

Une tombe cristalline

Zehronn est un labyrinthe de formations cristallines. À notre atterrissage, nous avons été abordés par des êtres en forme de pyramide qui se sont désignés comme étant les « gardiens » de ce lieu magnifique.

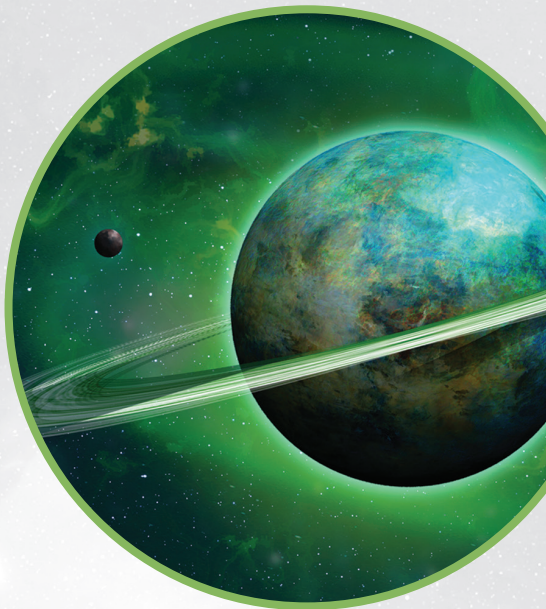
Ils nous en ont beaucoup dit.

Dans cette massive structure de cristal sont entreposés les souvenirs vivants d'une espèce ancienne – comme une bibliothèque de consciences. Une archive de leurs connaissances, des expériences et des émotions d'une civilisation tout entière.

Nous sentons le cristal tirailler notre conscience, tenter de nous arracher à nos corps, tout en rapprochant notre conscience de ce qui se trouve dans le cristal. Nos esprits semblent à la fois tirés de nos têtes et envahis par une conscience extraterrestre.

Pour survivre, nous devons absorber les consciences emprisonnées dans le cristal, éveiller leur intérêt et communiquer avec elles. Mais ce faisant, nous revivrons des souvenirs qui ne sont pas les nôtres comme s'ils avaient toujours fait partie de nous, et résonnerons des émotions d'une espèce qui nous est totalement étrangère. Si nous ne faisons pas preuve de résilience, nous risquons de nous perdre dans le flux grondant de milliers d'autres esprits.

Les choses vont prendre une tournure bizarre.



CONÇU PAR MARC NEIDLINGER ET TOM MATTSON.

Unsettled® est une marque déposée par Orange Nebula LLC, Vancouver, WA 98660, USA.

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 Sychala. Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte



MISE EN PLACE RAPIDE



1 Mélangez séparément les paquets de cartes Souvenir extraterrestre, Plan mnémonique simple et Plan mnémonique complexe.




2 Mettez de côté les cartes Mystère A et B (soit dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète, soit dans la boîte de planète). Ne les lisez que lorsqu'elles sont expressément mentionnées.

3 Placez le jeton Déstabilisateur dimensionnel dans la zone des jetons spécifiques à la planète.



4 Placez le jeton Déclencheur (carré violet) sur l'avant-dernière case de la piste de temps.



5  Ne regardez pas ! Oui, il y a quelque chose d'unique au dos des jetons Découverte. Avant de mettre les découvertes dans le présentoir, posez-les face visible (illustration visible) et mélangez-les. **Sans regarder leur dos**, placez-les dans le présentoir.

6 Sur Zehronn, les tâches de survie ont parfois des points d'intérêt « à part » les uns des autres. Consultez l'entrée d'index du livret de règles en cas de questions quant à ce terme.

AMORCE

CONSCIENCE LIÉE

En explorant ce monde, vous rencontrerez des souvenirs extraterrestres vivaces, chacun avec son besoin émotionnel. Persuadez-les de vous faire confiance, et ils vous autoriseront à les emporter avec vous à l'intérieur de fragments de cristaux.

RÉSONANCE

Les différents types de conscience extraterrestre varient. Vos interactions avec ce monde diffèrent selon votre résonance avec ces états mentaux. **Vous gagnez de la résonance grâce aux propriétés que vous trouvez sur les points d'intérêt et les anomalies (chaque découverte possédant une anomalie).**

RAISON

Exemple : « résonance avec la raison »

Si vous détenez une propriété, vous « résonnez » avec ce terme. De nombreux effets feront mention de votre résonance, ou de la résonance d'un point d'intérêt : il s'agit d'une autre façon de vous demander si vous possédez cette propriété ou non.

RÉSONANCE (PAR LES DÉCOUVERTES)

→ *Les propriétés des anomalies octroient des résonances.*

Lorsque vous gagnez une découverte, les souvenirs de ce cristal se sont liés à vous, car vous êtes parvenu à gagner leur confiance. Par conséquent :

→ sur Zehronn, vous ne pouvez pas transférer de découverte d'un explorateur à l'autre.

RÉSONANCE (PAR LES POINTS D'INTÉRÊT)

- *Chaque point d'intérêt confère sa résonance aux explorateurs qui s'y trouvent.*
- *La résonance conférée par un point d'intérêt est perdue aussitôt que vous terminez un déplacement vers un point adjacent, ou lorsqu'un effet vous fait quitter le point d'intérêt.*

RÉSONANCE ET MOUVEMENT

Certaines icônes d'intersection vous demandent de posséder une résonance spécifique pour vous laisser passer.

- *Les résonances sur ces intersections sont des prérequis que vous devez posséder pour les traverser. Vous ne pouvez pas traverser une telle intersection si vous ne possédez pas cette résonance.*
- *Si vous révélez un nouveau point d'intérêt grâce à un mouvement et qu'une de ces restrictions vous empêche de terminer ce mouvement, revenez au point d'intérêt initial et effectuez de nouveau cette action. Se déplacer ou Parcourir dans une direction différente (ou effectuer une autre action). Le nouveau point d'intérêt reste révélé.*



Situation particulière

→ *Si le point d'intérêt que vous quittez et le point d'intérêt sur lequel vous entrez ont la même résonance, vous pouvez passer les prérequis sur les icônes d'intersection de ces points d'intérêts.*

En d'autres termes, vous ne perdez votre résonance qu'à la fin de votre mouvement.

AMORCE

DÉCLENCHEUR : SURCHARGE CÉRÉBRALE

Avec le temps, votre esprit commencera à s'effriter sous les assauts du cristal, qui essaie d'aspirer votre vécu tout en vous en injectant des souvenirs extraterrestres. Pas super. En tout cas, nous, on ne recommande pas.

Si vous vous alignez trop avec les consciences extraterrestres sans rester avec le reste de l'équipage, vous risquez de perdre votre humanité et votre santé mentale.



Lorsque le marqueur de temps atteint le jeton **Surcharge cérébrale (déclencheur violet)** :

si vous avez une résonance que ne possède aucun autre explorateur, gagnez 1 détente.



SOUTIRER DES CONNAISSANCES AUX CONSCIENCES EXTRATERRESTRES

Dans ces archives extraterrestres sont consignées des milliers d'années de connaissances. Vous essaieriez de rassembler des fragments de souvenirs extraterrestres pour récupérer les informations dont vous avez besoin.

PLANS MNÉMONIQUES

Lorsque vous devez révéler des « plans mnémoniques » :

→ piochez autant de cartes qu'indiqué et placez-les face visible en créant une rangée accessible à tous.

Pour achever un plan, vous devez remplir chaque emplacement de découverte avec une découverte répondant à ses critères de connexion (les lignes).



- Les explorateurs se trouvant sur le point d'intérêt « L'Archive » peuvent donner les découvertes qu'ils possèdent en utilisant l'action **Évaluer les souvenirs**. Une ligne de connexion sur la découverte doit correspondre à une ligne sur le plan.
- Une fois qu'une découverte a été donnée, elle ne peut plus être récupérée, mais elle peut être réarrangée librement (tourné, reconfiguré, etc.).
- Il n'est pas nécessaire d'achever un plan en une seule fois. Il peut l'être par plusieurs explorateurs, sur plusieurs tours.
- Lorsque la dernière découverte est placée, le plan est complet. L'explorateur qui a ajouté le dernier jeton pioche et résout une carte **Souvenir extraterrestre**, qu'il place à côté de son tableau de bord pour le restant de la partie.

RÉFÉRENCE & FAQ

- Les portails prismatiques et l'Archive (ou l'endroit où ils mènent) ne sont pas considérés comme étant adjacents les uns aux autres.
- Sur Zehronn, certains effets mentionnent « l'explorateur à votre gauche ». Cela désigne la personne la plus proche de vous dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Vous êtes en résonance avec un terme si vous possédez une anomalie détenant cette propriété, ou si vous vous tenez sur un point d'intérêt qui la confère.
- Vous ne perdez la résonance conférée par le point d'intérêt où vous êtes qu'après avoir terminé votre mouvement.