

SEUL

LE BLOC VOUS ATTEND

SEUL est un mode de jeu qui vous permet de disputer des parties seul contre l'environnement du jeu et un joueur géré par le jeu, dit Système.
L'ensemble des règles de base d'Olomòc restent inchangées à l'exception de celles spécifiquement mentionnées dans les pages suivantes.

MISE EN PLACE

NUMÉRO DES JOUEURS
Vous êtes le joueur 1. Le joueur 2 est le Système.

BLOC ET LIGNES DE DÉPLOIEMENT
Choisissez le bord de Bloc qui sera votre ligne de déploiement. Puis identifiez par un numéro les bords du Bloc selon situés sur les lignes médianes selon le schéma ci-contre.



Ligne de déploiement joueur 1

MINISTÈRES
Vous devez utiliser le paquet de cartes de Ministères du starter.

ARTEFACT ET DÉTERMINATION DU NIVEAU D'HOSTILITÉ
Sélectionnez uniquement les 12 cartes Artefact présentes dans le starter.
Puis selon le niveau d'hostilité voulu pour la partie, placez aléatoirement les cartes de Rogue sur le dessus de la pile :

Amateur : 1 Rogue
Vétéran : 2 Rogues
Inconscient : 3 Rogues

CABALES
Composez votre cabale selon la procédure habituelle. La cabale du Système est composée des rouages la Reine, le Chasseur et la Vermine. Ils ne sont pas équipés de dons.

DÉPLOIEMENT DES ROUAGES DU SYSTÈME
Pour chaque coin numéroté du Bloc, déterminez aléatoirement quel rouage du Système sera déployé à cet emplacement.

CYCLE DE JEU

PLANIFICATION
Vous concernant, suivez la procédure habituelle de planification.
Pour le Système, suivez les étapes suivantes :

- Constituez une pile face cachée avec l'ensemble de ses cartes Ministère. Puis piochez aléatoirement l'une de ces cartes sans vous la révéler.
- Constituez une pile face cachée avec cette carte Ministère piochée et l'ensemble des cartes d'activation et propagande du Système. Puis placez-les aléatoirement face cachée de la gauche vers la droite pour constituer la planification du Système.

Les cartes Ministère du Système ne respectent donc pas leur contrainte de planification.

PHASES DE PLANIFICATION

Jouer la carte de planification du joueur actif
Lorsque le Système devient joueur actif :
Activez le rouage associé à la carte d'activation en suivant son INSTINCT comme détaillé à la fin de ce livret de règles.
Un rouage du Système ne peut pas faire de coordination.

Lorsque c'est une carte de propagande qui est révélée, désignez le rouage du Système avec le plus haut rang.

Lorsque le Système devient joueur passif, ses rouages utilisent leurs capacités permanentes selon leur INSTINCT comme détaillé à la fin de ce livret de règles.

PHASE HOSTILE
Vous activez tous les rouages hostiles présent sur le Bloc dans l'ordre qui vous embête le plus. A savoir dans l'ordre le plus dangereux pour vous et donc le plus optimal pour les Rogues.

AJUSTEMENTS DIVERS

ALLIANCE HOSTILE
Les rouages du Système et les rouages hostiles compte comme des rouages alliés.

TACTIQUE DE COMBAT
Les rouages du Système ne font jamais de tactiques de combat.



INFLUENCE PUTRIDE (CAPACITÉ DE LA VERMINE)
Poussez directement vers la Vermine le rouage ciblé par cette capacité.



FAILLE QUANTIQUE (CARTE ARTEFACT)
Lorsque le Système joue une carte Artefact Faille quantique, placez le rouage désigné directement vers le rouage du Système avec le rang le plus élevé.



CHOIX DU ROI (CAPACITÉ DE LA REINE)
Lorsqu'un de vos rouages est ciblé par la capacité le Choix du roi, vous devez choisir de lui attribuer un pion de Noirceur.



DÉSINFORMATION
Lorsque le Ministère Désinformation est joué, reprenez en main l'ensemble de vos cartes de planification non révélées et replacez-les aléatoirement dans votre planification.

AGENDAS

Pour l'ensemble des agendas, appliquez les règles ci-dessous. A noter que seuls sont jouables avec ce mode de jeu solo les agendas Prospection, Anomalie quantique, Visites, Hypogée perdu et Piles à quantar.

CONDITION DE VICTOIRE

Pour gagner la partie, vous devez :

- Avoir marqué 5 points de victoire de plus que le Système à la fin du 4ème cycle, sans que le niveau de traque atteigne 3.
- Ou faire en sorte que le niveau de fiel du Système atteigne 3.

POINTS DE VICTOIRE

Le Système marque X + W points de victoire dès qu'un rouage adverse est mis hors de combat. Où X est la valeur de rang du rouage mis hors de combat et W la valeur de rang du rouage qui a réalisé l'attaque.
Exemple : Un rouage de rang 2 mis hors de combat par la Reine (rang 3) fait gagner 5 points de victoire au Système. Un rouage de rang 2 mis hors de combat par un Rogue (rang 2) fait gagner 4 points de victoire au Système.

12 ANOMALIE QUANTIQUE

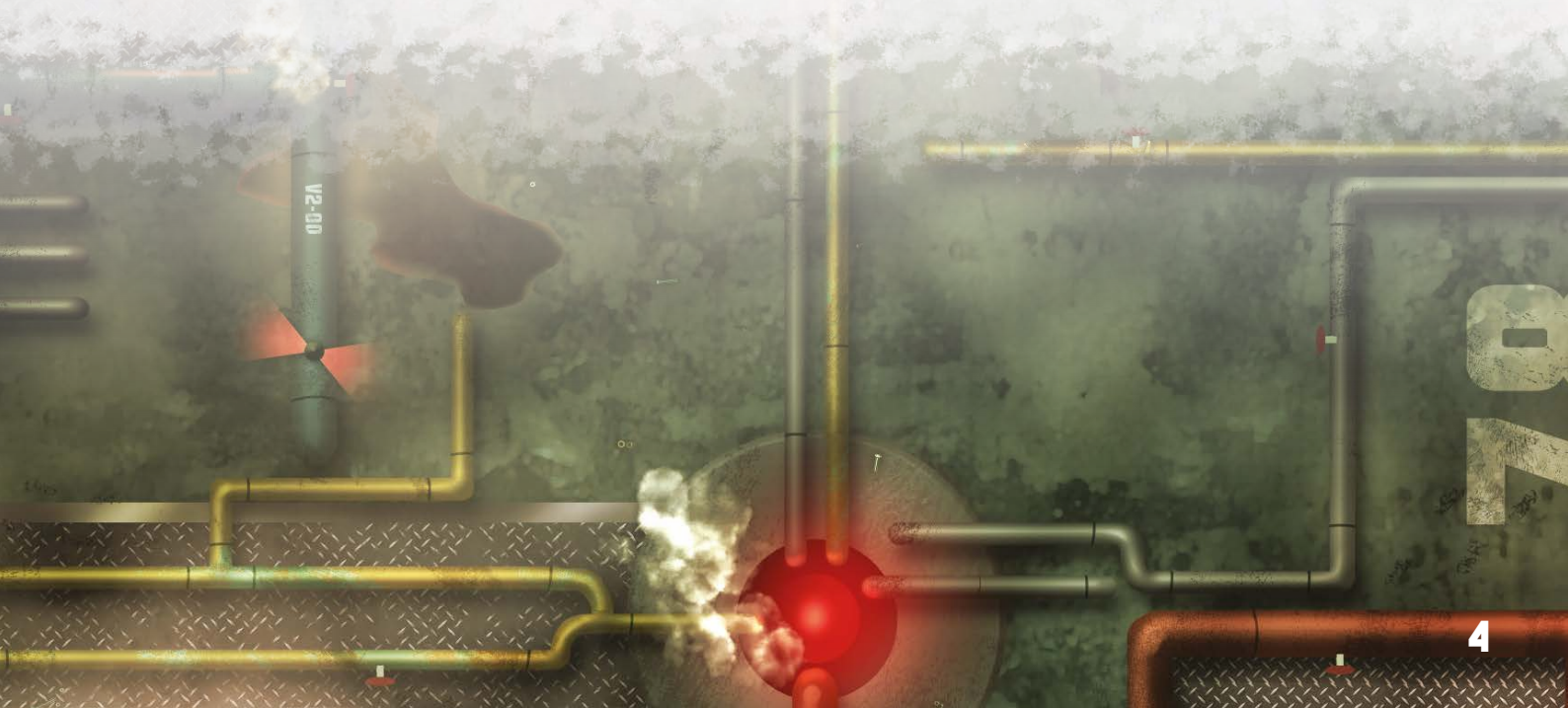
Règles spéciales :
Après que vous ayez étudié l'Anomalie, lancez 1D3 pour identifier aléatoirement l'un des coins du Bloc numéroté lors de la phase de mise en place. Puis placez l'Anomalie à 4'' directement vers le coin identifié.

13 VISITES

Mise en place :
Vous pouvez diminuer le niveau d'hostilité en ne plaçant qu' 1, 2 ou 3 Rogues en haut de la pile de l'Artefact. Lorsque vous déplacez un rouage du Système, autant que possible ce dernier se positionnera intégralement à l'intérieur d'un quart de Bloc à la fin de son mouvement.

15 LES PILES À QUANTAR

Mise en place :
Vous ne placez pas de pile à quantar en tant que joueur 1.
Placez celle du Système selon le procédé suivant :
Placez la pile à quantar à 2'' du coin numéroté 2 lors de la mise en place sur la ligne médiane du Bloc.



INSTINCT DES ROUAGES DU SYSTÈME

Chacun des rouages du Système lorsqu'il est actif ou passif doit dépenser s'il le peut l'intégralité de ses points d'action suivant son INSTINCT.

INSTINCT

Le rouage possède-t-il au moins un pion d'action ?
- non → Il ne fait rien.
- oui →

Le rouage possède-t-il un pion sonné ?
- oui → Il réalise un repos pour se retirer le pion sonné.
- non →

Le rouage est-il en statut corrompu ?
- oui → Il réalise un repos pour se retirer un pion de Noirceur.
- non →

Le rouage a-t-il un rouage adverse à portée d'une de ses capacités spécifiques disponibles ?
- oui → Il doit cibler le rouage adverse avec le plus haut rang.
- non →

Le rouage engage-t-il un rouage adverse ?
- oui → Il réalise une attaque frontale en ciblant le rouage avec le plus haut rang.
- non →

Le rouage peut-il charger un rouage adverse ?
- oui → Il réalise une charge en ciblant le rouage avec le plus haut rang.
- non →

Y-a-t-il un rouage adverse sur le Bloc ?
- non → Il ne fait rien.
- oui → Il réalise une marche directement vers le rouage avec le plus haut rang.







- Si le rouage est ciblé par une attaque, il riposte.
- Si le rouage est ciblé par une attaque à distance, il esquive.
- Si un rouage adverse sort de sa zone de menace, il réalise une attaque d'opportunité.