



Du 19 au 21 septembre 2025

RÈGLES ANNEXE N°3

GESTION DES REPAIRES DE BANDES L.I.M.

Version 3.0 – 25 février 2025

Chaque bande inscrite à Obscur dispose d'un repaire à Rattenheim qui constitue son quartier général, bien que n'existant pas réellement en jeu lors des opus d'Obscur.

Un GN organisé par

L'HYDRE
Plusieurs Titres Un Seul Game



SOMMAIRE

Sommaire	2
Introduction et concept général	3
Tour de jeu	4
Phases de jeu	4
1. Phase d'Initialisation	5
2. Phase de Développement	5
3. Phase d'Action	6
4. Phase de Résolution	6
5. GN	6
Bâtiments et extensions	7
Améliorer un bâtiment	8
Bâtiment endommagé	8
Raid, attaques et barricades	8
D4 action	9
Conclusion	10
FAQ	10
Agenda des phases de jeu 2025	12
Tableaux d'arborescence	13



INTRODUCTION ET CONCEPT GÉNÉRAL

Ce document a pour but de présenter et établir les règles liées au jeu des repaires. Pour toute question pratique, vous pouvez vous référer au [Guide d'utilisation \(L.I.M.\)](#).

Chaque bande inscrite à Obscur dispose d'un repaire à Rattenheim qui constitue son quartier général, bien que n'existant pas réellement en jeu lors des opus d'Obscur.

Ce repaire, ses modifications et ses améliorations ne seront donc accessibles et visibles que de manière virtuelle sur le site internet LIM (Larp IT Management).

La gestion des repaires vous permettra de dépenser les Écailles obtenues durant les GN en développant des bâtiments et extensions qui vous donneront des avantages réels en jeu. Ainsi, si votre repaire possède un Laboratoire Alchimique de rang 1 pour un GN, vous aurez droit à une potion commune en début de jeu. Un tableau d'arborescence des bâtiments disponibles est annexé à ce document.

Le jeu de gestion des repaires sera divisé en cinq phases, GN compris. Chaque phase permettra ses propres actions dans un temps donné, décidé par les orgas.

Tous les joueurs seront invités à se connecter à leur compte LIM afin de gérer leurs personnages, leurs moyens de paiements et rejoindre leur bande.

Toutefois, une seule personne par bande pourra effectuer les actions pour le repaire. Cet Intendant devra être communiqué aux orgas afin de se voir attribuer les droits y afférents (par défaut, l'intendant est le chef de bande).



Certaines informations, telles que le statut général du repaire, seront visibles par l'ensemble des joueurs sur le site internet. En revanche, de nombreuses données concernant votre repaire et votre bande demeurent privées et accessibles uniquement aux membres de votre bande.

LIM étant encore à l'état de bêta-test, nous vous remercions d'être compréhensifs et indulgents. Nous vous serions également très reconnaissants de nous faire part de vos éventuelles remarques et modifications à apporter afin que nous puissions l'améliorer progressivement.

Toutes nos équipes sont très fières et enthousiastes de vous présenter ce projet, et restent à votre disposition en cas de questions ou demandes éventuelles.

TOUR DE JEU

- » Un tour de jeu comprend les **5 phases** de jeu.
- » Il est accessible aux bandes et aux joueurs **inscrits** pour le prochain opus (GN).
- » Les dates des **phases de jeu** sont annoncées sur le site web et les différents canaux de communication officielle («Agenda des Phases de Jeu»).

PHASES DE JEU

La gestion des repaires est divisée en **5 phases** :

- 1.** Initialisation
- 2.** Développement
- 3.** Action
- 4.** Résolution
- 5.** GN



Chaque phase permet ses propres actions, dans un temps limité et annoncé à l'avance.

Le calendrier de chaque phase vous sera communiqué en temps voulu.

1. PHASE D'INITIALISATION

Cette phase de préparation permet aux orgas de créer les comptes des joueurs qui ont pris leur billet PJ pour le prochain opus, de configurer les repaires des bandes inscrites et de reporter les Écailles gagnées au GN précédent.

Les joueurs doivent ensuite nommer un **Intendant** pour chaque repaire et le communiquer aux orgas. C'est ce joueur qui sera chargé de saisir les actions des phases suivantes dans le système au nom de la bande.

Chaque nouvelle bande commence avec quelques Écailles qui lui permettent de faire son premier tour de jeu.

2. PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Durant la phase de développement, l'Intendant pourra, dans la limite des **écailles disponibles** à sa bande :

- » Acheter un/des bâtiments
- » Acheter une/des extensions de bâtiments
- » Améliorer un/des bâtiments
- » Réparer un bâtiment/extension endommagé

Voir chapitre **«Bâtiments et extensions», page 7**



3. PHASE D'ACTION

Cette phase permet à l'Intendant de **planifier une attaque** sur un autre repaire en choisissant un objectif :

- » Soit piller des ressources dans leur coffre de bande
- » Soit endommager ou détruire un bâtiment

Si la bande ne souhaite pas attaquer, elle peut choisir de **se barricader** dans son repaire.

Le résultat de la phase d'action sera découvert dans la phase suivante (Phase de Résolution).

Voir chapitre **«Raid, attaques et barricades», page 8**

4. PHASE DE RÉOLUTION

La Résolution permet aux orgas de **déterminer les conséquences** de la phase précédente et de les notifier à chaque repaire.

Les conséquences de cette phase seront appliquées en jeu, pendant le GN.

5. GN

Au début du GN, les bonus et avantages obtenus durant les phases précédentes seront remis à chaque bande dans leur **coffre de bande**.

Le GN permet à votre bande d'amasser **un maximum d'Écailles** pour le prochain tour de jeu.

ATTENTION ! À la fin du GN, il sera indispensable de placer dans votre coffre de faction toutes les ressources ou richesses acquises durant le jeu pour qu'elles soient créditées à votre repaire pour le prochain tour.



BÂTIMENTS ET EXTENSIONS

Chaque bande peut acheter pour son repaire, durant la phase de développement, les bâtiments et extensions disponibles ou proposés pendant ce tour de jeu.

Chaque bâtiment possède un certain nombre d'extensions possibles.

LES BÂTIMENTS

- » Le Quartier Général (QG)
- » La Forge
- » Le Marché noir
- » Le Laboratoire
- » La Bibliothèque
- » La Salle de combat
- » La Muraille
- » L'Auberge

LES EXTENSIONS

- » Le Dortoir
- » L'Armurerie
- » La Cuisine
- » L'Infirmierie
- » Le Stockage de ressources

Les conditions requises et le coût de chaque bâtiment et extension figurent sur les **«Tableaux d'arborescence», page 13**.

Chaque bâtiment ne peut être construit qu'**une seule fois**. Certaines extensions peuvent être construites en plusieurs exemplaires, dans la limite indiquée sur le tableau d'arborescence.

- Tous les repaires commencent, lors de leur première inscription à un GN, avec un **QG de rang 1**.
- Tous les bâtiments ont **4 rangs** (niveaux).
- Lors de l'achat, le **nouveau bâtiment est de rang 1**.

Les **effets des bâtiments ne sont pas cumulables**, chaque nouveau rang remplaçant les effets du rang précédent.



AMÉLIORER UN BÂTIMENT

- » Un bâtiment peut être **amélioré** durant la Phase de Développement.
- » Un bâtiment **nouvellement acquis ne peut être amélioré** durant le même tour de jeu.
- » Un bâtiment ne peut être **amélioré que d'un rang** par tour de jeu.
- » Un bâtiment ne peut **pas avoir un niveau plus élevé** que le QG.

BÂTIMENT ENDOMMAGÉ

Un bâtiment et ses extensions **peuvent être détruits ou endommagés** durant une attaque (phase d'action).

- » Le **QG de base** ne peut pas être endommagé ou détruit.
- » Un bâtiment ou une extension endommagés **peut être réparé** durant la phase de développement.
- » Le **coût de la réparation** est indiqué sur le tableau d'arborescence annexe.
- » Un bâtiment ou une extension détruits **devra être racheté** à nouveau.
- » Un bâtiment ou une extension dont **l'état** est endommagé ou détruit pendant de la phase GN ne donne **aucun bonus**.

RAID, ATTAQUES ET BARRICADES

Lors de la phase d'action, une bande peut **choisir d'attaquer** un autre repaire ou de **se barricader**.

Chaque repaire peut effectuer **une seule** de ces actions par tour de jeu.



ATTAQUER

En cas d'attaque, il faudra choisir une cible (un autre repaire) et un objectif:

- Tenter de **détruire** ou **endommager** un bâtiment ou une extension ou;
- Tenter de **piller** une ou plusieurs ressources ou objets présents dans le coffre d'une autre bande.

BARRICADER

Vous barricader signifie que votre bande reste dans votre repaire et que ses membres sont prêts à le défendre.

D4 ACTION

L'option que vous choisissez vous donne **un bonus** d'un D4 sur le résultat de cette action (« D4 action»). Le D4 Action représente l'investissement particulier des membres de votre bande sur cette action précise. Par exemple, si vous attaquez, la majorité des membres de votre bande ira à l'attaque, vous octroyant un bonus sur votre **attaque**.

Au contraire, si vous vous barricadez, tous vos membres restent défendre le repaire et vous obtenez un bonus d'un D4 sur votre **défense**.

Le D4 Action sera lancé par les orgas durant la phase de Résolution.

Le **résultat** d'une attaque ou d'un raid est calculé en soustrayant les points de défense aux points d'attaque + le D4 action éventuel.

- » Si cette valeur est **positive**, l'attaque ou le raid est un **succès**.
- » Si ce score est **nul** ou **négatif**, l'attaque ou le raid **échouent**.

En cas d'attaques de **plusieurs bandes** sur un même repaire, chaque attaque est résolue individuellement et le score de défense du



défendant reste identique.

Les **résultats** des raids seront visibles sur LIM, sur la page des raids, une fois qu'ils auront été résolus par les orgas. Il vous sera ainsi communiqué si des bâtiments ont été détruits ou endommagés, si des objets ont été obtenus ou perdus.

CONCLUSION

Le jeu de gestion des repaires a été créé pour permettre aux bandes de dépenser les Écailles obtenues contre des bonus pour les opus suivants.

La phase des attaques a été ajoutée afin d'enrichir les relations diplomatiques entre chaque bande, selon le jeu et la stratégie de chacune.

Ce jeu se veut comme faisant pleinement partie de l'expérience des opus Obscur et nous espérons que cette innovation vous plaira. N'hésitez pas à nous faire part de votre retour !

FAQ

QU'EST-CE QUE LIM?

LIM (LARP IT MANAGEMENT) est un système informatique développé par des membres de l'Hydre et qui permet de gérer différentes fonctionnalités utiles à un GN et à son scénario.

Vous l'avez peut-être déjà croisé sans le savoir sur des événements précédents de l'Hydre à des stades de développement différents (Aube, Obscur 1522, 1523, etc.)

Pour les opus d'Obscur, LIM est utilisé pour la gestion de la Mort ainsi que la



Gestion des Repaires, et permet de régler les consommations à la taverne via des bracelets équipés de puces RFID.

COMMENT CRÉER UN COMPTE LIM ?

Les comptes joueurs LIM seront créés par les orgas en temps voulu pour tous les joueurs inscrits au GN (billet PJ). Vos informations de connexions vous seront communiquées à l'adresse e-mail que vous avez renseignée lors de votre inscription via la billetterie.

POURQUOI AI-JE BESOIN D'UN COMPTE LIM ?

Tous les joueurs auront besoin d'**activer** leur compte **LIM** afin d'y **créer leur personnage** et ceux de remplacement au cas où il leur arriverait malencontreusement de mourir.

Il vous permet également d'accéder aux **informations secrètes** liées à votre bande, à son BG et à ses objectifs.

Le compte LIM vous permet également de suivre le **développement** de votre repaire, voire d'y agir durant les différentes phases de jeu si vous êtes Intendant.

COMMENT SONT DÉTERMINÉS LES RÉSULTATS D'UNE ATTAQUE OU D'UN RAID ?

Si une attaque réussit, les orgas vous communiqueront durant la phase de Résolution quels bâtiment ou extension ont été endommagés ou détruits. Il n'est pas possible pour les joueurs de choisir la cible d'une attaque.

De la même manière, lors d'un raid, il n'est pas possible de cibler un objet particulier. Le butin pillé sera communiqué par les orgas et mis en jeu durant le GN dans le coffre de bande.

MA BANDE A PARTICIPÉ À UN OPUS PRÉCÉDENT D'OBSCUR, MAIS NE POURRA PAS ÊTRE REPRÉSENTÉE AU SUIVANT, QUE SE PASSE-T-IL ?

Une bande absente à un opus ne pourra pas participer au tour de jeu.

Le contenu de son coffre de bande (Écailles, objets, composants, etc.) et le



développement de son repaire (bâtiments et extensions) sont conservés et seront réactivés en cas de participation à autre opus. Son repaire ne pourra pas être attaqué ou pillé.

Toutefois, les orgas se réservent le droit de supprimer les données d'une bande à tout moment, après avertissement préalable du responsable.

AGENDA DES PHASES DE JEU 2025

TOUR 1

ANNÉE 1524

Phases de jeu	Début	Fin
Initialisation	01.02.2025 (00h00)	16.03.2025 (23h59)
Développement	17.03.2025 (00h00)	23.03.2025 (23h59)
Action	24.03.2025 (00h00)	30.03.2025 (23h59)
Résolution	31.03.2025 (00h00)	06.04.2025 (23h59)

TOUR 2

ANNÉE 1525

Phases de jeu	Début	Fin
Initialisation	07.04.2025 (00h00)	15.06.2025 (23h59)
Développement	16.06.2025 (00h00)	22.06.2025 (23h59)
Action	23.06.2025 (00h00)	29.06.2025 (23h59)
Résolution	30.06.2025 (00h00)	18.09.2025 (23h59)
GN	19.09.2025 (00h00)	21.09.2025 (23h59)



TABLEAUX D'ARBORESCENCE

QUARTIER GÉNÉRAL

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Coût de construction	0	10	20	30
Coût de réparation	0	3	6	9
Extensions possibles	1	2	3	4
Effet 1	1 attaque	1 attaque	1 attaque	1 attaque
Effet 2	1 défense	1 défense	1 défense	1 défense
Effet 3		+ 1 lanterne en début de jeu	+ 1 lanterne en début de jeu	+ 2 lanternes en début de jeu
Effet 4	10 pièces de cuivre en début de jeu	3 pièces d'argent en début de jeu	6 pièces d'argent en début de jeu	9 pièces d'argent en début de jeu

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Dortoir	Armurerie	Cuisine	Infirmierie	Stockage de ressources
Prérequis	Aucun	Forge rang 1	Aucun	Laboratoire alchimique rang 1	Aucun
Coût de construction	10	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3	3
Nbr max	2	1	2	1	4
Effet 1	Nbr max de PJ de la bande augmenté de 2	1 attaque	3 composants animal communs en début de jeu	1 défense	Stock jusqu'à 10 ressources
Effet 2	-	-	3 composants végétal communs en début de jeu	-	-



FORGE

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	QG rang 1	QG rang 2	QG rang 3	QG rang 4
Coût de construction	10	20	30	40
Coût de réparation	3	6	9	12
Extensions possibles	1	2	3	4
Effet 1	1 défense	1 défense	1 défense	2 défense
Effet 2		1 attaque	2 attaque	2 attaque

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Matériaux de qualité supérieure	Outils de forge améliorés	Bureau des fournisseurs	Forge du Corps des Artisans (Guilde)
Prérequis	Aucun	Aucun	Aucun	QG rang 2
Coût de construction	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3
Nombre maximum	2	2	2	1
Effet 1	1 défense	1 attaque	3 composants minéral communs en début de jeu	3 écailles en début de jeu
Effet 2	-	-	2 composants minéral rares en début de jeu	La Guilde vous doit une faveur



MARCHÉ NOIR

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	Laboratoire alchimique rang 1	Laboratoire alchimique rang 1 ET forge rang 1	Laboratoire alchimique rang 2	Laboratoire alchimique rang 2 ET forge rang 2
Coût de construction	15	30	45	60
Coût de réparation	3	6	9	12
Extensions possibles	1	2	3	4
Effet 1	4 pièces d'argent en début de jeu	8 pièces d'argent en début de jeu	12 pièces d'argent en début de jeu	16 pièces d'argent en début de jeu
Effet 2	-	-	-	-

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Mécène	Etal du dealer de poussière d'étoile	Etal du receleur	Etal du contrebandier	Etal du braconnier
Prérequis	Marché noir rang 2	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Coût de construction	10	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3	3
Nombre maximum	1	1	2	2	2
Effet 1	10 pièces d'argent en début de jeu	20 pièces d'argent en début de jeu	10 pièces d'argent en début de jeu	1 potion commune en début de jeu	1 composant rare en début de jeu
Effet 2	Une info en début de jeu	-1 lanterne en début de jeu			



LABORATOIRE ALCHEMIQUE

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	QG rang 1	QG rang 2	QG rang 3	QG rang 4
Coût	10	20	30	40
Coût de réparation	3	6	9	12
Extension possible	1	2	3	4
Effet 1	1 potion commune en début de jeu	2 potions communes en début de jeu	2 potions communes en début de jeu	2 potions communes en début de jeu
Effet 2	-	-	1 potion rare en début de jeu	2 potions rares en début de jeu

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Fourniture de l'Union des Forestiers (Gilde)	Fournisseur d'ingrédients communs	Fournisseur d'ingrédients rares
Prérequis	QG rang 2	Aucun	Aucun
Coût de construction	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3
Nombre maximum	1	2	2
Effet 1	1 composant très rare en début de jeu	2 composants communs en début de jeu	2 composants rares en début de jeu
Effet 2	Vous devez une faveur à la Gilde	-	-



BIBLIOTHÈQUE

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	QG rang 1	QG rang 2	QG rang 3	QG rang 4
Coût	10	20	30	40
Coût de réparation	3	6	9	12
Extension possible	1	2	3	4
Effet 1	Informations communes disponibles	Informations communes disponibles	Informations rares disponibles	Informations rares disponibles

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Département de biologie	Département de la religion	Département d'histoire	Département d'anthropologie	Département des sciences
Prérequis	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Coût	10	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3	3
Nombre maximum	1	1	1	1	1
Effet 1	Permet d'obtenir en début jeu une info précise sur faune ou flore	Permet d'obtenir en début jeu une info précise sur l'histoire des religions et de leurs pratiques	Permet d'obtenir en début jeu une info précise sur les temps anciens, depuis la création du monde jusqu'à nos jours	Permet d'obtenir en début jeu une info précise sur les peuples et de leurs us et coutumes	Permet d'obtenir en début jeu une info précise sur les sciences modernes comme la vapeur, la médecine, la divination, ...
Effet 2	-	-	-	-	-



SALLE DE COMBAT

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	QG rang 1	QG rang 2	QG rang 3	QG rang 4
Coût	10	20	30	40
Coût de réparation	3	6	9	12
Extension possible	1	2	3	4
Effet 1	1 attaque	2 attaque	3 attaque	4 attaque

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Armures d'entraînement	Instructeur en siège	Instructeur en sabotage	Armes d'entraînement
Prérequis	Forge rang 1	Aucun	Salle de combat rang 3	Forge rang 2
Coût	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3
Nombre maximum	2	1	1	2
Effet 1	-1 défense adverse	-2 défense adverse	Bonus de défense des murailles adverses = 0	2 attaque
Effet 2	-	-	-	-



MURAILLES

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	QG rang 1	QG rang 2	QG rang 3	QG rang 4
Coût	10	20	30	40
Coût de réparation	3	6	9	12
Extension possible	1	2	3	4
Effet 1	1 défense	2 défense	3 défense	4 défense

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Tour de guet	Pièges	Canons	Balistes
Prérequis	Muraille rang 3	Aucun	Laboratoire alchimique rang 1	Forge rang 1
Coût	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3
Nombre maximum	1	2	1	2
Effet 1	Bonus attaque salle de combat adverse = 0	2 défense	-2 attaque adverse	-1 attaque adverse
Effet 2	-	-	-	-



AUBERGE

BÂTIMENT PRINCIPAL

Rang	1	2	3	4
Prérequis	QG rang 1	QG rang 2	QG rang 3	QG rang 4
Coût	10	20	30	40
Coût de réparation	3	6	9	12
Extension possible	1	2	3	4
Effet 1	1 boisson gratuite	2 boissons gratuites	3 boissons gratuites	4 boissons gratuites

EXTENSIONS

Nom de l'extension	Chambre de la Guilde	Salle de jeu	Fournisseur de vivres	Chambre des voyageurs
Prérequis	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Coût	10	10	10	10
Coût de réparation	3	3	3	3
Nombre maximum	1	1	2	4
Effet 1	3 écailles en début de jeu	2 pièces d'argent / rang d'auberge en début de jeu	2 composants animal rares en début de jeu	3 pièces d'argent en début de jeu
Effet 2	La Guilde vous doit une faveur	-	2 composants végétal rares en début de jeu	-



Contact : info@obscur.ch
www.hydre.ch

Règles de jeu du GN Obscur 1525
Version 3.0 – 25 février 2025