



Du 19 au 21 septembre 2025

# RÈGLES ANNEXE N°3

**GESTION DES REPAIRES DE BANDES L.I.M.**

Version 3.2 – 24 avril 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 Caen



---

# SOMMAIRE

---

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



---

# 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              |                    |                    |
|---------------------|--------------------|--------------------|
| PREMIER TOUR DE JEU |                    |                    |
| 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               |                    |                    |
|----------------------|--------------------|--------------------|
| DEUXIÈME TOUR DE JEU |                    |                    |
| 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<br>ET forge rang 1 | Laboratoire alchimique rang 2      | Laboratoire alchimique rang 2<br>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 (Guilde) | Fournisseur d'ingrédients communs    | Fournisseur d'ingrédients rares    | Transformation d'ombrepierre raffinée                                                                                  |
|----------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Prérequis            | QG rang 2                                     | Aucun                                | Aucun                              | Aucun                                                                                                                  |
| Coût de construction | 10                                            | 10                                   | 10                                 | 10                                                                                                                     |
| Coût de réparation   | 3                                             | 3                                    | 3                                  | 3                                                                                                                      |
| Nombre maximum       | 1                                             | 2                                    | 2                                  | 1                                                                                                                      |
| Effet 1              | 1 composant très rare en début de jeu         | 2 composants communs en début de jeu | 2 composants rares en début de jeu | Si la bande possède de l'ombrepierre, cette extension permet de la transformer en ombrepierre raffinée en début de jeu |
| Effet 2              | Vous devez une faveur à la Guilde             | –                                    | –                                  | –                                                                                                                      |





# 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<br>Guilde           | Salle de jeu                                             | Fournisseur de<br>vivres                         | Chambre des<br>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<br>de jeu     | 2 pièces d'argent /<br>rang d'auberge en<br>début de jeu | 2 composants<br>animal rares en<br>début de jeu  | 3 pièces d'argent<br>en début de jeu |
| Effet 2            | La Guilde vous doit<br>une faveur | –                                                        | 2 composants<br>végétal rares en<br>début de jeu | –                                    |



Contact : [info@obscur.ch](mailto:info@obscur.ch)  
[www.hydre.ch](http://www.hydre.ch)

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