



DU 19 AU 21 SEPTEMBRE 2025

# RÈGLES ANNEXE N°1

**CRAFT**

version 3.0 - 31 juillet 2025

Voici les règles de craft du jeu grandeur nature Obscur.  
Elles te permettront de savoir comment chasser, cueillir, miner ou  
touiller avec panache (ou pas) dans le Comté de Malterre.

Un GN organisé par

**L'HYDRE**  
Pursans Tires Un Seul Cœur



---

# SOMMAIRE

---

<b>Sommaire</b>	<b>2</b>
<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Composants</b>	<b>3</b>
<b>Mécanismes de récolte</b>	<b>5</b>
Composants animaux et floraux : le permis	5
<b>Création d'objets</b>	<b>10</b>
Type de propriété	12
Recettes	12
<b>Artisanat d'Exception</b>	<b>15</b>
<b>Arbre de progression de l'atelier</b>	<b>16</b>



---

# INTRODUCTION

---

Bienvenue, si la création d'objets dans les Malterres t'intéresse, alors tu es au bon endroit. Tu trouveras dans ce document tout ce que tu as besoin de savoir sur le système de récolte, de composants et sur leur transformation.

## 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 : 

---

# COMPOSANTS

---

Avant de pouvoir créer un objet quelconque, il vous faut de la matière première (Compo/Ressources). **Il existe 3 sortes de composants : animal, floral, minéral.**

Chaque famille a des composants qui vont de la rareté **commune** (en abondance) à **légendaire** (des pièces presque uniques). Des composants de la même catégorie de rareté ont la même valeur en soi.

La rareté d'un composant va définir la difficulté à le trouver, ainsi que la quantité de ce dernier en jeu



### **RARETÉ D'UN COMPOSANT**

- » **Commun** Facile d'accès et en quantité suffisante
- » **Rare** Il faut se donner un peu de peine à les trouver
- » **Très rare** Difficile d'accès et quantité restreinte
- » **Légitimaire** Très difficile d'accès et en quantité unique ou presque..

La **végétation** abondante permet de récupérer herbes et feuillages. Ces **composants végétaux** sont les plus simples et accessibles à récolter.

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 composants animaux.

La **mine** permet d'extraire de nombreux métaux et émaux bruts. Ces **composants minéraux** pourront être travaillés pour être pleinement utiles pour la confection d'objets.



---

# MÉCANISMES DE RÉCOLTE

---

Il y aura deux mécanismes de récolte en jeu :

- » Système de « permis » pour les composants de type animal et floral ;
- » Système de la mine et du raffinage pour le minéral.

## COMPOSANTS ANIMAUX ET FLORAUX : LE PERMIS

---

Votre clan a été sélectionné par la Guilde pour le comptoir, elle vous autorise donc la collecte des richesses environnante en vous fournissant les permis adéquats. Chaque clan aura un certain nombre de « permis ».

### Màj LE PERMIS

Chaque bande aura un **nombre défini de permis** qui lui sera nominativement octroyé. Un seul permis est autorisé par personne, non cumulable.

Un permis octroie le droit de collecter/prélever les composants et leur quantité autorisée sur les divers endroits de récolte.



### Exemple de Permis

## PERMIS DE CHASSE ET DE RÉCOLTE 1525 (OBJET HORS-JEU)

1 permis / PJ

Lié à la Bande: \_\_\_\_\_

### Permis de prélever la quantité suivante par type de rareté

Commun: 4 pcs

Rare: 3 pcs

Très rare: 2 pcs

Légendaire: ?

Dans le terrain environnant, il y a des lieux de cueillette signalés par une pancarte en bois. Un sachet ZIP avec une quantité de ressource limitée sera déposé.

**Faites preuve de fair-play :** dans les sachets, ne prélevez que la quantité autorisée sur votre permis.

**Refermez le sachet ZIP proprement.**

(en cas de problème, adressez-vous au garde-chasse).



Pour la **chasse** (animale), il ne suffit pas d'approcher le point de collecte : il vous faudra d'abord **tirer** sur la cible à une distance acceptable (les flèches restent le meilleur moyen). Profitez-en pour jouer votre meilleur RP de chasseur. Il n'est pas donné à tout le monde d'avoir un œil de lynx et d'abattre un rat des champs à 30 coudées de distance...

Quand on a cueilli un certain nombre de fois la même fleur ou chassé un animal à une certaine place, ces derniers tarissent ou migrent. À vous de découvrir d'autres lieux de cueillettes et de chasse.

Selon la rareté et votre permis, vous recevez plus ou moins de composants. Ainsi, pour un animal légendaire, il se peut que seul un des chasseurs reçoive le composant, car cet animal est unique dans la région.

Si un permis est **abîmé ou déchiré, vous pouvez l'échanger contre un nouveau** sans problème chez le garde-chasse. En revanche, un permis **perdu ne sera pas remplacé** et c'est la capacité de récolte de votre bande qui sera réduite.



## COMPOSANTS MINÉRAUX: LA MINE

Les composants minéraux peuvent être récoltés... à la **mine**.

C'est peut-être une vieille mine abandonnée, mal ventilée, remplie de vapeur toxique, voire instable, mais elle contient encore quelque richesse et elle est prête à les donner à ceux assez courageux à s'y aventurer.

Dans la mine sont dissimulées des **pièces de bois de couleurs** disparates représentant les différents métaux et émaux.

Les mines sont dangereuses par leur instabilité et leurs vapeurs toxiques.

Il faut donc toujours s'y rendre à **deux** :

- » Un **surveillant** : **surveille le sablier** qui indique le temps maximal à passer dans la mine sans suffoquer et tomber dans **l'Agonie**. Et les alentours par la même occasion, car rares sont les lieux où on est à l'abri d'une attaque.
- » Un **mineur** : une personne qui récupère le précieux minerai. Après s'y être aventuré, il faut rester à l'air frais pendant au moins 30 min.

Après le premier minage, les rôles peuvent être inversés pour optimiser le temps de présence à la mine. Mais gare à ceux sans protection rapprochée, en cas de rencontre malheureuse avec l'ennemi, il est vivement déconseillé de rester trop longtemps dans la mine, au risque d'y laisser sa vie.



## RAFFINAGE DU MINERAI

**Maj** À l'Atelier vous pouvez soit échanger 1:1 les pièces de bois contre une carte composant ou en tirer plus en raffinant le minerai.

À l'atelier de la Guilde, il y a tout ce qu'il faut pour raffiner votre minerai. Mais **vous pouvez sans autre apporter vos outils** (tant qu'ils restent assez RP).

Le raffinage consiste à découper les plaquettes récoltées jusqu'à ce que ces derniers entrent dans un moule prédéfini (Étoile / Enclume / Parapluie / Serpent...). Une fois qu'il entre dans le moule, le raffinage doit être validé par un PNJ de l'atelier.

Des cartes composant sont octroyées en échange du minerai raffiné. 2 à 3 selon le minerai et le raffinage.

Les chutes non utilisées peuvent être gardées par le joueur pour un raffinage ultérieur. La pièce raffinée ne doit pas forcément être d'une seule pièce.

## OBJETS SPÉCIAUX

Certains objets spéciaux peuvent être créés à partir du minerai non raffiné. Ne raffinez donc pas toutes vos ressources.



---

# CRÉATION D'OBJETS

---

À l'atelier vous pouvez créer différents types d'objets : **kit de base, potion, parchemin, amulette**. Chaque type a ses spécificités quant à la vitesse de création, sa manière de le créer et de la puissance de ses effets.

## OBJETS (CRAFTÉ)

### » Kits de base

Fabrication : rapide

Effets : modéré et lent

### » Potions

Fabrication : modérée

Effets : généralement avancés et immédiats

### » Parchemins

Fabrication : longue et nécessite un spécialiste en magie tellurique

Effets : avancés, immédiats et vise un groupe de personnes

### » Amulettes

Fabrication : très longue et nécessite un spécialiste en magie tellurique

Effets : avancés, permanents et liés au créateur

Les objets sont également classés selon le système de rareté et cette dernière définit combien de composants il faudra pour le créer. Plus l'objet est puissant, plus grande sera la quantité des composants nécessaires. Un objet commun nécessite 2 composants, tandis qu'un légendaire 5, voire plus.



### OBJETS (CRAFTÉS)

- » **2-Commun:** 2 composants
- » **3-Rare:** 3 composants
- » **4-Très rare:** 4 composants
- » **5-Léendaire:** 5 composants

- » Un **kit de base** sera généralement de rareté commune, il en faudra donc pour la plupart du temps seulement 2 composants pour le fabriquer.
- » Les **potions** sont les objets de création avancée et elles existent à tous les niveaux de rareté et complexité.
- » Les **parchemins** ont au moins un niveau de rareté très rare.
- » Ainsi les **amulettes** n'existent normalement qu'en légendaire.

Le nombre définit la quantité de composants différents qui seront nécessaires à la création de l'objet.



## TYPE DE PROPRIÉTÉ

---

Chaque objet appartient à un certain type de propriété, tel que : « **Soins / Antidouleur / Poison / Réparation/....** » Et chaque composant a au moins 2 propriétés. (Une vue d'ensemble sera disponible à l'atelier)

Nom	Type	Rareté	Effets
Ortie	Végétal	Commun	Soin / Soins critique
Agave	Végétal	Commun	Soin / Buff Physique
Cuivre vert	Minéral	Commun	Soin Critique / Buff mental
Opale ailée	Anima	Très rare	Soin / Buff Physique

## RECETTES

---

À l'atelier, vous trouverez un livre de recettes pour la création des objets courants.

À fur à mesure que des objets sont créés à l'atelier, de nouvelles recettes seront débloquées avec un système de partage d'expérience (CF plus bas.)

La recette est composée avec les informations suivantes :

- » **Type d'objet** (kit de base, potions, parchemin, amulettes)
- » **Type de propriété** (quel genre de composant est nécessaire)
- » **Rareté** (nombre de composants nécessaire)
- » **Effet final de l'objet**

**Par exemple pour créer un cataplasme :**

Type d'objet : Kit de base

Type de propriété : Soins

Rareté : 2-commun

Effet : Appliqué sur un bandage, restaure 2E supplémentaires en 15 min  
(non Cumulable avec d'autres cataplasmes)

La rareté est **2-commun** et le type de propriété demandé est le **soin**. Il faut donc 2 composants différents avec la propriété **soin**.

Utiliser deux fois le même composant n'aboutira à rien, car mélanger deux orties ne vous donnera qu'une bouillie d'orties.

Aussi, pour reprendre l'exemple du tableau plus haut, il y a au choix : **Ortie, Agave, Opale ailée**. Comme l'opale ailée est un composant très rare, il est conseillé d'utiliser plutôt les composants communs et de garder l'opale ailée pour une recette qui nécessite plus de deux composants.

Le cataplasme est un kit de base, il ne faudra donc qu'une dizaine de minutes pour le préparer, juste le temps de broyer les ingrédients, de les mélanger et de les mettre dans un contenant.

Il n'y a pas de manière définie ou unique pour créer un kit de base ou une potion. Il y aura des outils et des ingrédients à votre disposition pour vous permettre de les créer selon votre imagination. Seul le temps et l'implication de votre RP est important. Vous êtes libres d'apporter vos propres outils et ingrédients RP.

Les parchemins et les amulettes suivent quant à eux un processus long et compliqué. Il vous faudra trouver un guide en jeu qui vous aidera à accomplir cette tâche.



Une fois l'objet terminé, un PNJ de l'atelier valide l'objet et donne le billet d'effet adéquat. Lorsque vous décidez 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.

**Prenez vos propres fioles et contenants. L'atelier disposera d'un petit stock, mais pas pour l'ensemble des joueurs.**



---

# ARTISANAT D'EXCEPTION

---

En plus des ingrédients, les **parchemins** et **amulettes** nécessitent d'ajouter une source de magie selon une procédure spécifique, 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.



---

# ARBRE DE PROGRESSION DE L'ATELIER

---

Au début, seule une petite partie des recettes sera connue et réalisable par les joueurs. Il est cependant possible d'en découvrir de nouvelles en débloquent l'Arbre de progression affiché à l'Atelier.

En effet, à chaque création, le joueur recevra une bille qui représente l'XP pour un ensemble de créations (par ex. : le groupe Guérison contient les craft à base de Soins/Soins critiques/soins mentaux). Vous pouvez ainsi décider quelle branche du groupe Guérison vous voulez faire progresser et ainsi débloquent une nouvelle recette.

Les amulettes sont en dehors de ce système de progression, car elles sont faites sur mesure pour celui qui est capable d'en fabriquer. Il faudra trouver le moyen d'en fabriquer en jeu.



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

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