



OLOMOC

LÉGISLATION

NOVEMBRE 2025

CRÉDITS

Livre des règles : Édition 2025 - Novembre 2025

Conception des règles du jeu : Hugo Lichère

Création de l'univers du jeu : Mikaël Cheyrias

Graphismes : Fabrice Colinet

Illustrations : William Bonhotal, Tarik Boussekine, Cédric Chaillol, Hugo Gravel, Thomas Puggelli, Pascal Quidault, Loïc Vaïarello

Sculptures : Jean Romain Barrau, Mathieu Giordani

Peintures studio : Adrien Cahier, Bibi Miniature, Jinn Paintings

Béta-Testeurs : Richard Cally, Mikaël Cheyrias, Fabrice Colinet, Hugo Lichère, Olivier Vigouroux, Benoit Vigier.

Relecteurs : Cyril Casciaro, Michael Chmielewski, David Christy, Matthias Favre-Bulle, Wilfrid Florensa, Aurélien Gabory, Yvan Goyard, Guilhem Pagès, Quentin Riché, Simon Ruiz, Benoit Vigier.

Remerciement à tous les curieux qui ont essayé le jeu en phase de création et particulièrement à Yannick Blanchinet, Michael "Hligy" Chmielewski, Xavier "Wallou" Beaulieu et Julien Gérard pour leurs remarques éclairées ainsi qu'à Quentin Riché et Sylvain Peres dont le travail d'écriture sur les règles de CAERIS a fortement profité à celles d'Olomòc.

Un GRAND remerciement à Mikaël Cheyrias de nous avoir fait confiance pour contribuer à notre manière au développement de son captivant univers.

Un TRÈS GRAND remerciement à nos amis Richard, Olivier et Benoit pour leurs pétillantes idées et leurs nombreux tests. Olomòc est de bien des manières un projet porté collectivement et la résultante de nombreux échanges entre amis passionnés !

Olomòc © Occicat Games 2025

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle.

Certains produits Occicat Games peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Occicat Games déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 14 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle ou des instruments coupants.



Pour commencer à jouer à Olomòc munissez vous d'un starter 2 joueurs.

Voir notre boutique en ligne sur occicat.com



Olomòc est un jeu de figurines édité par Occicat games dans l'univers de NOC des éditions Sethmes.

SOMMAIRE

CRÉDITS 2

CRÉPUSCULE 4

MATÉRIEL DE JEU 6

INDEX 38

CONCEPTS DE BASE 8



MESURES 9

DÉCORS ET LIGNE DE VUE 9

ZONE DE MENACE 10

JET DE CARACTÉRISTIQUE 10

MOUVEMENTS 11

MOTS CLÉS 12

FONCTIONNEMENT DES ROUAGES 14



TYPES DE ROUAGE 15

CARTE PROFIL 15

LIGNE DE VIE 16

NOIRCEUR 17

ÉTAT SONNÉ 18

LES CAPACITÉS 19



FONCTIONNEMENT 20

CAPACITÉS GÉNÉRIQUES 21

ATTAQUE À DISTANCE 23

ENVIRONNEMENT DU JEU 24



MINISTÈRES 25

POLISEC 26

ARTEFACT 27

ROUAGES HOSTILES 28

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE 29

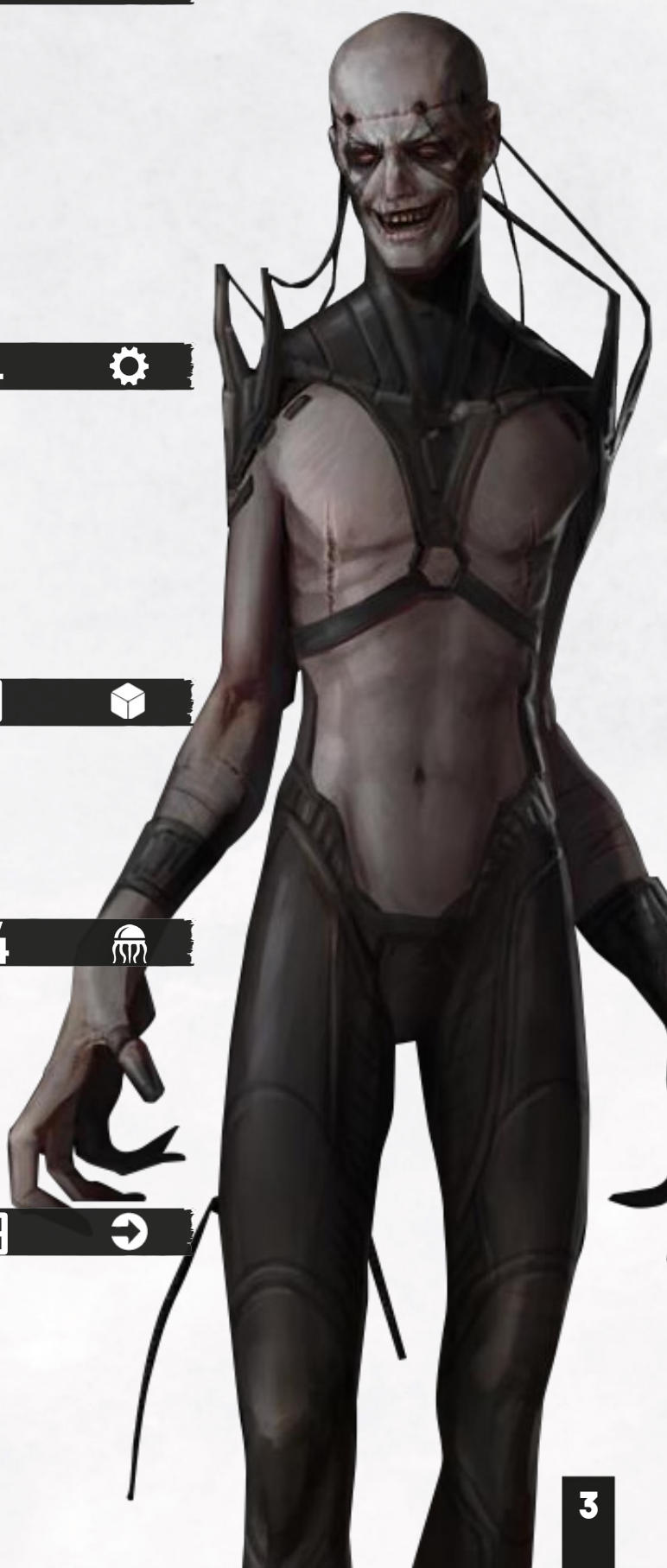


MISE EN PLACE 30

COMPOSITION DES CABALES 31

CYCLES DE JEU 33

FIN DE PARTIE 36



Lorsque l'objet fut détecté, il s'ajouta à la longue liste des corps célestes errant dans le vide spatial. D'abord anonyme parmi la multitude, il attira l'attention des hommes par sa masse fabuleuse, sa trajectoire étrange, sa forme inédite. Bientôt, toute l'humanité eut le regard levé vers les abysses stellaires.

La conclusion d'années d'analyses tomba comme une sentence. La chose se dirigeait droit sur la Terre et l'oblitération totale était inévitable. L'annonce du cataclysme plongea le monde dans le chaos. Ses dirigeants durent faire face au déchaînement des foules.

Des révoltes évoluèrent en conflits globalisés, trouvant leur carburant dans la terreur et le nihilisme. Alors, l'objet ralentit sa progression. Sa révélation plongea les créatures vivantes dans l'hébétude.

En moins de deux jours, l'Artefact engloutit l'horizon, morceau par morceau. Puis lorsque le ciel lui eut cédé la place, il se referma sur la Terre, l'emprisonnant tout entière dans sa structure. Ses lueurs se substituèrent aux étoiles. Ses Axes immenses s'enfoncèrent comme des crocs dans une proie condamnée.

Ainsi survint son avènement. Ainsi tomba la nuit...

Olomòc est un jeu de figurines au format escarmouche situé dans l'univers du jeu de rôle NOC. Simple et rapide, Olomòc a pour vocation d'être un jeu accessible tout en faisant la part belle à vos talents de tacticien. Mais attention, l'univers de NOC est riche d'aléas. Au-delà de votre adversaire, l'environnement du jeu en lui-même sera redoutable et incertain et il faudra apprendre à vous en méfier.

L'univers de NOC est absolument fascinant. On vous invite grandement à plonger les deux poings liés dans cet univers au travers du livre de base du jeu de rôle, de ses suppléments et de ses nombreux goodies.



Le **but du jeu** est très simple : marquer plus de points de victoire que votre adversaire avant la fin du 4ème cycle. Pour marquer des points de victoire vous allez remplir les conditions de victoire de l'agenda joué. Elles reposent la plupart du temps sur l'étude de marqueurs objectif et sur le fait de réussir à mettre hors de combat les rouages de votre adversaire. Attention cependant l'environnement du jeu peut vous amener à perdre la partie de façon précoce et de bien des manières !



Afin de favoriser votre immersion dans l'univers de NOC, nous avons fait le choix d'utiliser des termes spécifiques à ce dernier pour identifier des composants habituels des jeux de figurines. Les voici :

Bloc = Terrain / plateau de jeu
Rouage = Figurine
Cabale = Bande
Agenda = Mission
Cycle = Tour



Enfin, notez que si le texte d'une carte de jeu contredit les présentes règles, appliquez prioritairement les effets indiqués sur la carte.

MATÉRIEL DE JEU

ROUAGES

Chaque personnage du jeu est représenté par une figurine de la gamme Olomòc à monter et à peindre. Les figurines sont nommées rouages dans les règles d'Olomòc.



FEUTRE ET PROTÈGE-CARTES

Pour noter, par exemple, les blessures subies par vos rouages, utilisez des protège-cartes ainsi qu'un feutre effaçable.

MARQUEURS

Certains effets de jeu nécessitent la présence de marqueurs sur le terrain.

Ils peuvent être de différentes tailles, principalement circulaires, de diamètre 30, 40 ou 50 mm. La taille est précisée lorsqu'il est nécessaire d'utiliser un marqueur.



BLOC

Le plateau de jeu dit Bloc est une surface carrée de 16 pouces de côté (environ 41 cm). Vous pouvez utiliser un tapis de jeu, un plateau de jeu créé par vos soins ou toute surface plane aux bonnes dimensions.

DÉCORS

Vous aurez besoin de plusieurs décors lors d'une partie d'Olomòc. Leur fonctionnement en jeu est détaillé dans la section dédiée de ce livre.



DÉS

Pour jouer à Olomòc, chaque joueur a besoin d'une dizaine de dés à six faces (D6). Ils vous permettront de déterminer si vos rouages vont réussir ou non les actions qu'ils tenteront de réaliser pendant la partie. Il peut vous être demandé de lancer un D3, dans ce cas, considérez les résultats d'un D6 ainsi :

1-2 = 1

3-4 = 2

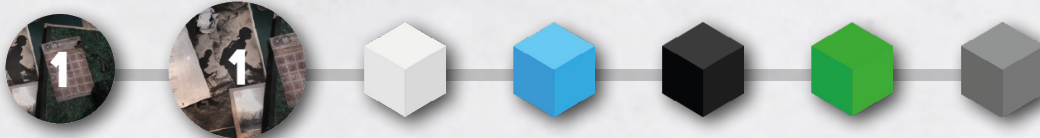
5-6 = 3





PIONS

Certains effets de jeu nécessitent l'utilisation de pions. Les plus fréquents sont les pions d'action et de Noirceur, d'état et d'agenda. Lorsqu'ils sont attribués à un rouage, on les pose sur la carte de profil de ce dernier. Un pion qui serait placé sur le Bloc n'a aucune incidence sur les lignes de vues ou les mouvements des rouages.



Pion Joueur Pion Agenda Action Sonné Noirceur Traque Compte Cycle

RÉGLETTES

En jeu, vous allez devoir utiliser :

- Un mètre ou des réglettes de mesure gradués en pouce.
- Des réglettes de mouvement spécifiques à Olomòc.



Réglette de poussée



Réglette de déplacement

CARTES DE JEU

Plusieurs types de cartes sont utilisés dans une partie d'Olomòc :



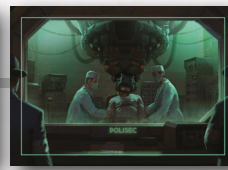
Don



Équipement



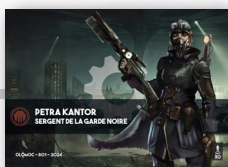
Artefact



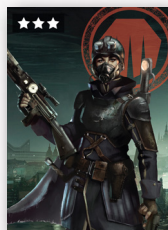
PoliSec



Fiel



Profil



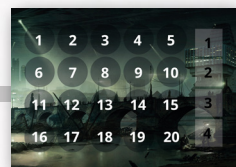
Activation



Ministère



Propagande



Compte cycle et points de victoire



CONCEPTS DE BASE

MESURES	9
DÉCORS ET LIGNES DE VUE	9
ZONE DE MENACE	10
JET DE CARACTÉRISTIQUE	10
MOUVEMENTS	11
MOTS CLÉS	12



UNITÉ DE MESURE

Toutes les mesures sont faites en pouces. Par exemple 4 pouces = 4".
Un pouce est égal à 2,54 cm.

COMMENT MESURER

Un joueur peut tout mesurer à n'importe quel moment.

Une distance est toujours mesurée à partir du point le plus proche du côté du socle d'un rouage, d'un marqueur ou d'un bord de tout élément de jeu.

Les distances sont toujours mesurées sur un plan horizontal.

A noter : Lorsque 2 rouages sont au contact d'un même marqueur de taille 30 mm, ils sont considérés comme étant à 1" l'un de l'autre. ❶



DÉCORS ET LIGNES DE VUE



Le Bloc est agrémenté de plusieurs décors. Ces derniers peuvent représenter des bâtiments, arbres, conteneurs, voitures ou tout autre élément de votre choix. Le type et les éventuels effets de jeu d'un décor sont définis au début de chaque partie.

TYPE DE DÉCORS

- **Non obstruant** : un décor non obstruant ne bloque pas les lignes de vue.
- **Obstruant** : un décor obstruant bloque les lignes de vues.

Un décor peut être amené à bénéficier d'un effet de jeu particulier, par exemple être teinté. (voir page 17)

COMMENT DÉTERMINER UNE LIGNE DE VUE ?

Un rouage qui souhaite disposer d'une ligne de vue valide sur un point du Bloc, un autre rouage ou tout élément de jeu, doit pouvoir tracer une droite imaginaire qui relie n'importe quel point de socle à un point de l'élément visé sans que cette droite imaginaire ne soit entièrement coupée par un décor obstruant.

À noter :

- Un rouage doit être sur le Bloc pour disposer d'une ligne de vue et ne peut en avoir que sur un élément de jeu qui s'y trouve également.
- Les rouages et marqueurs ne bloquent pas les lignes de vue.
- Un rouage perçoit à 360°.

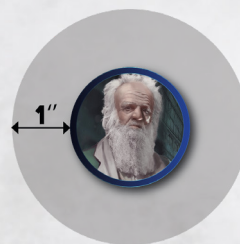


ZONE DE MENACE



Chaque rouage possède une zone de menace. La zone de menace d'un rouage s'étend du bord de son socle jusqu'à une distance de 1".

La zone de menace va notamment servir à déterminer si un rouage est à distance pour réaliser une attaque contre un autre rouage.



JET DE CARACTÉRISTIQUE



Les rouages vont être amenés à réaliser des jets de caractéristiques pour déterminer s'ils réussissent certaines actions en jeu.

EFFECTUER UN JET DE CARACTÉRISTIQUE

Pour effectuer un jet de caractéristique, le joueur lance autant de dés à six faces (D6) que la valeur de la caractéristique utilisée.

Le seuil de difficulté de tous les jets de caractéristique est de base 5 ou plus (5+). On considère donc que les faces 5 ou 6 du D6 sont des réussites.



MODIFICATEURS

Selon les situations de jeu, le seuil de difficulté va varier et se voir appliquer un modificateur de -1 pour chaque cas suivant :

- **Soutien** : le rouage, marqueur ou tout élément de jeu ciblé par la capacité qui nécessite un jet de caractéristique est dans la zone de menace d'un autre rouage allié.
- **Charge** : Lorsque le rouage réalise une charge. (Voir page 21)

À noter : un rouage ne peut bénéficier qu'une seule fois du bonus de soutien et ce peu importe le nombre de rouages alliés qui possèdent l'élément de jeu ciblé dans leur zone de menace.

TENTER LE DESTIN

Après avoir réalisé un jet de caractéristique et avant d'en déterminer les effets, lorsqu'il est actif, un rouage peut décider de recevoir un pion de Noirceur pour relancer ce jet dans son intégralité.

À noter :

- Un rouage peut tenter le destin qu'une seule fois par jet de caractéristique.
- Un rouage doit être actif pour tenter le destin. Vous ne pouvez donc pas tenter le destin pour relancer un jet de caractéristique d'une esquive, riposte ou attaque d'opportunité.

EXEMPLE D'UN SOUTIEN



Pétra Kantor cible un marqueur pour l'étudier et réalise un jet de caractéristique de ~~2~~. Ce marqueur est dans la zone de menace de Kubik Oktobar, rouage allié de Pétra Kantor. Elle bénéficie donc du soutien pour réaliser ce jet de caractéristique. Pétra Kantor a une valeur de ~~2~~ de 2. Elle lance donc deux D6 avec un seuil de difficulté de 4+. Chaque résultat de 4 ou plus sur ce jet de caractéristique est une réussite.



Les rouages et certains éléments de jeu peuvent réaliser 3 types de mouvement : déplacement, poussée, placement.

À noter :

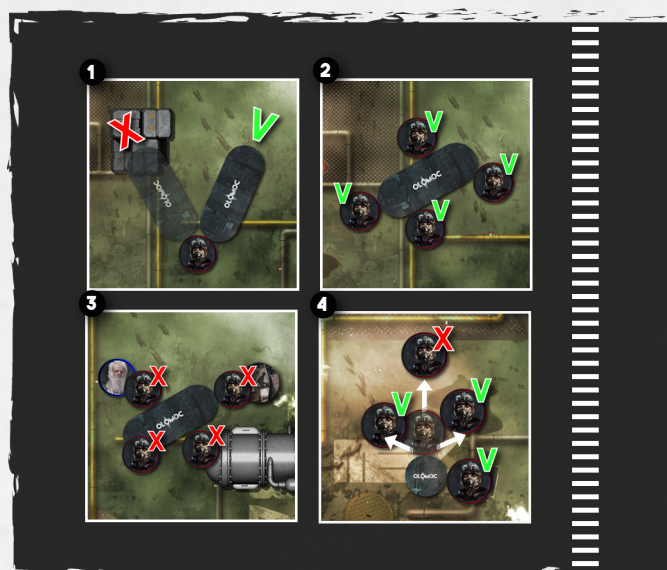
Un rouage ne peut jamais effectuer un mouvement qui amènerait au moins une partie de son socle ou de la réglette à se trouver :

- En dehors du Bloc.
- Sur un rouage, décor ou marqueur.

DÉPLACEMENT

Pour réaliser un déplacement avec un rouage :

- Utilisez la réglette de déplacement et placez-la au contact du rouage (dans le sens que vous souhaitez). Vous devez avoir la place de poser la réglette entièrement à plat sur le Bloc. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas déplacer le rouage en utilisant la réglette de déplacement. (À noter qu'il est possible de placer la réglette de déplacement sur un pion). **1**
- Le rouage peut être déplacé à n'importe quel endroit qui lui permet de rester en contact avec la réglette et de poser intégralement son socle sur le Bloc. **2**
- Aucun rouage ne peut finir un déplacement même partiellement sur un autre rouage, décor, un marqueur de jeu ou la réglette de déplacement. **3**
- Si l'utilisation de la réglette de déplacement n'est pas possible ou ne vous intéresse pas, vous pouvez toujours lors d'un déplacement, utiliser la réglette de poussée (**mais ce déplacement n'est pas considéré comme une poussée**) ou déplacer un rouage d'une distance inférieure ou égale à la taille de son socle. **4**



POUSSÉE

Quand un rouage est poussé, respectez les règles de déplacement en utilisant la réglette de poussée. Un rouage poussé ignore les zones de menace adverses et ne peut donc pas subir d'attaque d'opportunité (voir page 22).

PLACEMENT

Quand un rouage est placé, il n'est pas contraint par les éléments de jeu (décors, marqueurs, autres rouages), il ignore les zones de menace adverses lors de ce mouvement et ne peut donc pas subir d'attaque d'opportunité. Utilisez une réglette de mesure pour mesurer à quel endroit le rouage peut être placé. Un rouage ne peut pas être placé sur un autre rouage, un décor ou un marqueur de jeu.

À noter : Lorsqu'un effet de jeu vous demande de poser un marqueur, un rouage ou tout autre élément de jeu, les joueurs doivent le placer aussi proche que possible de l'emplacement souhaité sans avoir à bouger les autres éléments de jeu sur le Bloc.



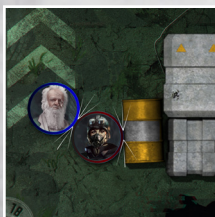


Les règles d'OLOMOC se veulent le plus précises possibles et ce de façon à ne laisser aucune place quant à leur interprétation. Cela se caractérise notamment par l'utilisation de mots clés. Vous retrouvez ces mots-clés dans les descriptifs de règles présents dans ce livre ainsi que ceux présents sur l'ensemble des cartes du jeu. Pensez qu'ils ont une signification précise et auront en conséquence un impact précis sur comment fonctionne le point de règle décrit.

Voici l'ensemble de ces mots clés classés selon les concepts de base auxquels ils se rattachent.

MESURES

AU CONTACT



Un rouage ou tout élément de jeu est au contact d'un élément de jeu (rouage, marqueur, décor...) si son socle touche la base ou le socle de cet élément.
Exemple : Pétra Kantor est au contact du décor et de Kubik Oktobar.

À DISTANCE DE



Un rouage ou tout élément de jeu est à distance de lorsque au moins une partie de son socle est à cette distance ou toute mesure inférieure à cette distance.
Exemple : Pétra Kantor est à distance de 8" de Kubik Oktobar.

LIGNE DE VUE

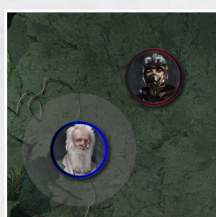
CIBLER



Un rouage qui souhaite cibler un autre rouage ou tout élément de jeu doit disposer d'une ligne de vue sur ce dernier.
Exemple : Pétra Kantor a une ligne de vue sur Kubik Oktobar mais pas sur Jana Alena Novak.

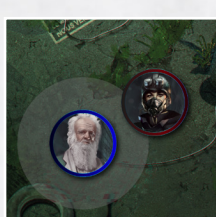
ZONE DE MENACE

LIBRE



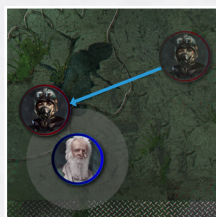
Un rouage qui ne se situe pas dans une zone de menace d'un rouage adverse ou hostile est dit libre.
Exemple : Pétra Kantor est libre car elle n'est pas dans la zone de menace de Kubik Oktobar.

ENGAGÉ



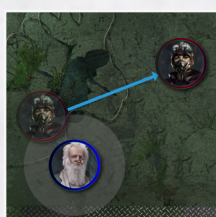
Un rouage qui se situe dans une zone de menace d'un rouage adverse ou hostile est dit engagé. Lorsque 2 rouages sont au contact d'un même marqueur de taille 30 mm ils sont considérés comme engagés.
Exemple : Pétra Kantor est engagée par Kubik Oktobar car elle est dans sa zone de menace.

ENTRER



Un rouage entre quand il finit un mouvement dans une zone de menace, d'objectif ou de tout autre élément de jeu, et qu'il ne s'y trouvait pas avant ce mouvement.
Exemple : Pétra Kantor entre dans la zone de menace de Kubik Oktobar.

SORTIR



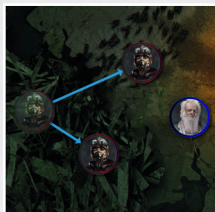
Un rouage sort quand il finit un mouvement hors d'une zone de menace, d'objectif ou de tout autre élément de jeu, et qu'il s'y trouvait avant ce mouvement.
Exemple : Pétra Kantor sort de la zone de menace de Kubik Oktobar.





MOUVEMENTS

VERS



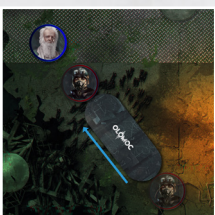
Vers veut dire qu'un rouage peut seulement réaliser un mouvement d'une telle façon que la distance entre ce rouage et sa cible diminue entre son point de départ et son point d'arrivée.

A L'OPPOSÉ DE



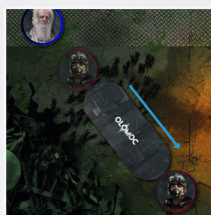
A l'opposé veut dire qu'un rouage peut seulement réaliser un mouvement d'une telle façon que la distance entre ce rouage et sa cible augmente entre son point de départ et son point d'arrivée.

DIRECTEMENT VERS



Directement vers veut dire qu'un rouage peut seulement réaliser un mouvement d'une telle façon que la distance entre ce rouage et sa cible diminue du maximum possible entre son point de départ et son point d'arrivée.

DIRECTEMENT À L'OPPOSÉ DE



Directement à l'opposé de veut dire qu'un rouage peut seulement réaliser un mouvement d'une telle façon que la distance entre ce rouage et sa cible augmente du maximum possible entre son point de départ et son point d'arrivée.

DÉCORS

ZONE

Une zone est un décor particulier qui répond aux règles spécifiques suivantes :

- Elle est non obstruante.
- Elle ne procure pas le couvert.
- Un rouage, marqueur, réglette peut être posé sur elle.
- Lors de la mise en place du Bloc, un décor peut être placé à moins de 2" d'une zone et même la chevaucher.





FONCTIONNEMENT DES ROUAGES

TYPES DE ROUAGE	15
CARTE PROFIL	15
LIGNE DE VIE	16
NOIRCEUR	17
ÉTAT SONNÉ	18

TYPES DE ROUAGE



Il existe 3 types de rouage dans Olomòc :

Alliés : tous les rouages recrutés par un joueur dans sa cabale.

Adverses : tous les rouages recrutés par son adversaire dans sa cabale.

Hostiles : tous les autres rouages contrôlés par le jeu.

CARTE PROFIL



La carte profil détaille les aptitudes et le comportement en jeu d'un rouage.



Recto



Verso

1 SYMBOLE DU OU DES MINISTÈRES D'AFFILIATION DU ROUAGE

2 NOM DU PERSONNAGE

3 TAILLE DE SOCLE

4 LIGNE DE VIE

Un rouage possède une ligne de vie, elle-même décomposée de plusieurs points de vie (PV).

5 RANG

Utilisée pour plusieurs effets de jeu détaillés dans les sections concernées de ce livre.

6 CAPACITÉS

Chaque rouage possède une ou plusieurs capacités qui lui sont propres.

7 CARACTÉRISTIQUES

Technique : Aptitude du rouage à analyser/étudier son environnement combinée à sa dextérité et l'utilisation éventuelle d'un matériel dédié.

Combat : Aptitude du rouage à se battre au corps à corps combinée à sa force physique et l'utilisation éventuelle d'une arme.

Tir : Aptitude du rouage à manipuler des armes de tir combinée à la puissance de l'arme utilisée.

Esquive : Aptitude du rouage à esquiver les coups combinée à sa discrétion et son éventuelle aptitude à convaincre ses adversaires de le laisser tranquille.



Un rouage possède une ligne de vie, elle-même composée de plusieurs points de vie (PV).
Chaque blessure occasionnée à un rouage lui fait perdre un PV. On coche les PV de gauche à droite.

POINTS DE VIE (PV)

Il existe trois types de PV :

PV standards

Les PV standards n'ont pas de règles particulières.

PV renforcés

Les PV renforcés dit Protection représentent une résistance accrue du rouage ou le fait qu'il soit équipé d'une protection naturelle. Lorsqu'un rouage subit des blessures suite à une attaque et qu'il y a au moins un PV renforcé à cocher, diminuez de 1 le nombre de blessures subies.

PV teintés

Les PV teintés représentent le fait que le rouage va, du fait des blessures qu'il subit, accroître son niveau de Noirceur.

Deux règles s'appliquent lorsque vous cochez un PV teinté dans la ligne de vie d'un rouage suite à une attaque :

- Ce dernier reçoit un pion de noirceur. (voir page 17)
- Aucun PV au-delà de ce PV teinté ne peut être coché avant la fin de cette attaque.



HORS DE COMBAT

Un rouage est hors de combat lorsque tous les PV de sa ligne de vie ont été cochés. Un rouage hors de combat est immédiatement retiré du Bloc. Deux règles s'appliquent lorsqu'un rouage est mis hors de combat :

Si ce n'est pas un rouage hostile, augmentez de 1 le niveau de traque en attribuant 1 pion de traque à la PoliSec. **1**

À noter : lorsque le niveau de traque arrive à 3, la partie prend fin immédiatement comme expliqué en page 36.

Lorsqu'un rouage met hors de combat un rouage allié ou adverse, attribuez lui un pion de Noirceur. (voir page 17) **2**

EXEMPLE DE POINTS DE VIE RENFORCÉS



PETRA KANTOR
SERGENT DE LA GARDE NOIRE

★★★  2  4  7

Pétra Kantor est ciblée par une attaque. Cette dernière lui inflige 5 blessures. Le premier PV à cocher de sa ligne de vie est renforcé, Pétra Kantor ne subit que 4 blessures. On coche donc 4 PV dans sa ligne de vie.

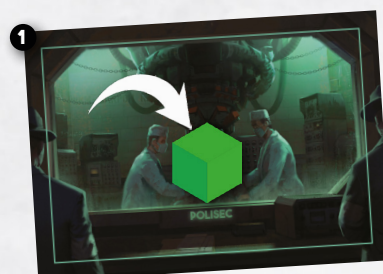
EXEMPLE DE POINTS DE VIE TEINTÉS



PETRA KANTOR
SERGENT DE LA GARDE NOIRE

★★★  2  4  7

Pétra Kantor est ciblée par une nouvelle attaque. Cette dernière lui inflige 3 blessures. Le deuxième PV à cocher est un PV teinté. La troisième blessure est donc ignorée. Puis Pétra Kantor reçoit un pion de Noirceur.





STATUTS

Un rouage va changer de statut tout au long d'une partie d'Olomòc selon le nombre de pions de Noirceur qu'il possède.

Sain

Un rouage est en statut sain lorsqu'il possède 0 pion de Noirceur.

Teinté /

Un rouage est en statut teinté lorsqu'il possède 1 ou 2 pions de Noirceur.

Corrompu

Un rouage est en statut corrompu lorsqu'il possède 3 pions de Noirceur.

ATTRIBUTION DES PIONS DE NOIRCEUR

Un rouage va se voir attribuer un pion de Noirceur dans les cas suivants :

- Lorsqu'il met hors de combat un rouage allié ou adverse.
- Lorsqu'il tente le destin.
- Lorsqu'un point de vie teinté de sa ligne de vie est coché.
- Lorsqu'il réalise des capacités qui génèrent de la Noirceur.
- Du fait d'un effet de jeu : par exemple la Pluie de Fiel de l'Artefact.
- Lorsqu'il rentre au contact d'un élément de jeu teinté (décor, marqueur) et qu'il n'est pas en statut corrompu.

Élément de jeu teinté : Lorsqu'un rouage qui n'est pas en statut corrompu, entre au contact d'un élément de jeu teinté (décor ou marqueur) teinté, attribuez-lui un pion de Noirceur.

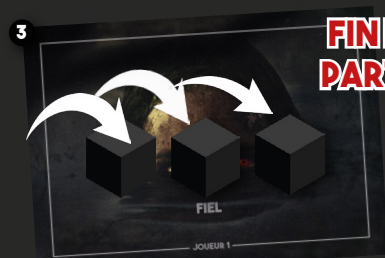
FIEL

Chaque joueur possède une carte Fiel qui sert à comptabiliser son niveau de Fiel. **1**

Augmentez de 1 le niveau de Fiel d'un joueur en attribuant un pion de Noirceur sur sa carte Fiel :

- Lorsqu'un de ses rouages en statut corrompu se voit attribuer un nouveau pion de Noirceur.
Un rouage ne peut avoir que 3 pions de Noirceur maximum au même moment. Un rouage qui possède 3 pions de Noirceur (statut corrompu) et qui se voit attribuer un nouveau pion de Noirceur, le défusse, de façon à ne pas dépasser les 3 pions de Noirceur. Puis le joueur possédant ce rouage attribue 1 pion de Noirceur à sa réserve de Fiel.
- En fin de cycle, pour chacun de ses rouages en statut corrompu. **2**

Lorsque le niveau de Fiel d'un joueur arrive à 3, ce dernier perd immédiatement la partie, sans finir la phase et le cycle en cours, et sans tenir compte des points de victoire. **3**



Un rouage ne peut avoir qu'un seul pion état de chaque type au même moment.

- Perd sa zone de menace (il n'engage donc plus et ne fournit plus le soutien).
- Ne peut plus réaliser de :
 - Capacités actives (à l'exception du repos pour se retirer à lui-même un pion sonné).
 - Riposte, esquive et attaque d'opportunité.





LES CAPACITÉS

FONCTIONNEMENT		20
CAPACITÉS GÉNÉRIQUES		21
ATTAQUE À DISTANCE		23



Les rouages disposent de plusieurs capacités qui vont leur permettre d'interagir avec le Bloc, les décors, l'agenda et les autres rouages. Une capacité est définie par un nom, un type, une fréquence d'utilisation, un coût, une temporalité et un effet de jeu.

NOM

Une capacité est définie par son nom.

TYPE

Une capacité peut être générique ou spécifique.

Les capacités génériques sont celles décrites dans le chapitre dédié de ce livre de règles.

Les capacités spécifiques sont celles décrites sur les cartes de jeu (profil, ministères, équipement, et don principalement) ainsi que dans les agendas.

FRÉQUENCE D'UTILISATION

La fréquence d'utilisation indique à quelle fréquence un rouage va pouvoir utiliser une capacité. Une capacité peut ainsi avoir une fréquence d'utilisation de :

👇 1 fois par phase de planification ou plus selon le chiffre indiqué.

🕒 1 fois par cycle ou plus selon le chiffre indiqué.

🎲 1 fois par partie ou plus selon le chiffre indiqué.

Sans indication de fréquence, la capacité est considérée comme n'ayant pas de limite d'utilisation.

À noter : Les notions de phase de planification et cycle sont définies page 33 dans le chapitre dédié au déroulement d'une partie.

COÛT

Chaque capacité peut avoir différents coûts en pions d'action ou de Noirceur :

🎲 : Le coût en pion d'action indique combien de pions d'action sont nécessaires pour utiliser une capacité. Une capacité peut ainsi coûter 1 pion d'action ou plus à prendre depuis la réserve d'action du rouage qui réalise cette capacité (selon le nombre de symboles 🎲).

👤 : Le coût en pion de Noirceur indique combien de pions de Noirceur génère une capacité au rouage qui l'a utilisée. Une capacité peut ainsi générer 1 pion de Noirceur ou plus au rouage qui l'a utilisée. (selon le nombre de symbole 👤).

CAPACITÉ GRATUITE

Lorsqu'une capacité devient gratuite du fait d'un effet de jeu, vous n'avez pas besoin de payer son coût pour l'utiliser. Elle est néanmoins bien prise en compte dans la limitation de fréquence d'utilisation de la capacité.

TEMPORALITÉ

La temporalité indique à quel moment un joueur, pendant une partie, va pouvoir utiliser une capacité d'un de ses rouages.

Une capacité peut ainsi avoir une temporalité :

➡ **Active :** Cette capacité ne peut être utilisée que lorsque le rouage est actif.

🕒 **Permanente :** Cette capacité est utilisée au regard des conditions décrites dans son effet de jeu, à tout moment de la partie.

EFFET DE JEU

La description d'une capacité est appelée son effet de jeu.

Vous devez résoudre intégralement l'effet de jeu d'une capacité active avant de pouvoir en réaliser une autre.

Un rouage ne peut pas être affecté par sa propre capacité à moins que le contraire ne soit spécifié.

Un rouage qui possède une valeur de caractéristique de 0 ne peut pas réaliser une capacité qui implique de faire un jet de caractéristique avec cette dernière.

EFFETS DE JEU SIMULTANÉS

Lorsque plusieurs effets se déclenchent en même temps, procédez ainsi :

- Résolvez les effets qui ne sont pas liés à un joueur (artefact, rouages hostiles, ...). S'il y en a plusieurs, le joueur qui a la priorité décide de l'ordre. (voir page 27)
- Le joueur qui a la priorité résout ses effets de jeu, dans l'ordre de son choix.
- Le joueur qui n'a pas la priorité résout ses effets de jeu, dans l'ordre de son choix.

EFFETS DE JEU NON CUMULATIFS

Les bonus, malus et effets de jeu portant le même nom ne sont pas cumulatifs.

ÉLÉMENTS NOMMÉS

Toutes les capacités qui nomment un élément de jeu (rouage, marqueur...) concernent un élément allié, à moins que le contraire ne soit précisé.



Tous les rouages peuvent réaliser 7 capacités génériques.

REPOS →

Le rouage se cible lui-même ou un rouage allié à 1" de lui. Le rouage ciblé perd un pion état ou noirceur de votre choix.

MARCHE → / 2

Le rouage réalise un déplacement.

ATTAQUE → / 2

ATTAQUE FRONTALE

Le rouage cible un rouage qu'il engage. Faites un jet de caractéristique de . Chaque réussite de ce jet, après une éventuelle tactique de combat et/ou esquivé, occasionne une blessure au rouage ciblé.

Tactique de combat :

Après une éventuelle esquivé ou riposte du rouage ciblé, vous pouvez supprimer des réussites de votre jet de caractéristique pour effectuer 1 seule tactique de combat au choix :

- 1 réussite pour pousser votre rouage attaquant.
- 1 réussite pour pousser le rouage ciblé.
- 2 réussites pour attribuer un pion sonné au rouage ciblé.

ATTAQUE À DISTANCE

Le rouage cible un rouage adverse ou hostile avec une attaque à distance en respectant les règles d'une attaque à distance décrites dans le chapitre suivant.

À noter : Toute capacité dont l'effet de jeu peut générer au moins une blessure à un rouage adverse ou hostile est une attaque. A ce titre, elle rentre en compte dans la limitation de fréquence d'utilisation de la capacité générique Attaque.

CHARGE → / 2

Pour réaliser une charge, un rouage doit être libre et respecter les étapes suivantes dans l'ordre :

- Cibler un rouage adverse ou hostile.
- Réaliser une marche gratuite de façon à engager le rouage ciblé à la fin de ce déplacement.
- Réaliser une attaque frontale gratuite contre le rouage ciblé.

Pour rappel : votre rouage bénéficie d'un modificateur de -1 au seuil de difficulté du jet de caractéristique de cette attaque.

Une charge compte comme une attaque et une marche. A ce titre, elle rentre en compte dans la limite d'utilisation d'une marche et d'une attaque. *Exemple : un rouage ne peut pas lors d'une même phase de planification réaliser deux marches + une charge ou deux attaques + une charge.*

||||| EXEMPLE DE CHARGE |||||



Pétra Kantor déclare une charge qui cible Kubik Oktobar. Elle se déplace de façon à l'avoir dans sa zone de menace. Kubik déclare une esquivé. Pétra et Kubik réalisent donc simultanément leurs jets de caractéristique. Pétra pour son attaque frontale applique donc les modificateurs suivants au seuil de difficulté : 5+ - 1 (charge) - 1 (soutien de Hynek) = 3+ Pétra avec son 4 de  lance donc 4 D6. Elle obtient : 5, 1, 4, 3 à son jet soit 3 réussites. Kubik, pour son esquivé, n'a pas de soutien et ne bénéficie donc d'aucun modificateur. 1

Il lance 3 D6 du fait de son  à 3 pour un seuil de difficulté à 5+. Il obtient : 5, 3, 1 soit 1 réussite. Pétra obtient donc 3-1 réussites soit 2 réussites. Elle décide de faire une tactique de combat en sacrifiant 1 réussite pour pousser Kubik. Il lui reste donc 1 réussite qui inflige 1 blessure. Kubik perd 1 PV suite à cette charge. 2





RIPOSTE

Lorsqu'un rouage est ciblé par une attaque frontale ou à distance, il peut après le déplacement éventuel de l'attaquant, si ce dernier est dans sa zone de menace ou à portée d'attaque à distance, et avant le jet de caractéristique, déclarer une riposte en ciblant son initiateur. Faites un jet de caractéristique de  ou  simultanément à celui de l'attaque de votre adversaire. Chaque réussite occasionne ensuite une blessure au rouage ciblé.

À noter :

- Vous ne pouvez pas réaliser de tactique de combat lors d'une riposte.
- La riposte ne rentre pas en compte dans la limitation de fréquence d'utilisation de la capacité générique Attaque.
- Lors d'une riposte avec un jet de caractéristique de tir, vous devez respecter les contraintes, malus et couvert au même titre qu'une attaque à distance. La seule exception c'est que la cible n'est pas forcément la plus proche. (voir page 23)

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Lorsqu'un rouage adverse ou hostile annonce vouloir réaliser un déplacement qui l'amènerait à sortir de la zone de menace de votre rouage, ce dernier peut, avant la résolution du déplacement, le cibler avec une attaque d'opportunité.

Faites un jet de caractéristique de .

Chaque réussite occasionne une blessure à la cible. L'attaque d'opportunité est résolue avant le déplacement du rouage ciblé.

C'est donc la position du rouage avant son déplacement qui est prise en compte pour connaître les éventuels modificateurs au seuil de difficulté.

À noter :

- Vous ne pouvez pas réaliser de tactique de combat lors d'une attaque d'opportunité.
- La riposte ne rentre pas en compte dans la limitation de fréquence d'utilisation de la capacité générique Attaque.

ESQUIVE

Lorsqu'un rouage est ciblé par une attaque frontale ou à distance, il peut après le déplacement éventuel de l'attaquant et avant le jet de caractéristique, déclarer une esquive en ciblant son initiateur. Faites un jet de caractéristique de  simultanément à celui de l'attaque de votre adversaire. Chaque réussite annule une réussite du jet de caractéristique de l'attaquant.



ATTAQUE À DISTANCE



Certaines capacités utilisent la règle d'attaque à distance.

ÉTAPES

Un rouage qui réalise une attaque à distance doit respecter les étapes suivantes dans l'ordre :

- Cibler un rouage adverse ou hostile en respectant les contraintes de tir.
- Faire un jet de caractéristique de ☉ en appliquant les malus éventuels. Chaque réussite de ce jet de caractéristique, après une éventuelle esquive, occasionne une blessure au rouage ciblé.

CONTRAINTES

Une attaque à distance doit respecter les contraintes suivantes :

- Le rouage attaquant doit :
 - avoir une caractéristique de ☉ supérieure à 0,
 - être libre.
- Le rouage ciblé doit :
 - être en ligne de vue,
 - être libre,
 - être la cible valide la plus proche (c'est à dire en ligne de vue et libre).

À noter : un rouage hostile peut être une cible valide. Un rouage doit donc par exemple cibler un rouage avec une attaque à distance s'il est la cible valide la plus proche.

À noter : il n'y a donc pas de portée maximum pour réaliser une attaque à distance.

MALUS

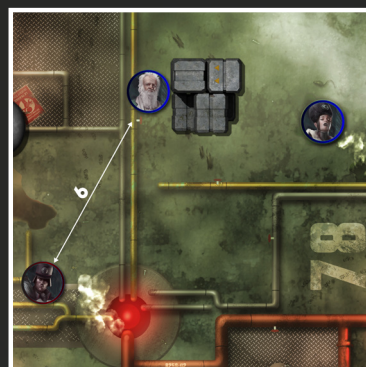
Appliquez les malus cumulatifs suivant à la caractéristique de ☉ du rouage attaquant si le rouage ciblé est :

- à longue portée (c'est à dire à une distance supérieure à 4" du rouage attaquant) : malus de -2.
- à couvert : malus de -1.

COUVERT

Un rouage au contact d'un décor bénéficie d'un couvert. Lorsqu'il est ciblé par une attaque à distance, réduisez de 1 la valeur de caractéristique de ☉ du rouage attaquant.

EXEMPLE DE TIR



Hynek Novotny souhaite réaliser une attaque à distance. Il possède une caractéristique de ☉ de 5 et il est libre. Hynek Novotny peut cibler Kubik Oktobar car il est le plus proche, en ligne de vue, libre et à portée de tir. Kubik Oktobar est à couvert et également à plus de 4" de Hynek Novotny.

Hynek Novotny subit donc un malus de -1 et un malus de -2 à sa caractéristique de ☉ pour se retrouver avec une valeur finale de 2 (5-1-2).

Kubik Oktobar annonce réaliser une esquive en dépensant immédiatement un pion d'action. Hynek Novotny réalise son jet de caractéristique de ☉ avec un seuil de difficulté de 5+. Il lance 2 dés et obtient 3 et 5. Il obtient donc 1 réussite. Kubik Oktobar en simultanée réalise un jet de caractéristique de ☹ de 4 dés (correspondant à la valeur de sa caractéristique de ☹) avec un seuil de difficulté de 5+ et obtient : 1,2,4, 5. Kubik Oktobar réussit donc à esquiver 1 réussite de l'attaque à distance de Hynek Novotny et ne subit donc pas de blessures.



**VOUS PENSIEZ AVOIR UN ADVERSAIRE.
DÉTROMPEZ VOUS !
VOUS EN AVEZ UN DEUXIÈME.
ET IL EST BIEN PLUS CORIACE !**



ENVIRONNEMENT DU JEU

MINISTÈRES	25
POLISEC	26
ARTEFACT	27
ROUAGES HOSTILES	28



L'Administration et ses Ministères vont être représentés en jeu par un paquet de cartes dites ministères. Ces cartes sont au nombre de 9 :

- 2 cartes identiques affiliées à l'Axe qui représentent la capacité de l'Artefact à interagir sur les rouages hostiles du jeu.
- 7 cartes différentes chacune affiliées à l'un des principaux ministères de l'Administration.

Dans le cadre de futures extensions du jeu, vous aurez l'occasion de pouvoir utiliser plusieurs itérations de l'Administration, chacune représentée par un paquet de cartes ministère. Un paquet est distinct des autres selon l'illustration du recto des cartes qui le composent.

Lors de l'étape d'affectation des ministères, choisissez le paquet de cartes ministère qui sera utilisé conjointement avec votre adversaire ou déterminez-le aléatoirement si vous êtes joueur !

Les cartes ministères sont toutes caractérisées par :

- Un rang qui est généralement supérieur à celui de l'ensemble des rouages de façon à ce que ces cartes soient jouées en premier.
- Une contrainte de planification qui va indiquer à quel moment ces cartes peuvent être jouées.
- Le symbole de leur ministère.
- Un effet de jeu commun à chaque ministère : les ministères empêchent l'activation des rouages comme expliqué dans le chapitre "cycle de jeu".
- Une capacité spécifique à chaque ministère et qui va contraindre l'ensemble des joueurs.



CARTE DU MINISTÈRE DE L'AXE

LES MINISTÈRES



Le Ministère de la **Coordination** définit les objectifs et dirige.



Le Ministère de l'**Intégrité** veille au maintien à un niveau convenable de la santé physique et mentale des citoyens.



Le Ministère de l'**Effort** est en charge de l'exploitation des ressources et de la production des biens nécessaires à l'autonomie du Bloc.



Le Ministère du **Progrès** fournit les solutions scientifiques nécessaires à la vie du Bloc et poursuit ses travaux de recherche.



Le Ministère de l'**Harmonie** se pose en intermédiaire entre l'Artefact et l'humanité. Il est chargé d'étudier et de comprendre l'Artefact afin de faire appliquer sur Terre ses mystérieux préceptes.



Le Ministère de l'**Édification** est en charge de l'habitat, des infrastructures et du développement du Bloc.



Le Ministère de la **Sécurité** est le bras armé de l'Administration. Il représente sans doute le mieux l'état d'urgence martial que vit l'humanité.



Les Ministères **dévotés** ne sont pas de vrais Ministères de l'Administration au sens de son histoire. Il s'agit d'une utilisation galvaudée du terme qui permet d'affilier pour les règles du jeu tous les rouages en marge du Bloc (**La Frange**) ou surgissant des axes de l'Artefact (**l'Axe**) .



Lorsqu'un rouage qui n'est pas hostile est mis Hors de combat, attribuez un pion de traque à la PoliSec. **1**

Lorsque le niveau de traque arrive à 3, la partie prend fin immédiatement sans finir la phase et le cycle en cours. Le joueur qui a le plus de points de victoire à ce moment de la partie est déclaré vainqueur comme expliqué page 36.

Une partie d'OLOMOC va donc se terminer dès que 3 rouages alliés ou adverses auront été mis Hors de combat. **2**



L'Artefact va être représenté en jeu par un paquet de cartes.

Ces cartes sont au nombre de 12. Certaines sont présentes en plusieurs exemplaires, d'autres sont uniques.

Dans le cadre de futures extensions du jeu, vous aurez l'occasion de pouvoir utiliser plusieurs itérations de l'Artefact, chacune représentée par un paquet de cartes artefact. Un paquet est distinct des autres selon l'illustration du verso des cartes qui le composent.

Lors de l'étape d'activation de l'Artefact, choisissez le paquet de cartes artefact qui sera utilisé conjointement avec votre adversaire ou déterminez-le aléatoirement si vous êtes joueur !

Les cartes artefact sont toutes caractérisées par :

- Un numéro de carte : le premier chiffre détermine à quel joueur est attribué la carte artefact et en conséquence quel joueur gagne la priorité lorsque cette carte est piochée. Les autres chiffres n'ont pas d'effet en jeu. Ils symbolisent la synchronicité de l'Artefact.
- Un effet de jeu qui va contraindre l'ensemble des joueurs.



Numéro de carte

Effet de jeu

CARTE ARTEFACT

MÉCANISMES

Le fait de piocher une carte artefact et de résoudre son effet de jeu est appelé un Mécanisme.

Lors d'une partie d'OLOMOC, il y a deux moments clés où vous pouvez être amené à résoudre un Mécanisme :

- Au début de chaque cycle.
- Lorsque deux cartes d'activation avec une valeur de rang identique sont révélées comme expliqué page 33.

À noter :

- Les rouages qu'ils soient ou non sur le bloc sont tous affectés par les effets de jeu de l'Artefact sauf mention contraire sur la dite carte artefact
Exemple : la faille quantique n'affecte que les rouages présents sur le bloc.

- S'il venait à ne plus y avoir de cartes dans la pile de l'Artefact, prenez toutes les cartes de sa défausse, mélangez-les et reconstituez une pile de cartes artefact.

PRIORITÉ

Le numéro de la dernière carte artefact piochée indique quel joueur a la priorité.

DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

Lorsqu'on vous demande de départager des égalités, le joueur qui possède la priorité gagne.

EFFETS DE JEU SIMULTANÉS

Lorsque plusieurs effets se déclenchent en même temps, procédez ainsi :

- Résolvez les effets qui ne sont pas liés à un joueur (artefact, rouages hostiles, ...). S'il y en a plusieurs, le joueur qui a la priorité décide de l'ordre.
- Le joueur qui a la priorité résout ses effets de jeu, dans l'ordre de son choix.
- Le joueur qui n'a pas la priorité résout ses effets de jeu, dans l'ordre de son choix.

Les rouages hostiles représentent, en jeu, l'ensemble des créatures, extraterrestres ou perversies par l'Artefact qui peuplent désormais la Terre. Les plus représentés dans les terres humides d'Olomòc sont les rogues mais d'autres apparaîtront dans le cadre de futures extensions du jeu.

Les rouages hostiles vont :

- Apparaître en jeu du fait de la réalisation d'un mécanisme ou être déjà présents dès le début d'une partie comme dans l'agenda la Gargouille.
- S'activer de façon systématique à la fin de chaque cycle lors de la phase hostile comme expliqué en page 35 ou lorsque une carte ministère de l'Axe est jouée (Animosité).
- Bénéficier d'une carte de profil comme tous les rouages et qui va en plus contenir son Instinct. L'Instinct d'un rouage hostile explique comment l'activer en fonction de la situation dans laquelle il se trouve.

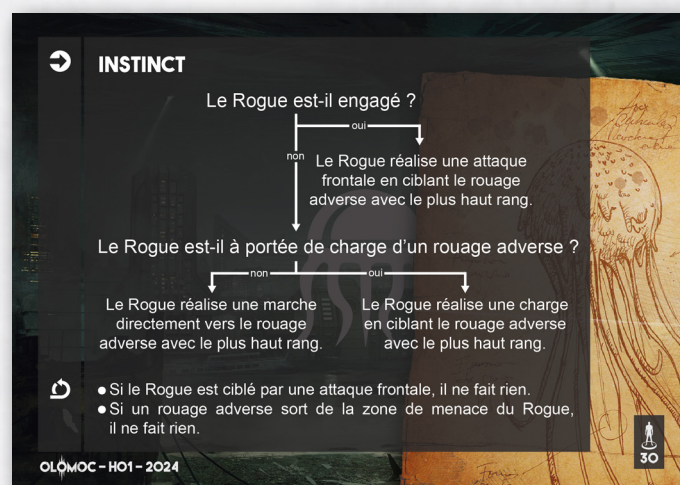
A quelques rares exceptions, les rouages hostiles se déplacent vers / attaquent en priorité les rouages avec le plus haut rang et non pas les plus proches !

A noter, un rouage hostile :

- N'est jamais affecté par les effets des ministères à l'exception de celui de l'Axe,
- Fournit le soutien à un autre rouage hostile,
- Ne peut pas réaliser de tactiques de combat,
- Considère les rouages des deux joueurs comme des rouages adverses.



Recto



Verso

Lorsqu'un rouage hostile est activé du fait de la carte animosité, respectez les étapes d'activations de la phase hostile explicitées page 35.





DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

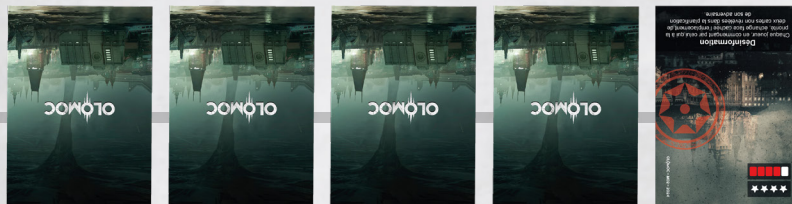
MISE EN PLACE	30
COMPOSITION DES CABALES	32
CYCLES DE JEU	33
FIN DE PARTIE	36

MISE EN PLACE

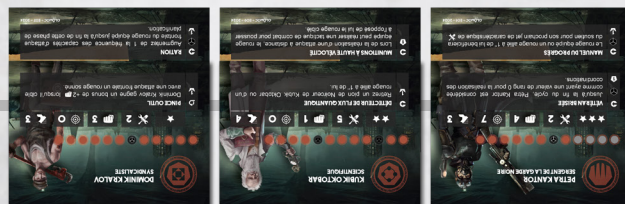
MISE EN PLACE TYPE

Voici à quoi ressemblera votre table de jeu une fois tout le matériel installé.

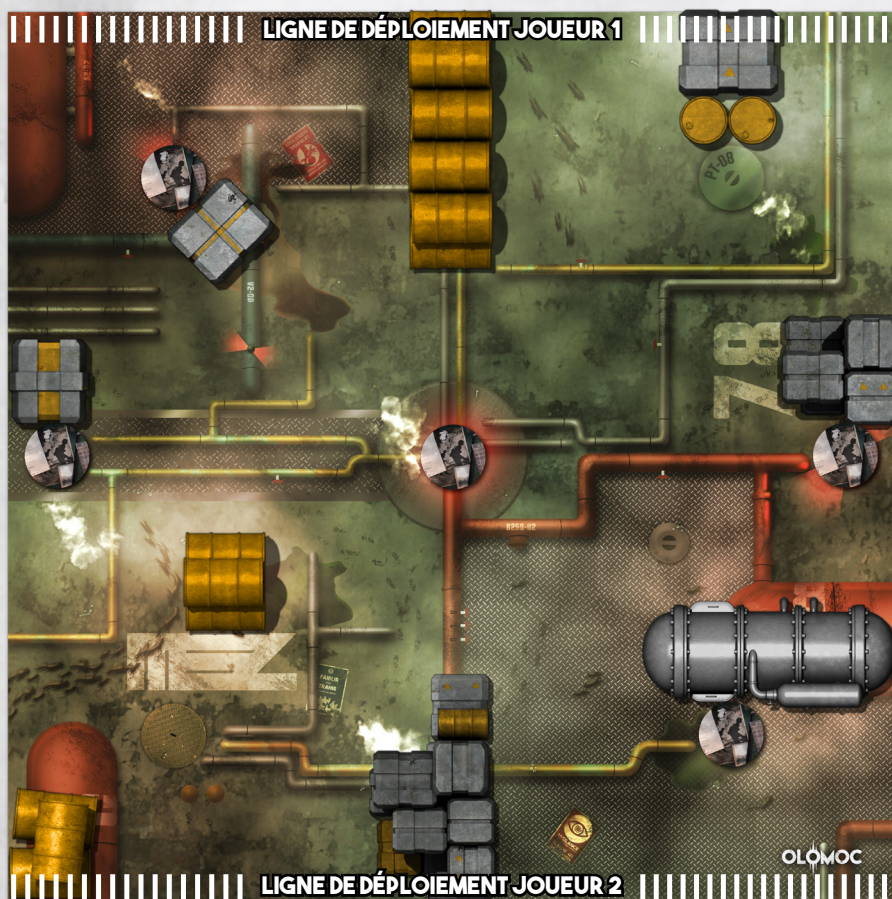
PLANIFICATION JOUEUR 1



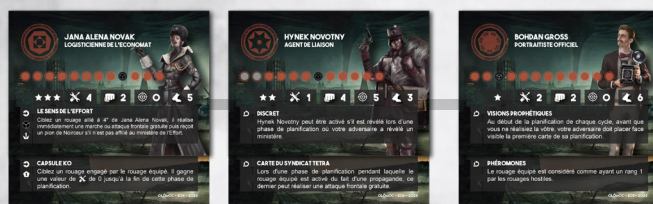
CABALE JOUEUR 1 (PROFILS + ÉQUIPEMENTS)



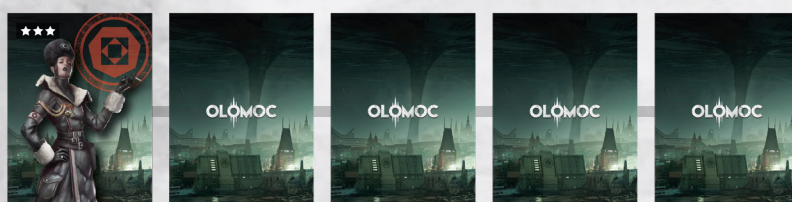
MAIN DU JOUEUR 1



CABALE JOUEUR 2 (PROFILS + ÉQUIPEMENTS)



MAIN DU JOUEUR 2



PLANIFICATION JOUEUR 2



La mise en place du jeu se compose de 6 étapes.

1. NUMÉRO DES JOUEURS

Chaque joueur lance 5 D6 avec un seuil de difficulté de 5+. Celui qui obtient le plus de réussites devient le joueur 1 et son adversaire le joueur 2 jusqu'à la fin de la partie.

2. CHOIX DE L'AGENDA

Les joueurs vont s'affronter autour d'un agenda commun. Les joueurs peuvent choisir l'agenda joué ou le déterminer aléatoirement.

3. BLOC ET LIGNES DE DÉPLOIEMENT

Le joueur 1 place l'intégralité des décors sur le Bloc en respectant la consigne suivante :

- Un décor ne peut être placé à moins de 2" du bord du Bloc et de tout autre élément de jeu (décor et marqueur) sauf s'il est à son contact.

Le joueur 2 choisit l'un des deux bords de bloc déterminé dans l'agenda pour être sa ligne de déploiement.

Celle de son adversaire est le bord du Bloc restant.

4. MINISTÈRES

Le joueur 1 en respectant l'ordre suivant :

- Distribue 1 carte du ministère de l'Axe à chaque joueur.
- Mélange les cartes ministère restantes faces cachées.
- Distribue aléatoirement 3 cartes ministère à chaque joueur.
- Place face visible sur le côté du Bloc la carte ministère non distribuée aux joueurs. Elle sera nommée pour la partie : Ministère déchu.

5. POLISEC, COMPTE CYCLE ET FIEL

Placez sur le coté du Bloc la carte PoliSec, la carte compte cycle ainsi qu'une carte Fiel pour chacun des joueurs correspondant à leur numéro de joueur à côté du Bloc.



6. ARTEFACT

Mélangez l'ensemble des cartes artefact faces cachées et placez-les selon une pile toujours face cachée à côté du Bloc. Cette pile est nommée l'Artefact.



COMPOSITION DES CABALES



Après avoir finalisé la mise en place du jeu, les joueurs vont constituer leurs bandes, dites cabales.

MÉTHODES DE COMPOSITION

Chaque joueur va constituer sa cabale en appliquant l'une des deux méthodes ci-dessous :

- De façon alternative, en commençant par le joueur 1, chaque joueur sélectionne un rouage. Puis une fois tous les rouages sélectionnés, en commençant par le joueur 2, chaque joueur sélectionne de façon alternative un équipement/don. *Cette méthode est adaptée lorsque vous jouez avec le starter 2 joueurs.*
- Chaque joueur constitue secrètement l'intégralité de sa cabale (rouages et équipements/dons) puis la révèle simultanément à son adversaire.

RÈGLES DE COMPOSITION

La composition des cabales doit respecter les règles suivantes :

- L'ensemble des rouages doivent appartenir à la même faction. La liste des appartenances aux factions est à retrouver en ligne sur le site internet d'Occicat Games, dans le document «Référentiel de faction».
- Une cabale doit être constituée de 3 rouages : un rang 1, un rang 2 et un rang 3.
- Chaque rouage doit être équipé d'un équipement/don.
- Pas de doublon, vous ne pouvez pas sélectionner, dans votre cabale, 2 rouages ou équipements/dons qui portent le même nom.



ÉQUIPEMENTS ET DONS

Les rouages vont pouvoir bénéficier d'équipements provenant des différents ministères et également de dons. Ces derniers représentent des faveurs accordées par les maîtres obscurs de l'Artefact : les Veneurs.

Chaque rouage doit être équipé d'une carte équipement/don. Cette carte doit :

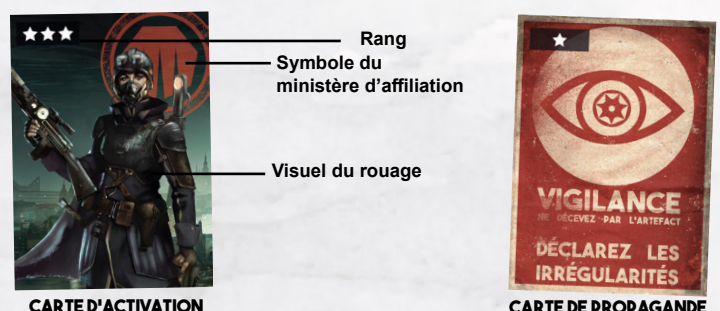
- Être affiliée à un ministère identique à celui d'un des rouages de votre cabale.
Chaque rouage ne rend disponible qu'un seul équipement/don de son ministère d'affiliation.
- Ou être affiliée à votre faction.
- Ou être affiliée au rouage équipé.



Exemple : Vous avez sélectionné dans votre cabale - Pétra Kantor (Sécurité), Kubik Oktobar (Progrès) et Dominik Kralov (Effort). Vous pouvez donc équiper Pétra Kantor d'un disrupteur quantique (Progrès) car ce dernier appartient au ministère du progrès auquel est affilié Kubik Oktobar. Vous ne pourrez par contre pas équiper Kubik Oktobar ou Dominik Kralov d'un autre équipement du ministère du Progrès.

PROPAGANDES ET CARTES D'ACTIVATION

Distribuez à chaque joueur une carte propagande et les cartes d'activation correspondant aux rouages qu'il a recruté dans sa cabale.



Après avoir finalisé la mise en place du jeu et constituées les cabales, la partie va pouvoir débuter.

Une partie comprend 4 cycles de jeu.

Chaque cycle de jeu se décompose suivant les étapes suivantes :

1. RÉSERVES DE PIONS D'ACTION

Chaque joueur attribue 4 pions d'action à chacun de ses rouages.

À noter : Un rouage ne pourra pas durant ce cycle posséder plus de pions d'action que le nombre qu'il s'est vu attribuer durant cette étape.

2. MÉCANISME DE DÉBUT DE CYCLE

Réalisez un mécanisme (piochez la première carte de l'Artefact et appliquez son effet de jeu).

À noter : Aucune capacité ne peut avoir d'effet sur et en conséquence de ce mécanisme de début de cycle.



3. PLANIFICATION

Chaque joueur place face cachée 5 cartes de planification, de la gauche vers la droite, dans l'ordre de son choix. A savoir :

- Les cartes d'activation de ses rouages qui ne sont pas hors de combat.
- Sa ou ses cartes de propagande.
- Une de ses cartes ministères de son choix.

Les cartes ministères doivent cependant être placées à l'emplacement correspondant à leur contrainte de planification (emplacement blanc).



4. PHASES DE PLANIFICATION

Un cycle de jeu est composé de 5 phases de planification.

Chacune se décompose selon les étapes suivantes :

4.1 Révéler les cartes de planification et déterminer l'ordre de jeu

Chaque joueur révèle simultanément la première carte de sa planification.

Si les deux cartes n'ont pas la même valeur de rang :

- Le joueur dont la carte a la plus haute valeur de rang devient le joueur actif.
- Son adversaire devient le joueur passif.

Si les deux cartes ont la même valeur de rang :

- Réalisez un mécanisme.
- Puis le joueur qui gagne la priorité devient le joueur actif.
- Son adversaire devient le joueur passif.

4.2 Jouer la carte de planification du joueur actif

Si c'est une carte ministère :

- Il résout la capacité du ministère.

À noter : si les deux joueurs révèlent une carte ministère, en commençant par le joueur qui a la priorité, on résout les effets de jeu des cartes ministère de chaque joueur.

Si c'est une carte d'activation ou de propagande et que son adversaire a révélé une carte ministère :

- Il ne peut activer de rouage par le biais de sa carte d'activation ou de propagande. On passe directement à l'étape 4.3.

Si c'est une carte d'activation et que son adversaire n'a pas révélé de carte ministère :

- Il active le rouage associé à cette carte qui peut notamment réaliser des capacités actives en dépensant tout ou partie de ses pions d'action.
- Il peut réaliser une coordination si la valeur de rang de cette carte d'activation est supérieure à celle d'un rouage allié révélée dans sa planification.

Si c'est une carte de propagande et que son adversaire n'a pas révélé de carte ministère :

Il désigne un rouage allié de son choix, lui réattribue jusqu'à deux pions d'action (dans la limite de sa réserve d'action de début de cycle, 4 généralement) puis l'active.

CYCLES DE JEU

4.3 Fin de la carte de planification du joueur actif

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Résoudre les éventuels effets de jeu qui se déclenchent lorsque le joueur actif a fini de jouer sa carte de planification.
- Mettre fin aux effets de jeu qui prennent fin lorsque le joueur actif a fini de jouer sa carte de planification.

C'est ensuite à l'autre joueur de jouer sa carte de planification. Il devient le nouveau joueur actif et son adversaire devient le joueur passif.

Répétez les étapes 4.2 et 4.3 pour ce nouveau joueur. Lorsque tous les joueurs ont été actifs passez à l'étape de fin de phase de planification.

4.4 Fin de la phase de planification

Suivre les étapes dans l'ordre :

- Résoudre les effets de jeu qui se déclenchent en fin de phase de planification.
- Mettre fin aux effets de jeu qui prennent fin lors de la fin de la phase de planification.

On recommence ensuite une phase de planification selon les étapes précédentes (4.1, 4.2, 4.3 et 4.4).

On répète cette procédure jusqu'à ce que toutes les phases de planification soient réalisées.

COORDINATION

Lors d'une phase de planification, vous pouvez réaliser une coordination si la valeur de rang de la carte d'activation que vous avez révélée est supérieure à celle d'un rouage allié déjà révélée dans votre planification.

Le rouage avec la plus haute de valeur de rang est le rouage qui coordonne.

Celui avec la plus petite valeur de rang est le rouage coordonné.

Lors de cette coordination, vous allez pouvoir activer les deux rouages impliqués et ce dans n'importe quel ordre et en alternance. Ils pourront donc tout deux notamment réaliser des capacités actives.

A noter :

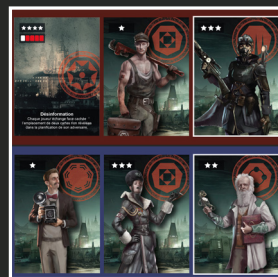
- Vous pouvez annoncer vouloir réaliser une coordination à n'importe quel moment pendant l'activation du rouage qui coordonne.
- Un seul rouage peut être coordonné.
- Vous allez donc pouvoir dans le cadre d'une coordination réaliser jusqu'à 2 marches et 2 attaques avec chacun des rouages impliqués.

Un rouage ne peut pas coordonner lorsqu'il est activé avec une carte de propagande.

Lors du premier cycle ou ultérieurement, un rouage qui n'est pas encore sur le Bloc, lorsqu'il est activé doit dépenser s'il le peut son premier pion d'action pour entrer sur le Bloc. Pour se faire, la réglette de déplacement doit être placée au contact de la ligne de déploiement du rouage concerné.



EXEMPLE DE PHASE DE PLANIFICATION



Nous sommes à la phase 3. Le joueur 1 révèle la carte de Pétra Kantor et le joueur 2 de Kubik Oktobar. Pétra Kantor ayant une valeur de rang supérieure à celle de Kubik Oktobar, le joueur 1 devient donc actif.

Il active Pétra Kantor pour lui faire faire une marche. Puis il décide de réaliser une coordination en activant Dominik Kralov. En effet, la carte d'activation de Dominik Kralov a été révélée en phase 2 et il lui reste 2 pions d'action.

Dominik Kralov dépense donc 1 pion d'action pour réaliser une attaque frontale.

Puis le joueur 1 décide de dépenser 1 pion d'action de Pétra Kantor pour réaliser une attaque à distance. Il aurait pu également décider de jouer à nouveau Dominik Kralov.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur 1 n'ait plus de pions d'action à dépenser ou ne souhaite plus dépenser des pions d'action sur ses rouages activés.



5. PHASE HOSTILE

La phase hostile va se décomposer selon les étapes suivantes :

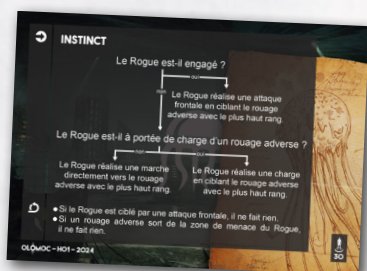
5.1 Déterminer l'ordre de jeu

Le joueur qui a la priorité devient le joueur actif pour cette phase.

5.2 Activer un Hostile

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Le joueur actif désigne un rouage hostile présent sur le Bloc et non encore activé lors de cette phase hostile.
- Il l'active suivant son instinct, ses caractéristiques et capacités. L'instinct de chaque hostile est expliqué sur sa carte de profil en plus de ses caractéristiques et capacités.



C'est ensuite à l'autre joueur de devenir actif et de réaliser les étapes du **5.2**.

On répète cette procédure jusqu'à ce que tous les hostiles soient activés.

5.3 Fin de la phase hostile

Suivre les étapes dans l'ordre :

- Résoudre les effets de jeu qui se déclenchent en fin de phase hostile.
- Mettre fin aux effets de jeu qui prennent fin lors de la fin de la phase hostile.

6. FIN DU CYCLE

Suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- Résoudre les effets de jeu qui se déclenchent en fin de cycle. *Exemple : marquer ses points de victoire sur certains agendas.*
- Attribuez un pion de Noircœur sur sa carte Fiel de chaque joueur pour chacun de ses rouages en statut corrompu (voir P. 17).
- Chaque joueur défausse la carte ministère qu'il a joué durant ce cycle.
- Chaque joueur défausse les cartes d'activation de ses rouages mis hors de combat durant ce cycle.
- Chaque joueur gagne une nouvelle carte de propagande pour chacun de ses rouages mis hors de combat durant ce cycle.
- Chaque joueur récupère en main l'ensemble de ses cartes d'activation et de propagande restantes.
- Mettre fin à tous les effets de jeu à l'exception des pions états que les rouages conservent d'un cycle sur l'autre.
- Le compteur de cycle est avancé.

Chacune des étapes est réalisée en commençant par le joueur qui a la priorité. Lorsque les deux joueurs ont réalisé toutes ces étapes, on recommence un nouveau cycle de jeu selon les étapes précédentes. On répète cette procédure afin de jouer 4 cycles de jeu, puis on passe à la phase de fin de partie.

À noter : Tout effet de jeu (capacité, ministère...) prend fin automatiquement à la fin de chaque cycle.

Exemple : Sauf mention contraire, une capacité jouée lors de la dernière phase de planification et qui mentionne fonctionner jusqu'à la fin de la prochaine phase de planification cesse de fonctionner à la fin du cycle et ne fonctionnera pas lors de la première phase de planification du cycle suivant.



La partie peut prendre fin de trois façons :

FIN DU 4ÈME CYCLE DE JEU

Lorsque vous avez joué 4 cycles de jeu, résolvez tous les effets de jeu qui se déclenchent en fin de partie.

Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de victoire, c'est une égalité.

Les points de victoire sont marqués selon les conditions de l'agenda joué.

(Voir le document «AGENDAS»)



LA TRAQUE

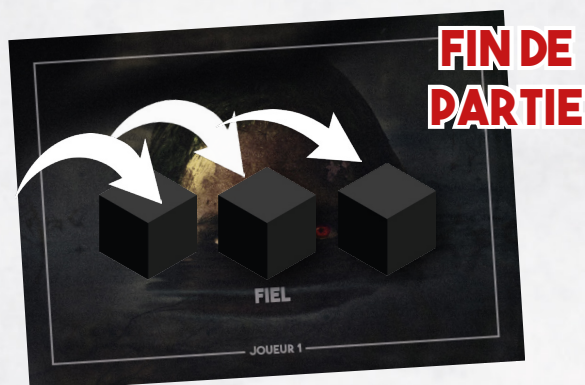
Lorsque le niveau de traque arrive à 3, la partie prend fin immédiatement sans résoudre aucune des étapes de fin de phase de planification, de cycle et de partie. Le joueur qui a le plus de points de victoire à ce moment de la partie est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de victoire, c'est une égalité.



LE FIEL

Lorsque le niveau de Fiel d'un joueur arrive à 3, ce dernier perd immédiatement et la partie prend donc fin sans résoudre aucune des étapes de fin de phase de planification, de cycle et de partie.

Les points de victoire ne sont donc pas pris en compte. Si, suite à un effet de jeu, les deux joueurs ont 3 niveaux de Fiel, ils perdent tous les deux la partie (sans prendre en compte la priorité) et le jeu a gagné !





A

A distance de : P.12
 A l'opposé de : P.13
 Activer un hostile : P.35
 Adverse : P.15
 Affiliation : P.15
 Agenda : P.5, P.31
 Allié : P.15
 Artefact : P.7, P.27
 Attaque : P.23
 Attaque à distance : P.25
 Attaque d'opportunité : P.22
 Attaque frontale : P.23
 Au contact : P.12

B

Bloc : P.6

C

Cabales : P.32
 Capacités : P.15, P.19
 Capacité active : P.20
 Capacité générique : P.21
 Capacité gratuite : P.20
 Capacité permanente : P.20
 Capacité spécifique : P.20
 Caractéristiques : P.15
 Carte artefact : P.7, P.27
 Carte d'activation : P.7, P.32
 Carte de ministère : P.7, P.25
 Carte de planification : P.33
 Carte FIEL : P.17, P.31
 Carte POLISEC : P.31
 Carte Profil : P.15
 Charge : P.10, P.21
 Cibler : P.12
 Cible valide : P.23
 Combat : P.15
 Compte cycle : P.7
 Compte tour et points de victoire : P.7
 Contraintes d'attaque à distance : P.23
 Contrainte de planification : P.25
 Coordination : P.34
 Corrompu : P.17
 Coût : P.20
 Couvert : P.23
 Cycle de jeu : P.33

D

Décors : P.9
 Déplacement : P.11
 Directement à l'opposé de : P.13
 Directement vers : P.13
 Don : P.7, P.32

E

Effet de jeu : P.20
 Effets de jeu non cumulatif : P.20
 Effets de jeu simultanés : P.20
 Égalité : P.27
 Éléments nommés : P.20
 Engagé : P.12
 Entrer : P.12
 Équipement : P.7, P.32
 Esquive : P.15, P.22
 États : P.18

F

Faction : P.32
 Fiel : P.17, P.31
 Fin de la carte de planification : P.34
 Fin du cycle : P.35
 Fin de partie : P.36
 Fin de la phase de planification : P.34
 Fin de la phase hostile : P.35
 Fréquence : P.20

H

Hors de combat : P.16
 Hostile : P.28, P.35

J

Jet de caractéristique : P.10
 Joueur 1, Joueur 2 : P.31
 Joueur Actif : P.33
 Joueur Passif : P.33

L

Libre : P.12
 Ligne de déploiement : P.31
 Ligne de vie : P.15, P.16
 Ligne de vue : P.9

M

Malus d'attaque à distance : P.23
 Marche : P.21
 Marqueurs : P.6
 Mécanisme : P.27
 Ministère : P.7, P.31
 Ministère déchu : P.31
 Mise en place du Bloc : P.30, P.31
 Modificateur : P.10
 Moindre perturbation : P.11
 Mouvement : P.11

N

Noirceur : P.17
 Non obstruant : P.9
 Numéro de carte artefact : P.27

O

Obstruant : P.9

P

Phase de planification : P.33
 Phase hostile : P.35
 Pion : P.7
 Pion agenda : P.7
 Pion d'action : P.7
 Pion de noirceur : P.7
 Pion joueur : P.7
 Placement : P.11
 Planification : P.33
 Points de victoire : P.7, P.36
 Point de vie teinté : P.16
 Point de vie renforcé : P.16
 Point de vie standard : P.16
 Poussée : P.11
 Priorité : P.27
 Propagande : P.32, P.34
 Protection : P.16

R

Rang : P.15
 Réglettes : P.7
 Repos : P.21
 Réserve de pions d'action : P.33
 Riposte : P.22
 Rouage : P.15
 Rouage adverse : P.15
 Rouage allié : P.15
 Rouage hostile : P.15

S

Sain : P.17
 Seuil de difficulté : P.10
 Socle : P.15
 Sonné : P.18
 Sortir : P.12
 Soutien : P.10
 Statuts : P.17

T

Tactique de combat : P.21
 Taille de socle : P.15
 Technique : P.15
 Teinté : P.16
 Temporalité : P.20
 Tenter le destin : P.10
 Traque : P.7, P.26
 Tir : P.15

V

Vers : P.13

Z

Zone : P.13
 Zone de menace : P.10

MINISTÈRES



COORDINATION



INTÉGRITÉ



EFFORT



PROGRÈS



HARMONIE



ÉDIFICATION



SÉCURITÉ

DÉVOYÉS



LA FRANGE



AXE

LEXIQUE

⚙️ **ROUAGE** : figurine

📖 **AGENDA** : mission

🏭 **BLOC** : terrain

★ **CABALE** : bande

🎲 **CYCLE** : tour de jeu

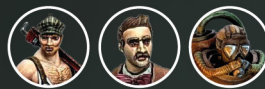
☀️ **MÉCANISME** : piocher une carte artefact

RÉFÉRENTIEL DE FACTION



LIGUE
DE MAÏSEL

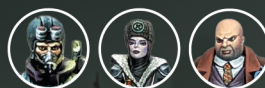
★



★★



★★★



CABALE
DYKOVienne

★



★★

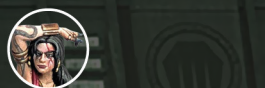


★★★



FAMILLE
URKARAS

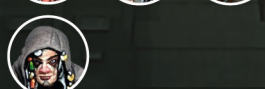
★



★★



★★★



LES
AUTRES

★



★★



★★★



★



★★

★★★



★



★★

★★★



OLOMOC

LÉGISLATION

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

MISE EN PLACE

1. Numéro des joueurs
2. Choix de l'Agenda
3. Bloc et lignes de déploiement
4. Ministères
5. Polisecc, Compte tour et Fiel
6. Artefact

COMPOSITION DES CABLES

CYCLE DE JEU (X4)

1. Réserves de pions d'action
2. Mécanisme de début de cycle
3. Planification
4. Phases de planification
5. Phase hostile
6. Fin du cycle

FIN DE PARTIE

4 CYCLES / FIEL  / POLISECC 

CAPACITÉS ACTIVES ↻

REPOS  ➔  / 

MARCHE   ➔  / 

ATTAQUE   ➔  / 

CHARGE    ➔  /  + 

CAPACITÉS PERMANENTES ↻

RIPOSTE  ➔  / 

ESQUIVE  ➔ 

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ ➔ 

TACTIQUES DE COMBAT

1 FOIS PAR ATTAQUE FRONTALE :

POUSSER  ➔ 

OU

SE POUSSER  ➔ 

OU

SONNER   ➔ 

SEUIL DE DIFFICULTÉ

DE BASE ➔ 

CHARGE -1 ➔ 

SOUTIEN -1 ➔ 

CHARGE + SOUTIEN -2 ➔ 

STATUTS

 ➔ SAIN
 /  ➔ TEINTÉ
 ➔ CORROMPU

MALUS DE TIR

COUVERT ➔ -1 

+ DE 4" ➔ -2 

SYMBOLES

 PV STANDARD

 PV RENFORCÉ

 PV TEINTÉ

★ RANG
 TECHNIQUE

 COMBAT

 TIR

 ESQUIVE

 1 FOIS PAR PHASE

 1 FOIS PAR CYCLE

 1 FOIS PAR PARTIE

 PION ACTION

 PION NOIRCEUR

 PION SONNÉ