons.

Laboratoire (p. 19)

Structure scientifique édifée sur un site de construction grâce à l'action Construire (si le laboratoire se trouve sur le plateau Avancées).

- Une fois le laboratoire construit, tous les explorateurs ont accès à une nouvelle action libre, qu'ils peuvent activer depuis n'importe où : vous pouvez défausser 1 matériau du stock (remettez-le dans la réserve de matériaux) pour augmenter l'un de vos cubes de concentration de 1. Il s'agit d'une action libre, ce qui veut dire que vous pouvez l'effectuer n'importe quand et depuis n'importe où, en interrompant d'autres effets si nécessaire.

Voir aussi : Structure, Action libre, Interruption

LUNA (p. 21)

Votre pote robot. Adorable et indéboulonnable (ou presque). Soyons honnêtes : c'est probablement votre meilleure amie.

- LUNA ignore les icônes d'intersection des points d'intérêt lorsqu'elle se déplace.
- LUNA ignore les effets « À l'arrivée ».

Voir aussi : Fonction principale de LUNA, Scanner (LUNA)

Marqueur

Ce terme générique désigne les éléments de jeu servant à indiquer quelque chose. Parfois, certains composants seront appelés par leur nom. D'autres fois, le jeu pourra vous demander de « placer un marqueur » pour signaler un effet permanent ou pour mesurer quelque chose. Vous pouvez utiliser les cubes noirs, mais à vrai dire, si vous préférez autre chose, on ne sera pas dans votre dos.

Voir aussi : Marqueurs noirs

Marqueurs noirs

Ces marqueurs génériques servent à indiquer diverses choses.

- Le jeu les mentionne souvent entre parenthèses, après l'élément qu'ils sont censés représenter.
Exemple : « Placez une barricade cognitive (marqueur noir) sur ce point d'intérêt. »
- Les marqueurs noirs sont censés être toujours disponibles : ils seront utilisés à de multiples fins pendant une même session de jeu. Si un marqueur noir est retiré du jeu, défaussé, détruit ou mis de côté, remettez-le dans la réserve de marqueurs noirs, sauf si l'instruction de jeu vous indique explicitement que ce marqueur ne sera jamais réutilisé.

Matériaux (p. 26)

L'une des ressources principales du jeu (avec les données et l'électricité).

- Les matériaux sont représentés par des cristaux translucides verts et sont entreposés dans leur réserve, en haut du plateau Ressources.
- Une fois gagnés par l'équipage, ils sont placés dans le stock. Dès lors, ils sont partagés par tous les explorateurs et chacun peut y avoir accès n'importe quand.
- Ils peuvent être ajoutés à un point d'intérêt grâce à la capacité Scanner de LUNA (ou un effet), puis rejoindre le stock grâce à l'action Dénicher (ou un effet).
- Les matériaux gagnés par n'importe quel autre effet (un effet qui ne mentionnerait ni point d'intérêt, ni adjacence, ni le moindre élément de langage laissant entendre qu'ils sont gagnés depuis l'environnement) sont pris directement dans la réserve et sont placés dans le stock.
- Les matériaux dépensés pour déclencher des actions, perdus à cause d'un effet, etc. sont déplacés du stock vers leur réserve.

Voir aussi : Ressources

Mettre de côté

Parfois les planètes et les tâches de survie vous feront mettre de côté un point d'intérêt ou un autre élément de jeu. Placez cet élément dans un coin de la zone de jeu, face visible. Vous pouvez toujours consulter cet élément et espérer l'atteindre, mais malheureusement, cela n'est pas faisable par des moyens conventionnels : vous ne pouvez pas y entrer en explorant depuis un autre point d'intérêt. Même si vous pouvez vous « placer sur n'importe quel point d'intérêt », vous ne pouvez pas accéder à celui-ci de cette façon. En gros, vous ne pourrez y accéder que lorsque le jeu vous en donnera la permission (typiquement via une tâche de survie ou une action d'opportunité).

Mise en place spécifique à la planète (p. 8)

Après que vous avez terminé la mise en place du système de jeu décrite dans ce livret de règles, vous devez effectuer la mise en place du journal de voyage de votre planète. Suivez ensuite les instructions finales de mise en place sur la carte 2/8 de la tâche de survie que vous avez choisie.

Opportunités (p. 22, 23)

Les opportunités sont des événements généralement révélés par l'action Investiguer : un marqueur d'aubaine est placé sur le point d'intérêt investigué, et une carte Opportunité est révélée. Chacune de ces cartes comporte un petit texte narratif ainsi qu'un emplacement d'action unique, à présent disponible sur le point d'intérêt où se trouve le marqueur d'aubaine.

- LUNA ne peut pas résoudre une opportunité à elle seule, sauf s'il est clairement indiqué que la présence d'un explorateur n'est pas requise. Si la présence de LUNA est requise, c'est que la vôtre l'est aussi.
- Si un paquet d'opportunités s'épuise, remplissez-le de cartes de l'autre paquet. La réserve d'opportunités n'est divisée en deux paquets que pour des questions d'expérience utilisateur.
- Chaque point d'intérêt peut être investigué une seule fois, et il y a assez d'opportunités pour tous les points d'intérêt. Si vous avez Investigué mais que les deux paquets d'opportunités sont vides, vous avez dû oublier de placer un jeton Investigué à un moment de la partie.

Renoncer à des opportunités :

- En tant qu'action libre, vous pouvez renoncer à une opportunité active en la défaussant et en remettant son marqueur d'aubaine sur le plateau Aubaine. Vous ne pouvez pas renoncer à une opportunité engagée avec un explorateur ou pendant l'application de son effet.

- L'expérience de jeu attendue est la suivante : une opportunité est révélée, son effet de révélation s'applique, et elle devient disponible. Si vous décidez de ne pas la saisir, vous pouvez la défausser afin de libérer la place pour une autre.
- Renoncer à une opportunité est une action libre : elle peut donc interrompre (et s'intercaler avant) d'autres effets. Notez bien ceci, cependant : vous ne pouvez pas renoncer à une opportunité tant qu'elle est engagée avec un explorateur, ou qu'un de ses effets est en cours d'application.
- En d'autres termes, vous ne pouvez ni renoncer à une opportunité avec laquelle un explorateur est engagé, ni révéler une opportunité et y renoncer sous prétexte que vous n'aimez pas son effet immédiat. Vous ne pouvez pas non plus utiliser son emplacement d'action et y renoncer avant que ses effets s'appliquent.

Parcourir (p 16, 21)

Action de votre tableau de bord que vous pouvez effectuer pour gagner une action Se déplacer supplémentaire. Elle vous permet aussi de porter un explorateur à proximité avec vous.

- Lorsque vous portez un autre explorateur, déplacez votre figurine ET la sienne. Les icônes d'intersection des points d'intérêt ne s'appliquent qu'une fois (à vous, la personne qui se déplace), mais vous subirez tous les deux les effets « À l'arrivée ». Vous pouvez porter des explorateurs inconscients. En fait, la probabilité que vous soyez amenés à le faire est élevée.
- Tout effet qui impacte votre action Se déplacer ou votre déplacement est actif lorsque vous effectuez l'action Parcourir.
- Une action Parcourir s'effectue en plus de votre action Se déplacer. Si vous avez déjà utilisé Se déplacer, vous pouvez toujours utiliser Parcourir. Si vous avez utilisé Parcourir, mais pas l'action Se déplacer de votre tour, vous pouvez encore l'utiliser.

Voir aussi : Porter, Déplacement

Placer (vs. Se déplacer) (p. 21)

- De nombreux effets vous placeront sur un point d'intérêt, ce qui diffère de l'action Se déplacer.
- Lorsqu'un effet vous place sur un point d'intérêt : posez-y votre figurine, appliquez les effets « À l'arrivée » de ce point d'intérêt, mais ignorez tous les effets d'intersection.
- Vous pouvez être placé sur votre point d'intérêt actuel. Appliquez alors son effet « À l'arrivée ».

Placer et points d'intérêt cachés :

- De nombreuses planètes imposent une disposition spécifique des cartes Environnement pendant leur mise en place. Tant qu'elles restent face cachée, ces cartes sont des points d'intérêt cachés. Lorsqu'un effet vous demande de placer votre explorateur, s'il n'est pas spécifiquement mentionné que cela doit être fait sur un point d'intérêt révélé, alors vous pouvez vous placer sur un point d'intérêt caché. Retournez la carte Environnement face visible, placez-y votre explorateur et appliquez tout effet « À l'arrivée ». Certaines planètes, comme Strannos, vont explicitement vous mentionner « révélé » ou « caché », car la capacité de se placer sur un point d'intérêt caché y est cruciale. Ne vous laissez pas tromper par l'absence de la mention « révélé » ou « caché » sur d'autres planètes : il est bel et bien possible d'être placé sur des points d'intérêt cachés.
- La seule circonstance où vous ne pouvez pas vous placer sur un point d'intérêt caché (et donc le révéler) est si le texte stipule que vous devez vous placer sur un point d'intérêt révélé.
- Vous ne pouvez pas vous placer sur un emplacement vide pour l'explorer et révéler une carte Environnement. Vous devez vous placer sur une carte déjà en jeu, qu'elle soit révélée ou non.

- Vous remarquerez que, d'un point de vue thématique, les effets « placer » sont le résultat d'un déplacement non conventionnel à travers l'environnement : se téléporter, être aspiré dans un réseau de tunnels souterrains, être projeté à un autre endroit. Les effets « À l'arrivée » s'appliquent, car vous venez d'y entrer, mais vous l'avez fait de façon inhabituelle et ignorez donc les effets d'intersection des points d'intérêts.

Voir aussi : Point d'intérêt caché

Point (p. 14-15)

- Les points sur les faces des cubes de concentration. Un 3 sur un cube est donc composé de 3 points.
- Augmenter : tourner sur une face avec un point de plus.
- Baisser : tourner sur une face avec un point de moins.

Point d'intérêt (révélé) (p. 20)

Une carte Environnement en jeu.

« Carte Environnement » et « point d'intérêt » sont des termes plutôt interchangeable. Généralement, le jeu parle de cartes Environnement jusqu'à ce que celles-ci entrent dans la zone de jeu, après quoi elles deviennent des points d'intérêt : des emplacements éligibles pour le déplacement, pour effectuer des actions, etc. Il existe de petites exceptions à ce principe, mais le contexte suffit généralement à comprendre le sens d'un effet.

- Un « point d'intérêt » est une carte Environnement en jeu. Elle ne fait plus partie d'aucun paquet, mais se trouve dans la zone de jeu.
- Un point d'intérêt « révélé » est une carte Environnement face visible dans la zone de jeu.
- Un point d'intérêt « caché » est une carte Environnement face cachée dans la zone de jeu.
- Si la planète que vous jouez n'a pas de mise en place prédéterminée, alors il n'y a que des points d'intérêt révélés et des cartes Environnement attendant de l'être.
- Lorsque vous explorez un emplacement vide, vous révélez un point d'intérêt en piochant une carte du paquet Environnement et en la posant à cet emplacement, dans le même sens de lecture que le Scarabée.
- Si un effet s'applique à un point d'intérêt, il s'applique au point d'intérêt lui-même et non aux explorateurs qui s'y trouvent.

Exemple : « Retirez tous les matériaux d'un point d'intérêt adjacent » signifie qu'il faut retirer tous les matériaux du point d'intérêt, PAS du stock de l'équipage si des explorateurs s'y trouvent.

- Lorsque vous révélez un point d'intérêt, s'il comporte une image de jeton Découverte bordée de pointillés, prenez cette découverte sur le plateau Aubaune et placez-la sur le point d'intérêt. Si aucune action du point d'intérêt ne permet de l'obtenir, c'est une « découverte potentielle » : elle ne peut pas être gagnée tant qu'une action ne vous l'a pas permis.

Voir aussi : Se déplacer, Point d'intérêt caché, Découverte potentielle

Point d'intérêt caché (p. 20)

Certaines mises en place prédéterminées font usage de cartes Environnement face cachée : on parle alors de « points d'intérêts cachés ».

- Lorsque vous vous déplacez sur un point d'intérêt caché, révélez-le en conservant son orientation d'origine (le haut de la carte doit pointer la même direction).
- Si une capacité vous permet de placer un explorateur sur un point d'intérêt caché, vous le pouvez. Révélez la carte et placez-y votre figurine, ainsi que tout jeton qui devrait normalement y être placé à la révélation, comme les découvertes. Appliquez ensuite tout effet « À l'arrivée ». Ignorez les effets d'intersection entre votre point d'intérêt précédent et celui-ci (lorsque vous êtes placé sur un point d'intérêt, les effets d'intersection ne se déclenchent pas).

Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

- Parfois, des effets ajouteront des ressources à des points d'intérêt cachés. Placez-les sur la carte face cachée ; lorsque la carte est révélée, laissez les dessus. Elles sont alors disponibles.
- Chaque fois qu'un effet mentionne des points d'intérêt révélés, il fait référence à des cartes Environnement face visible et déjà dans la zone de jeu. Les points d'intérêt cachés (cartes face cachée dans la zone de jeu) sont donc inéligibles. Lisez les lignes, mais aussi entre les lignes.

En cas de doute, relisez les règles universelles.

Voir aussi : Point d'intérêt (révélé), Placer (vs. Se déplacer)

Portée de X points d'intérêt

Les points d'intérêt à X déplacements ou moins de votre point d'intérêt actuel, que vous pourriez donc atteindre avec X déplacements ou moins.

Exemple : « à une portée de 1 point d'intérêt » qualifie les points d'intérêt atteignables en 1 déplacement ou moins. En gros : votre point d'intérêt ou un point d'intérêt adjacent.

Porter (p. 21, 16)

L'action Parcourir vous permet de porter un autre explorateur avec vous. Lorsque vous Parcourez l'environnement, vous pouvez déplacer votre figurine ET celle d'un autre explorateur à proximité. Les icônes d'intersection ne s'appliquent qu'une fois (à vous, la personne portant l'autre), mais les deux explorateurs subissent les effet « À l'arrivée ».

Seule l'action Parcourir vous autorise à porter un autre explorateur. Votre action standard Se déplacer ne vous permet pas de porter qui que ce soit.

Vous pouvez porter des explorateurs inconscients.

Voir aussi : Parcourir

Poursuite scientifique, cube de poursuite scientifique (p. 17-18)

Cube utilisé sur votre piste d'intuition. Il représente la discipline scientifique que vous essayez de comprendre grâce à votre intuition.

- La face visible du cube indique la discipline que vous étudiez : celle dont vous gagnerez une compréhension et une avancée en sortant du haut de la piste.
- Si vous voulez modifier votre poursuite scientifique, vous pouvez le faire n'importe quand en replaçant le cube sur la face de votre choix, tout en bas de votre piste Intuition.

Prérequis

Quelque chose qui doit être accompli ou une condition qui doit être respectée avant qu'autre chose puisse se passer.

Présence requise

Expression très contextuelle. Référez-vous à ce qui est écrit sur la carte pour comprendre.

- Généralement, « Présence requise » indique que l'élément requis doit se trouver sur le point d'intérêt de l'action en question.
- Souvent, cela signifie que l'élément doit être présent sur le point d'intérêt où l'action se déroule.
- D'autres fois, cela signifie que l'élément doit être présent sur un point d'intérêt spécifique, même si l'action se déroule ailleurs.
- « Présent » qualifie un élément qui est là, sans qu'il soit nécessairement contrôlé ou fourni par l'explorateur qui effectue l'action.

Exemple : une action stipule « Présence requise : 2 détresses ». Cela signifie que 2 détresses doivent être possédées par les explorateurs se trouvant sur le point d'intérêt. L'explorateur qui effectue l'action pourrait en avoir 0, 1 ou 2, tant qu'au moins 2 détresses sont réparties entre les explorateurs situés sur ce point d'intérêt.

Programmer (LUNA) (p. 21)

L'expression « Programmer LUNA » est parfois utilisée dans ces règles pour indiquer que de nombreuses interactions avec LUNA peuvent être effectuées depuis n'importe quel endroit, quelle que soit votre proximité avec LUNA.

Progresser

Il n'y a pas de piège, ce terme vous demande bien d'avancer à l'étape, à la carte ou à la case suivante. Fiez-vous au contexte : il s'agira parfois de faire glisser un marqueur sur une piste, ou, la plupart du temps, d'avancer dans les tâches de survie, et de tourner la page.

Lorsque vous progressez dans une tâche de survie, vous consultez la carte suivante en passant de celle de gauche à celle de droite, ou en retournant celle de droite pour la placer à gauche et lire son autre face, comme si vous tourniez les pages d'un livre.

Voir également : Tâche de survie, Piste de temps

Propriétés (scientifiques) (p. 23)

Une propriété est une caractéristique dont vous vous dotez en faisant l'acquisition d'un élément sur lequel apparaît un cartouche doré.

- Si vous possédez un élément avec un cartouche de propriété, vous détenez cette propriété et devez la prendre en compte pour tout effet ou action.
- Si vous avez besoin d'une propriété, la meilleure façon de la gagner est de commencer à explorer et à Investiguer. La plupart des anomalies confèrent des propriétés : gagner des découvertes vous permet donc d'y avoir accès. Parfois, les propriétés peuvent être données par des avancées, des détresses ou des éléments spécifiques à la planète. Si vous ne savez pas comment gagner une propriété dont vous avez désespérément besoin, relisez le journal de voyage de votre planète pour vous assurer que vous n'avez pas raté un élément. Si ce n'est pas le cas, alors explorez, et cherchez des découvertes.
- Sauf indication contraire, les propriétés ne se cumulent pas : détenir plusieurs fois « hôte fongique » ne vous apporte aucun avantage. Soit vous êtes hôte fongique, soit vous ne l'êtes pas : le nombre de cartes que vous possédez n'est pas important.
- Les propriétés ne se partagent pas comme la compréhension. Si quelqu'un est présent sur votre point d'intérêt, vous ne bénéficiez pas de ses propriétés, et il ne bénéficie pas des vôtres. Thématiquement : vous pouvez demander à quelqu'un de partager avec vous ses connaissances scientifiques, mais vous ne pouvez pas lui demander de vous expliquer comment être plus grand, comment accumuler de l'électricité en vous, etc.
- « Si vous avez X » : cet effet vous affecte obligatoirement si vous détenez la propriété en question. « Si vous avez X, vous pouvez Y » : ici, l'ajout des mots « vous pouvez » indique bien que l'effet est optionnel.

Récupérer

Action de concentration se trouvant sur votre tableau de bord. Elle augmente au maximum le cube qui y est placé, mais diminue la cohésion.

Dans des situations de vie ou de mort, même s'il vous paraît pertinent de faire une pause pour reprendre votre souffle, l'équipage ne verra pas votre petite sieste d'un bon œil.

Règles universelles (p. 28)

Les deux règles décrites au début de cet appendice, et que vous devriez appliquer en premier recours (en espérant que ce soit le dernier) en cas de confusion, de désaccord ou de conflit de règles pendant la partie.

Les jeux sont des systèmes de règles, de processus et de variables. L'une de ces variables étant humaine, il est presque impossible de prédire toutes les issues du système. Parfois, des choses bizarres se produiront... Les règles universelles sont là pour vous épauler dans ces moments-là. Apprenez à les aimer ; elles, elles vous aiment.

Si vous êtes un explorateur féru de maths et que vous êtes en désaccord avec notre vision de la variabilité des systèmes, veuillez nous soumettre un rapport détaillé de votre antithèse à groundcontrol@orangenebula.com.

Regrouper ses cubes (p. 13)

Prendre tous vos cubes de concentration et les placer près de votre tableau de bord.

- Le regroupement de vos cubes marque la fin de votre tour. Vous ne pouvez plus utiliser Se déplacer ou utiliser LUNA après avoir repris vos cubes : votre tour est fini.
- Vous regroupez vos 3 cubes en même temps.
- Si le regroupement de vos cubes déclenche des effets, vous restez l'explorateur actif jusqu'à ce que ces effets soient totalement appliqués. Cela peut se produire lorsque vous progressez dans la tâche de survie et devez appliquer les effets de la nouvelle carte.

Renoncer

Ça veut dire ce que ça veut dire : « défausser », mais en plus thématique. En gros, retirez cet objet du jeu.

Voir aussi : Défausser

Ressources (p. 26)

Les données, les matériaux et l'électricité : ces ressources sont utilisées pour activer de nombreuses capacités, servent de coût pour de nombreuses actions, et sont utiles pour plein d'autres choses.

- Les ressources sont partagées entre tous les explorateurs. Tout ce qui se trouve dans la banque de données, le stock ou la portion chargée de la dynamo est disponible pour tous les explorateurs, où qu'ils se trouvent.
- Les données et les matériaux ne sont pas limités. Si vous avez besoin de matériel supplémentaire pour représenter ces ressources, utilisez le substitut de votre choix.

Voir aussi : Matériaux, Données, Électricité

Retirer du jeu

Un élément retiré du jeu n'est plus utilisé jusqu'à nouvel ordre. Rangez-le à l'écart. Ailleurs, quoi.

- L'élément peut revenir en jeu, mais seulement si un effet le réclame explicitement.
Exemple : « Retirez le Scarabée du jeu » (vous égarez votre vaisseau fréquemment, c'est inquiétant). Rangez la tuile à l'écart de la zone de jeu. Jusqu'à ce qu'un effet vous demande explicitement de le remettre en jeu, vous ne pouvez ni l'atteindre ni interagir avec.

Révélé

De façon générale, qualifie une carte face visible et en jeu.

Révéler

Mettre l'élément concerné en jeu, ou le retourner face visible s'il est face cachée. Ce que cela signifie dépend largement du contexte. Si l'objet a un comportement habituel, suivez le comportement habituel. Si l'objet n'est pas standard (comme une carte Mystère), placez-le face visible dans la zone de jeu, et utilisez votre bon sens et le contexte pour savoir quoi faire avec.

Scanner (LUNA) (p. 21)

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez demander à LUNA de scanner son point d'intérêt à la recherche d'une ressource qui n'y apparaît pas encore. Pour cela, lancez le dé de découverte, puis ajoutez sur ce point d'intérêt autant d'unités de la ressource recherchée qu'indiqué par le dé.

- LUNA ne peut pas scanner pour trouver une ressource déjà présente sur ce point d'intérêt.
- Vous ne pouvez pas « renoncer » à une ressource disponible sur ce point d'intérêt. Oui, on sait que

vous voulez maximiser vos actions Dénicher et Analyser pour gagner 2 ressources en une action, et que ce n'est pas efficace si une seule ressource se trouve sur un point d'intérêt. Mais c'est l'espace, et c'est comme ça.

- Le moment du tour où LUNA scanne n'est pas restreint par les règles : elle peut le faire avant de se déplacer, après s'être déplacée, sans se déplacer du tout. Son déplacement et son action n'ont aucun lien.

Voir aussi : LUNA

Scarabée (p. 7-8)

Le Scarabée est votre vaisseau, représenté par une tuile Scarabée.

- Le Scarabée est considéré comme étant adjacent aux points d'intérêt bordant ses 4 côtés. Il est lui-même traité comme un point d'intérêt pour tous les effets qui auraient un impact sur les « points d'intérêt adjacents » ou des « explorateurs sur des points d'intérêt adjacents ».

Exemple : si vous êtes sur le Scarabée et qu'un explorateur sur un point d'intérêt adjacent utilise une avancée accordant +2 concentration à un explorateur sur un point d'intérêt adjacent, vous êtes une cible éligible pour cet effet.

- La plupart des tâches de survie ont pour objectif final de rassembler tout l'équipage sur le Scarabée. Cela signifie que tous les explorateurs et LUNA doivent se trouver physiquement sur la tuile Scarabée. Aussitôt cette condition remplie, la partie s'achève.
- Si le Scarabée est détruit durant la partie... eh bien bonne chance pour faire remonter l'équipage dessus. Continuez quand même à explorer, peut-être parviendrez-vous à le faire revenir.
- Pendant la mise en place, vous pouvez choisir quelle version du Scarabée utiliser. Rangez toutes les autres dans la boîte. La tuile Scarabée standard n'a ni effet ni capacité (elle présente une simple illustration). Les 3 Scarabées alternatifs possèdent chacun des capacités uniques, conçues pour vous aider à ajuster la difficulté du jeu.
- Le Scarabée ne peut être ni Investigué (aucune opportunité ne s'y trouve) ni Scanné (aucune ressource ne s'y trouve).

Chambre de résurrection : pendant la mise en place, posez un cube de données sur le carré en pointillés. Lorsqu'un explorateur sur le Scarabée utilise l'action Ressusciter, retirez le cube de données. Tous les explorateurs sur le Scarabée augmentent leur endurance de 1.

Le Transporteur : un explorateur sur le Scarabée peut épuiser 2 électricités pour utiliser l'action Transporter. Il se place ensuite sur un point d'intérêt occupé par un autre explorateur, ou place un autre explorateur sur le Scarabée, avec lui.

Caisson de réjuvenation : pendant la mise en place, posez un cube de données sur le carré en pointillés correspondant au nombre de joueurs (2, 3 ou 4). Un explorateur sur le Scarabée peut utiliser l'action Régénérer pour retirer un de ces cubes de données et exactement 2 détresses de son tableau de bord. Si vous n'avez pas au moins 2 détresses, vous ne pouvez pas utiliser l'action Régénérer.

Se reposer (p. 16)

Action de votre tableau de bord (utilisable par vous uniquement). Vous avez l'obligation de l'effectuer à chacun de vos tours.

- C'est vous qui décidez à quel moment l'utiliser, tant que vous y posez bien 1 cube de concentration pendant votre tour.
- Le cube de concentration que vous placez sur l'action gagne 1 point.
- Aucune détresse ne peut être placée sur Se reposer.
- Certains traits de personnalité altèrent le fonctionnement de l'action Se reposer. Même si cet emplacement est modifié, l'action reste obligatoire à chacun de vos tours.

Instructions avancées – Index

Glossaire, références, pinaillages ridiculement précis et anti-FAQ

Si possible

Tout effet (ou partie d'un effet) portant la mention « si possible » **doit être appliqué** si vous en avez la possibilité. Vous pouvez effectuer l'action même si cet effet n'est pas applicable.

Exemple : vous effectuez une action de concentration qui vous propose de retirer une détresse « si possible ». Comme vous n'avez pas de détresse, vous ne retirez rien, mais vous pouvez toujours effectuer cette action.

Site de construction (p. 19)

La silhouette de roue crantée que vous trouverez sur certains points d'intérêt. Lorsque vous êtes sur un point d'intérêt contenant un site de construction, vous pouvez édifier une des structures proposées par le jeu. Effectuez l'action associée à la structure et placez celle-ci sur le site.

Les sites de construction n'ont aucune autre fonction que d'accueillir les structures.

Si un jeton spécifique à une planète présente la même forme de roue crantée, vous pourrez certainement l'édifier sur un site de construction. Référez-vous au journal de voyage pour en apprendre plus sur ce jeton.

Voir aussi : Structure

Soutenir (p. 16, 20)

Action de votre tableau de bord qui peut être utilisée pour retirer une détresse d'un autre explorateur sur le même point d'intérêt que vous. Cela augmente la cohésion du groupe.

- Vous ne pouvez pas utiliser l'action Soutenir sur vous-même (sauf si l'inverse est spécifié par un élément de jeu).

Stock (p. 26)

Accueille les matériaux possédés par l'équipage. Les matériaux qui s'y trouvent sont partagés par tous les explorateurs, qui peuvent y accéder n'importe quand.

Voir aussi : Matériaux, Ressources

Structure (scientifique) (p. 18-19)

Jeton en forme de roue crantée que vous pouvez édifier sur les sites de construction vides trouvés sur des points d'intérêt. Une fois la structure construite (en utilisant l'action nécessaire pour la structure), son jeton est placé sur le point d'intérêt.

- L'atelier, le laboratoire et la tente de recherche sont des structures disponibles à chaque partie. Elles peuvent être édifiées sur des sites de construction en utilisant l'action Construire présente sur le plateau Avancées. Une fois construite, une structure confère une nouvelle action libre à tous les joueurs. Plusieurs tâches de survie ont pour prérequis d'être présent sur une structure scientifique précise.
- Si une action vous demande d'être sur une structure en particulier, et que celle-ci n'a pas été édifiée, vous devez la construire. Le jeu ne vous le rappellera pas toujours - **avoir besoin de la structure indique que vous devez la construire.**
- **Si une structure est édifiée en utilisant l'emplacement d'action du jeton en lui-même, vous ne pouvez pas utiliser la structure pendant le tour où vous l'avez construite (vous ne pouvez pas utiliser l'action qu'elle confère, et vous n'êtes pas « sur » cette structure pour les prérequis d'action).** À la fin de votre tour, lorsque vous reprenez le cube de concentration placé sur la structure, retournez le jeton pour afficher sa face « construit ». La structure est désormais disponible.
- Si vous effectuez l'action Détruire, celle-ci ne se résout qu'à la fin du tour, lorsque vous reprenez vos dés. La structure reste utilisable jusqu'à ce que vous regroupiez vos cubes de concentration et que le jeton soit retiré de l'environnement de la planète.

Structures spécifiques à une planète :

- De nombreuses planètes proposent des structures uniques. Le journal de la planète et/ou les tâches de survie expliqueront ce qu'elles sont et comment les utiliser.
- Si une boîte de planète contient une structure dont l'utilisation n'est pas décrite dans le journal de voyage ni dans la mise en place de votre tâche de survie, ignorez-la jusqu'à ce qu'un élément de jeu la mentionne.
- Si la structure a été présentée, mais que vous avez du mal à comprendre comment l'utiliser, référez-vous aux règles standard des structures (roues crantées, édifiées sur des sites de construction, etc.).
- Certaines structures spécifiques à une planète sont construites en tant qu'action libre ou à la suite d'une action sur un autre carte. Sauf indication contraire, ces structures sont utilisables immédiatement - alors que les structures que vous édifiez grâce à un cube de concentration ne sont pas utilisables tant que le cube y est encore posé.

Système de jeu

Les éléments de jeu utilisés à chaque partie d'*Unsettled*. Lorsque vous jouez, vous utilisez le système de jeu et la planète de votre choix.

Voir aussi : Boîte de planète

Tâche de survie (p. 24-25, 8)

L'histoire que vous vivez, vos objectifs, les obstacles que vous tentez de surmonter. Accomplissez la tâche de survie pour gagner.

- À chaque partie, vous sélectionnez 1 des 3 tâches de survie proposées par la planète de votre choix. Elles se différencient à la bande colorée en haut de leurs cartes.
- Narrativement parlant, vous ne visitez ces planètes qu'une seule fois. Chaque tâche de survie représente une version de ce qui aurait pu se passer lors de cette visite. La tâche C est écrite comme si c'était votre première et dernière visite sur cette planète, et dans la logique de cette tâche de survie, ni la tâche A ni la tâche B n'existent. Cela signifie que le comportement de la planète (ou même la planète en elle-même) pourrait différer d'une tâche à une autre. Imaginez les tâches comme des dimensions parallèles ou des flux temporels alternatifs.
- Chaque tâche se présente sous la forme d'un paquet de cartes triées dans un ordre spécifique. Ne les lisez pas dans le désordre. Commencez par lire l'introduction narrative sur la première carte, puis retournez-la pour lire son dos, puis la face de la carte suivante, comme les pages d'un livre. Suivez les instructions des cartes. Lorsque vous avez rempli la condition décrite dans la bannière colorée en bas de la carte, progressez à la carte suivante. Si la condition était sur la carte de droite, retournez-la et placez-la à gauche. Votre but ? Atteindre la dernière page.
- Dans de nombreux cas, accomplir une tâche de survie implique une action de concentration. Celle-ci n'est considérée comme terminée que lorsque vous retirez votre cube de concentration de l'emplacement d'action (à la fin de votre tour). La tâche progresse alors.
- Lorsque vous regroupez vos cubes de concentration à la fin d'un tour et faites ainsi progresser la tâche de survie, vous demeurez l'explorateur actif jusqu'à ce que la carte suivante soit lue et que les effets déclenchés par la progression soient tous appliqués. La progression de la tâche est un effet que vous causez lorsque vous reprenez votre cube : toute décision se présentant au cours de cette résolution est la vôtre, car il s'agit toujours de votre tour.

Temps et piste de temps (p. 25)

Une piste qui déclenche de nombreux effets lors de la partie, et qui est la principale cause de diminution d'endurance pour l'équipage.

- Le marqueur de temps glisse vers la droite chaque fois que vous appliquez un effet contenant l'icône Temps (comme l'action Se reposer).
- Lorsqu'un effet vous demande d'avancer sur la piste de temps ou de consommer du temps, avancez le marqueur de temps d'une case sur la piste.
- De nombreuses planètes et tâches de survie utilisent des déclencheurs : ces jetons placés sur la piste de temps signalent un effet spécifique qui se déclenche **lorsque le marqueur de temps atteint** la case occupée par le déclencheur.
- Lorsque vous faites avancer le marqueur de temps de plusieurs cases, effectuez les déplacements, puis appliquez un par un les effets déclenchés par cette avancée. Appliquez un effet entièrement, puis appliquez l'effet suivant entièrement, etc.

Déclenchements multiples :

Si vous lisez ceci, n'oubliez pas la règle universelle « d'élan » : appliquez les déclencheurs dans l'ordre le plus logique. Et puis circulez, y a rien à voir.

Bon, cela étant dit, voici un exemple de ce que ça donne quand on « applique entièrement les effets de chaque déclencheur (et tout effet consécutif) dans l'ordre dans lequel ils surviennent ».

1. Il y a 3 déclencheurs sur la piste de temps. Ceci n'arrivera probablement jamais, mais disons que c'est le cas pour cet exemple.
2. Vous avancez le marqueur de temps de 4 cases, passant 2 déclencheurs.
3. Vous commencez à appliquer le premier déclencheur, qui donne une détresse aux explorateurs. Cette détresse fait perdre de la concentration aux explorateurs, ce qui fait progresser le marqueur de temps.
4. Vous avancez le marqueur de temps à cause de la détresse et croisez le chemin du troisième déclencheur.
5. Parce que vous êtes en train d'appliquer les effets du premier déclencheur, vous appliquez l'effet du troisième, puisqu'il résulte de cet effet.
6. Une fois que l'effet du troisième déclencheur est totalement appliqué, vous avez complètement appliqué le premier déclencheur. Passez donc à l'application des effets du deuxième déclencheur.

On se répète, mais suivez la règle d'élan. Vous êtes des scientifiques désespérés, arpentant la surface d'une planète extraterrestre. Toutes ces actions peuvent se produire en même temps, chaotiquement. Résistez à votre tentation de tout optimiser et gamifier : appliquez les déclencheurs dans l'ordre de votre choix et continuez à jouer en préservant le rythme du jeu.

Tente de recherche (p. 19)

Structure scientifique édifée sur un site de construction grâce à l'action Construire (si la tente de recherche se trouve sur le plateau Avancées).

- Une fois la tente de recherche construite, tous les explorateurs ont accès à une nouvelle action libre, qu'ils peuvent activer depuis n'importe où : vous pouvez défausser 1 donnée de la banque (remettez-la dans la réserve) pour gagner une intuition. Il s'agit d'une action libre, ce qui veut dire que vous pouvez l'effectuer n'importe quand et depuis n'importe où, en interrompant d'autres effets si nécessaire.

Voir aussi : Structure, Action libre, Interruption

Théoriser (p. 16)

Emplacement d'action de votre tableau de bord, qui vous permet de faire gagner une intuition à un autre explorateur. Si vous utilisez votre cube de conscience pour cette action, vous gagnez également une intuition.

Timing

Si vous avez une question de timing que les règles universelles ne parviennent pas à solutionner, consultez l'entrée d'index de cet élément (tâche de survie, opportunité, déplacement, avancée...) pour vérifier si elle contient des précisions. La section Interruption est particulièrement utile en ce qui concerne les discussions de timing. Nous vous encourageons cependant à suivre les règles universelles : à vous de prendre une décision.

Trait de personnalité (p. 17, 25)

Votre trait de personnalité unique, sous forme de tuile. Il se place sur votre tableau de bord et change la fonctionnalité de l'un de vos six emplacements d'action.

- Lorsque la cohésion est forte, les traits de personnalité doivent être face blanche visible.
- Lorsque la cohésion est faible, les traits de personnalité doivent être face noire visible.
- Vous ne pouvez pas utiliser la version standard d'une action si votre tuile Trait de personnalité se trouve dessus. Assumez qui vous êtes, bon sang.
- Lorsqu'une détresse se trouve sur le même emplacement d'action qu'un trait de personnalité, elle le recouvre lui aussi. Peu importe qui est arrivé en premier, ou quel événement a réuni la détresse et la tuile.
- Les traits de personnalité ne sont ni bons ni mauvais, quel que soit le statut de la cohésion de groupe. Ils ne constituent qu'une manifestation différente de votre personnalité en fonction des circonstances.

Une fois par tour / Chaque tour

Si un effet n'indique pas à quel moment d'un tour il doit s'appliquer, cela signifie que vous pouvez choisir - tant que vous l'appliquez pendant le vôtre.

- « Une fois par tour » signifie à chaque tour. Comme dans : votre tour, le tour de Davy, le tour de Guillaume, le vôtre, etc.
- « À votre tour » ou « pendant votre tour » désigne uniquement vos tours.

Instructions avancées – Icônes

Glossaire des icônes



Anomalie

Type de carte. Chaque fois que vous gagnez une découverte, piochez une anomalie scientifique avec et placez-la près de votre tableau de bord.



Avancée

Type de carte. Chaque fois que vous gagnez une compréhension, piochez une avancée du même type et placez-la près de votre tableau de bord.



Cohésion du groupe (gain)

Augmentez la cohésion du groupe en faisant glisser le marqueur côté droit. Si la cohésion devient forte à la suite de ce déplacement, retournez toutes les tuiles Trait de personnalité sur leur face blanche. Si elle était déjà forte, distribuez 2 concentrations.



Cohésion du groupe (perte)

Diminuez la cohésion du groupe en faisant glisser le marqueur côté gauche. Si la cohésion devient faible à la suite de ce déplacement, retournez toutes les tuiles Trait de personnalité sur leur face noire. Si elle était déjà faible, distribuez une perte de 2 concentrations.

Compréhension

Gagnée chaque fois que vous sortez par le haut de votre piste d'intuition. Stockée à droite de votre tableau de bord. Lorsque vous gagnez une compréhension, piochez une avancée de cette discipline scientifique. La compréhension est un prérequis pour certaines actions et n'est jamais dépensée.



PRÉSENCE REQUISE

Compréhension, présence requise

Indique qu'un explorateur doit posséder une compréhension spécifique pour entreprendre une action d'un point d'intérêt en particulier (le plus souvent sur un emplacement d'action de concentration).



Concentration (augmentation et diminution)

Pour chacune de ces icônes, vous devez tourner un cube de concentration d'un cran (afin d'augmenter ou diminuer la concentration). Vous pouvez décider lequel de vos cubes est affecté par chaque icône. Exemple : si deux augmentations sont indiquées, vous pouvez augmenter 1 concentration 2 fois ou augmenter 2 concentrations 1 fois.



Conscience

Type de concentration. Certains emplacements d'action accordent un bonus si vous utilisez un type de concentration spécifique.



Contour (continu)

Utilisée pour une grande variété de cases (sur une piste) ou d'emplacements, pour indiquer l'endroit où doit aller un élément spécifique (comme une carte Environnement).



Contour (pointillés)

Si une carte est révélée et présente un contour en pointillés, il indique qu'un élément de jeu doit y être placé. Souvent utilisé pour les découvertes, sur les opportunités et les points d'intérêt.



Découverte (renoncer)

Défaussez une découverte en votre possession (et son anomalie). Remettez-les dans la boîte de planète.



Découverte avec une propriété spécifique (renoncer)

Défaussez une découverte en votre possession (et son anomalie). Remettez-les dans la boîte de planète. La découverte ou son anomalie DOIVENT avoir la propriété requise indiquée.



Détresse (gain)

Gagnez une carte Détresse et posez-la sur votre tableau de bord, sur un emplacement d'action qui n'en a pas. Ne peut pas recouvrir l'action Se reposer. Si vous devez piocher une détresse alors qu'il n'y a plus en réserve, chaque explorateur perd 1 endurance. Si vous devez piocher votre sixième détresse, à la place, chaque explorateur perd 1 endurance.



Détresse (retrait)

Retirez une détresse de votre tableau de bord et remettez-la en dessous du paquet Détresse.

Disciplines scientifiques

Indiquent à quelle discipline scientifique est affilié l'emplacement d'action ou l'élément de jeu sur lequel elles apparaissent.



Robotique



Chimie



Ingénierie



Données (gain)

Déplacez un cube de données de la réserve générale à la banque de données. Exception : lorsque vous utilisez l'action Analyser les données, déplacez les données du point d'intérêt actuel de LUNA vers la banque de données.



Données (utilisation)

Déplacez une donnée de la banque de données vers la réserve générale. Les données de la banque sont partagées par tous les explorateurs.



Électricité (gain)

Déplacez une électricité de la portion déchargée (-) de la dynamo à sa portion chargée (+).



Électricité (utilisation)

Déplacez une électricité de la portion chargée (+) de la dynamo à sa portion déchargée (-).



Émerveillement

Type de concentration. Certains emplacements d'action accordent un bonus si vous utilisez un type de concentration spécifique.



Endurance (augmentation)

Augmentez votre endurance de 1 en déplaçant votre marqueur d'endurance d'une case vers le haut.



Endurance (diminution)

Diminuez votre endurance de 1 en déplaçant votre marqueur d'endurance d'une case vers le bas. Si votre marqueur d'endurance atteint la case rose, vous devenez inconscient. Lorsque le marqueur de temps retourne au début de la piste de temps, chaque joueur perd 1 endurance.



Environnement

Type de carte. Cette icône n'est généralement utilisée que pour faire référence à ces cartes ou pour les trier.



ÉQUIPAGE

Équipage

Tous les explorateurs (même inconscients) et LUNA.



PRÉSENCE REQUISE

Explorateur, présence requise

Un explorateur est requis. Indique parfois que les explorateurs doivent se trouver à différents endroits. Peut aussi servir à préciser qu'un explorateur doit être présent lors d'une action effectuée par LUNA.



PRÉSENCE REQUISE

Explorateurs (2+), présence requise

Plus d'un explorateur est requis. Indique généralement qu'un explorateur autre que celui qui effectue l'action doit être présent (pour l'assister).



Flèche

« Sur » ce lieu. Généralement utilisée sur les emplacements d'action de concentration pour indiquer que quelque chose doit se passer. Plus rarement utilisé pour indiquer une série d'événements : « A » conduit à « B ».



Force d'âme

Type de concentration. Certains emplacements d'action accordent un bonus si vous utilisez un type de concentration spécifique.



Infranchissable (barrière)

Les points d'intérêts séparés par cette icône ne sont pas considérés comme adjacents. Ni LUNA ni les explorateurs ne peuvent passer.



Infranchissable (terrain)

Votre déplacement ne peut pas passer par cette icône. Si votre déplacement révèle un point d'intérêt qui vous ferait traverser cette icône, revenez à votre point de départ, quittez le point d'intérêt nouvellement révélé. Votre déplacement n'est pas consommé, vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser l'action Se déplacer dans une direction différente ou faire d'autres choses. LUNA, elle, peut passer ces icônes. Les points d'intérêt de part et d'autre de cette icône sont considérés comme adjacents.



Intuition

Faites avancer votre cube de poursuite scientifique d'une case sur la piste d'intuition.



Investigé

Ce point d'intérêt a déjà été investigué et ne peut plus l'être.



Inventaire

Inventaire personnel se trouvant sur votre tableau de bord. Utilisé dans le cadre de besoins spécifiques à une planète.

Jetons Déclencheur (gain)

Utilisés sur la piste de temps pour certaines tâches de survie et effets de planète afin d'indiquer quand un effet s'applique. Pour en savoir plus sur leur effet actuel, consultez le journal de voyage, la tâche de survie et/ou les cartes spécifiques à la planète en jeu.



Journal de voyage

Livret d'instructions de votre planète.



LUNA est impliquée

Indique que LUNA est impliquée. Généralement utilisé sur les emplacements d'action de concentration pour indiquer que LUNA doit être présente quand vous effectuez l'action.

Sauf mention explicite du contraire, l'intention est d'indiquer que LUNA vous assiste, et que vous devez donc être présent vous aussi.



Marqueur noir

Cube générique, utilisé à de nombreuses fins.



Matériaux (gain)

Déplacez 1 matériau de la réserve générale vers le stock. Exception : lorsque vous utilisez l'action Dénicher des matériaux, vous déplacez les matériaux de votre point d'intérêt actuel vers le stock.



Matériaux (utilisation)

Déplacez 1 matériau du stock vers la réserve générale.



Opportunité

Type de carte. Utilisée dans le cadre d'un effet, cette icône signifie « révélez une opportunité. »



Propriété

Une caractéristique que vous manifestez. Si vous possédez un élément comportant un cartouche doré, alors vous détenez cette propriété.



Propriété requise

REQUIRED

Vous devez détenir la propriété requise pour effectuer l'action. Icône généralement utilisée sur les emplacements d'action de concentration, et quelques autres effets, en tant que prérequis pour effectuer l'action où être ciblé par un effet. À la différence de la compréhension, les propriétés ne sont pas mises en commun par les explorateurs.

Se déplacer

Déplacez-vous d'un point d'intérêt vers un autre, adjacent. Indique généralement un déplacement bonus, séparé du vôtre ou de l'action standard de LUNA.



Site de construction

Emplacement éligible pour les structures en forme de roue crantée, comme l'atelier, la tente de recherche ou le laboratoire. Si vous êtes sur un point d'intérêt contenant un site de construction libre, vous pouvez y placer une tuile Structure en effectuant son action Construire.



Spécifique à la planète

Type de carte. Utilisée en tant qu'effet, cette icône signifie que vous devez piocher et révéler la carte spécifique à la planète indiquée.



Spécifique à la planète (ignorer)

Généralement utilisé si les cartes spécifiques à la planète ont un effet persistant ou déclenché. Fiez-vous au contexte et au journal de bord : ils vous permettront de comprendre pourquoi cette icône est utilisée sur votre planète.

Structures

Édifiées sur des sites de construction depuis le plateau Avancées. Généralement mentionnées par les tâches de survie et les opportunités (le jeu peut vous demander d'être présent sur leur point d'intérêt). Si vous devez vous trouver sur un point d'intérêt contenant cette structure et qu'elle n'est pas encore construite, vous devez la construire.



Tâche de survie

Type de carte. Cette icône n'est généralement utilisée que pour faire référence à ces cartes ou pour les trier. Chaque tâche de survie comprend plusieurs cartes. Vous pouvez distinguer une tâche d'une autre en utilisant le nom de la tâche et la bande colorée en haut des cartes.



Temps

Faites avancer le marqueur de temps d'une case vers la droite sur la piste de temps. S'il sort de la piste, faites-lui faire le tour jusqu'au départ de la piste, et chaque explorateur perd 1 endurance.



Temps (ignorer)

Ignorez une icône Temps. Généralement utilisé sur des avancées et des anomalies, pour vous permettre d'effectuer des actions qui feraient normalement progresser le marqueur de temps. Pour chacune de ces icônes en vigueur, vous pouvez ignorer une icône Temps.

Appendice A

Exemple de tour

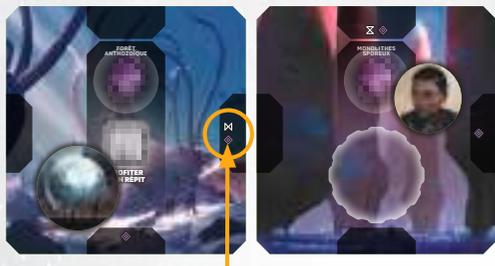
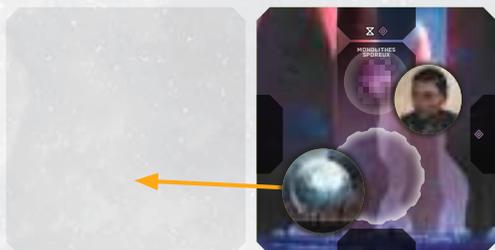
Exemple de tour

Vous jouez une partie à trois avec Chris et Clem. C'est votre tour. Note : pour plus de clarté, cet exemple utilise les avatars plutôt que les figurines d'explorateurs et de LUNA. Dans le jeu, vous déplacerez bien entendu des figurines.

Révéler un nouveau point d'intérêt en déplaçant LUNA

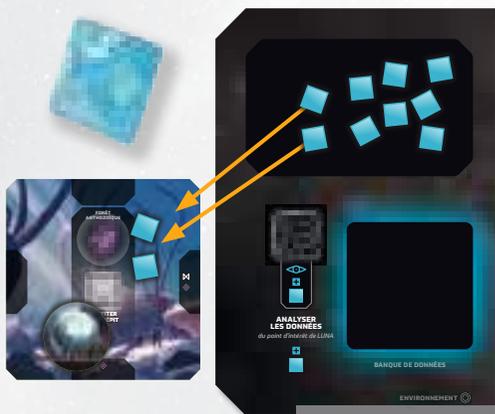
Vous aimeriez explorer au-delà de votre point d'intérêt actuel. Pour savoir à l'avance où vous mettez les pieds, vous décidez de déplacer LUNA (vous pouvez le faire une fois par tour). Vous indiquez l'emplacement que vous allez explorer, révélé la première carte Environnement du paquet situé sous le plateau Ressources. Vous la posez à l'emplacement choisi, dans le même sens que le Scarabée, et placez enfin LUNA dessus.

LUNA ignore les icônes d'intersection. Vous n'appliquez donc pas l'effet de cette icône.



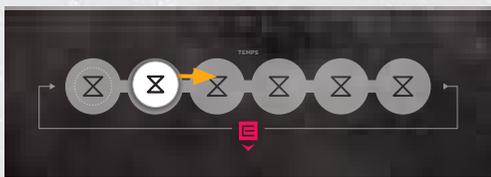
Révéler des ressources en utilisant LUNA

Une fois par tour, vous pouvez demander à LUNA de scanner son point d'intérêt pour y trouver une ressource qui n'y apparaît pas déjà. C'est ce que vous décidez de faire : vous lancez le dé de découverte de données (dé bleu à 8 faces). Vous obtenez un 2 et placez donc 2 données (prises dans la réserve générale) sur le point d'intérêt de LUNA.



Se déplacer et appliquer les effets d'intersection

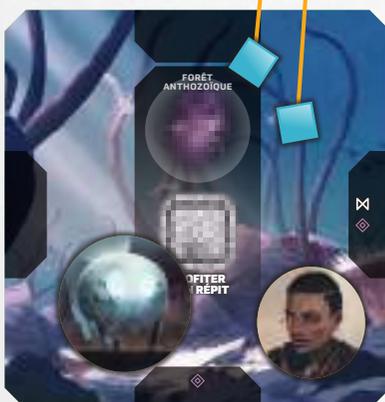
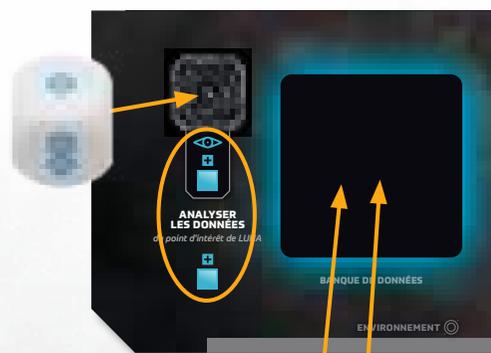
Vous utilisez l'action Se déplacer de votre tour pour vous rendre sur le point d'intérêt révélé par LUNA. Ce déplacement vous fait traverser une icône Temps sur l'intersection : vous avancez donc le marqueur de temps d'une case.



Utiliser une action de concentration pour gagner des ressources

Une fois que des données (et/ou des matériaux) ont été révélés dans l'environnement, vous pouvez les récolter en utilisant des actions de concentration du plateau Ressources. Vous utilisez votre cube de conscience pour effectuer l'action Analyser les données. Cet emplacement d'action présente une seule flèche pointant vers le bas : vous baissez donc votre cube de conscience de 1 cran en l'y posant.

Vous gagnez les deux données présentes sur le point d'intérêt : la première grâce à votre action Analyser les données, et la seconde grâce au bonus de cette action, activé par votre utilisation du cube de conscience. Les deux données sont placées dans la banque de données où elles peuvent être utilisées par n'importe quel explorateur. Souvenez-vous bien que les ressources principales sont partagées.



Cube de concentration épuisé



Vous voulez maintenant effectuer l'action Investiguer sur ce point d'intérêt. Vous espérez utiliser votre émerveillement pour gagner le bonus de cet emplacement d'action. Malheureusement, la face supérieure de votre cube d'émerveillement affiche une icône de temps (cette concentration est donc à 0). Si vous utilisez ce cube, vous pouvez effectuer l'action souhaitée, mais en faisant progresser le marqueur de temps.

Un autre explorateur utilise une avancée en tant qu'action libre pendant votre tour

Chris (qui est très loin de vous) propose de vous aider. Elle dispose d'une capacité d'avancée intéressante : programmer LUNA pour qu'elle augmente la concentration d'un explorateur. Chris dépense la donnée que vous venez de récolter pour activer cette avancée. Vous gagnez donc 1 concentration que vous attribuez à votre émerveillement, passant de 0 à 1.



Investiguer pour trouver une opportunité



Vous utilisez votre cube d'émerveillement (remonté à 1 grâce à Chris) pour effectuer l'action Investiguer : en posant le cube sur l'emplacement d'action, vous le tournez à nouveau de 1 cran pour le remettre à 0 (icône Temps).

Parce que vous avez activé le bonus de l'emplacement d'action en utilisant l'émerveillement, vous gagnez immédiatement 1 intuition.

Vous faites progresser votre cube de poursuite scientifique d'une case vers le haut sur votre piste d'intuition. Il se trouve désormais sur la plus haute case : la prochaine fois que vous gagnerez de l'intuition, vous gagnerez une compréhension, une avancée de la discipline poursuivie (ici, la chimie), et replacerez votre cube de poursuite scientifique en bas de votre piste, en choisissant la discipline de votre choix.



Vous placez un jeton Investigué sur le point d'intérêt pour indiquer qu'il ne peut plus être investigué.

L'action Investiguer révèle une opportunité sur votre point d'intérêt actuel. Vous déplacez un marqueur d'aubaine sur votre point d'intérêt et révélez la première carte Opportunité du paquet associé à ce marqueur. Vous lisez à haute voix le texte narratif à gauche de l'opportunité et appliquez l'effet Immédiatement.

L'emplacement d'action de la carte Opportunité est désormais disponible pour tout explorateur présent sur le point d'intérêt contenant ce marqueur d'aubaine.



Se reposer

Chaque tour, vous avez l'obligation de poser l'un de vos cubes de concentration sur l'action Se reposer. Vous décidez d'utiliser pour cela votre force d'âme, que vous augmentez de 1 cran, comme indiqué par la flèche pointant vers le haut sur cet emplacement d'action (vous passez de la face montrant 1 point à celle qui en montre 2).

Lorsque vous effectuez l'action Se reposer, vous avancez le marqueur de 1 case sur la piste de temps.

Regrouper les cubes

Vous avez utilisé vos 3 concentrations, vous vous êtes déplacé, vous avez déplacé et scanné avec LUNA, et vous ne souhaitez pas effectuer d'autre action libre.

Vous terminez donc votre tour en reprenant vos cubes de concentration pour les placer près de votre tableau de bord. Attention à ne pas changer leur face ! Votre tour est terminé, et c'est à l'explorateur à votre gauche de jouer son tour.

Appendice B

Scarabée – vue en coupe

Le Scarabée

Le vaisseau de recherche qui devait jadis porter vos ambitions de pionniers, vous aider à repousser les limites de la science et à interroger la place de l'humanité dans l'univers. Le vaisseau de recherche aujourd'hui devenu votre foyer, et sur lequel vous comptez pour survivre jusqu'au lendemain. « Scarabée » : voilà le petit nom d'amour donné à ce vaisseau scientifique Graham classe M de première génération. Réaménagé pour intégrer la création géniale de son équipage, LUNA, ses systèmes ont également été ajustés pour un temps galactique non standard : environ 30 heures par cycle, l'équipage étant plongé dans un sommeil médicalement enrichi de 10 heures par cycle.

RAPPEL SYSTÈME : rendu visuel non mis à jour. Ne prend pas en compte l'effet des trous de ver, des pertes d'équipage massives, de la destruction de nombreux modules et de situations généralement horribles. Veuillez vous référer aux notes de l'équipage pour plus de détails. Rappel de mettre à jour le rendu : tâche intégrée à votre journal de travail.



Équipage

Susceptible de respirer, de boire, de générer des déchets, d'avoir des émotions.



Coque solaire

La surface de la coque est tissée d'un revêtement absorbant les ondes solaires (et ondes radioactives en tous genres) pour en stocker l'énergie.



Filtres structurels en zéolite

Les poutres qui solidifient la structure contiennent aussi des tamis moléculaires pour aider à filtrer l'air.



Navigation

Console manuelle de navigation. Désactivée. Lorsqu'elle est à bord du Scarabée, LUNA se connecte au vaisseau, contrôle la navigation et administre tyranniquement les flux de données de divertissement. Elle peut être contactée par commande vocale.

Statut du pilote : cabine H



Algues bioélectriques

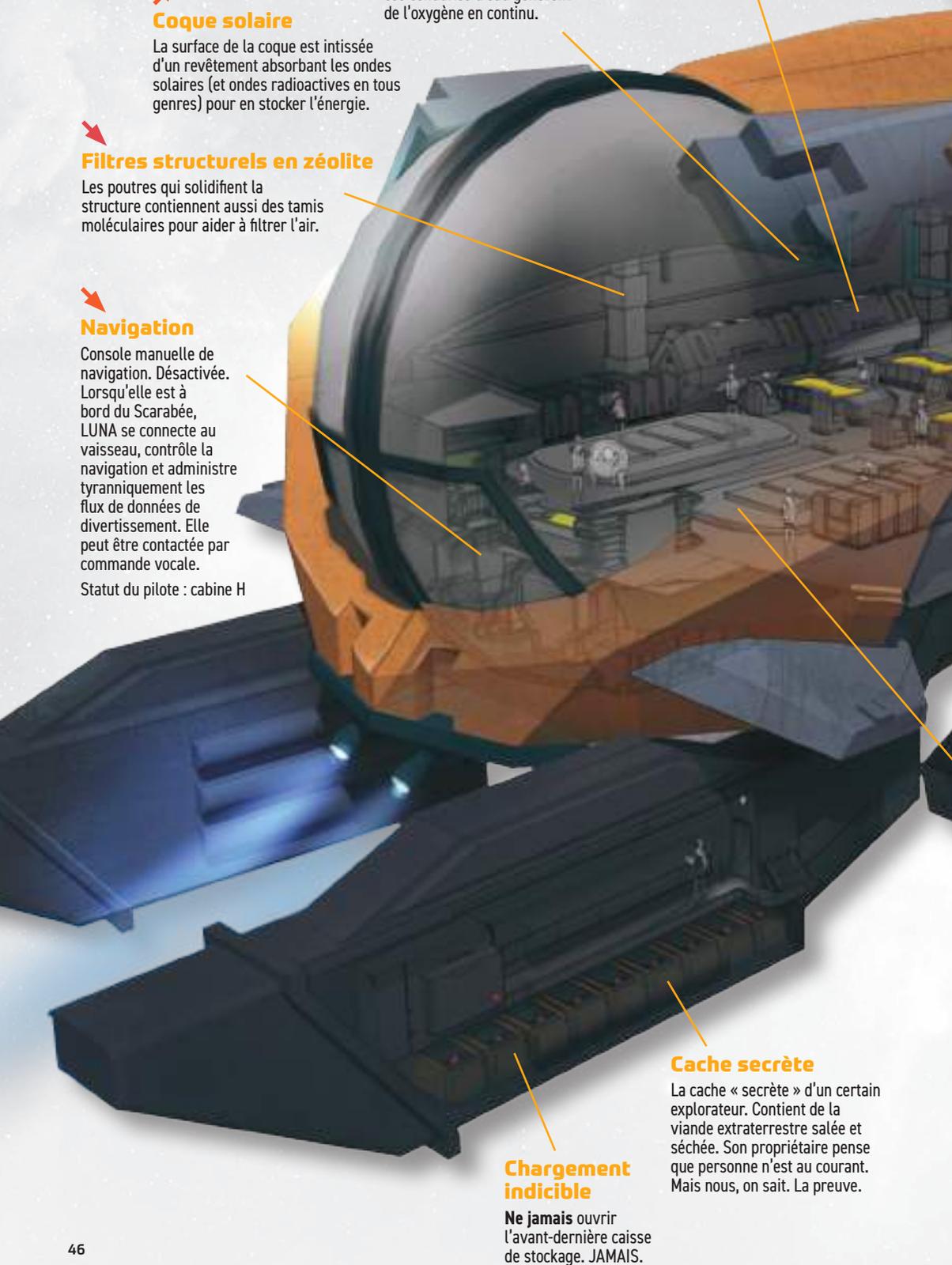
Les algues qui circulent dans ces conduites d'eau génèrent de l'oxygène en continu.



Infirmierie

Bénéficie d'énergie supplémentaire pour accélérer la croissance des organes (pour des raisons d'alimentation).

Statut du médecin de bord : cabine H



Cache secrète

La cache « secrète » d'un certain explorateur. Contient de la viande extraterrestre salée et séchée. Son propriétaire pense que personne n'est au courant. Mais nous, on sait. La preuve.

Chargement indicible

Ne jamais ouvrir l'avant-dernière caisse de stockage. JAMAIS.

Quartiers de l'équipage

Cabines A-D: quartiers utilisables.

Cabine E: appelée « le boudoir » par LUNA. Personne n'a le droit d'y entrer, à part elle.

Cabine F: là où nous avons empilé les affaires des morts. Nous ne pouvions plus supporter de les regarder.

Cabine G: Inconnu. Porte hermétiquement fermée depuis l'incident du trou de ver.

Cabine H: pleine de cadavres. ↗ ↘

Cabine I: nous ne parlerons pas de la cabine I.



Micromoteurs à ions et à fusion pulsée

Moteurs de secours à propulsion faible. Instables dans l'atmosphère. À n'utiliser que pour des ajustements mineurs sur les trajectoires longue distance.



Moteur principal au méthane

Le système principal de propulsion du Scarabée. Fonctionne par combinaison de méthane liquide, d'oxygène liquide et d'une bonne combustion.

Statut de l'ingénieur en chef : cabine H

Pièce spéciale de la capitaine

Pièce que la capitaine appelait son « gueuloir ». Son contenu est mystérieux mais la théorie communément admise est qu'il s'agit simplement d'un placard vide. Hermétiquement fermée depuis l'incident du trou de ver.

Statut de la capitaine : cabine H

Ascenseurs

Pour le transit de charges lourdes ou particulièrement paresseuses.



Système de récupération d'eau et condensateurs

L'eau récupérée par les filtres du plafond, par les déchets et par la condensation est acheminée vers ces structures capillaires imprimées en 3D, qui en extraient les gaz non désirés. Elle passe ensuite dans une série de filtres, avant d'être répartie entre un stockage d'eau potable (pour boire et mener des expériences) et la chambre de néo-électrolyse.



Chambre de néo-électrolyse

L'eau des condensateurs voyage d'anodes en cathodes pour séparer l'oxygène de l'hydrogène. L'oxygène est ensuite ventilé dans l'environnement intérieur à un taux contrôlé. L'hydrogène est transféré au réacteur Sabatier, à l'exception d'une réserve destinée aux moteurs à ions et à fusion pulsée.



Réacteur Sabatier

Le dioxyde de carbone exhalé par l'équipage est combiné à de l'hydrogène pour créer du méthane et de l'eau. Le méthane est transféré aux moteurs principaux du Scarabée. L'eau est transférée aux condensateurs.

Flux élémentaires

Le Scarabée est un ensemble de systèmes délicatement imbriqués. Maintenez-les bien : l'effondrement de l'un d'entre eux pourrait causer l'effondrement des autres. Sans vouloir vous mettre la pression*.

Ce système utilise : ↘ Ce système produit : ↗

ÉLECTRICITÉ →

HYDROGÈNE →

MÉTHANE →

OXYGÈNE →

EAU →

CO2 →



Laboratoire principal

Le Scarabée étant un vaisseau de recherche, la majorité de son espace central est occupée par des laboratoires, ainsi que par des équipements d'analyse et de l'outillage de pointe.

Tout est si propre que l'on pourrait manger à même les paillasses. Mais on ne fait pas ça.

*Regrettable trait d'humour. Avoir de la pression, dans le vide intersidéral, est exactement ce dont vous avez besoin. N'essayez pas l'inverse.



Retrouvez des tutoriels en vidéo, des boîtes de planète supplémentaires, des ondes positives et plein d'autres ressources sur orangenebula.com (en anglais) et luckyduckgames.com/fr (en français) !

© 2021 Orange Nebula. Unsettled® est une marque déposée d'Orange Nebula, LLC, Vancouver, WA 98660, USA. Tous droits réservés.

Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Traduction : Mathieu Rivero

Maquette : Sandra Tessières (Good Heidi)

Relecture : Elric Rozet

Responsable éditoriale : Elodie Nelow

Distribution : Davy Spychala

Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte

