

La mort en fusion

Strannos n'a ni noyau ni corps principal. C'est un amas tournoyant d'astéroïdes, de métaux, de lave flottante. Une formation précaire que seule retient une magnétosphère à basse gravité.

Le magnétisme se comporte étrangement un peu partout autour de Strannos. Le moindre fragment de métal que nous croisons semble attiré par les fibres de métal synthétique de nos combinaisons. Nous devons éviter de produire trop de débris, ou nous pourrions bien finir écrasés sous leur poids. Cela pourrait s'avérer difficile, car les astéroïdes métalliques s'attirent et se repoussent les uns les autres en une danse perpétuelle, tournoyant et se fracassant parfois en projetant une pluie d'éclats de minerais.

De somptueuses rivières de lave en fusion s'écoulent à travers l'amas et rencontrent avec force éclaboussures les astéroïdes modelés par la chaleur, la vapeur et le feu.

Pendant ce temps, le soleil voisin est en train de s'effondrer, arrosant régulièrement son système de tempêtes solaires. Et si leur intervalle s'avère prévisible, leur comportement... non.

Ce monde est un monde de chaos, de mouvement et de péril, tant et si bien qu'il parvient à créer un nouveau genre de beauté. Mais rien que naviguer dans ce lieu formidable sera un exploit éprouvant.



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 Spychala. Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte



MISE EN PLACE RAPIDE

- 1 Mélangez le paquet de cartes Tempête solaire et placez-le dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète.
- 2 Mettez de côté les cartes Mystère A, B, C et D jusqu'à ce que le jeu les mentionne. Placez l'extracteur de métaux rares et le canalisateur de polarité dans la zone des jetons spécifiques à la planète.
- 3 Placez le déclencheur triangulaire rouge sur la troisième case de la piste de temps.



- 4 Chaque explorateur place une carte Fardeau magnétique sous son tableau de bord, sous l'action Se reposer, en laissant seulement la moitié inférieure de la carte visible. Sa partie supérieure ne sert que pour référence. Les explorateurs peuvent la consulter si jamais leur mémoire leur fait défaut.



- 5 Retirez le laboratoire du jeu. Il ne peut pas être construit sur Strannos.

AMORCE

UN MONDE DE CHAOS

L'environnement de Strannos se comporte différemment de celui de la plupart des autres planètes. Les points d'intérêt tournent, changent d'emplacement, et vous sauterez (ou serez projeté) entre eux de façon spectaculaire. Parfois, vous devrez repositionner les points d'intérêt dans l'environnement, et donc les déplacer, pour atteindre votre but.

Comme si ça ne suffisait pas, les matériaux métalliques de ce monde collent à votre combinaison et compliquent la tâche. Ah, et il y a de la lave dans le ciel et le soleil est en train d'imploser. Bonne chance (il va en falloir une sacrée dose).

ROTATION DES LIEUX

Sur Strannos, **de nombreux effets feront tourner les points d'intérêt**. Pour en tenir compte, laissez un espace entre les cartes Environnement pendant la mise en place – sous peine d'entraîner la pagaille dans le matériel et une rage à nulle autre pareille.



Les tâches de survie de cette planète imposent des mises en place d'environnement prédéterminées : les points d'intérêt démarrent face cachée selon une disposition spécifique, et des effets les feront pivoter, leur ajouteront des ressources ou les déplaceront **avant qu'ils soient révélés**.

→ Lorsque vous révélez un point d'intérêt, conservez ses ressources, son orientation et sa position actuelles.

EMPLACEMENTS VS POINTS D'INTÉRÊT

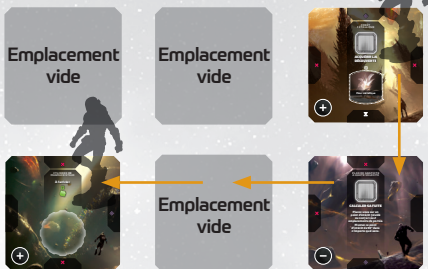
Ce monde est un champ d'astéroïdes. Certains effets modifieront l'emplacement des points d'intérêt, laissant parfois des vides entre plusieurs points d'intérêt.

Le terme « emplacement » est utilisé pour distinguer les cartes Environnement (les points d'intérêt) et les lieux potentiels où elles pourraient se trouver (les emplacements).

De nombreux effets placent les points d'intérêts ou d'autres composants à un certain nombre d'emplacements de distance. Dans ce cas, ce sont bien les emplacements qu'il faut compter, et non les points d'intérêt.

Exemple – emplacements vs. points d'intérêt :

« Placez votre explorateur à trois emplacements de distance. »



MOUVEMENT DES LIEUX ET EMBLEMENTS

- Si vous le jugez nécessaire, utilisez des marqueurs pour signaler les emplacements vides.
- Les points d'intérêt peuvent être posés sur des emplacements vides grâce à un effet.
- Les ressources (données/matériaux) qui devraient être posées sur un emplacement vide sont perdues.

- Les explorateurs ne peuvent pas se déplacer ou être positionnés sur un emplacement vide. Ils doivent toujours se trouver sur des points d'intérêt.
- Deux points d'intérêt séparés par un ou plusieurs emplacements vides ne sont pas adjacents.
- Certains effets peuvent faire « s'échanger » deux emplacements. Ne vous compliquez pas la vie : cela signifie exactement ce que vous pensez. Lorsque deux emplacements s'échangent, ils intervertissent tout ce qui se trouve sur chacun d'eux. S'ils contiennent tous les deux des points, échangez-les. Si seulement l'un des emplacements contient un point d'intérêt, déplacez ce dernier sur l'emplacement vide, sans rien laisser derrière lui.

Exemple :

« Votre emplacement et un emplacement adjacent s'échangent. »

Tous les composants de votre emplacement sont échangés avec ceux d'un emplacement adjacent (quoi qu'il s'y trouve).

TEMPÊTES SOLAIRES

Lorsque le marqueur de temps atteint le déclencheur (triangle rouge), piochez et appliquez une carte Tempête solaire.



POLARITÉ DES POINTS D'INTÉRÊT

Sur Strannos, la plupart des points d'intérêt ont une charge magnétique et sont donc soit positifs, soit négatifs. Cela n'a pas d'effet, à moins qu'un autre effet le mentionne.



Positif



Négatif

AMORCE

FARDEAU MAGNÉTIQUE

Les matériaux magnétiques éparpillés à travers Strannos collent à votre combinaison, entraînant des effets supplémentaires chaque fois que vous utilisez l'action *Se reposer*. Des règles spécifiques au magnétisme permettent de gérer quelques cas exceptionnels, mais dans l'ensemble, c'est aussi simple que ça.



- Si un explorateur et un matériau se trouvent sur le même point d'intérêt, le matériau se colle à l'explorateur, qui le place en bas de sa carte Fardeau magnétique.
- Si vous ajoutez des matériaux à votre fardeau mais que la carte est pleine, vous gagnez une détresse à la place et défaussez les matériaux en excédent (même si de multiples matériaux sont défaussés en une fois, vous ne gagnez qu'une détresse).
- Lorsque vous utilisez votre action *Se reposer*, appliquez l'effet de chaque matériau de votre fardeau (en plus de tout autre effet *Se reposer*).
- Vous pouvez dépenser les matériaux de votre fardeau magnétique comme s'ils étaient dans le stock de l'équipage, mais vous ne pouvez pas dépenser ceux collés à d'autres explorateurs.

- Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 électricité pour retirer un matériau de votre fardeau. Placez-le dans la réserve générale (pas dans le stock).
- Si de multiples explorateurs sont sur un point d'intérêt contenant des matériaux, les explorateurs décident à qui se colle le matériau, mais doivent faire en sorte :
 - de remplir autant de cases de fardeau magnétique que possible ;
 - puis de placer autant de détresse que possible.

Pour des raisons de mort instantanée :

- Pour des raisons de mort instantanée :
- LUNA ne peut pas scanner pour trouver des matériaux.
- Vous ne pouvez pas construire le laboratoire.
- Vous ne pouvez pas utiliser l'action *Dénicher* (couvrez-la avec un marqueur noir).

À la place, les matériaux sont ajoutés à des points d'intérêt et sont acquis par d'autres effets.

- Aucun point d'intérêt ne peut contenir plus de deux matériaux. Les matériaux qui excèdent cette limite sont perdus.

RÉFÉRENCE & FAQ

- Chaque fois qu'un effet vous demande de coller ou de placer un matériau, prenez-le de la réserve. Par exemple : « Collez 1 matériau... »
- Vous pouvez utiliser des effets et des capacités pour repositionner librement les points d'intérêt de la façon dont vous voulez. La mise en place se contente de définir des positions de départ.

