



DU 19 AU 21 SEPTEMBRE 2025

RÈGLES DE JEU

Version 3.0 – 31 juillet 2025

Voici les règles générales 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
Puissons Tires Un Seul Coton



SOMMAIRE

Sommaire	2	Bénédictions	21
Généralités sur le jeu	3	Jeu de ville	21
Création et mort de votre personnage	3	Coffre de bandes	21
Quelques précisions sur la sécurité	5	Vol à la tire	22
Feuille de personnage	5	Crochetage	23
Règles de combat	6	Baston !!!	24
Généralités sur le combat	6	Guilde et quêtes	25
L'Agonie	7	Lanternes de bandes	26
L'Endurance	8	Artisanat et récolte	28
Les Armures	8	Lieu de récolte	28
Les Armes	10	Système de classification	29
Coups valides et interdits	12	Artisanat	30
Les Soins	13	Récolte de l'Ombrepierre	30
Les poisons	13	F.A.Q.	31
Se mettre hors jeu	14		
Mots-clés importants	15		
Corps à corps parlé	17		
Mécaniques de jeu spécifiques	19		
Le Comptoir	19		
Monnaie et Écailles	20		



GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU

La saga **Obscur** se veut inspirée par la Dark & Low Fantasy. Dans cet univers, la magie est presque inaccessible au commun des mortels, et la chair est faible : tout le monde est vulnérable aux blessures, physiques comme mentales. Il y a des dieux, des croyances et des savoirs obscurs qui marquent de leur corruption les corps et les âmes. Il y a aussi des champions et des gens qui vouent leur vie à une cause plus ou moins juste, mais l'on n'y trouve pas de héros, car les gens (surtout les naïfs) meurent vite et jeunes. Ceux qui survivent ont tous traversé des épreuves difficiles et ont dû enterrer nombre de proches et amis.

MODIFICATION DES RÈGLES DANS OBSCUR

Plusieurs règles ont été adaptées depuis le dernier opus. Veuillez lire attentivement ce livret pour en prendre connaissance.

Celles-ci sont marquées avec : 

CRÉATION ET MORT DE VOTRE PERSONNAGE

1. Renseignez-vous sur le monde, trouvez quelques amis et montez votre bande ainsi que votre personnage et sa famille : définissez vos noms, vos origines, vos occupations, vos costumes, votre équipement, votre caractère, vos opinions, motivations à court et long terme, vos traits de force et de faiblesse, ce pour quoi vous êtes prêts à risquer votre vie...
2. Votre personnage sera sûrement blessé et a de grandes chances de



mourir. Si cela vous arrive, ne vous formalisez pas trop : c'est le jeu. Faites en sorte que votre personnage vende chèrement sa peau, jouez les blessures et son agonie, cela fait partie du jeu. Vous tenterez d'être plus prudents la prochaine fois.

3. Si vous mourez, rendez-vous dans les limbes. Vous y perdez les objets de jeu acquis, mais vous pourrez revenir dans le jeu avec un autre personnage. Changez un peu votre costume, vous pouvez jouer une nouvelle recrue qui a fraîchement rejoint la bande. N'oubliez pas que vous incarnez un autre personnage, et que vous n'avez donc aucune idée de comment votre précédent personnage est mort.

TROIS CONCEPTS SIMPLES ET QUELQUES PRÉCISIONS AFIN D'HARMONISER LE JEU

- » **Respect** : Toutes vos actions doivent respecter les autres participants, le matériel et l'environnement.
- » **Conviction** : Quand vous tentez des actions en jeu (vous battre, convaincre, contacter les esprits, incarner un rôle de champion ou un druide...), les autres joueurs ont le droit d'évaluer et d'interpréter librement les résultats de ce que vous tentez.
- » **Cohérence** : Selon la nature de votre personnage et son statut social (esclave en inanition, guerrier vétéran, vieux druide, marchand nomade...), son équipement (nu ou couvert d'armures, armé d'un gourdin ou d'une grande hache...), sa situation matérielle (touché par une dague dans une faille de l'armure, mitraillé de projectiles, attaqué dans le dos...) et psychologique (vous êtes dans le combat de votre vie ou dans une simple rixe sans grand enjeu), et surtout la conviction des gestes de vos partenaires de jeu, vous allez, en usant de bon sens, choisir vos actions et réactions. N'oubliez jamais que c'est à travers un partenariat avec les autres joueurs que vous tentez de tisser la trame de votre propre



aventure et par là même, que vous participez à celle des autres dans une optique d'échanges mutuels. Dans ce contexte, votre propre égo, l'adrénaline et l'esprit de compétition sont vos pires ennemis.

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LA SÉCURITÉ

Comme dans la vie de tous les autres jours, aucune action dangereuse ou illégale devant la loi n'est autorisée. Si vous avez un doute sur un acte, ne le faites pas et consultez les ouvrages de lois adéquats.

Un manquement à la loi n'est pas du ressort des organisateurs ou des joueurs, mais de la police et de la justice. Nous sommes là pour jouer ensemble durant le temps de l'événement. En ce qui concerne le jeu à proprement parler, il y a des règles de jeu qui s'appliquent, elles aussi, à tout le monde.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Téléchargez, imprimez et complétez avant le jeu votre feuille de personnage. Vous devrez la garder sur vous pendant la durée du jeu. Vous pourrez créer votre personnage sur notre plateforme LIM accessible depuis notre site web.



RÈGLES DE COMBAT

GÉNÉRALITÉS SUR LE COMBAT

Les règles énoncées ici sont valables pour tous les joueurs et les humains. Certaines races ne suivront pas ces règles. Ne vous étonnez donc pas si certains PNJ ou créatures non humaines ne réagissent pas de la même manière que vous à certains effets.

- » Les joueurs possèdent tous des points d'Endurance (**E**) qui représentent la capacité de leur personnage à encaisser physiquement les coups ou à résister à certains effets (voir « **L'Endurance** », page8).
- » Les armures rajoutent des points d'Armure (**A**), selon leur type (voir « **Les Armures** », page8).
- » En cas de coup valide reçu, toutes les armes infligent 1 Point de Dégâts (**D**) (voir « **Les Armes** », page10).
- » Lorsqu'un joueur subit 1 Dégât (**D**), on commence par d'abord décompter l'Armure (**A**) puis l'Endurance (**E**).

Notez que **les flèches, les projectiles d'armes à feu et les armes à deux mains** sont **perforants** et ne tiennent pas compte de l'armure (**A**). Elles infligent donc directement une perte d'Endurance (**E**).

Lorsqu'un joueur perd de l'Armure (**A**), c'est son équipement qui encaisse à sa place, et il nécessite des réparations avant de pouvoir à nouveau offrir de la protection.

Lorsqu'un joueur perd de l'Endurance (**E**) sans tomber à zéro, il est considéré comme **Blessé**. Si son Endurance (**E**) tombe à zéro, le joueur est considéré comme à l'**Agonie**.



L'AGONIE

Si vous êtes à l'Agonie, sortez immédiatement de la mêlée et tombez à terre dans un coin où personne ne vous marchera dessus.

À l'**Agonie**, vous pouvez rester au sol ou ramper sur quelques mètres. Le joueur oscille entre inconscience et douleur. Il est important de jouer l'Agonie, ce qui veut dire gémir de douleur et appeler à l'aide de temps en temps.

L'état d'**Agonie** perdure jusqu'à ce qu'un autre personnage pratique des soins ou que l'agonisant reste **plus de 3 minutes sans recevoir de soin, auquel cas le personnage meurt.**

Il y a cependant d'autres moyens de voir son personnage mourir :

- » Après un procès et une exécution publique.
- » Pendant un soin qui tourne mal (à votre bon vouloir).
- » Se fait achever avant la fin de l'agonie.

ACHEVER D'AUTRES JOUEURS

On peut achever un joueur tombé au sol qui est à l'agonie. Un joueur tombe à l'agonie quand son endurance tombe à 0. Il est également possible d'achever un joueur directement sans lui faire perdre ses points d'endurance quand ce dernier est inconscient (assommé, drogué...) Lorsque vous achevez un autre joueur ou PNJ, veuillez ensuite en informer votre référent Orga.

IMPORTANT : Achever un joueur et même un PNJ n'est pas un acte anodin et doit apporter quelque chose au jeu. Ainsi, un carnage gratuit ne sera pas toléré. Si vous devez achever quelqu'un, assurez-vous que cela soit fait dans une scène mémorable et non un assassinat WC avant que votre cible aille se coucher.

Ne tranchez pas la gorge, car même si cela est digne d'un film, le joueur apprécie moins les marques rouges à son cou.



L'ENDURANCE

Au début du jeu, tous les joueurs ont **3 points d'Endurance (E)** et un **seuil maximum d'Endurance à 3**. Il est possible d'augmenter son **seuil maximum** d'Endurance de plusieurs manières, comme avec des objets magiques par exemple (potions, amulettes, etc.). Néanmoins, dans tous les cas, **le seuil maximum ne dépassera jamais 6**.

Pour augmenter le seuil maximum, il vous faut obligatoirement un objet ou un effet qui **RAJOUTE** de l'Endurance. Si un objet ou un effet **RESTAURE** de l'Endurance, votre **seuil maximum** reste inchangé, mais vous êtes soigné d'un certain nombre de points d'Endurance.

LES ARMURES

PROTECTION TRÈS LÉGÈRE: 1A

Vous avez uniquement votre torse protégé ou quelques petites parties d'armures.

Plastron cuir, gambison, avant-bras, jambières, etc.

PROTECTION LÉGÈRE: 2A

Vous avez uniquement votre torse protégé et quelques renforts disparates sur vos membres. *Plastron et protection d'avant-bras/jambes en cuir rigide ou métal. Gambison et quelques bouts d'armure aux avant-bras ou jambes.*

PROTECTION MOYENNE: 3A

Votre torse, votre dos et vos 4 membres sont protégés avec divers types d'armures solides. Votre torse doit être protégé par du métal ou du cuir rigide, idéalement sur un gambison. *Plastron en cuir rigide ou métal, jambière et avant-bras en cuir ou métal, haubert de maille et/ou un peu de plaque, etc.*



PROTECTION LOURDE: 4A

Vous êtes une boîte de conserve. Votre torse, votre dos et vos 4 membres sont protégés avec une armure qui ressemble à du métal. *Plaques ou mailles, idéalement sous un gambison. Plaques au torse et aux bras ainsi que jambière en métal, pantalons de mailles, cuir uniquement toléré à quelques endroits.*

CASQUE: +1A

C'est important de protéger votre tête ! Un casque en **métal** protège des actions « **Assommer** ».

HÉRAULT: +10A ET +2E

Vous êtes le porteur de la fureur ou de la parole divine. Seuls un organisateur ou un PNJ peuvent vous accorder le statut de Hérault qui sera représenté par **une cordelette blanche fournie** par nos soins.

Vous êtes une boîte de conserve avec **double couche d'armure et casque**. Votre **torse, dos, têtes et vos 4 membres** sont protégés avec du métal et d'autres couches d'armure. Vous avez du gambison et/ou de la maille en plus de votre armure lourde pour protéger la plupart de vos jointures. Vous ne pouvez pas courir plus de quelques mètres à cause du poids de votre armure.

Donc au final vous avez **+2E** et un total de **10A** sur le champ de bataille. Bien que votre statut de Hérault soit conservé pour toute la durée du GN, l'Endurance et l'Armure supplémentaires sont accordées uniquement sur le champ de bataille lorsque vous avez votre équipement complet.



LES ARMES

BOUCLIERS

Les boucliers permettent de parer et de dévier les coups des armes de corps à corps, des armes de trait et des armes de lancer. Ils doivent toujours être portés à une main. Un mini bouclier de jambe ou de bras qui n'utilise pas une main est considéré comme une pièce d'armure.

Un bouclier n'est pas une arme et ne peut en aucun cas être utilisé pour porter une attaque qui inflige des dégâts. Un coup porté sur un bouclier n'occasionne pas de dommage à son porteur même si les dégâts sont **Perforants**. La seule exception est pour les armes à feu (voir « **Armes à feu** », page11).

ARMES DE LANCER

Les armes de lancer regroupent les armes ne comportant aucune partie rigide et au diamètre supérieur à 5 centimètres.

ARMES D'HAST

Les armes d'hast regroupent les armes blanches composées d'une tête métallique montée sur une hampe, le tout mesurant entre 161 et 220 cm. Il peut s'agir par exemple de lance ou de bâton.

ARMES À UNE MAIN

Les armes à une main regroupent toutes les armes pouvant être maniées à une seule main, d'une taille comprise entre 30 et 130 cm (garde et pommeau compris).



ARMES DE TRAIT

Les armes de trait sont les arcs et les arbalètes. Leurs munitions ne peuvent en aucun cas être utilisées en combat sans être tirées par leur lanceur.

Envers toutes les cibles, leur dégât est considéré comme **Perforant**, c'est-à-dire qu'elles diminuent directement d'un point l'Endurance (**E**) sans affecter les points d'armures. Nous vous demandons dans la mesure du possible de ramasser la flèche qui vous a touchés et de la tenir d'une main contre vous, le temps que vous puissiez l'extraire et jouer une potentielle hémorragie. Notez que si le projectile touche un bouclier, la cible ne subit aucun dégât.

ARMES À DEUX MAINS

Il peut s'agir d'une épée, d'une masse, d'un marteau ou d'une hallebarde. Ces armes se manient exclusivement à deux mains, sans aucun bouclier. Elles ont une taille comprise entre 130 et 180 cm (garde et pommeau compris). Nous vous demandons de manier de telles armes relativement lentement. Envers toutes les cibles, leur dégât est considéré comme **Perforant**, c'est-à-dire qu'elles diminuent directement d'un point l'Endurance (**E**) sans affecter les points d'armures.

ARMES À FEU

Pistolets, mousquets, arquebuses et autres tromblons et bombardes à main. Leur efficacité est très relative. Si leur système est à **pétards**, la victime joue un impact sans réel dégât avec un effet de recul (un ou deux pas de recul).

Si un **projectile est tiré** (uniquement de type Nerfs, balle en mousse, inoffensif pour les yeux, etc.), la cible subit **1D Perforant**, c'est-à-dire qu'elles diminuent directement d'un point l'Endurance (**E**) sans affecter les points d'armures. Notez que si le projectile touche un bouclier, la cible subit quand même un dégât **Perforant**.



Si l'arme a un système de pétard **ET** un projectile est tiré, les deux effets sont cumulés. La victime jouera donc un effet de recul et subira **1D Perforant**.

COUPS VALIDES ET INTERDITS

COUPS VALIDES

Pour être valide, un coup doit impérativement **être retenu** : un coup qui fait mal ne compte pas, signalez-le à votre adversaire verbalement ou d'un pouce vers le bas. Un coup doit aussi **être armé** pour être valide : entre chaque coup porté, la pointe de votre arme doit dépasser au moins vos épaules ou vos hanches. Les coups mitraillettes ne comptent pas, rien, nada, zéro.

COUPS INTERDITS

- » Tout coup porté avec autre chose qu'une arme qui a passé le check arme des organisateurs. Un bouclier ne doit jamais être utilisé pour donner des coups.
- » Saisir, entraver une personne ou son équipement incluant ses armes et son bouclier.
- » Frapper des coups d'estoc (avec la pointe).
- » Frapper avec autre chose que la lame ou la tête d'une arme homologuée.
- » Frapper avec un angle supérieur à 45° de haut en bas ou de bas en haut.
- » Frapper la tête, les parties génitales, la poitrine chez les femmes.
- » Tirer ou lancer avec un angle supérieur à l'horizontale une arme de lancer ou une flèche (pas de tir en cloche svp).



LES SOINS

Le bandage n'est pas un craft. **Toute personne possédant 1 bandage, peut pratiquer les 1^{ers} soins.** Assurez-vous donc d'avoir suffisamment de bandages dans votre faction.

1^{ERS} SOINS : Appliquer 1 bandage met un terme à l'agonie dû à des blessures et **restaure** 1 point d'Endurance (E) en 15 min. **Attention, ils sont non cumulables. Un bandage ne peut pas être appliqué à soi-même.**

Pour appliquer de nouveau un bandage, il faut que le joueur subisse de nouvelles blessures.

Lors d'une **Blessure Critique** (Coup spécial PNJ), le premier soin permet uniquement de prolonger l'agonie à 15 min, mais un **soin critique (Objet de craft spécial)** est nécessaire pour sauver le blessé.

Pour récupérer les autres points d'endurance perdus, il faut des objets de soins plus avancés, comme le cataplasme ou la potion de soin à fabriquer à l'atelier.

POISON : Les soins sont inefficaces en cas d'**Empoisonnement**. Seul un **Antipoison** permet de sauver la personne.

LES POISONS

Il peut arriver à tout le monde d'être **Empoisonné**. Une créature maléfique aux épines venimeuses ou un rival qui vous a versé une fiole de poison dans



votre bière, c'est vite arrivé...

Il existe à votre connaissance 3 sortes de poisons :

- » **POISON DE NIVEAU 1** : Dois être ingéré et mets la cible immédiatement à l'**Agonie**. Aucun bandage ou soin ne pourra sauver le malheureux. Seul un Antipoison du même niveau (1) ou supérieur permet de le sauver.
- » **POISON DE NIVEAU 2** : Dois être ingéré et mets la cible immédiatement à l'**Agonie ET inconscient**. Seuls les symptômes physiques de l'empoisonnement persistent. Aucun bandage ou soin ne pourra sauver le malheureux. Seul un Antipoison du même niveau (2) ou supérieur permet de le sauver.
- » **AUTRES** : Et il existe à Malterre de nombreuses créatures et plantes qui sont toxiques ou vénéneuses. Leurs effets et leur puissance varient d'une espèce à l'autre.

Les potions ou les kits de base des poisons doivent s'ingérer. Il n'est pas possible d'en appliquer sur des armes. De plus, une potion ou un kit de base empoisonne une seule personne s'il l'ingère en intégralité. Il n'est donc pas possible d'empoisonner les tonneaux de la taverne si facilement !

SE METTRE HORS JEU

MAINS SUR LA TÊTE, BRAS CROISÉS SUR LE TORSE OU ARME LEVÉE TENUE À L'ENVERS

Ceci signifie que l'on se met hors-jeu, donc que vous ne prenez plus part au jeu ou que les autres doivent vous ignorer. De fait, lorsque vous vous mettez hors-jeu, les autres participants vont se comporter comme si vous étiez invisibles pour leur personnage. Si un organisateur vient communiquer avec vous, il convient de vous mettre hors-jeu. Si vous vous sentez mal ou que pour toute



autre raison vous voulez quitter une scène, vous pouvez vous mettre hors-jeu à tout moment. En cas de soucis, venez voir un organisateur, ils sont toujours là pour vous écouter et amener des solutions.

Quand vous entendrez l'annonce « STOP JEU », tout le monde s'arrête immédiatement, lève son arme en l'air et reste attentif à son environnement.

MOTS-CLÉS IMPORTANTS

Ces annonces se font généralement avant de porter le coup et peuvent se faire en pleine bataille. Notez que ce n'est pas l'arme qui fait l'effet, mais bien le personnage par sa force ou par magie. Néanmoins, pour avertir les joueurs, certains PNJ porteront des tissus de couleurs sur leurs armes. **Les annonces peuvent cibler une seule personne ou une zone**, ces dernières ayant un effet **jusqu'à 10 m autour du PNJ**.

« BRISE » — GROS TISSU ROUGE

Signifie que le bouclier ou l'arme touchée par la personne usant de ce mot-clé n'est plus utilisable par son porteur jusqu'à ce qu'un forgeron compétent s'occupe des réparations. Si le « Brise » touche une partie de votre corps, la totalité de vos points d'armure tombe immédiatement à 0A. Un **Brise** n'occasionne pas de dégâts à l'Endurance (E). **Attention : Une arme à 2 mains fait d'office des dégâts perforants. Une attaque « Brise » sera annoncée ou signalée avec le tissu rouge et détruira le matériel touché.**



« **CRITIQUE** » — **GROS TISSU NOIR**

Signifie que le coup valide que vous recevez est **critique** et vous met immédiatement à l'**Agonie**. Il détruit aussi en passant l'armure, le bouclier et l'arme que vous portez. Soigner cette blessure nécessitera au moins une heure de role play et des médecins compétents. Sans un traitement de la blessure critique spécifique dans l'heure, le personnage meurt.

« **ASSERVI** » — **CIBLE INDIVIDUELLE** — **GROS TISSU BLEU** **ATTACHÉ AU JOUEUR SI ASSERVI EN PERMANENCE**

Signifie que votre personnage est dominé par la volonté d'une tierce personne qui vous désigne du doigt et vous annonce « Asservi ». Cette dernière pourra vous donner des ordres simples sur le champ de bataille, ou prendre son temps pour vous expliquer des choses complexes. Les effets de l'asservissement s'arrêtent si vous tombez à l'Agonie, que vous êtes inconscient ou que l'on vous lance un sort de Bénédiction.

« **EMPOISONNÉ** » & « **ZONE D'EMPOISONNEMENT** » — **GROS TISSU VERT** **ATTACHÉ AU PNJ**

Ces zones/effets sont accompagnés par des explications scénaristiques qui expliquent le genre d'empoisonnement que vous avez subi avec leurs effets et peut-être même un moyen de guérison. Cela signifie que le personnage est empoisonné au touché, ou en présence d'un objet ou d'une zone.

« **TERREUR** » & « **ZONE DE TERREUR** » — **GROS TISSU ROSE** **ATTACHÉ AU PNJ**

Si vous entendez un PNJ crier « Zone de Terreur », ou qu'un PNJ vous désigne du doigt et vous annonce « Terreur », votre personnage est gagné par la Terreur et il s'enfuit au plus vite. Vous tentez de sortir du champ de vision de la source de votre Terreur, et par la suite de vous tenir à bonne distance tant que vous n'avez pas eu l'occasion de boire un coup de « Gnole » (craft à l'Atelier).



« FOLIE » & « ZONE DE FOLIE » — GROS TISSU JAUNE ATTACHÉ AU PNJ

Si vous entendez un PNJ crier « Zone de Folie » ou qu'un PNJ vous désigne du doigt et vous annonce « Folie », votre personnage est gagné par la Folie et qu'il s'enfuit au plus vite et ne peut plus tenir de propos cohérents avant que quelqu'un passe 10 minutes à le réconforter avec de la « Gnole » (craft à l'Atelier). Vous tentez de sortir de vue de la source de votre Folie et de rentrer à votre campement tout en délirant.

CORPS À CORPS PARLÉ

Corps à corps parlé s'effectue uniquement lorsque les protagonistes ne sont pas en état de « guerre », c'est-à-dire lorsqu'ils n'ont pas leurs épées sorties du fourreau, levées vers l'ennemi, prêtes à frapper.

« BASTON »

Annonce une volonté de début de corps à corps non armé et simulé entre plusieurs personnes. Ceux que cela intéresse s'avancent et relèvent le défi, les autres s'écartent aussi vite que possible. Les protagonistes se trouvent aussi une zone dénuée de mobilier ou d'objets dangereux pour se battre (voir « **Baston!!!** », page24).

« ASSOMME »

Effectué à **une personne**, la victime doit **être prise par surprise**. On lui tape doucement le dos (jamais la tête) avec une arme contondante en mousse tout en disant « Assomme ».

La victime qui est assommée, se réveille en cas de douleur (coups) ou volonté manifeste d'un autre joueur/PNJ de le réveiller. Durant le temps où elle est assommée, elle n'entend pas ou ne voit rien de ce qui se passe dans son environnement immédiat ou lointain.



La victime peut être **déplacée** : elle doit être soutenue par **deux personnes**, si elle est inconsciente la victime doit suivre sans un mot ses ravisseurs. Pour ce faire, ces derniers doivent garder chacun une main sur l'épaule de la victime, ce qui représente ainsi le fait qu'elle soit « sous contrôle » physiquement.

Un casque en métal digne de ce nom vous protégera de ces attaques de lâches.

«ACHÈVE»

Effectué sur une personne qui est à l'agonie ou inconsciente (assommée, droguée, etc.), on dit « Achève » en portant un coup fatal avec une arme qui a passé le check arme. L'action n'est pas à prendre à la légère : elle doit être préparée et prendre au moins 30 secondes dans sa totalité et peut être lourde de conséquences si réalisée sans raison valable.

Par exemple : coincer le type dans une ruelle, l'insulter « Espèce de chien », c'est toi qui as brûlé mon village ! », lui porter des coups pour le mettre à l'agonie puis s'agenouiller au-dessus de son corps en lui susurrant un dernier « Adieu » tout en lui plantant son arme dans le ventre en disant « Achève ».

Lorsque vous achevez un autre joueur ou PNJ, veuillez ensuite en informer votre référent Orga. (voir « **L'Agonie** », page7)



MÉCANIQUES DE JEU SPÉCIFIQUES

LE COMPTOIR

Le Comptoir est une ville éphémère constituée de tentes se trouvant quelque part dans les terres du comté de Malterre. Chaque année, le Comptoir se monte à proximité d'un lieu calculé par les Astromanciens comme étant celui où de nombreuses chutes d'ombrepierre doivent avoir lieu. Le Comptoir est composé des campements de factions, de la tente de la Guilde, de l'Atelier... et bien sûr de la taverne.

LES REPAIRES

Dans Obscur, vos personnages vivent en gang et chacun d'entre eux vit (de manière hors-jeu) dans un quartier de la ville de Rattenheim. Cette cité est la capitale du Comté de Malterre et se trouve à quelques jours du Comptoir dans lequel évoluent vos personnages durant le GN.

Les Écailles accumulées en GN représentent une reconnaissance que la Guilde a envers vous et votre groupe, et serviront à améliorer votre repaire en fabriquant divers bâtiments qui vous octroieront des avantages lors du prochain opus.

Pour plus de détails, veuillez vous référer aux Règles Annexes 2 et 3 sur la Gestion des Repaires dans L.I.M

LA GUILDE

Il s'agit d'une organisation tenue par des PNJ. Sous la tente de la Guilde se tiennent le cœur et le poumon économique du jeu. La Guilde achète



aussi les morceaux d'Ombrepierres récupérés lors des Noirs Déluges. C'est aussi auprès de la Guilde que l'on peut obtenir toutes sortes d'informations concernant la récolte, le craft ou encore les intrigues du jeu.

L'ATELIER

C'est à l'Atelier que les plus artisans d'entre-vous pourront créer de nouveaux objets (voir « **Artisanat** », page30). Un livre de recettes y sera disponible pour créer des kits de bases, des potions en tout genre (soins, réparation, antidote....) et bien d'autres choses encore, bien que cela soit réservé aux plus rigoureux d'entre vous. Vous avez déjà entendu dire qu'ils existaient même des objets bien plus puissants, mais d'une bien plus grande rareté. Peut-être pourrez-vous obtenir plus d'informations à l'Atelier ?

Vous avez un objet inconnu ? Analysez-le à l'Atelier.

MONNAIE ET ÉCAILLES

LES PIÈCES

La monnaie officielle à Malterre (pièces d'or/argent/cuivre) sera représentée par des pièces estampillées de l'Hydre. La Guilde et les habitants de Malterre n'accepteront pas de monnaie étrangère. Voici quelques exemples concernant leurs éventuelles utilisations en jeu :

- » Les pièces de cuivre : les paris, les aumônes et autres petites dépenses usuelles.
- » Les pièces d'argent : les petits services et l'échange de composants rares ou très rares.
- » Les pièces d'or : la rémunération de gros services ou l'achat d'artefacts et d'éléments rares.



ÉCAILLES

Les écailles quant à elles sont utilisées par la Guilde pour rémunérer les faveurs spécifiques faites par les joueurs, ou pour acheter de l'Ombrepierre. Les écailles ne sont pas une monnaie en tant que telle, mais représentent la reconnaissance que la Guilde a envers votre bande.

Vous pouvez utiliser les écailles afin de faire évoluer vos repaires de bande à Rattenheim. En effet, les artisans affiliés à la Guilde se feront un plaisir de vous aider dans ces améliorations en échange d'écailles. Pour plus d'informations, voir l'annexe sur les règles des repaires.

BÉNÉDICTIONS

Les bénédictions sont des récompenses pour des hauts faits en jeu qui donnent accès aux joueurs à une compétence ou un bonus à usage unique pouvant être utilisé à tout moment avec la validation d'un orga. Elles sont rares et distribuées au bon vouloir des orgas sous forme de carte. Elles sont non transmissibles.

Certains objets peuvent aussi être bénis. Ils sont tout autant rares et suivent les mêmes règles que les bénédictions personnelles.

JEU DE VILLE

COFFRE DE BANDES

Afin de sécuriser ses biens et de se prémunir des pickpockets, chaque bande se verra remettre en début de jeu un coffre de bande avec un cadenas et un code correspondant. Ce coffre est considéré en jeu. Il est donc crochetable, mais **non déplaçable** par des tiers.



Il doit être obligatoirement placé / caché dans la partie du camp de la bande qui est **en jeu** (ne le cachez pas dans une tente avec vos affaires hors-jeu par exemple). Il doit toujours se trouver à l'intérieur des coffres de bande **au moins un objet de jeu** (monnaie, écaille, composant, etc.). Les joueurs ne peuvent pas remplacer le cadenas d'un coffre de bande par un autre ou modifier le code du cadenas remis par les orgas.

Si un coffre de bande est malheureusement ouvert, prévenez un orga qui vous fournira un nouveau cadenas ou modifiera le code.

À la fin du GN, tous les objets de jeu (monnaie, écaille, composant etc.) de la bande devront être placés dans leur coffre et remis aux orgas pour leur permettre de comptabiliser les gains accumulés durant le jeu. **Tout ce qui n'est pas dans le coffre de bande à ce moment-là ne sera pas pris en compte pour l'évolution future de la bande.**

VOL À LA TIRE

Les plus filous d'entre vous pourront se procurer des pincettes auprès des mendiants qui trainent à la Cour des Prodiges. Les pincettes sont à accrocher sur les habits, bourses ou sacs de la personne cible.



LE NOMBRE DE PINCETTES DÉFINIT LE BUTIN:

- » **1 pincette** : 1 objet de jeu tiré au hasard de l'endroit où la pincette a été accrochée
- » **2 pincettes** : 2 objets de jeu tirés au hasard de l'endroit où les 2 pincettes ont été accrochées
- » **3 pincettes** : 1 objet de jeu précis (choisi par le voleur) de l'endroit où les 3 pincettes ont été accrochées ou jusqu'à 3 objets de jeu tirés au hasard.

Si plusieurs pincettes sont accrochées à des endroits différents, le résultat compte comme 1 pincette par endroit.

RÉCUPÉRER LE BUTIN DE MANIÈRE ANONYME:

Une fois les pincettes accrochées, le voleur va demander à un mendiant (il y en a sûrement un qui traînera dans le coin) d'aller informer la malheureuse victime et de récupérer son éventuel butin.

Les voleurs, s'ils sont pris en flagrant délit, doivent retirer les éventuelles pincettes déjà en place sur la victime et subir en jeu les conséquences de leurs actions. Dans ce cas, le vol n'est pas considéré comme réussi.

CROCHETAGE

Des coffres à codes seront cachés dans la ville. Libre à tout un chacun d'essayer de trouver la combinaison, sans se faire prendre. Il paraît qu'il existe des listes contenant la bonne combinaison... encore faut-il se les procurer.



BASTON!!!

Vous dites « **Baston!** » Ce mot annonce une volonté de début de corps à corps non létal et simulé entre une ou plusieurs personnes. Ceux que cela intéresse s'avancent et relèvent le défi, les autres s'écartent aussi vite que possible. Les protagonistes trouvent aussi une zone dégagée, dénuée de mobilier ou d'objets dangereux pour se battre sans danger réel. Ils communiquent discrètement leur score de baston. En cas de combat en équipe, les scores des protagonistes s'additionnent. Il est possible d'utiliser des armes non létales ou des objets en plus de ses poings durant le combat (chope, gourdin, poêle à frire, etc.). Ces armes de baston doivent répondre aux mêmes normes de sécurité que les autres.

Évitez à tout prix de simuler des coups directs, favorisez des coups bien armés et exagérés pour être lisibles. Tous les coups (spéciaux ou non) doivent être parfaitement maîtrisés, faites particulièrement attention à la sécurité. **Celui qui possède le plus haut score de baston l'emporte**, bien évidemment. L'autre est sonné et inconscient durant 1 minute. En cas d'égalité, tous les combattants finiront K.O. L'issue du combat est donc déjà déterminée dès le début du combat. Profitez-en donc pour faire de belles scènes!

SCORE DE BASTON

Le score de baston d'un joueur est représenté par la carte de baston qu'il a reçue avant le début du jeu et porte sur lui. Une fois le jeu commencé, les cartes de baston ne sont ni transmissibles ni volables. Les scores de baston ne sont attribués que pour la durée du GN.

Les cartes des scores de baston se trouveront dans les coffres de bande remis avant le début de chaque GN. Il y en a une par membre de la bande, mais elles ne seront pas attribuées de manière nominative. Chaque bande sera donc libre de choisir le moyen de se répartir les cartes de baston avant le début du jeu. S'il y a des cartes en trop, merci de les remettre aux orgas.



Chaque carte comprend un score de baston différent, compris entre 1 (le plus faible) et 15 (le plus fort), ainsi qu'une ou plusieurs compétences de combats (coups spéciaux) ainsi que le nombre de fois où ils peuvent être utilisés durant une même baston.

COUPS SPÉCIAUX

Les coups spéciaux sont notés sur les cartes de baston.

Lorsqu'un coup spécial est donné en baston, il doit être annoncé à voix haute. Marquez-le bien (prenez de l'élan, armez exagérément le coup, ralentissez le mouvement, etc.) pour qu'il soit lisible et théâtral. L'adversaire ne peut pas, hormis l'exception, parer le coup spécial et devra l'encaisser.

Un coup spécial peut être utilisé un nombre de fois limité par combat. Ce nombre est indiqué sur la carte de baston. De manière non exhaustive, les coups spéciaux sont : *Insulte*, *Provocation*, *Retenez-moi*, *Bourre-pif*, *Grosse patate tournante*, *Même pas mal*, *Tabasse* ou encore *Plaquage*.

GUILDE ET QUÊTES

Si vous vous ennuyez, la Guilde a toujours besoin d'aide pour des missions. N'hésitez donc pas à aller voir les membres de la Guilde si vous avez des questions. Vous pouvez également consulter le panneau d'affichage ou écouter le crieur public s'il y en a un.



LANTERNES DE BANDES

Devant l'entrée de chaque camp, les organisateurs poseront un indicateur de moral de la bande symbolisé par des lanternes (réelles ou simulées). Ces lanternes représentent l'état et la santé à la fois mentale et physique des membres de la bande.

Cet indicateur hors-jeu est un outil permettant de refléter l'état général de la bande, sa réputation, ses réussites et ses défaites. Il influence donc les relations des membres de la bande avec les autres joueurs et PNJ, ainsi que leur rôle play. Plus il y a de lanternes allumées, plus la bande se porte bien.

Il y aura un total de 5 lanternes, soit 5 niveaux. *D'une manière générale, le nombre de lanternes allumées n'a d'impact que sur le rp, comme décrit ci-après.*

Toutefois, d'autres effets peuvent être ajoutés au cas par cas en début ou en cours de jeu par les orgas. Dans tous les cas, il est important de souligner que l'Obscur et ses créatures aiment s'engouffrer dans les failles des êtres affaiblis, ces derniers étant plus facilement corruptibles...

- » **5 lanternes allumées** : le moral des troupes est au plus haut. La bande brille par son prestige et ses réussites en total alignement avec sa nature, ses objectifs personnels et les objectifs en jeu.
- » **4 lanternes allumées** : tout va très bien, la bande est moralement en excellent état et n'a pas essuyé de revers importants. Sa réputation et son influence sont importantes.
- » **3 lanternes allumées** : tout est normal, la bande n'est ni portée par une réussite exceptionnelle ni plombée par un échec. Elle jouit d'une influence et d'une réputation honorable, sans plus. Le moral des troupes est bon.



- » **2 lanternes allumées** : la bande a subi quelques revers dernièrement, le moral est en berne et sa réputation en pâtit.
- » **1 lanterne allumée** : la bande a subi de sérieux revers qui ont grandement affecté sa situation. Ses membres sont inquiets, déprimés, découragés. La bande a perdu son prestige et sa réputation auprès des autres.
- » **Aucune lanterne allumée** : les conséquences seront à discuter en jeu avec les orgas, mais cela ne présage rien de très bon pour le futur de la bande et ses membres...

En début de jeu, toutes les bandes commencent normalement avec 3 lanternes allumées. Toutefois ce nombre pourra être modifié par les orgas selon le contexte scénaristique et/ou l'historique de la bande.

Seuls les orgas auront la possibilité d'allumer ou d'éteindre des lanternes, tout en veillant à ce que les joueurs concernés en comprennent systématiquement les raisons. Les événements pouvant amener à allumer ou éteindre une lanterne sont multiples et dépendent énormément du groupe en lui-même, de ses objectifs et aspirations, de son histoire et son background. Voici néanmoins quelques exemples (liste non exhaustive) afin d'illustrer le propos : mort d'un membre de la bande, réussite exceptionnelle, scène intense, échec d'une mission... Ce système ne se veut pas punitif, mais sera à utiliser comme un outil d'ambiance et d'indication de jeu.



ARTISANAT ET RÉCOLTE

Les mécaniques de jeu liées au craft sont exposées en détails dans l'annexe CRAFT.

Les ressources récoltées/fabriquées lors d'un opus ne seront pas conservées. Exception sont les composants légendaires ainsi que les crafts magiques. La quantité et le genre de ressources stockées en fin de GN peuvent avoir une influence sur le contenu du coffre de faction lors du prochain Opus, à condition que cela soit dans le coffre de faction en fin de GN. L'évolution de votre repaire peut aussi avoir une influence sur la capacité de stocker des ressources.

Les ressources sont nombreuses dans Obscur, bien que la récolte d'Ombrepierre demeure au centre du jeu. Malgré tout, de nombreuses autres ressources vous permettront d'assembler des objets afin de vous aider dans votre jeu et dans l'accomplissement de vos quêtes et ambitions.

LIEU DE RÉCOLTE

Maj L'accès à une zone de récolte de composants (minéraux/végétaux/ animaux) se fait en mandant un membre de la Guilde de l'Union des Forestiers (PNJ). Il vous accompagnera dans les lieux de récoltes suivants :

- » Les **forêts** avoisinantes regorgent de gibier que vous pourrez abattre à l'aide d'armes, de jet ou de traits. Les carcasses de vos prises vous donneront des **ressources animales**.
- » La **végétation** abondante permet de récupérer herbes et feuillages. Ces **ressources végétales** sont les plus simples et accessibles à récolter.



- » La **mine** permet d'extraire de nombreux métaux et émaux bruts. Ces **ressources minérales** devront pour la plupart être travaillées avant d'être pleinement utiles pour la confection d'objets.

Les types de ressources animales, végétales et minérales sont des ressources plus ou moins rares.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION

TYPES D'OBJETS

Vous pouvez créer à l'atelier différents types d'objets : **kit de base, potion, parchemin, amulette**. Chaque type a ses spécificités.

- » **Kits de base**

Fabrications : rapide

Effets : modéré et lent

- » **Potions**

Fabrications : modéré

Effets : généralement avancés et immédiats

- » **Parchemins**

Fabrications : long voir très long et nécessite un spécialiste en magie tellurique

Effets : avancés, immédiats et vise un groupe de personnes

- » **Amulettes**

Fabrications : très long et nécessite un spécialiste en magie tellurique

Effets : avancés, permanents et liés au créateur



ARTISANAT

L'**Atelier** permet de créer des objets de jeux validés par un PNJ, qui vont ajouter une **étiquette d'effet**. Cette étiquette atteste que l'objet est valide et peut être utilisé. Lorsque vous déciderez de consommer votre kit de base, votre potion ou votre parchemin, vous devrez déchirer immédiatement l'étiquette d'effet. L'objet de jeu devra ensuite être ramené aux PNJ de l'Atelier.

Une liste des ressources connues et de leurs **propriétés** sera à disposition à l'Atelier. Il y aura aussi un livre avec des recettes de base qui pourra être consulté.

Il faudra engranger collectivement de l'expérience en fabriquant des objets à l'Atelier pour débloquent de nouvelles recettes.

ARTISANAT D'EXCEPTION

En plus des ingrédients, les parchemins et amulettes nécessitent d'ajouter une source de magie afin de finaliser l'objet et de le rendre utilisable par n'importe quel profane. **La magie n'est pas à prendre à la légère** et les rares personnes qui la pratiquent ont souvent besoin de l'aide ou de l'assistance de gens réceptifs et volontaires pour imprégner un objet de ces forces mystiques.

RÉCOLTE DE L'OMBREPIERRE

Cette ressource est au cœur de toutes les convoitises. Cet élément mystérieux et chargé de pouvoir ne peut être récolté que lors de chutes de météorite tombant dans la contrée, les Noirs Déluges.

Nul ne sait exactement où et quand s'écraseront les précieux cailloux, mais les Astromanciens travaillent d'arrache-pied pour tenter de le calculer. Si ces prédictions sont déjà d'une incroyable complexité, la récupération de l'Ombrepierre n'en est pas moins difficile : muni de marteaux et de burins, il



faudra briser la roche pour extraire le précieux minerai en le gardant intact pour que sa valeur ne soit pas altérée.

MANIPULATION DE L'OMBREPIERRE

Considérez les morceaux d'Ombrepierre comme néfastes pour votre santé physique comme mentale. Manipuler l'Ombrepierre sans protection et précaution particulière est un risque que peu sont prêts à prendre. Toute personne en contact prolongé de près ou de loin avec de l'Ombrepierre, en particulier lorsque celle-ci est manipulée et travaillée, subit des conséquences.

F.A.Q.

SI MON PERSONNAGE MEURT, JE FAIS QUOI?

Si votre personnage arrive au terme des 3 minutes d'agonie sans avoir été soigné, il est considéré comme décédé. Il s'agira donc pour vous de vous rendre aux Limbes dont l'emplacement vous sera communiqué au début du GN. Tous vos effets et biens personnels devront être remis soit à vos compagnons de jeu, soit aux personnes ayant disposé de votre dépouille en jeu. Une fois dans les Limbes, vous serez guidés par le système et les informations sur l'écran que nous aurons mis en place. Après ce moment, vous pourrez finalement trouver un nouveau nom et rejoindre votre bande en tant que nouveau membre fraîchement arrivé en renfort (éclaireur, retardataire,...). Une discussion avec les orgas est toujours nécessaire après un décès afin que nous puissions monitorer et, éventuellement, sanctionner ou récompenser la vie qui vient de s'achever.



JE VEUX FAIRE DE LA MAGIE OU DE L'ALCHIMIE, JE FAIS COMMENT ?

L'alchimie sera présente sous forme de création de potion et accessible au commun de mortels. Les savoir-faire magiques sont en revanche très rares, craints et respectés dans le monde. Seuls les mages officiels ou des prêtres peuvent pratiquer la magie. Par conséquent, vouloir apprendre la magie revient à se mettre à leur service. Quoi qu'il en soit, c'est une décision qui ne doit pas être prise à la légère et qui aura de lourdes conséquences sur la suite de votre expérience et de votre histoire dans le monde l'Obscur.

PUIS-JE ACHETER DES OBJETS MAGIQUES ?

Les objets magiques sont tellement rares qu'ils ne s'achètent pas. En tant que PJ, vous pouvez produire vous-même des kits de bases et des potions. La création de parchemins et d'amulettes magiques est l'apanage des prêtres et des mages. Il vous faut donc leur aide pour en fabriquer.

COMMENT RECONNAÎTRE LES OBJETS MAGIQUES OFFICIELS DES ARNAQUES ?

Tout objet magique officiel d'Obscur comporte un « O » soit sur l'étiquette de la fiole, soit sur un coin du parchemin, soit quelque part sur l'amulette qui atteste de son aspect original. De plus, les effets sont toujours indiqués sur une étiquette. Si cette dernière n'est pas présente, veuillez considérer que la potion/parchemin/amulette n'a pas d'effet. Les objets possédant des puces RFID auront un numéro.



QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES ENTRE UNE POTION, UN PARCHEMIN ET UNE AMULETTE?

Une **potion** s'utilise lors d'une scène, un combat jusqu'à ce que le bénéficiaire (le buveur) active l'action spéciale que la potion lui confère (si elle n'est pas immédiate). Elle est ensuite consommée. Nous vous conseillons de faire semblant de boire une potion, car on ne peut pas garantir depuis quand elle traîne dans le sac de l'alchimiste qui vous l'a vendue.

Un **parchemin** s'utilise en lisant à voix haute les incantations inscrites dessus. Une fois l'incantation terminée, le parchemin doit être déchiré et les effets magiques s'activent. Les parchemins sont rares du fait de leur puissance qui permet à leur effet de se développer rapidement dans une zone et de durer généralement plus longtemps qu'une potion.

Une **amulette** s'utilise en la portant et confère des effets permanents à son porteur ou la capacité d'utiliser un pouvoir un certain nombre de fois par jour. Autant dire que de tels objets sont très rares.

Y A-T-IL DES SORTS ET QUI PEUT LES UTILISER?

Oui, certains PNJ peuvent être des mages et lancer des sorts. En bref, ils utilisent les mêmes effets et mots de commande que les potions/parchemin et amulettes. Certains sorts et effets peuvent aussi se lancer lors de rituels et affecter un grand nombre de personnes.



DOIS-JE RÉPARER MES ARMES, ARMURES OU BOUCLIERS ?

Oui, si votre arme, votre bouclier ou votre armure est en miette, à la suite d'un « Brise » ou d'un « Critique », il va falloir trouver un forgeron ou une personne compétente et munie d'un kit de base de réparation.

Veuillez noter que la réparation de votre armure permet aussi à ce qu'elle retrouve l'entier des Points d'Armure (A) qu'elle aurait perdus sur le champ de bataille suite à des coups.

JE SUIS EMPOISONNÉE, COMMENT JE ME SOIGNE ?

Seul un antipoison du même niveau ou supérieur peut te sauver d'une mort certaine. Tout soin appliqué est vain. L'antipoison met fin à ton déclin, te sort de l'agonie et te restaure 1 point d'endurance (1E). Après avoir reçu un antipoison, les règles de soins classiques s'appliquent (même si un bandage donne peu de sens, il permet de restaurer 1E supplémentaire).

OÙ PUIS JE ME SOIGNER D'UN « CRITIQUE » ?

Pour ce faire, il vous faudra une potion ou un kit de base de **« soin critique » ou similaire et un antidouleur**. Un bandage de premiers soins permettra de prolonger l'agonie à 15 min et ainsi stabiliser temporairement le blessé pour permettre à quelqu'un de chercher les objets nécessaires. Mais seul un **« soin critique »** peut sauver la personne de la mort.

Y AURA-T-IL DU CRAFT OU DES QUÊTES DE FABRICATION ?

Oui, il sera possible de se lancer dans des quêtes pour fabriquer des kits de bases, des Potions, des Parchemins et même des Amulettes. À noter cependant que le craft se fera toujours avec l'aide d'un PNJ.



QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE L'EFFET «BRISE» ET L'EFFET «CRITIQUE»?

Il s'agit de deux effets qui seront le plus souvent criés par les PNJ lors d'un coup donné. Il existe des moyens rares pour qu'un PJ puisse aussi appliquer l'un de ces effets en combat. En résumé :

- » **Brise** : détruis intégralement l'arme/armure/bouclier qui est touchée
- » **Critique** : détruis non seulement tout votre matériel, mais aussi vous. (Frappe de Sauron) Note : La Blessure ainsi infligée ne peut se soigner qu'avec un « Soins critiques »

Le « **Brise** » n'affecte que l'équipement touché par le coup, il est donc localisé. Par exemple, si le coup touche votre bouclier ou votre arme, l'objet n'est plus utilisable. Si le coup touche une partie de votre armure, toutes les pièces de votre armure tombent entièrement à 0A. Un petit tour vers un forgeron muni d'un kit de base de réparation sera nécessaire dans tous les cas.

Notez qu'un coup donné sur une partie du corps vous enlève 1E normalement. On vous invite à jouer le fait que votre membre a été fracturé, mais cela n'a pas d'incidence sur les règles, uniquement sur votre jeu.

Le « **Critique** » fait un peu tout ça en même temps, il est donc généralisé. Lorsque vous recevez un coup critique, qu'importe l'endroit touché. Votre arme et votre bouclier ne sont plus utilisables, votre armure tombe à 0A et vous tombez immédiatement à 0E, donc en Agonie.

S'il faut réparer arme, armure et bouclier de la même manière qu'un « Brise », le blessé à l'Agonie devra être soigné avec un « **Soin critique** ». Merci de noter le caractère dramatique et extrêmement violent d'un coup « Critique ». Il convient de le jouer avec tous vos talents d'acteur !



QU'EST-CE QUI SE PASSE AU FINAL AVEC MON ÉQUIPEMENT QUAND JE SUIS À L'AGONIE OU QUE JE MEURS?

Tous les objets de jeu que vous avez sur vous ne peuvent être volés que par la force, que vous soyez en pleine santé ou à l'agonie. Si vous avez par exemple 5 crapules qui vous demandent de vider vos poches, à vous de voir si vous tenez à votre vie ou pas. Néanmoins, dès que vous mourrez, tous vos objets en jeu doivent être déposés devant vous, sur ce qui devrait être votre cadavre. Ces objets seront récupérés par vos amis (quelle chance) ou par vos ennemis (pas de bol).



contact : obscur@hydre.ch
www.hydre.ch

Règles de jeu du GN Obscur 1525
Version 3.0 – 31 juillet 2025