

Forgée par les crues

Yendraal est splendide. Un écosystème corallien titanesque, regorgeant de formes de vie chamarrées. Incessantes, ses marées changeantes passent d'un côté à l'autre de la planète et dispensent nutriments et vitalité, imprimant un mouvement perpétuel à ce monde.

Le délicat équilibre du réseau d'organismes est maintenu avec précision, protégé par une conscience antique résidant au cœur de la planète. Une présence qui ne voit pas nécessairement notre arrivée d'un bon œil. Elle fera le nécessaire pour protéger son foyer.

Nous la sentons jusque dans nos pensées. Elle nous fait entendre ce qu'elle veut nous faire entendre, elle nous fait voir ce qu'elle veut nous faire voir... Nous sommes, nous le comprenons vite, à sa merci.



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 Faveur de Yendraal et placez-le face cachée dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète. Mettez de côté les cartes Écosystème jusqu'à ce que le jeu les mentionne.



- 2 Placez les jetons Crue et Éponge dans la zone prévue pour les jetons spécifiques à la planète.



- 3 Placez le déclencheur de crue (carré violet) sur la deuxième case de la piste de temps.



- 4 Placez toutes les découvertes face cachée (illustration d'eau visible) et mélangez-les.

Note : pour cette planète, il est certainement plus pratique de les garder à portée de main sur la table plutôt que dans le présentoir. En effet, il vous faudra les mélanger souvent pendant la partie.



- 5 Remettez les jetons Investigué dans la boîte. Ils ne sont pas utilisés sur cette planète.



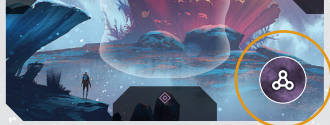
INTRODUCTION

Yendraal est un massif corallien géant contrôlé par un noyau interne doué de conscience. La planète est traversée par des marées qui inondent les points d'intérêt sans crier gare. Pour survivre sur cette planète, vous devrez vous faufiler entre les crues (qui causent de la détresse) tout en restant dans les bonnes grâces de la planète elle-même, principalement en aidant à remettre des découvertes dans leur habitat... ce qui veut dire entrer sur les points d'intérêt inondés.

Chaque fois que le déclencheur planétaire est atteint, les crues se déplaceront et vous résoudrez les effets de votre relation avec le cœur de la planète.

Oh, et n'oublions pas, vous avez aussi vos propres tâches de survie à accomplir. C'est ce genre de journée, oui oui...

AMORCE



Lorsque le marqueur de temps atteint le déclencheur de crues (violet) : appliquez l'effet de la carte Faveur de Yendraal face visible.

PREMIER CONTACT

La plupart des choses qui ont lieu sur Yendraal sont mises en branle par le déclencheur de crue ou par les cartes Faveur de Yendraal. Au début de la partie, les cartes Faveur sont toutes face cachée. La première fois que le déclencheur est atteint, suivez les consignes ci-dessous.



- Révélez la première carte Faveur de Yendraal et résolvez la première étape : lancez les deux dés de découverte et inondez les points d'intérêt correspondants.
- Si vous gagnez la faveur de la planète avant d'atteindre le prochain déclencheur, vous remportez le bénéfice indiqué sur la carte visible ; ou vous évitez le fléau qu'elle provoque.
- Désormais, lorsque le marqueur de temps atteint le déclencheur de crue, résolvez les deux étapes de la carte Faveur de Yendraal.

CRUE

Lorsque vous appliquez des crues (étape 1 des cartes Faveur de Yendraal), procédez comme suit.

- Lancez les deux dés de découverte pour déterminer quels points d'intérêt sont inondés. Tous les points d'intérêt comportant la même icône dans leur coin inférieur droit deviennent (ou restent) inondés.
- Retirez les tuiles Crue et les découvertes des points d'intérêt inondés dont l'icône n'a pas été obtenue. Mélangez ces découvertes face cachée dans la réserve.

- Placez des tuiles Crue sur chaque point d'intérêt portant une icône correspondant au résultat obtenu. Si un point d'intérêt a déjà une tuile Crue, celle-ci reste en place.
- Placez une découverte sur chaque tuile Crue qui n'en a pas (les nouvelles crues, et les crues existantes sans découverte).
- Lorsqu'un point d'intérêt est inondé, retirez toutes les ressources qui s'y trouvent et replacez-les dans la réserve générale.
- Si un point d'intérêt est révélé et que son icône correspond aux points d'intérêt devant être inondés, placez également une crue sur ce point d'intérêt.



Quand un point d'intérêt est inondé :

- toutes les ressources qui s'y trouvent sont perdues et remises dans la réserve.

DÉCOUVERTES

Sur Yendraal, la seule façon de gagner des découvertes est de s'aventurer dans les crues. Lorsqu'elles arrivent, des découvertes suivent... mais elles repartent aussitôt que les eaux se retirent.

DÉTRESSE DES CRUES

- Lorsqu'un explorateur entre sur un point d'intérêt inondé, ou que son point d'intérêt devient inondé, il gagne une détresse.



AMORCE

LA FAVEUR DE YENDRAAL

La planète est consciente, et a des désirs qui lui sont propres. Certaines des actions qu'effectuent les explorateurs à sa surface changeront la façon dont elle les voit, en bien comme en mal.

La planète désire que son écosystème soit équilibré ; un but qu'elle a atteint et maintenu pendant des millénaires. Mais la perfection n'existe pas. Ici et là, de petites perturbations se sont glissées et La planète sait qu'avec le temps, ces menus déséquilibres causeront l'effondrement de l'écosystème tout entier.

Investiguer l'environnement et le noyau vous ouvrira des opportunités de restaurer l'équilibre et de gagner la faveur de la planète. Concentrez-vous seulement sur vos besoins et vous souffrirez des fléaux infligés par la planète.

GAGNER ET PERDRE LA FAVEUR PLANÉTAIRE

1

Cette icône signale une action qui **augmente** la faveur planétaire. Lorsque cela arrive, **ajoutez** un marqueur sur la bulle de la carte Faveur de Yendraal.



1

Cette icône signale une action qui **diminue** la faveur planétaire. Lorsque cela arrive, **retirez** un marqueur, si possible, de la bulle sur la carte Faveur de Yendraal.



DÉCLENCHER LES EFFETS DE LA FAVEUR DE YENDRAAL

Lorsque le marqueur de temps atteint le déclencheur de crues (carré violet) sur la piste de temps :

2

Appliquez les effets du déclencheur (les deux étapes) de la carte Faveur de Yendraal, placez-la en bas du paquet, puis révélez la carte du dessus.

APPLIQUER LES EFFETS DE LA FAVEUR DE YENDRAAL

Lorsque vous appliquez la faveur (étape 2 du déclencheur de crues), l'équipage décide collectivement où placer les marqueurs Faveur (de la bulle) : soit sur le Bienfait de Yendraal soit sur son Fléau, soit sur les deux.

3

Bienfait de Yendraal – Si les emplacements du côté gauche sont tous remplis, l'équipage gagne le bonus situé en dessous.

4

Fléau de Yendraal – Si les emplacements du côté droit ne sont **pas** remplis, les effets négatifs s'appliquent immédiatement.

Les marqueurs Faveur non alloués ne suffisent pas à remplir un prérequis sont perdus.



AUTRES RESSOURCES

Retrouvez sur notre site web une base de données, des vidéos de didacticiel, une FAQ évolutive et un document d'errata pour chaque module et planète d'Unsettled® (en anglais) !



orangenebula.com/unsettledDB

