



# Règles et principes de l'Occulus

## SOMMAIRE

- Sommaire page 1
- L'Occulus, 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

Attention !

l'Occulus est en équilibre, les règles peuvent être amenées évoluer d'une campagne à l'autre.

Dernière version : Kandorya été 2021



## 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.

**Votre personnage doit avoir la compétence « Exploration » pour pouvoir y accéder.**

Vos explorations vous amèneront à découvrir des zones spécifiques, à gérer vos expéditions et «négocier» avec d'autres joueur. 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** et les **chariots**, les navires sur mer et les chariots sur terre. Les véhicules sont représentés par des figurines de maximum 5cm de long fournies par les propriétaires ou l'organisation.

### Obtenir un véhicule

Pour obtenir un véhicule, deux possibilités :

- Acheter un véhicule d'occasion auprès du 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.

Pour tout renseignements vous pouvez vous adresser au Concordat ou 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

Un tour de jeu dure trois heures. Le tour de jeu est limité à 5 minutes par joueur.

Les joueurs doivent s'inscrire (sous leur nom de personnage) sur des créneaux définis à l'avance dans **le Grand Livre de l'Occulus**. Il est possible de s'inscrire tant que le créneau n'est pas passé et un joueur ne peut s'inscrire qu'une fois par tour.

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

Il y aura donc 36 joueurs inscrits, 36 joueurs assurés de faire leur tour de jeu.

Il est possible, au bout des 3 heures, que quelques joueurs non inscrits puissent faire un tour de jeu. Durant son créneau, le joueur peut donner des ordres pour tout véhicule, dont il possède la fiche de véhicule.

Par tour de jeu, un véhicule peut se déplacer deux fois, explorer deux fois ou interagir deux fois.

### Comment donner des ordres

- En personne (joueur propriétaire)
- 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. »**

### Actions possibles

Attention !

Vous pouvez donner un des ordres suivant dans l'ordre de votre choix par tour :

- **Déplacer son véhicule (2 fois par tour max),**
- **Faire une action exploration (2 fois par tour max),**
- **Faire une action interaction (2 fois par action max),**
- **Faire une action « autre »**

**(soumise à une validation de l'organisateur).**





## 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 pouvant être parcouru par point d'action dépend du déplacement de base du véhicule. Ce déplacement de base peut être impacté par :

- les améliorations du véhicule
- le terrain sur lequel se trouve le véhicule
- les améliorations du terrain
- les conditions météorologiques
- un événement scénaristique
- le moral de l'équipage

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

## L'exploration

### 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...

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.

### 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.

Les trouvailles doivent être ramener à un port ou un comptoir afin de pouvoir arriver en jeu :

L'Oculus permet de commander des véhicules à distance pas de téléporter des trésors à distances. On considère qu'il y a des véhicules non visibles sur l'Oculus qui ramènent vos trouvailles au port ( et pas forcément gratuitement, coût à découvrir en jeu).

Vos trouvailles sont donc 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 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 (2 dés à 6 faces) :

- sur 1-3 réussite, sur 4-6 échec.

Les véhicules Type 3 retirent 1 à leur jet de dé (ils ont plus de canons) sauf boulet rouge,  
Les véhicules Type 1 ajoutent un au dé de leur adversaire (ils sont petits et rapides).

Les dégâts et conséquences du tir dépendent du projectile utilisé (tableau ci-dessous).

Projectile	Dégâts
<i>Boulet rond (par défaut)</i>	<i>1 Point de Structure du Véhicule (PSV)</i>
<i>Boulet chaîné</i>	<i>Annule déplacement pour 1 tour</i>
<i>Boulet rouge</i>	<i>2 PSV sur un '1' ou '2', perte d'1 PSV de l'attaquant sur un '6'</i>
<i>Mitrailles</i>	<i>1 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 (noyé si c'est un navire, perdu dans la nature si c'est un chariot). L'équipage restant devient 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). Des slots d'amélioration sont endommagés voir détruits. Un joueur 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.

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 moitié de la cargaison (la totalité pour les hors-la-loi). Dès qu'un PVE est mis sur le navire, le propriétaire en reprend le contrôle (pas de capture de véhicule, trop déséquilibré).

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

Il est considéré comme détruit. Le véhicule est retiré 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 Occulus) 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.

Exemple :

La « Confiance », navire de petite taille (2PVE), aborde le « Kent », navire de grande taille (4PVE) :

Le capitaine de la « Confiance » obtient un '2' et un '6'.

Le capitaine du « Kent » obtient un '1', un '3' et deux '5'.

C'est le capitaine de la « Confiance » qui gagne.

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 la moitié de sa cargaison. La totalité si l'attaquant est un hors-la-loi.

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 remorqué 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 déposée dans un port.

## 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 en elles sont amenés à l'occulus). Les épaves et les améliorations endommagées ne peuvent être réparées que si le véhicule se trouve dans un port ou dans une ville. Elles ne peuvent être réparées que par un ingénieur.

Les PVE perdues ne peuvent être remplacés que dans un port ou dans une ville (on recrute un nouvel équipage) pour le prix de 2 P.O.

Prix des réparations:

Par point de structure véhicule perdu :

- 1 bois + 1 ressource de base,  
(1 planche peut remplacer 1 bois).

Si le véhicule est à l'état d'épave  
(plus de points de structure restant)

- 1 bois + 1 ressource rare (en plus)



*Le combat de la Cordelière par Pierre-Julien Gilbert*

Les améliorations peuvent être endommagées mais pas détruites.

Le coût de réparation d'une amélioration dépend de l'amélioration.



## 5 - Transfert de Point de Vie d'Équipage

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

Le premier véhicule gagne alors 1PVE 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 véhicule peut être abandonné par son équipage, il est alors désarmé.

Le transfert d'équipage vers un véhicule désarmé (sans aucun équipage) ne provoque aucun changement de propriétaire (pas de prise de véhicule). Le véhicule n'est plus alors désarmé et peut de nouveau recevoir des ordres.

Exemple :

Le capitaine Kirk du navire « Entreprise » transfère 1PVE vers le « Cyberlab », navire désarmé du capitaine Flam. Le « Cyberlab » peut alors de nouveau recevoir des ordres du capitaine Flam.

## 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 propriétaires doivent être d'accord mais un seul des deux donne 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, le chargement ou déchargement de marchandises est gratuit. Si les marchandises sont déchargées, elles arrivent en jeu et sont données au p ou à la joueuse donnant les ordres (pas forcément le propriétaire).

Attention, il peut y avoir des taxes portuaires à payer, celles-ci sont 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'Occulus et ne peuvent pas être interceptés). Ce transfert se fait à la fin du tour de jeu, le navire peut donc être abordé et pillé entre temps.

## 7 – Embarquement/Débarquement de véhicules

Sur les plages et au port, il est possible d'embarquer un véhicule terrestre sur un navire.

Si le navire devient une épave, le véhicule transporté est perdu (perte définitive).

Un véhicule terrestre prend toute la place dans la cale du navire qui le transporte. Un navire ne peut transporter qu'un véhicule de taille inférieure :

- Petit navire terrestre : impossible
- Véhicule navire moyen: 1 petit véhicule terrestre
- Grand navire terrestre : 2 petits véhicules terrestres ou 1 véhicule terrestre moyen.





## 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, l'orga la garde pour lui...).

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 Occulus 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** » : (coût 0 point d'action, discipline des Navigateurs, 1 fois par tour)

Le joueur lance 1d6 pour se déplacer d'un hexagone supplémentaire.

Il retire 1 à son jet de dé si le moral de l'équipage est bon, 2 si il est excellent.

Il ajoute 1 à son jet de dé si le moral de l'équipage est mauvais, 2 si il est déplorable.

Sur un résultat inférieur à 4, l'ordre est exécuté. Sur un résultat supérieur à 5, le moral baisse.

« **Quartier Libre !** » : (coût 2 points d'action, 1 fois par tour)

L'équipage est au repos, son moral remonte.

« **C'est la Tournée du Capitaine !** » : (nécessite une ressource spécifique)

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). 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** » : (uniquement véhicule terrestre, 1 fois par tour).

Lors d'un déplacement sur un terrain difficile (montagne, forêt, marais), le joueur peut essayer de trouver un raccourci. Sur 1 à 4 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 des guildes.

Les améliorations ne peuvent être placées que sur un véhicule au port ou dans une ville.

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...

*\*L'orga Oculus en tant qu'ancien pirate 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 l'orga 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 chaque tour de 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.

La portée de base de la vigie est de trois hexagones.

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.