



# Règles et principes de l'Oculus

## SOMMAIRE

- Sommaire page 1
- L'Oculus, qu'est ce que c'est ? - Les véhicules page 2
- Le tour de jeu page 3
- Le déplacement - L'exploration page 4
- Actions d'interaction page 5
  - 1. Tirer sur un véhicule ou une créature,
  - 2. Aborder un véhicule page 6
  - 3. Remorquer ou Tracter une épave
  - 4. Réparer son véhicule
  - 5. Transférer de l'équipage page 7
  - 6. Transférer des marchandises (ressources ou trésor)
  - 7. Livrer des marchandises (ressources ou trésor)
  - 8. Transporter un véhicule
- Equipage : Moral et actions spécifiques page 8
  - Améliorations - Pnj et événements et météo - Vigie et portée de vue page 9



## L'Oculus, qu'est ce que c'est ?

L'Oculus est un lieu **RP** où se déroule un jeu d'exploration, d'aventures, d'interactions et de conquêtes tactiques intégré à l'univers des Chroniques de Kandorya.

Point de vue RP, l'Oculus est un appareil mystérieux qui permet de voir des contrées lointaines et d'y commander des véhicules. L'Oculus peut zoomer sur une zone spécifique ou dézoomer pour voir toute l'île de Kandorya

### **Votre personnage doit avoir la compétence « Exploration » pour pouvoir accéder à l'Oculus et y donner des ordres.**

Vos explorations vous amèneront à découvrir des zones spécifiques, à gérer vos expéditions et «négocier» avec d'autres joueurs. Vous aurez à réagir à de nombreux événements.

Le jeu se passe sur un plateau simulant une stèle permettant de voir les déplacements de véhicules à distance. Nous pouvons y trouver des zones navales et terrestres sur lesquelles voyagent des navires et des chariots d'exploration, de combat, de commerce...

## Les véhicules

Il y a deux types de véhicule : les **navires** (sur mer) et les **chariots** (sur terre).

Les véhicules sont représentés par des figurines de maximum 5 cm de long fournies par les joueurs ou l'organisation.

Les véhicules sont armés en **commerce** (avantage au transport) ou en **guerre** (avantage au combat).

### Obtenir un véhicule

Pour obtenir un véhicule, plusieurs possibilités :

- Acheter un véhicule d'occasion auprès d'un responsable de l'Oculus (prix affichés sur place mais il n'y a pas toujours des véhicules à vendre).
- Acheter un véhicule à un autre joueur, cela se passe **EN JEU** entre joueurs
- Le construire avec l'aide de la guilde des ingénieurs.
- Prendre un véhicule lors d'une attaque

Pour tous renseignements vous pouvez vous adresser au responsable de l'Oculus.

### Fiche de véhicule

Chaque véhicule est accompagné d'une fiche descriptive comportant :

- **nom et type du véhicule**
- **nom du propriétaire**
- **faction du propriétaire**
- **déplacement de base du véhicule.**
- **points de structure du véhicule (PSV)**
- **points de vie de l'équipage (PVE)**
- **stockage de base**
- **nombre d'emplacement d'améliorations**





## Le tour de jeu

Pour chaque tour de jeu ( la durée sera définie par les orgas), les joueurs doivent s'inscrire ( sous leur nom de personnage) dans **le Grand Livre de l'Oculus** sur des créneaux définis à l'avance. Il sera possible de s'inscrire tant que le créneau n'est pas passé.

Les joueurs n'auront pas à attendre ou juste quelques minutes avant leur créneau de jeu.

Durant son créneau, le joueur peut donner des ordres au ou aux véhicules (**maximum 3**), dont il possède la fiche de véhicule.

Le joueur ne dispose que de **3 minutes par véhicule** qu'il possède pour donner ses ordres.

Par tour de jeu, un véhicule **doit se déplacer une seule fois** et faire deux autres actions telles que **explorer, interagir**. Ces deux actions peuvent être deux fois la même.

Le déplacement peut se faire à n'importe quel moment, avant les deux actions, entre les deux actions ou après les deux actions.

Le déplacement peut se faire sur la zone entrain d'être explorée **OU** sur la carte des routes commerciales de l'île de Kandorya.

Un maître de l'académie des aventuriers itinérants possédant l'arcane « Du nerf les gars » peut tenter un déplacement supplémentaire par tour.

### Comment donner des ordres

- En personne (si le personnage est propriétaire du véhicule et explorateur) :
- En déléguant à une personne qui possède la compétence « Exploration ». Celui-ci doit obligatoirement être muni de la fiche du véhicule.

Attention !

Tous les ordres sont joués quels qu'ils soient, il est strictement impossible de revenir en arrière.

**« Ordre donné, ordre exécuté. »**





## Le déplacement

Vous pouvez déplacer le véhicule sur n'importe quel hexagone adjacent de celui où il se trouve. Le déplacement est valide si l'hexagone contient un terrain sur lequel le véhicule peut se déplacer (Sur terre pour les chariots, sur mer pour les navires).

Le nombre d'hexagones parcouru dépend du **déplacement de base** du véhicule. Il dépend :

- du type de véhicule (Type1, Type 2 ou Type 3)
- des améliorations du véhicule
- du terrain sur lequel le véhicule entre
- des améliorations du terrain (pont, route)
- des conditions météorologiques
- d'un événement scénaristique
- du moral de l'équipage



Le terrain pris en compte est celui qui remplit plus de la moitié de l'hexagone.

## L'exploration

### Où explorer ?

Seule la zone dévoilée par l'Oculus ( carte aite d'hexagones) peut être explorée.

La carte globale de l'île de Kandorya avec les routes commerciales NE PEUT PAS être explorée .

### Comment explorer ?

Le résultat de l'exploration est obtenu par un jet de dés (2 dés à 6 faces).

Un '1' sur un des deux dés indique une exploration réussie (11 chances sur 36).

Un double déclenche un événement. Un double '1' sera un événement très positif et un double '6', et bien, vous n'avez pas envie de savoir...

L'arcane de Grand Maître de l'Académie des Aventuriers Itinérants permet de relancer un dé une fois par tour.

Des améliorations de véhicules pourraient permettre de modifier ce jet de dés (relance de dés, « retournement » d'un dé ou tout ce que des joueurs peuvent imaginer...).

Un équipage dont le moral est excellent peut faire relancer un dé (voir chapitre Équipage)..

**Attention**, le double '1' et le double '6' ne sont pas modifiables (l'arcane de Grand Maître de l'Académie des Aventuriers Itinérants permet de transformer le double '6' en échec simple).

### Résultat de l'exploration.

Les **trouvailles** en exploration peuvent varier en fonctions de plusieurs paramètres. Ce ne sont pas forcément des choses sympathiques.

Deux personnes explorant au même endroit ne vont pas forcément trouver la même chose.

Si les **trouvailles** sont des **marchandises**, elles sont stocker dans le véhicule et font partie de la **cargaison**. Il faut donner un ordre spécifique en fin de tour pour pouvoir récupérer ces marchandises ( pas forcément gratuitement, coût à découvrir en jeu).

Une fois l'ordre donné, vos **marchandises** sont disponibles au début de votre prochain tour de jeu.



## Actions d'interactions

Les actions d'interactions ont lieu quand un véhicule interagit avec un autre véhicule (commandé par un joueur ou pas), une créature rencontrée, un élément de l'Oculus ou un événement scénaristique.

Les actions d'interactions sont au nombre de 7. Les 4 premières concernent les interactions offensives, les suivantes les interactions plus commerciales :

1. Tirer sur un véhicule ou une créature,
2. Aborder un véhicule
3. Remorquer ou Tracter une épave
4. Réparer son véhicule
5. Transférer de l'équipage
6. Transférer des marchandises (ressources ou trésor)
7. Embarquer/Débarquer un véhicule



### 1 - Tirer sur un véhicule ou une créature

Un véhicule peut recevoir l'ordre de tirer sur un véhicule ou une créature. Un véhicule ne peut tirer que sur une cible se trouvant sur son hexagone.

La résolution de l'attaque est faite par un jet de dés (dé à 6 faces). Les véhicules de commerce ne jettent qu'un seul dé, les véhicules de guerre jettent un dé par rang du véhicule, c'est-à-dire :

- **type 1** : 1dé
- **type 2** : 2dés
- **type 3** : 3 dés



résultat du dé	
<b>6</b>	Touche toujours
<b>5</b>	Touche
<b>4</b>	Touche uniquement si la cible est un T3 (ils sont plus gros donc plus faciles à toucher)
<b>3</b>	Presque ! Mais raté quand même
<b>2</b>	Raté
<b>1</b>	Lamentablement raté

Existe t'il des moyens de modifier le résultat du dé ? Peut-être... A découvrir en jeu...

Les navires de guerre peuvent tirer avec des boulets ronds (comme les navires de commerce) ou à mitrailles (les navires de commerce ne le peuvent pas).

Projectile	Dégâts
<i>Boulet rond (par défaut)</i>	<i>1 Point de Structure du Véhicule (PSV)</i>
<i>Mitrailles</i>	<i>1 Point de Vie d'Equipage(PVE) (utilisable une seule fois par combat)</i>



Si un véhicule perd tous ses points de structure véhicule (PSV) :

Il devient une **épave**. Le véhicule perd 1 PVE (les membres de l'équipage sont noyés ou perdus dans la nature). Les membres d'équipage restant deviennent des **naufragés**. Ils peuvent être recueillis par tout navire s'arrêtant sur l'hexagone où il y a eu le naufrage.

Toute sa **cargaison** est à l'abandon (au sol pour un chariot, à l'eau pour un navire). Un autre véhicule peut tenter de récupérer toute ou partie de la cargaison à l'abandon en faisant une exploration sur l'hexagone où se trouve l'épave.

Une **épave** qui n'est pas prise en remorque avant la fin du tour de jeu suivant est irrémédiablement perdue. La fiche du véhicule est retirée du jeu.

Une **cargaison** abandonnée qui n'est pas récupérée avant la fin du tour de jeu suivant est irrémédiablement perdue.

Si un véhicule perd tout ses points d'équipage (PVE) :

Il est considéré comme **désemparé**. Il dérive sur la carte. N'importe qui peut l'aborder (si les conditions climatiques le permettent) et récupérer la **cargaison**. Le navire ou le chariot doit être ramené au port ou à une ville pour être remis en jeu. Un véhicule ramené ainsi n'a temporairement plus de propriétaire. Il peut être rendu à son propriétaire initial, vendu aux enchères, vendu à un autre personnage, vendu à la guilde des marchands (c-à-d aux orgas), réarmé par le navigateur qui l'a pris.

Si un véhicule perd tout ses points de structure véhicule (PSV) ET tous d'équipage (PVE) :

Il est considéré comme détruit. La fiche du véhicule est retirée du jeu.

## 2 - Aborder un véhicule

Un véhicule peut recevoir l'ordre d'abordage c'est-à-dire d'attaquer au contact.

L'attaquant et le défenseur (ou l'orga Oculus) lancent autant de dés à 6 faces qu'il y a de PVE dans le véhicule. Celui qui a le dé de plus haut score gagne. Le perdant perd 1 PVE.

En cas d'égalité, l'attaquant est repoussé sans aucune perte, ni d'un côté, ni de l'autre.

Suite au combat, l'attaquant peut décider de « Rompre l'abordage » ou de « Continuer le combat ». Le défenseur peut décider de « Se rendre » ou de « Continuer le combat ».

**Rompre l'abordage :** Le combat au corps à corps cesse. Le canon peut encore toner.

**Se rendre :** Le combat cesse totalement. Le défenseur cède sa cargaison.

Un véhicule qui s'est rendu est inattaquable pendant deux tours. Il ne peut pas attaquer non plus.

## 3 - Remorquage d'épave

Une épave peut être remorquée par un véhicule de taille supérieure ou par deux véhicules de même taille que celle de l'épave.

L'épave est prise en charge et suivra le ou les véhicules qui le tractent dans tous ses déplacements jusqu'à ce qu'elle soit ramenée dans un port ou une ville.

## 4 - Réparation du véhicule

L'équipage d'un véhicule peut effectuer des réparations. Il faut pour cela disposer des ressources pour effectuer ces réparations (soit le véhicule les a en côle, soit elles sont amenées à l'Oculus).

Les épaves ne peuvent être réparées que si le véhicule se trouve dans un port, dans une ville.

Seul un ingénieur peut superviser les réparations d'une épave.

Les PVE perdues ne peuvent être remplacés que dans un port ou dans une ville (on recrute un nouvel équipage) pour le prix de 1 pièce d'or par PVE.



### Prix des réparations:

Par point de structure véhicule (PSV) perdu :

- 1 bois (si la coque est en bois) ou 1 fer ou un cuivre (si la coque est en métal)
- 1 ressource de base

Si le véhicule est à l'état d'épave, une ressource rare est à fournir en plus par PSV perdu.

## 5 - Transfert de Point de Vie d'Équipage (PVE)

Des membres d'équipage peuvent être transférés d'un véhicule vers autre.

Le premier véhicule gagne alors un Point de Vie d'Équipage (PVE) et le second perd 1PVE. Le nombre de PVE ne peut pas dépasser le nombre de PVE maximal.

Tout PVE supplémentaire prendra une place de stockage et ne pourra pas compter en cas d'abordage (un PVE peut donc être stocker comme marchandise).

Un véhicule peut être abandonné par son équipage, il est alors désemparé.

## 6 - Transfert de marchandises

Des marchandises (ou des trouvailles d'exploration) peuvent être transférées entre deux véhicules au contact (sur le même hexagone) ou entre un véhicule et un port.

Dans le cas de transfert entre véhicules, les deux personnages contrôlant les véhicules doivent être d'accord mais un seul des deux donnent l'ordre de transfert. Les marchandises peuvent transiter d'un véhicule à l'autre dans la limite de capacité du stockage des véhicules.

Un **pillage** n'est pas un transfert de marchandises.

Si un véhicule est au port, il n'y a pas d'ordres de transfert à donner, les marchandises sont récupérables immédiatement, elles arrivent en jeu et sont données au joueur ou à la joueuse donnant les ordres (pas forcément le propriétaire).

Attention, il peut y avoir des **taxes portuaires** à payer, définies par le Concorde en fonction.

Si un véhicule n'est pas au port, il peut donner un ordre de transfert de ses ressources vers le port (les ressources sont transportées par de petits bateaux très rapides qui n'apparaissent pas sur l'Oculus et ne peuvent pas être interceptés). Ce transfert se fait après la fin du tour de jeu le navire peut donc être abordé et pillé avant la fin du tour de jeu.

## 7 – Embarquement / Débarquement de véhicules

Un véhicule de commerce peut transporter un autre véhicule avec son équipage.

L'action d'embarquement peut être donné si les deux véhicules sont sur le même hexagone ou sur des hexagones voisins.

L'action de débarquement peut être donné si le véhicule peut débarquer sur un hexagone valide (c'est-à-dire un hexagone où il peut se déplacer). Cet hexagone valide peut être l'hexagone où se trouve le véhicule transportant ou un hexagone adjacent.

Si le transport se fait par voie maritime et si le navire transportant devient une épave, le véhicule transporté est perdu (**perte définitive**).

Un véhicule ne peut transporter qu'un véhicule de taille inférieure :

- Véhicule de type 1 (T1) : transport impossible
- Véhicule de type 1 (T2) : 1 petit véhicule (T1)
- Véhicule de type 1 (T3) : 2 petits véhicules (T1) ou 1 véhicule moyen (T2).

Le véhicule transporté ne peut rien avoir dans ses cales durant le transport.



## L'équipage

### Moral de l'équipage :

Le Moral de l'équipage est important. Mal traité, épuisé à la tâche, l'équipage pourrait se mutiner. Le Moral de l'équipage peut-être :

excellent, bon, moyen, mauvais, déplorable, exécration.

Ne cherchez pas de valeur chiffrée, il n'y en a pas (si il y en a une, les orgas la gardent pour eux...).

Ce moral est affecté par tout un tas de choses (être attaqué, prendre du butin, échappé à un monstre, offrir une tournée de rhum, bien manger, prononcer le nom de l'animal à longues oreilles sur un navire, etc...).

Les modifications de moral seront RP. Suivant les actions du joueur, l'orga Oculus pourra décider de leurs impacts sur le moral de l'équipage.

Un capitaine, dont l'équipage a un moral excellent, a besoin de 3 PA pour recruter 1 PVE.

Un capitaine, dont l'équipage a un moral déplorable a besoin de 2PO pour recruter 1 PVE.

Un capitaine, dont l'équipage a un moral exécration a besoin de 5 PO pour recruter 1 PVE.

Un équipage dont le moral est déplorable ou exécration peut se mutiner...

### Ordres spécifiques de l'équipage :

L'équipage peut recevoir des ordres spécifiques qu'il exécutera ou non suivant son moral.

« **Du Nerf Les Gars** » : (arcane de l'académie des aventuriers itinérants, gratuit, 1 fois par tour)

Le navigateur lance 1d6 pour tenter **un déplacement supplémentaire**.

Sur un '1' ou un '2', l'ordre est exécuté, sur un '3', il est exécuté mais le moral diminue.

Sur un '4', l'ordre n'est pas exécuté, sur un '5' ou un '-', il n'est pas exécuté et le moral diminue.

« **Quartier Libre !** » : (remplace l'action d'interaction, 1 fois par jour)

L'équipage est au repos, son moral remonte.

« **C'est la Tournée du Capitaine !** » : (remplace l'action d'interaction, nécessite une ressource spécifique (nourriture, rhum), 1 fois par jour)

L'équipage prend du bon temps, son moral remonte.

« **Une pièce d'or au premier sur le pont de l'ennemi !** » (coût une pièce d'or, uniquement lors d'un abordage et une seule fois par jour). Si l'abordage est réussi, le moral remonte, si il est repoussé, le moral baisse.

« **C'est quoi ce truc qui brille** » : (lors d'une exploration, uniquement si le moral est excellent). Après avoir explorer, si le joueur n'a pas fait de double, il peut relancer les dés.

« **Je crois que c'est plus court par là** » : (remplace l'action d'interaction, 1 fois par tour).

Lors d'un déplacement sur un terrain difficile (montagne, forêt, marais, côte, sargasses, îlots rocheux), le joueur peut essayer de trouver un raccourci. Sur 1 à 3 sur 1d6, le véhicule trouve le raccourci et économise un point de déplacement sinon il en perd un.



## Les améliorations

Il est tout à fait possible d'améliorer les véhicules. Il y a de 3 à 7 slots d'amélioration disponibles suivant le type de véhicule. Un slot ne peut recevoir qu'une seule amélioration.

Les améliorations servent à modifier les caractéristiques du véhicule (capacité de cale, déplacement), à modifier les jets de dés (exploration, tir) ou à ajouter une capacité spéciale au véhicule (brise-glaces, chenilles à la place des roues, ...). Il n'y a pas de limite aux améliorations, la seule est l'imagination des joueurs... et la validation de l'orga Oculus.

**Les améliorations s'obtiennent auprès de la guilde des ingénieurs.**

**Les améliorations sont placées sur un véhicule si celui -ci est dans un port ou une ville.**

**Les améliorations ne sont placées que par un ingénieur.**

Liste des slots et exemples d'amélioration (non exhaustif):

- *Avant ou Proue* : éperon, figure de proue, pelle bulldozer...
- *Arrière ou Poupe* : meilleur gouvernail, fusées gobelines...
- *Gauche ou Tribord*: harpon géant, pointes sur les roues...
- *Droite ou Bâbord* : plate-forme d'abordage, contenant supplémentaire.
- *Propulsion* : voiles magiques, chaudière expérimentale...
- *Armement* : canons rayés, scie-circulaire, lance-lapin\*...
- *Intérieur* : esprit du navire, meilleur direction, salon de thé...

*\*L'orga Oculus dénonce l'utilisation d'une telle arme de destruction massive.*

## PNJ, événements et météo

Les pnjs sont des véhicules, des flottes ou des monstres dirigés par les orgas Oculus.

Ils peuvent apparaître lors d'événements aléatoires ou scénarisés ou encore être présents dès le début du jeu. Ils sont représentés sur le plateau par une figurine et ont leurs propres statistiques et capacités.

Les événements peuvent aussi bien concerner toute la carte, qu'un seul hexagone ou groupe d'hexagones. Ils peuvent être scénarisés, aléatoires ou survenir suite aux actions des joueurs.

La météo est à classer dans les événements scénarisés. Elle sera prévue à l'avance et changera à durant le jeu. La météo aura un effet sur les actions possibles et leurs résultats.

La météo étant scénarisée et prévue à l'avance, oui, il est possible de la prévoir.

Comment ? A découvrir en jeu...

## Vigie et portée de vue

Poste plus que nécessaire, la vigie permet de voir au loin afin de savoir ce qui se passe autour du véhicule. De base, la vigie ne permet de voir que les hexagones adjacents.

Dans cette zone le joueur peut connaître le nom et l'appartenance des véhicules. Au delà il est impossible de connaître ces informations. La portée de la vigie est améliorable.