

La désolation pétrifiée

Grakkis est une ruine aride, battue par les sables et ravagée par une tempête chimique à l'échelle de la planète tout entière.

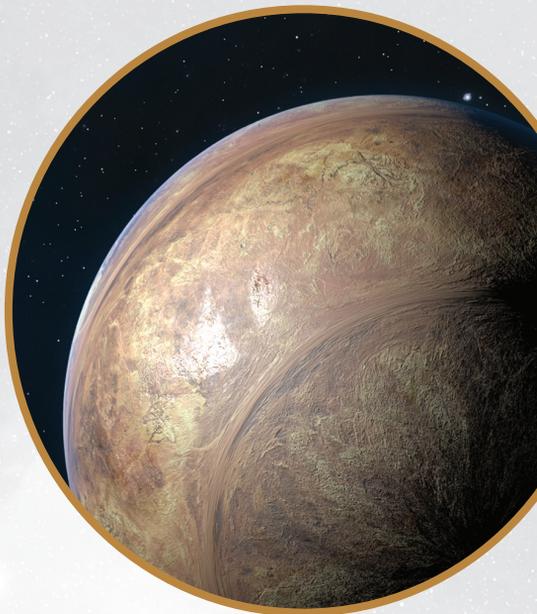
Autrefois luxuriante et couverte d'arbres immenses, sa surface n'est plus qu'un cimetière, les restes pétrifiés de la forêt dominant le paysage depuis une éternité.

Des formes de vie colossales ont subsisté, planant au-dessus de la surface à la façon de cauchemars, quand les plus petites créatures se sont faites au sable en creusant des terriers dans les arbres de pierre. Elles se nourrissent de poches remplies de sucx végétaux, protégées par des coques minérales.

Et, au-dessus de tout ça : la tempête. Une ébullition de gaz et de réactions chimiques, un couvercle orange permanent.

Elle bat une pulsation à la puissance incommensurable, elle se contracte et se dilate, elle ravage la surface puis revient aux hauteurs de l'atmosphère. Encore et encore, et depuis des millénaires.

Il y a beaucoup à découvrir ici, et la tempête est certainement la clé de nombreux mystères. Nous devons l'utiliser, mais avec précaution : les portes qu'elle ouvre mènent souvent à la mort...



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



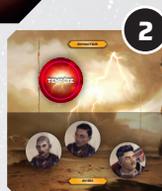
MISE EN PLACE RAPIDE



1 Mélangez le paquet de cartes Tempête d'énergie et placez-le face cachée dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète. Retournez la première carte pour la rendre visible et laissez-la sur le paquet.



2 Placez la tuile Tempête d'énergie près des cartes Tempête d'énergie, et placez le jeton Tempête sur sa moitié supérieure (en hauteur). Placez tous les avatars des explorateurs sur sa partie inférieure (au sol).



3 Mettez de côté la carte Mystère A (soit dans la zone des cartes spécifiques à la planète, soit dans la boîte de planète) jusqu'à ce que le jeu la mentionne.



4 Placez les jetons Présence de béhémoth, Pylône accumulateur et Foyer de la tempête dans la zone dédiée aux jetons spécifiques à la planète.



5 Placez le jeton Déclencheur de la tempête sur l'avant-dernier emplacement de la piste de temps.



AMORCE

LA TEMPÊTE

Sur Grakkis, les explorateurs et la tempête se déplaceront continuellement entre deux niveaux d'élévation :

AU SOL

et

EN HAUTEUR

- Les explorateurs sont considérés comme étant **au sol** ou **en hauteur**, en fonction de la position de leur avatar sur la tuile Tempête d'énergie. **2**
- Si l'avatar d'un explorateur est dans la même moitié de tuile que le jeton Tempête, il est considéré comme étant **dans la tempête**.
- Les effets et les actions changeront souvent en fonction de votre élévation, ou exigeront un certain niveau d'élévation.
- Si un effet vous demande de changer votre niveau d'élévation, vous devez déplacer votre avatar sur l'autre section de la tuile Tempête d'énergie.
- Si un effet vous demande de vous placer à un certain niveau d'élévation, vous devez déplacer votre avatar sur la tuile comme indiqué. S'il s'y trouvait déjà, il ne bouge pas.
- Si un effet vous indique que « vous pouvez » changer votre élévation, cette action est optionnelle.
- Sauf indication contraire, interagir avec le Scarabée et la plupart des structures vous demande d'être **au sol**, où que se trouve la tempête.

COMPORTEMENT DE LA TEMPÊTE

Le lieu et le comportement de la tempête changent avec le temps, et parfois de façon imprévisible.

Lorsque le marqueur de temps atteint le jeton déclencheur de la tempête sur la piste de temps : déplacez le jeton Tempête sur l'autre section de la tuile Tempête d'énergie. Si elle est en hauteur, elle passe au sol, et vice versa. Ensuite, placez la carte Tempête d'énergie sous son paquet, face cachée, et retournez une nouvelle carte Tempête d'énergie. Cet effet est désormais actif et se déclenchera si quelqu'un gagne une détresse. **5**



DÉTRESSE : RESTER DANS LA TEMPÊTE

Lorsqu'un explorateur commence son tour dans la tempête, il gagne 1 détresse.

Une explorateur est considéré comme étant dans la tempête lorsque le jeton Tempête et son avatar sont dans la même section de la tuile Tempête.



EFFET DE DÉTRESSE : CARTES TEMPÊTE D'ÉNERGIE

- Au début de votre tour, si vous êtes **dans la tempête**, vous gagnez une détresse. Les cartes Détresse de Grakkis vous forcent à appliquer l'effet visible de la carte Tempête d'énergie. **1**
- Vous n'appliquez l'effet de la carte Tempête d'énergie que lorsque vous gagnez une détresse.

AMORCE

POTENTIEL INVISIBLE

Certains points d'intérêt de Grakkis proposent des découvertes, mais n'ont pas d'emplacement d'action permettant de les acquérir. À moins qu'un autre élément (tâche de survie ou opportunité) ne révèle leur utilité, ces jetons font juste partie du paysage.

- *Lorsqu'un point d'intérêt présentant une découverte potentielle est révélé, placez-y le jeton Découverte.*
- *Ces découvertes ne peuvent être acquises que si une action y fait directement référence.*

OPPORTUNITÉS DISTANTES

Grakkis introduit un nouveau type d'opportunités : des choses que vous devez trouver.

- *Lorsque l'une de ces opportunités est révélée, posez le marqueur d'aubaine sur l'emplacement dédié de la carte Opportunité jusqu'à ce que la découverte soit révélée sur un point d'intérêt.*



- *Une fois qu'elle est trouvée (ou si elle est déjà en jeu lorsque l'opportunité est révélée), déplacez le marqueur d'aubaine sur le point d'intérêt de la découverte.*
- *Vous devez atteindre le point d'intérêt avec la découverte et le marqueur d'aubaine pour effectuer l'action de l'opportunité et gagner la découverte.*

FAQ & RÉFÉRENCE



Lorsque le marqueur de temps atteint le jeton Déclencheur de la tempête : changez le niveau d'élévation de la tempête et révélez une nouvelle carte Tempête d'énergie.

- *La carte Tempête d'énergie n'a aucun effet, sauf quand un explorateur gagne une détresse. N'appliquez pas son effet lorsque le déclencheur est atteint et qu'une nouvelle carte est révélée.*
- *Les explorateurs gagnent de la détresse s'ils commencent leur tour dans la tempête. Entrer dans la tempête n'inflige pas automatiquement de détresse.*

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) !

