

La splendeur gluante

Lorsque nous avons quitté la Terre à la recherche de nouveaux mondes merveilleux, c'est exactement à ce genre de planète que nous rêvions. Les probabilités élevées de mort imminente en moins, cela dit. Mais l'émerveillement devant l'inconnu est la quintessence de l'exploration.

De titanesques colonnes fongiques nous surplombent, riches de vie extraterrestre et dégoulinant de fluides luminescents. Tout ici est recouvert d'une mystérieuse substance poudreuse. L'atmosphère de Wenora est épaisse, presque poisseuse, et l'abondance de ventouses et filandres aux airs vénéneux ne nous rassure pas. Une planète extraterrestre au look bien extraterrestre, en somme.

Il nous aura fallu une demi-heure de scans à basse orbite rien que pour trouver un endroit où atterrir, tant la flore fongique est épaisse.

Un monde si luxuriant doit certainement contenir ce dont nous avons besoin pour survivre... s'il ne nous tue pas avant.

Allons tâter du champignon.



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



INTRODUCTION

BIENVENUE... ICI ?

Les confins de l'univers connu regorgent de planètes à découvrir. Vous pouvez les explorer dans l'ordre de votre choix. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'opter pour Wenora.

Cela ne signifie pas que Wenora est facile. Ce n'est pas un didacticiel. À la vérité, il s'agit plutôt d'une âpre lutte contre des champignons et des tentacules, dont vous aurez du mal à ressortir indemne.

Wenora est une excellente planète pour démarrer simplement parce que ses règles ne divergent pas trop des règles habituelles, en faisant une bonne opportunité de s'approprier les mécanismes du jeu.

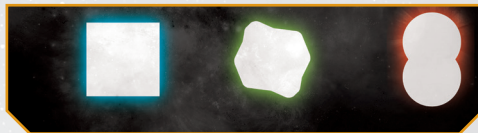
UN PEU D'AIDE

Puisque Wenora est censée être votre première planète, nous avons intégré quelques éléments de langage supplémentaires dans ce livret et sur les tâches de survie : cela ne sera pas répété pour les planètes suivantes (qui demandent d'avoir bien compris les bases).

Ne soyez pas surpris par l'absence de ces éléments (par exemple les étapes 1 et 4 de la mise en place de ce journal de voyage) sur d'autres planètes : ce n'est pas pour autant qu'il ne faut pas accomplir ces étapes.

MISE EN PLACE RAPIDE

- 1 Effectuez la mise en place standard comme indiqué par le livret du système de jeu.
- 2 Mélangez le paquet de cartes Hallucination et placez-le face cachée dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète.



- 3 Placez les jetons Tentacules et Nid de céphalopodes dans la zone prévue pour les jetons spécifiques à la planète.

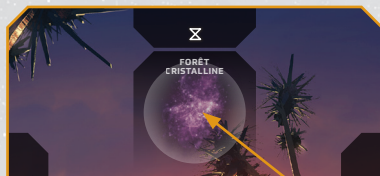


- 4 Lisez la une de ce journal de voyage à haute voix et vérifiez son contenu. Ensuite, lisez la carte 1 de la tâche de survie choisie (s'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons la tâche de survie A) et appliquez toutes les instructions de mise en place spéciale inscrites sur la carte 2.

AMORCE

NUAGES DE SPORES TOXIQUES

L'atmosphère de Wenora est saturée de spores toxiques. Vos mouvements les agiteront et créeront des nuages fongiques à éviter.



Lorsqu'un explorateur quitte un point d'intérêt, ajoutez un nuage de spores (marqueur noir) sur le point d'intérêt qu'il vient de quitter.

Lorsqu'un explorateur débute son tour, si un nuage de spores se trouve sur son point d'intérêt, il gagne 1 détresse.

Par conséquent, si les explorateurs **orange** et **vert** sont sur le même point d'intérêt et que l'explorateur **orange** part, il perturbe la vie locale et laisse un nuage étouffant dans son sillage. Au début du tour de l'exploratrice **verte**, cette dernière gagne une détresse.

N'ajoutez pas un nuage de spores sur un point d'intérêt en contenant déjà un. Les spores toxiques sont impossibles à dénombrer...

Gagner de l'intuition vous permettra d'accéder à de la compréhension, qui, elle, vous mènera à des avancées. De nombreuses capacités liées à la compréhension vous aideront à voyager dans ces nuages de spores, ou même à les dissiper.

L'AMI CHAMPI

Traverser Wenora sans (trop) d'encombres vous demandera de vous adapter à son environnement saturé de spores.

En explorant, vous rencontrerez des situations qui auront des effets négatifs sur vous, à moins que vous deveniez un :

HÔTE FONGIQUE

En d'autres termes, accepter en vous l'étrange champignon de ce monde vous ouvrira de nombreuses portes, et en refermera d'autres, plus dangereuses.

Pour devenir un hôte fongique, vous devez posséder un composant qui confère cette propriété (elle sera indiquée dans un cartouche doré). Investiguez, faites des découvertes, obtenez des avancées et trouvez des façons de gagner des propriétés comme celle-ci. Sinon...

HALLUCINATIONS

Une haute exposition aux nuages de spores toxiques vous fera halluciner ! Youpi !

Dès que vous piochez votre deuxième détresse, piochez également une carte Hallucination et placez-la près de votre tableau de bord. Elle y restera tant que vous aurez 2 détresses ou plus (vous ne pouvez avoir qu'une hallucination à la fois, quel que soit le nombre de détresses que vous gagnez). Chaque hallucination vous octroie la propriété Hôte fongique... et d'autres effets.

La détresse et les hallucinations qu'elle produit peuvent sembler indésirables, mais vous apprendrez vite que dans *Unsettled*®, il ne faut pas jeter le bébé avec l'eau du bain.



CONSEILS

Chaque partie d'*Unsettled*® requiert une approche et une stratégie différentes. Il n'existe pas de solution vous assurant de résister à l'indifférence froide de l'univers. Cela dit, il y a quelques principes à garder à l'esprit.

ÉVITEZ D'ÊTRE TROP PRUDENT

Vous êtes dans une situation de vie ou de mort. Il va falloir prendre des risques. Le temps est une ressource : utilisez-le prudemment, mais utilisez-le.

Les découvertes peuvent être utiles, mais si les consommer vous permet de surmonter un obstacle, n'hésitez pas.

Amasser nerveusement vos ressources dans l'espoir d'optimiser l'efficacité de votre équipage ne fera qu'amoindrir le fun de l'expérience et vos chances de survie. **Vivez avec audace.**

L'atelier, la tente de recherches et le laboratoire sont très utiles – **passer le temps nécessaire à les édifier.**

CHERCHEZ DES OPPORTUNITÉS

Il est tout naturel d'hésiter à s'aventurer dans l'inconnu étant donné que l'univers entier, à quelques exceptions, est hostile à la vie humaine. Mais chercher des opportunités est essentiel à votre survie.

Ne vous baladez pas innocemment en laissant les péripéties vous affecter bêtement. **Investiguez** aussi souvent que possible pour trouver des découvertes aux puissantes anomalies, gagner de l'intuition et étendre vos options grâce aux avancées scientifiques.

TRAVAILLEZ ENSEMBLE

Vous n'êtes pas tout seuls. Utilisez vos avancées et les anomalies de vos découvertes **pendant le tour des autres explorateurs** pour les aider à accomplir leur but : assurer la continuité de leur existence.

Dernier conseil : n'oubliez pas de placer un nuage de spores lorsque vous quittez un point d'intérêt !



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) !

