



DU 6 AU 8 OCTOBRE 2023

Règles Annexe n°2

SPÉCIAL OPUS 1523

version 1.0 - 16 août 2023

Voici les règles spécial pour l'Opus 2023 du jeu grandeur nature
Obscur. Elles te permettront de savoir comment survivre ou
mourir avec panache (ou pas) dans le Comté de Malterre.

Un GN organisé par

L'HYDRE
Plus qu'un Titre Un Seul Game



Sommaire

Sommaire	2
Règles de fortifications	3
Porte principale	4
Améliorer la porte	4
Réparation de la porte	5
Usure de la porte	5
Planifier une sortie	6
Assaut de la porte	7
Porte arrière	10
Jetons indices	11



Règles de fortifications

La camp joueur sera installé dans l'enceinte d'un village en ruine encore partiellement fortifié. Il sera considéré en jeu que le mur d'enceinte de la ville fait le tour de tout le village, même s'il s'avère à certains endroits qu'il n'est représenté que par de la ficelle.

L'entrée et la sortie du camp ne peut se faire que par la porte principale ou par la porte arrière pour la récolte de composants (voir «**Porte arrière**», page 10). D'autres accès à l'extérieur pourront éventuellement être débloqués en jeu.

Le franchissement des murailles par autre chose qu'un accès en jeu entraînera immédiatement la mort du personnage.

Dans tous les cas, la durée maximum possible à l'extérieur du village est d'environ **30 minutes** (récoltes, chasse, combats, raid sur l'ennemi, etc.). Passé ce délai, le personnage est considéré comme pris et exécuté par l'ennemi assiégeant, sauf instruction contraire orga.

Pour des raisons de sécurité, seul un orga est autorisé à manipuler la porte principale (ouverture / fermeture).



PORTE PRINCIPALE

La porte aura des **points de structures (PS)** qui définissent la difficulté pour l'ennemi pour la briser. Plus la porte a de points de structure, plus grande sera la quantité nécessaire d'ennemis agglutinés devant la porte pour la briser. Il y aura des moyens en jeu pour améliorer la porte, pour la rendre plus résistante et donc augmenter ses PS.

L'ennemi aura aussi de son côté des moyens de réduire la résistance de la porte et faire baisser ses PS.

Une porte fortifiée étant lourde et difficilement manipulable, le nombre d'ouverture et de fermeture sera limité par des points d'usure (PU).

Il faudra donc:

- » Améliorer la porte (augmenter les PS max)
- » Réparer la porte après un assaut ennemis (Regagner les PS perdu)
- » Augmenter le nombre de manipulation possible (Gagner des PU)
- » Défendre la porte durant un assaut

L'amélioration, la réparation et l'usure seront expliquées plus amplement en jeu.

AMÉLIORER LA PORTE

De base, les **PS** maximum de la porte seront de **10**. La porte pourra être renforcée et voir ses **PS** maximum augmentés en réalisant des constructions avec des **bouts de bois spécifiques**. Ces bouts de bois et les plans vous seront fournis en jeu.

Les **PS** maximum et actuels seront indiqués en tout temps près de la porte.

Il sera également possible d'ajouter via ce même système, des **défenses** à la porte pour infliger des dégâts à l'ennemi lorsqu'ils utilisent des engins de siège.



RÉPARATION DE LA PORTE

Il sera possible de restaurer les **PS** perdu de la porte en trouvant et en ramenant à la porte des fagots de ces bouts de bois, représentant des matériaux de construction.

Si ces fagots sont attachés à d'autres objets (volumineux/lourd/encombrants...), ils ne peuvent pas être détachés: il faudra donc ramener le tout à la porte...

Ces bouts de bois pourront être utilisés pour ériger la plus haute construction possible, la hauteur déterminant le nombre de **Points de construction** gagnés selon un tableau de conversion.

USURE DE LA PORTE

L'usure représente le nombre de fois que la porte peut être manipulée avant d'être irrémédiablement bloquée dans sa dernière position.

La porte perd **1 point d'usure (PU)** à chaque ouverture et 1 point à chaque fermeture, peu importe qui provoque le mouvement (défenseurs ou assaillants). De fait, à chaque sortie de joueur (ouverture-fermeture), la porte perd **2 PU**. A chaque fois que les assaillants pénètrent dans le village, la porte perd également **1 PU**.

De base, la porte sera en mauvais état et aura **3 PU**.

On peut gagner des points d'usure supplémentaires via le même système en dépensant des Points de construction.

Les **Points de construction** obtenus en édifiant des tours doivent être dépensés immédiatement soit dans le réparation ou dans des points d'usures.



**SYSTÈME D'AMÉLIORATION =
AMÉLIORATION DES DÉFENSES OU AUGMENTATION DES PS MAX**

1. Reproduire une structure spécifique avec les bouts de bois fournis par un PNJ
2. Obtention d'un plan de construction
3. Remplir plan de construction

**SYSTÈME DE RÉPARATION =
RESTAURER LES PS PERDUS OU GAGNER DES PU**

1. Trouver des bouts de bois en jeu
2. Ramener l'objet, auquel les bouts de bois sont attachés, à la porte
3. Ériger la plus haute tour possible
(Hauteur = nombre de points de construction)
4. Faire valider la tour au moment souhaité
5. Obtention des Points de construction
6. Les Bouts de bois sont consommés et retirés du jeu
7. Dépenser immédiatement les points obtenus dans la réparation des **PS** et/ou **PU**

PLANIFIER UNE SORTIE

Les éclaireurs de la Guilde tiendront en temps réel un état des lieux de la menace extérieure immédiate autour du village. Ce degré de menace sera représenté sur une carte qui sera mise à jour à différents moments de la journée.



POUR POUVOIR ESPÉRER TENTER UNE SORTIE, IL FAUDRA :

1. rassembler une force d'hommes et de femmes armés au moins équivalente ou supérieure au degré de menace actuel dans la zone de combat délimitée près de la porte (battlebox). Plus l'équipement est lourd, plus le combattant apporte de force à l'expédition. Cette force doit être validée par un orga.
2. Nettoyer et sécuriser les abords immédiats de la porte en abattant les cibles spécifiques disposées aux alentours depuis les postes de tir autorisés.
3. Dépenser un point d'usure (PU) de la porte pour l'ouvrir (et un autre si elle est refermée).

Attention: seuls les aventuriers présents dans la battlebox au moment du comptage seront autorisés à passer la porte.

Les sorties peuvent durer jusqu'à **30 minutes environ**, sauf indication contraire orga. Au-delà, les aventuriers seront considérés comme capturés par l'ennemi et exécutés.

ASSAUT DE LA PORTE

Les ennemis vont tenter de pénétrer dans l'enceinte du village en enfonçant la porte principale uniquement.

SÉCURITÉ

- » Un orga doit être présent lors d'un assaut de la porte.
- » Seul un orga est autorisé à manipuler la porte (ouverture / fermeture).
- » Depuis les remparts, seuls des "rochers" peuvent être lâchés.
- » Il est interdit de tirer depuis les hauteurs.
- » Le tir de flèches et de nerfs n'est autorisé que depuis les lucarnes spécifiquement prévues à cet effet.



DÉROULEMENT D'UN ASSAUT

L'ennemi tentera de briser la porte.

Si le nombre d'assaillants est supérieur aux points de structure (**PS**), alors la porte cède automatiquement après qu'ils aient réussi à se compter à voix haute sans être interrompus.

Si le nombre d'assaillants est inférieur aux points de structure (**PS**), ils ne pourront pas entrer à moins d'affaiblir la porte par un autre moyen (engin de siège).

Les défenseurs auront à leur disposition des morceaux de rocher pour les lâcher sur les assaillants et perturber/intrompre la tentative d'assaut. Les "rochers" sont à manipuler comme s'ils étaient très lourds, que cela soit pour les mettre en place ou les lâcher sur l'assaillant.

5 défenseurs pourront aussi choisir d'absorber les dégâts infligés à la porte avec un engin de siège à la place de la porte en perdant chacun **1 PA** ou **PE** (total **5 PA/PE**) pour **1 PS**.

Pour cela, il faut qu'ils l'annoncent à l'orga référent et qu'ils posent chacun une épaule ou une main sur la porte pendant que le coup est porté.

Bien entendu, les défenseurs peuvent également choisir de planifier une sortie pour repousser les assaillants (voir «**Planifier une sortie**», page 6).

ASSAILLANT > PS & COMPTAGE RÉUSSI => PORTE QUI CÈDE

- » Moyens de défenses:
- » Lâcher des pierres depuis les remparts
- » Tirer des flèches/nerfs depuis les postes de tir prévus spécifiquement.
- » Absorber l'impact avec 5 guerriers (1 Impact = 1 dgts à chacun = 5 dgts)
- » Faire une sortie



RÉUSSITE DE L'ASSAUT - DÉFENSE DU VILLAGE (BATTLEBOX)

Si l'ennemi arrive à ouvrir la porte, il faudra défendre le village dans la **battlebox** située près de la porte. **Aucun combat n'est autorisé en-dehors de cet emplacement, que ce soit à la porte, dans le village ou les camps.**

Sitôt qu'un orga ouvre la porte et laisse l'ennemi entrer, les joueurs qui souhaitent combattre doivent déjà être présents dans la battlebox. Un orga annonce le début des combats. **Aucun combat n'est autorisé avant.**

- » Une fois les combats commencés, plus personne ne peut entrer.
- » Les morts et les blessés doivent sortir et tomber en-dehors de la battlebox.
- » Il est interdit d'empêcher quelqu'un de sortir de la battlebox mais **une fois sorti, il sera impossible de rentrer à nouveau.**
- » Dès qu'un camp ne possède plus de combattants en état de se battre dans la battlebox, la bataille est terminée.
- » Si les ennemis sont achevés dans cette dernière défense, tout va bien et il faudra réparer la porte au plus vite.
- » Si les ennemis viennent à bout des défenseurs, ils pénètrent dans le village.

PILLAGE DU VILLAGE

Lorsque les ennemis sortent vainqueurs de la battlebox, un signal sonore et/ou lumineux retentira et **tous les joueurs sans exception doivent passer en slow motion jusqu'à ce que l'ennemi quitte les lieux.** Les assaillants pourront se mouvoir normalement durant cette phase.

Il ne sera plus possible de combattre durant cette phase, même au ralenti.



Les joueurs qui sont à l'agonie durant cette phase peuvent commencer le décompte des 3 minutes dès la fin de la scène, sitôt que l'ennemi a quitté les lieux.

RÉSUMÉ DES ÉTAPES

1. Porte cède

2. Ultime défense dans la battlebox

- a. Être présent dans la battlebox lorsque la porte cède
- b. Début du combat annoncé par un orga = plus personne n'entre
- c. Sortir = sortie définitive (blessé/fouillard)

3a. Victoire des défenseurs :

- Réparer les dégâts

3b. Victoire assaillant :

- Signal Sonor/Lumineux = Slow Motion pour le village entier (excepté assaillant)
- Agonie de 3 min commence quand l'assaillant quitte les lieux.

Porte arrière

(zone de récolte)

Un accès à une zone de récolte de composants (minéraux/végétaux/animaux) sera possible par la petite porte sur le côté du village. Son accès sera réglementé par un membre de la Guilde de l'Union des Forestiers (PNJ).

Les règles inhérentes à la grande porte ne s'appliquent pas et il **ne sera pas possible** d'effectuer des **sorties à des fins militaires** par cet accès.



Jetons indices

Des jetons de différentes couleurs notés de divers caractères alphanumériques (combinaisons chiffres/lettres) seront disséminés dans le village. **Merci de ne pas les déplacer.**

Si vous en repérez un, vous pouvez retenir et rapporter son code (par ex : A1B15) au PC orga qui vous donnera en échange une information que votre personnage aura remarqué/vu/senti à cet endroit précis.

L'HYDRE

PLUSIEURS TÊTES UN SEUL CŒUR

contact : obscur@hydre.ch

www.hydre.ch

Règles de jeu du GN Obscur 1523

Version 1.0 – 16 août 2023