



DU 19 AU 21 SEPTEMBRE 2025

RÈGLES ANNEXE N° 4

SPÉCIAL OPUS 1525

version 3.0 - 31 juillet 2025

Voici les règles de craft du jeu grandeur nature Obscur.
Elles te permettront de découvrir les mécaniques spécifiques
de cet opus dans le Comté de Malterre.

Un GN organisé par

L'HYDRE
Puissons Tires Un Seul Coton



SOMMAIRE

Sommaire	2
Expéditions et instances	3
Chutes d'ombrepierre	3
Souterrains et galeries	4
Les tremblements de terre	4
Le combat dans les galeries	5
Fermeture	5
Divination	6
Jetons indices	7



EXPÉDITIONS ET INSTANCES

La zone de campement et du bâtiment à explorer sont considérés comme le Comptoir (en gros, le champ dans sa longueur). Les déplacements dans cette zone sont **libres**, car vous êtes en terrain connu.

En revanche, tous les autres endroits (forêt, zones de chutes de météorites, etc.) sont considérés comme lointains et il vous faudra l'aide d'un PNJ (le plus souvent un Forestier de la Guilde) pour vous y mener.

CHUTES D'OMBREPIERRE

Il y aura **trois zones d'instances (Battlebox)** réparties sur le terrain de jeu qui représenteront des lieux possibles de chutes.

L'astromancie aidera à déterminer l'endroit et l'heure des chutes. Des **expéditions seront ensuite organisées pour vous y rendre**, menées par un Forestier de la Guilde. Si vos prédictions sont correctes, vous devriez pouvoir récolter de l'ombrepierre...et plein d'autres choses.

À partir du moment où une expédition se met en marche, **le trajet jusqu'à ces zones est considéré comme hors jeu**. Aucune interaction avec des éléments en dehors des membres du groupe n'est possible. Il **n'est pas non plus possible de rejoindre une expédition déjà en marche**, car elle est déjà considérée comme loin.



Une fois l'instance terminée, le Forestier doit raccompagner tous les membres de l'expédition jusqu'au Comptoir.

Un personnage **abandonné dans une zone d'instance** ou **qui la quitte avant la fin doit aller voir un orga**. Il pourra être considéré comme mort, perdu, ou revenir avec des séquelles.

D'autres moyens pour atteindre ces zones d'instances seront à découvrir durant le jeu.

SOUTERRAINS ET GALERIES

Une zone de souterrains en jeu sera à explorer. Le nombre maximum d'explorateurs est de cinq et le flux sera géré par un orga ou un PNJ à l'entrée.

LES TREMBLEMENTS DE TERRE

Si vous êtes dans les galeries et que vous **entendez un grondement de tremblement de terre**, vous subissez **1 dommage perforant** et êtes **assommé**.

Les tremblements de terre semblent se déclencher plus facilement lors d'éclat de voix et de bruits sourds.



LE COMBAT DANS LES GALERIES

Il est **interdit de combattre** dans les galeries.

Si vous tombez face à face avec une créature dans la même galerie, ou voulez poignarder un autre joueur, le combat se joue à **Feuille-Caillou-Ciseau (rebaptisé : Champignon-Rocher-Poignard)**. Chaque manche gagnante inflige 1 dommage au perdant.

Si une **créature sournoise vous assène un coup de lame ou de griffes** à travers les interstices qui parsèment les galeries, ces armes font **1 dommage normal**.

Les règles normales de soins et d'agonie s'appliquent dans les galeries. Si vous êtes mort, sortez et rendez-vous à la tente de la mort.

FERMETURE

Les galeries peuvent être **fermées temporairement** en cas de libération de gaz toxiques ou de risque de coup de grisou.



DIVINATION

Les joueurs en état de **transe induite par un PNJ peuvent accéder à une zone d'instance spéciale**. Ils portent un tissu blanc et sont considérés comme hors jeu pour les autres joueurs.

Leur corps et affaire restant sur place, ils peuvent être fouillés, mais ne peuvent pas être déplacés, blessés ou achevés dans cet état.



JETONS INDICES

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

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



19 AU 21 SEPTEMBRE 2025 | L'Hydre

L'HYDRE
PLUSIEURS TÊTES UN SEUL CŒUR

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

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