

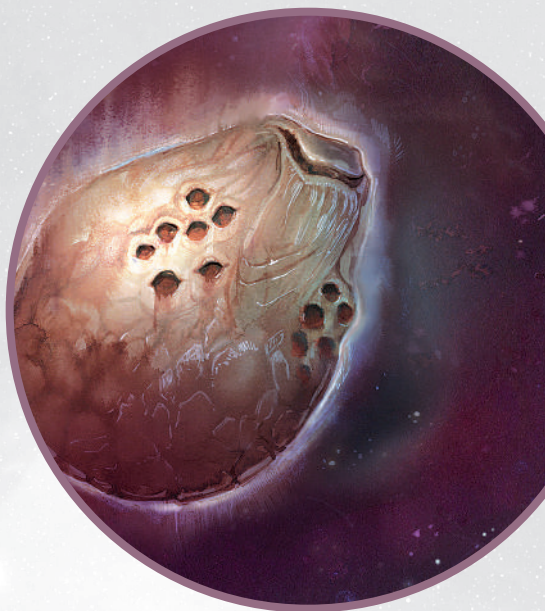
Bienvenue au paradis

Pour nous prouver que le voyage spatial est encore plus fou que dans les récits de notre enfance, l'univers nous a donné une destination précise : la tête tranchée d'un ancien être céleste, flottant calmement, inanimée, aux sombres confins du monde connu.

Sa rotation légère devrait lui procurer assez de gravité pour que nos pieds restent en contact avec la chair molle qui tapisse la surface. En effet, le vide de l'espace lui a permis de rester en extrêmement bon état.

Les scans initiaux signalent une présence abondante de formes de vie parasitaires assoiffées de sang. Elles nous proposeront sûrement – avec un enthousiasme débordant, voire agressif – de nous dégourdir les muscles à travers tout un panel d'activités de groupe, allant de la fuite désespérée aux sessions de hurlements de terreur, et en passant par le combat à mort.

Vraiment, il y aura de quoi écrire des romans... si on en réchappe.



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 séparément les paquets de cartes Cauchemar éveillé et Comportement des sangsues, et placez-les face cachée dans la zone dédiée aux cartes spécifiques à la planète. Mettez de côté les cartes Mystère A et B jusqu'à ce que le jeu le mentionne.



- 2** Placez les jetons Sangsue et Piège à doppelganger, face Construire visible, dans la zone dédiée aux jetons spécifiques à la planète.

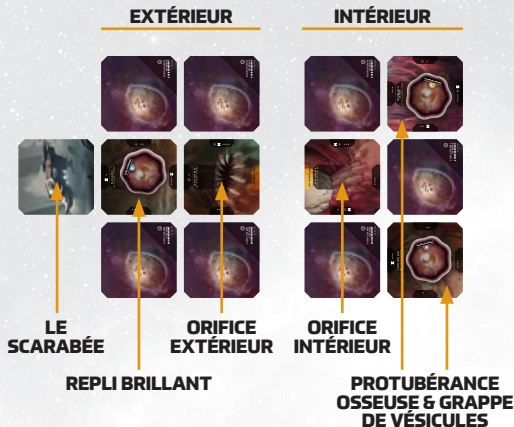


- 3** Placez les deux déclencheurs (triangles rouges) sur la troisième et la sixième case de la piste de temps.



- 4** Effectuez les étapes suivantes pour construire l'environnement.

- Placez le **Scarabée**, le **repli brillant**, l'**orifice extérieur**, l'**orifice intérieur**, la **protubérance osseuse** et la **grappe de vésicules** comme indiqué, face visible.
- Maintenez bien la séparation entre les groupements de points d'intérêt.
- Placez aléatoirement un jeton **Nid** sur la grappe de vésicules, la protubérance osseuse et le repli brillant.
- Séparez le reste des cartes **Environnement** entre **Intérieur** et **Extérieur** (en fonction de leur dos) et placez-les comme indiqué, face cachée.
- Placez l'équipage sur le **Scarabée**.



AMORCE

LA BOUCHERIE

Sur Kaélyfos, vous êtes chassés. De monstrueux parasites – rapidement baptisés « sangsues » – vous poursuivent à chaque tour. Vous devrez tout à la fois éviter de vous faire rattraper par les monstres, les attirer dans des pièges, et trouver ce dont vous avez besoin pour survivre. Ce qui, parfois, impliquera une promenade dans les horribles profondeurs de la tête.

SANGSUES



Lorsque le marqueur de temps atteint un déclencheur de sangsues (triangle rouge) : révélez et appliquez une carte Comportement des sangsues.



Chaque carte Comportement des sangsues fait agir les monstres. D'abord générées sur des nids, les sangsues se déplacent vers les explorateurs, puis attaquent tous ceux qui se trouvent sur leur point d'intérêt.

Génération

- Placez une sangsue (marqueur noir) sur chaque nid indiqué, dans l'ordre indiqué.
- Si une sangsue doit être générée, mais que vous êtes à court de marqueurs noirs, ne la générez pas.

Déplacement

- Chaque sangsue se déplace d'autant de points d'intérêt qu'indiqué en direction de l'explorateur le plus proche.
- Si plusieurs explorateurs sont à équidistance d'une sangsue, ou si celle-ci peut avancer à la même distance de l'explorateur le plus proche en prenant deux directions différentes, consultez les petits points sur les bords du point d'intérêt de la sangsue : ils représentent des niveaux de phéromones présents dans l'environnement. La sangsue départagera les directions en prenant celle passant par le bord le plus chargé en phéromones.
- Si un piège est plus proche que n'importe quel explorateur, les sangsues se déplacent vers le piège.

Exemple :



Ces deux explorateurs sont à équidistance des sangsues, qui priorisent donc l'option la plus « phéromoneuse » (d'après les bords de son point d'intérêt de départ, pas de destination).

Attaque

- Chaque sangsue donne une détresse à un explorateur sur son point d'intérêt avant d'être renvoyée dans la réserve. Si plusieurs explorateurs sont présents, ils choisissent qui prend la détresse.

AMORCE

CAUCHEMARS ÉVEILLÉS

La détresse causée par les attaques de sangsues vous procure d'horribles visions. Chaque détresse gagnée, vous demande de piocher un cauchemar éveillé : lancez un dé de découverte et appliquez le cauchemar indiqué. Ensuite, remplacez la carte Cauchemar en dessous de son paquet.

SANGSUE EN DORMANCE

Il est crucial de noter que les sangsues agissent rapidement avant de se mettre en dormance. C'est peut-être un peu stressant, mais vous pouvez entrer dans un point d'intérêt contenant des sangsues sans qu'elles attaquent. Elles n'agissent que lorsqu'un effet le mentionne.

PIÈGES

Vous n'êtes pas sans défense.

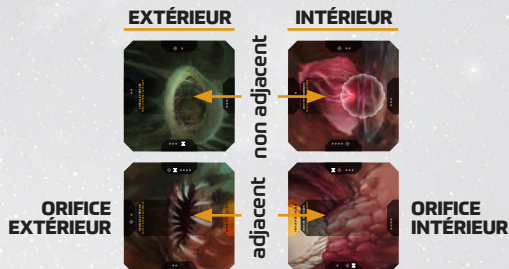
- Si vous êtes sur un point d'intérêt contenant un site de construction vide, vous pouvez construire un piège en tant qu'action libre : dépensez 1 matériau et placez un piège disponible sur ce site de construction.
- Si une sangsue se déplace sur un point d'intérêt contenant un piège, ou qu'un piège est construit sur un point d'intérêt contenant une sangsue, celle-ci est instantanément capturée, même en présence d'explorateurs. Placez une sangsue capturée sur le jeton Piège.
- Si un piège a attrapé 2 sangsues, il est détruit. Renvoyez-le dans la réserve, ainsi que les sangsues qu'il contient.



INTÉRIEUR VS EXTÉRIEUR

Kaélyfos est divisée en deux parties : l'intérieur et l'extérieur. La seule façon de se déplacer d'une partie à l'autre est de se déplacer d'un point d'intérêt « orifice » à l'autre. Tous les autres points d'intérêt le long de la séparation sont considérés comme non adjacents.

Exemple d'intérieur vs extérieur



RÉFÉRENCE & FAQ

- Vous ne pouvez subir un cauchemar éveillé qu'une fois par tour, même si vous êtes attaqué plusieurs fois.
- Les sangsues ignorent complètement le Scarabée et tout explorateur se trouvant dessus. Si tous les explorateurs sont sur le Scarabée et qu'aucun piège n'est construit, les sangsues ne se déplacent pas.
- Ignorez les pièges à doppelgangers jusqu'à ce que le jeu les mentionne.
- Vous pouvez détruire un piège sur votre point d'intérêt (et toute sangsue qui s'y trouve) en effectuant une action libre.
- Les sangsues prises dans les pièges comptent au même titre que les autres pour tous les effets. Par exemple, elles sont prises en compte dans la phrase « chaque sangsue sur votre point d'intérêt ».



PLUS DE RESSOURCES