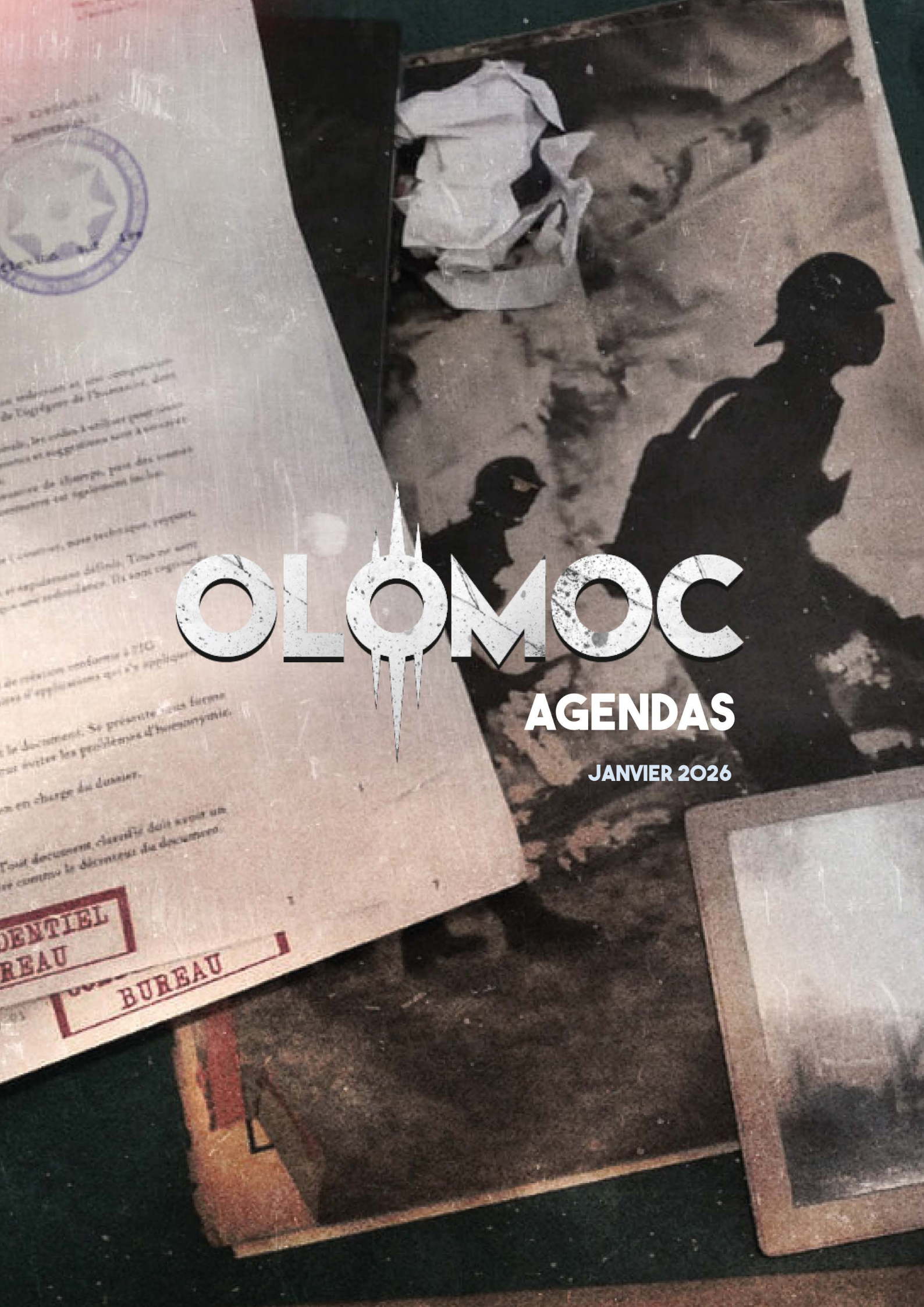

OLOMOC
AGENDAS
JANVIER 2026
BUREAU

SOMMAIRE

AGENDAS

PROSPECTION 4

ANOMALIE QUANTIQUE 5

VISITES 6

L'HYPOGÉE PERDU 7

LES PILES À QUANTAR 8

SABOTAGE 9



LA GARGOULE 10



LE RÉSEAU PNEUMATIQUE 11

LE CARTOGRAPHE 12

SEULS DANS LE NOIR 13





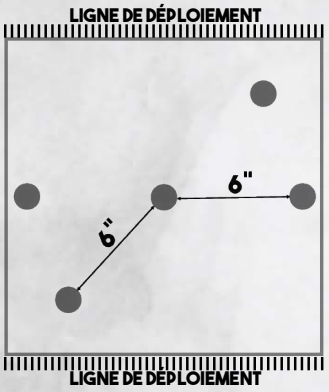

COUPONS DE RATIONNEMENT

PROSPECTION 1

Chaque recoin du Bloc pourrait se définir par ses secrets : portes dérobées, objets divers ou manifestations quantiques. Ils sont sujets à un effacement méthodique de la part de l'Administration. Ces secrets pourraient en effet révéler des vérités et de grands savoirs qui bouleverseraient l'équilibre du nouvel ordre mondial. Les étudier est donc un enjeu majeur pour toute cabale.

MISE EN PLACE

Placez 3 marqueurs secret (socle 30 mm) sur l'une des lignes médianes du Bloc. Un secret au centre et un de part et d'autre à 6''. Puis placez 2 secrets sur l'une des lignes diagonales du Bloc à 6'' du secret central.





RÈGLES SPÉCIALES

Un rouage libre au contact d'un secret, si ce dernier ne possède pas de pion étude allié, peut le cibler pour réaliser la capacité suivante :

Etudier + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, attribuez un pion étude allié sur le secret étudié.

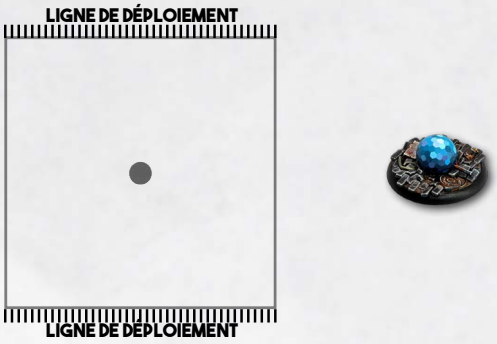
POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'il place un pion étude allié sur un secret.
X étant le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique de correspondant. X ne peut être supérieur à 2.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

ANOMALIE QUANTIQUE

Le bruit court qu'une anomalie quantique a été repérée au sein du Bloc d'Olomòc.
Plus que jamais en quête de réponses, il n'en faut pas plus pour que deux cabales se retrouvent impliquées frontalement dans l'étude de cette dernière.

MISE EN PLACE
Placez 1 marqueur anomalie (socle 30 mm) au centre du Bloc.



RÈGLES SPÉCIALES

Un rouage libre au contact de l'anomalie peut la cibler pour réaliser la capacité suivante :

➲ **Etudier** + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, votre adversaire peut placer l'anomalie à 4''.

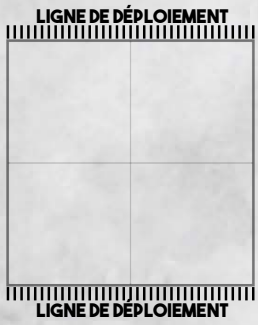
POINTS DE VICTOIRE
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'il étude l'anomalie.
X étant le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique de correspondant. X ne peut être supérieur à 3.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

VISITES

Certaines zones sont sujettes à de nombreuses visites de créatures sorties de l'Artefact.
Y prendre position est un enjeu tactique fondamental pour comprendre le comportement et les intentions des choses venues d'ailleurs.

RÈGLES SPÉCIALES

Cet agenda se joue avec le paquet de cartes Artefact Rogue (celui qui contient les Rogues).
Lors de l'activation de l'Artefact, vous devez sélectionner les 3 cartes rogue et les placer sur le dessus de la pile.







POINTS DE VICTOIRE

A la fin de chaque cycle, chaque joueur marque 1 point de victoire pour chaque quart de Bloc qu'il contrôle.
Les quarts de Bloc sont délimités par les lignes médianes. Un quart de Bloc est contrôlé par le joueur dont la somme des valeurs de ✕ de ses rouages situés intégralement dans ce quart de Bloc est strictement supérieure à celle de son adversaire.

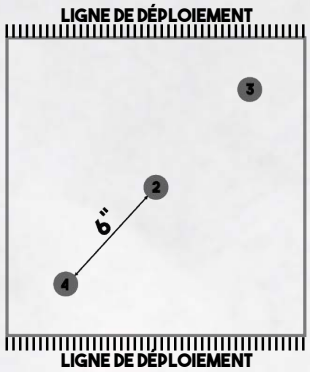
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

L'HYPOGÉE PERDU

La redécouverte d'un hypogée perdu, complexe souterrain datant de l'origine des Blocs, est un événement d'ampleur pour les cabales de la guerre secrète. Contrôler un de ses accès, c'est assurer sa mainmise sur les vérités qu'il renferme.

MISE EN PLACE

Placez 3 marqueurs porte (socle 30 mm) sur l'une des lignes diagonales du Bloc.
Une porte au centre et une de part et d'autre à 6''.
La porte du centre est numérotée 2. Une autre est numérotée 3 et la dernière 4.
Une porte est dite active quand un numéro de phase correspond à sa numérotation.





RÈGLES SPÉCIALES

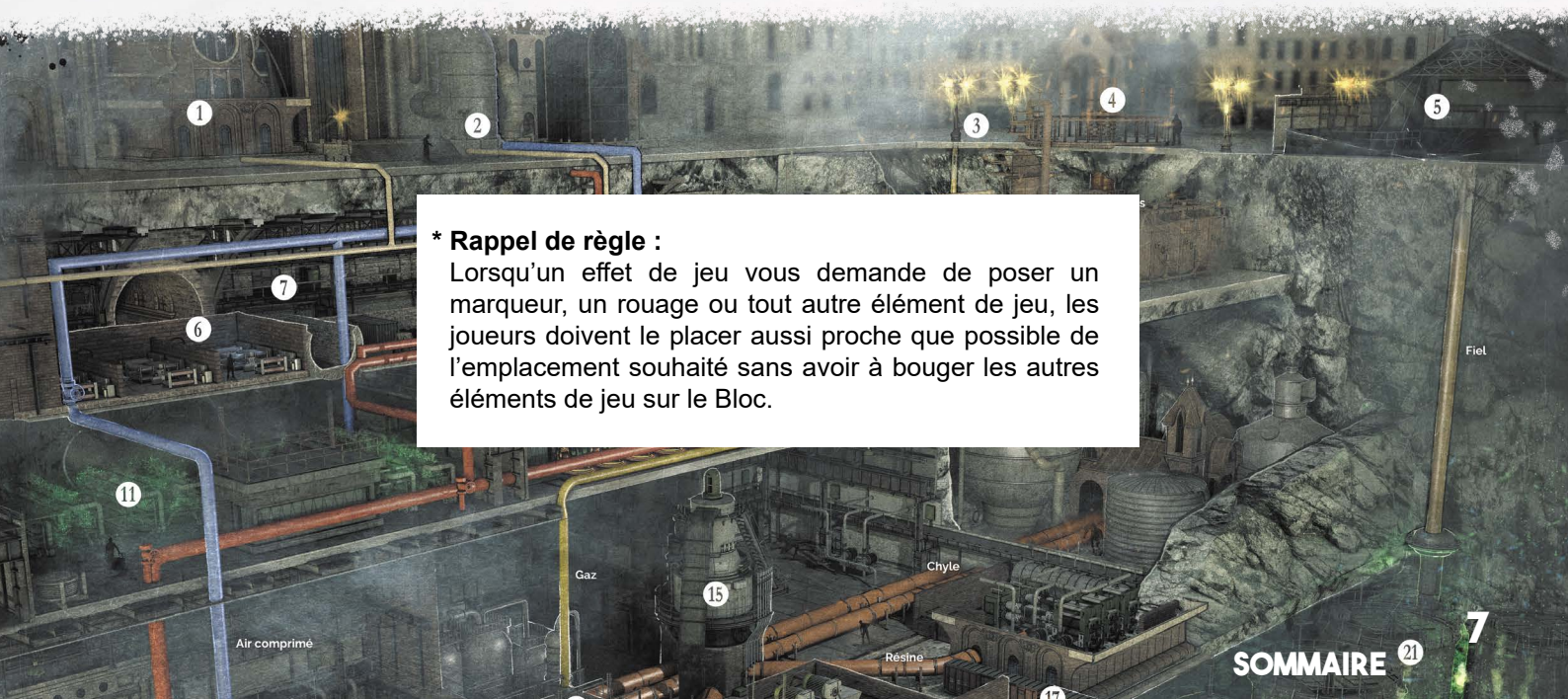
Un rouage libre au contact d'une porte active, ne possédant pas de pion ouverture allié, peut le cibler pour réaliser la capacité suivante :

➲ **Ouvrir** + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, attribuez un pion ouverture allié à la porte et placez le rouage au contact d'une autre porte*.

À la fin de chaque cycle, retirez les éventuels pions ouverture attribués à chaque porte.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'il attribue un pion étude ouverture allié à une porte.
X étant le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique de correspondant. X ne peut être supérieur à 3.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.



*** Rappel de règle :**
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 PILES À QUANTAR

Le transport de piles à quantar vers les centres névralgiques du Bloc est depuis toujours un moment périlleux tant cette marchandise est précieuse. Une fois la ligne de défense du Bloc passée, on pourrait croire que ces piles sont en sécurité. Il n'en est rien.
Un convoi du Progrès vient tout juste d'en subir les conséquences. Dans la panique d'une interception finalement avortée, de précieuses piles ont malencontreusement été égarées. Le mot est vite passé et il n'en faut pas plus pour que deux cabales s'empressent d'essayer de les rassembler en lieu sûr. Mais attention, les piles sont activées et les soubresauts quantiques de ces dernières pourraient en surprendre plus d'un.

MISE EN PLACE

Après la réalisation du mécanisme du début du premier cycle, chaque joueur en commençant par celui qui a la priorité, place un marqueur pile allié (socle 30 mm) à plus de 4'' des bords du Bloc.



RÈGLES SPÉCIALES

Un rouage libre au contact d'une pile adverse, peut la cibler pour réaliser la capacité suivante :

➲ **Prendre** ⬜+⬛ : Réalisez un jet de caractéristique de 🔧 . En cas de réussite, retirez la pile du Bloc et attribuez-la au rouage.

Si un rouage possédant une pile rentre au contact de sa ligne de déploiement, retirez le marqueur pile du rouage.
Si un rouage possédant une pile est mis hors de combat, cette dernière est perdue.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'il attribue une pile à un rouage allié.
X étant le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique de 🔧 correspondant. X ne peut être supérieur à 3.
Chaque joueur marque 3 points de victoire dès qu'un rouage allié possédant une pile rentre au contact de sa ligne de déploiement.

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

SABOTAGE 6

Les actes de sabotage sont malheureusement légion dans les Blocs. Ils permettent de déstabiliser l'Administration ou toute hégémonie d'une cabale de façon très percutante et efficace.

MISE EN PLACE

Le joueur 1 est le saboteur, le joueur 2 le défenseur.
Lors de la mise en place des décors, un décor doit être placé au contact du centre du Bloc et deux autres décors doivent être placés à moins de 4'' du centre du Bloc. Ces 3 décors sont des décors objectifs.

RÈGLES SPÉCIALES

Un rouage libre du saboteur au contact d'un décor objectif, qui ne possède pas déjà 3 pions bombe, peut le cibler pour réaliser la capacité suivante :

➲ **Saboter** + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, placez jusqu'à X pions bombe sur le décor objectif ciblé. Où X est le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique correspondant. X ne peut être supérieur à 3. Un décor objectif ne peut posséder au maximum que 3 pions bombe.

Un rouage libre du défenseur au contact d'un décor objectif, qui possède au moins 1 pion bombe, peut réaliser la capacité suivante en ciblant ce dernier :

➲ **Sécuriser** + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, retirez jusqu'à X pions bombe du décor objectif ciblé.

A la fin de chaque cycle, chaque décor objectif qui possède 3 pions bombe explose. Pour chacun de ces décors :
- Tous les rouages à 2'' subissent 1D3 blessures qui ignorent la protection ainsi que l'état sonné.
- Puis retirez du Bloc le décor.

POINTS DE VICTOIRE

Le saboteur marque 3 points de victoire dès qu'un décor objectif explose.
Le défenseur marque 1 point de victoire à la fin de chaque cycle, pour chaque décor objectif qui ne possède pas de pion bombe.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.



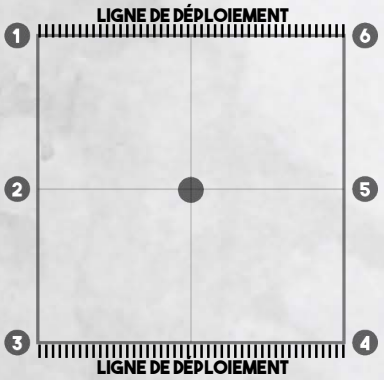
LA GARGOULE 17

Des tréfonds de l'Artefact surgissent parfois des créatures aussi mystérieuses que ténébreuses. La Gargoule est l'une des plus impressionnantes, et elle rôde régulièrement près des Blocs. La capturer semble impossible, tant sa puissance dépasse celle du commun des mortels. Réussir à s'accaparer une partie de ses plumes reste néanmoins un valeureux compromis richement négocié entre mains sales. Le mot s'est répandu depuis hier : la Gargoule a élu domicile aux alentours d'Olomòc. C'est une occasion à saisir pour financer sereinement votre cabale.

MISE EN PLACE

Placez un rouage hostile, la Gargoule (socle 50 mm), au centre du Bloc.
Numérotez de 1 à 6 les 4 coins du Bloc ainsi que les deux bords du Bloc situés sur la ligne médiane centrale, selon le schéma ci-contre.

Lors de l'étape d'affectation des ministères, à l'exception de l'Axe, remplacez l'ensemble des cartes de ministères par les 7 cartes d'activation de la Gargoule. Ces dernières sont considérées comme étant des cartes ministères pour ce qui concerne les effets de jeu et les capacités. Elles bloquent notamment les activations des rouages.





RÈGLES SPÉCIALES

Les rouages qui engagent la Gargoule peuvent la cibler pour réaliser la capacité suivante :

Plumer + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, attribuez un pion plume sur ce rouage.

Lorsqu'une carte d'activation de la Gargoule est révélée, appliquez ses effets en fonction de son nom :
- Crie : Attribuez un pion de Noirceur à tous les rouages engagés par la Gargoule.
- Rôde : Activez la Gargoule suivant la procédure de la phase hostile. (Voir page 35 du Livre de règles)

A la fin de chaque cycle après la réalisation de la phase hostile, lancez un D6, puis placez la Gargoule au plus proche du coin ou du bord du Bloc dont le chiffre correspond au résultat du jet de dé. Si le jet de dé indique un coin du Bloc où la Gargoule se trouve déjà, placez-la au centre du Bloc.

NB : La Gargoule est un rouage hostile et agit selon sa carte de profil. Comme tous les rouages hostiles, elle s'active lorsque la carte ministère de l'Axe est révélée, ainsi qu'à la fin de chaque cycle, pendant la phase hostile.

POINTS DE VICTOIRE

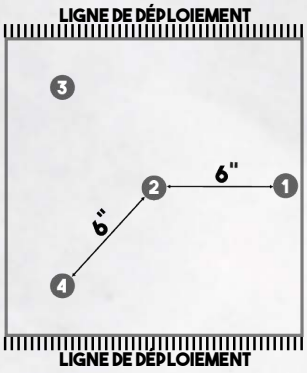
Chaque joueur marque Y points de victoire dès qu'il attribue un pion plume à un rouage allié.
Y étant le nombre de réussites obtenues lors du jet de caractéristique de correspondant. Y ne peut être supérieur à 2.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

LE RÉSEAU PNEUMATIQUE

Le réseau pneumatique d'un Bloc est un élément central de son bon fonctionnement. Fort de plusieurs accumulateurs, il permet, suivant la pression exercée, d'activer ou désactiver tout l'arsenal opérationnel de l'Administration : horloges, lanceurs de tubes, trieurs de dossiers, aérateurs, bornes de rechargement de bonbonnes...
Ces accumulateurs sont donc des points névralgiques pour qui voudrait protéger ou déstabiliser l'Administration. Il n'est donc pas rare qu'ils soient l'objet d'affrontements entre cabales rivales.

MISE EN PLACE

Placez 1 marqueur accumulateur (socle 30 mm) au centre du terrain, numéroté 2. Dans une moitié de terrain, placez 1 marqueur accumulateur sur la ligne médiane, numéroté 1. Sur l'autre moitié de terrain, placez 2 marqueurs accumulateur, 1 sur chaque diagonale, numérotés 3 et 4. Les accumulateurs doivent être à 6'' de l'accumulateur central. Un accumulateur est dit fonctionnel quand un numéro de cycle correspond à sa numérotation.





RÈGLES SPÉCIALES

Un rouage libre au contact d'un accumulateur fonctionnel ne possédant pas de pion activé allié peut le cibler pour réaliser la capacité suivante :

➲ **Activer** + : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, attribuez un pion activé allié à l'accumulateur. Votre adversaire doit ensuite vous révéler, à l'exception de celle de l'Axe, une de ses cartes ministère qui n'est pas dans sa planification et qui n'a pas été défaussée et résoudre sa capacité. S'il n'y a plus de carte ministère éligible, il doit résoudre la capacité du ministère déchu.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'il attribue un pion activé allié à un accumulateur.
X étant le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique de correspondant. X ne peut être supérieur à 3.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

LE CARTOGRAPHE 9

Les récentes trouvailles du cartographe Robert Kadlec ébranlent depuis plusieurs semaines les messes basses des cafés de la ville. Il aurait fini par déchiffrer les mouvements incessants des réseaux souterrains d'Olomòc. S'adjoindre ses services serait une prise indéniable pour toute cabale. Robert Kadlec a de la valeur et il le sait.
Sous pression, il craint pour sa vie s'il venait à tomber entre de mauvaises mains. C'est néanmoins auprès des mains sales de la Pègre Nai Costa qu'il compte adjoindre ses services moyennant sa protection. Avec pour objectif de rejoindre leur quartier, il a fait appel à une cabale pour l'y escorter. Cette dernière espère lui prouver sa valeur en remplissant honorablement cette mission. Et ainsi peut être réussir à le convaincre de changer de mains protectrices.

MISE EN PLACE

Le joueur 1 est l'escorteur et le joueur 2 est l'agresseur.
Lors de la composition des cabales, l'escorteur doit recruter en plus de ses trois rouages, Robert Kadlec, le cartographe convoité. L'escorteur aura donc une cabale composée de 4 rouages.
Robert Kadlec ne peut pas être équipé et ne permet pas à un autre rouage de sa cabale d'être équipé avec un équipement du ministère de l'Édification.
Lors de la distribution des propagandes et des cartes d'activation, ne distribuez pas de carte de propagande à l'escorteur. Ce dernier a par contre 4 cartes d'activation en sa possession dont celle de Robert Kadlec.

RÈGLES SPÉCIALES

Après la réalisation de la phase hostile de chaque cycle, Robert Kadlec peut réaliser une marche gratuite (s'il n'est pas sonné).
Lors du 4ème cycle, Robert Kadlec peut réaliser la capacité suivante s'il est libre et s'il est au contact de la ligne de déploiement de l'agresseur :

➲ **S'enfuir** ❶ : Retirez Robert Kadlec du Bloc.

POINTS DE VICTOIRE

L'escorteur marque 3 points de victoire dès que Robert Kadlec réalise la capacité **S'enfuir**.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

NB : Robert Kadlec rapporte donc 3 points de victoire à l'agresseur s'il est mis hors de combat.

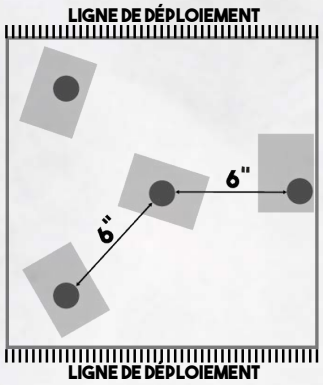


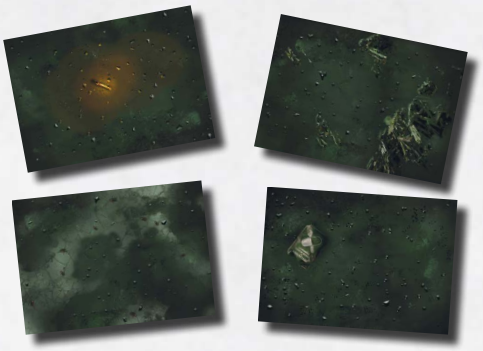
SEULS DANS LE NOIR

Des membres de deux cabales se retrouvent isolés après être partis en éclaireur en plein cœur d'un environnement hautement corrompu. Le temps leur est compté avant l'arrivée de leurs renforts respectifs mais ils se doivent tout de même de faire ce pourquoi ils sont là : étudier les nombreux secrets alentours.

MISE EN PLACE

Le joueur 1 place 4 marqueurs secret (socle 30 mm) sur le Bloc selon le schéma ci-dessous. Puis place 1 zone de fiel sous chacun des marqueurs secret de façon à ce qu'ils soient intégralement à l'intérieur de ces zones.
Enfin, en commençant par le joueur 2, de façon alternée, chaque joueur choisit un rouage de son adversaire et le place intégralement dans une zone de fiel qui n'est pas déjà occupée par un rouage.
Ces rouages débutent donc la partie directement déployés sur le Bloc.
Chaque joueur n'a donc qu'un seul rouage qui n'est pas encore déployé et qui rentrera sur le Bloc selon les règles habituelles lors du premier cycle.





RÈGLES SPÉCIALES

Un rouage libre au contact d'un secret, si ce dernier ne possède pas de pion étude allié, peut le cibler pour réaliser la capacité suivante :

➲ **Observer** : Réalisez un jet de caractéristique de . En cas de réussite, attribuez un pion étude allié au secret étudié.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'il attribue un pion étude allié à un secret.
X étant le nombre de réussites obtenu lors du jet de caractéristique de correspondant. X ne peut être supérieur à 2.
Chaque joueur marque X points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat.
X étant la valeur de rang du rouage mis hors de combat.

ZONE DE FIEL
C'est un décor de type zone, teinté, de la taille d'une carte de jeu