S.T.I.M.

Au Seuil de la Catastrophe

Livret de Technologie

Organisateur Référent
Olivier Ryf
Jérémy Berret

Table des matières

1.Introduction 2
2.Système de Fabrication 3
3.Matières premières ou composants 3
Composants avancés 4
4.Schéma de technologie 4
Empirisme 5
5.Cartes descriptives 5
6.Pannes et cartes d'infrastructures 5
7.Matériel nécessaire 6

1.Introduction

Ce début de XIXe siècle a vu fleurir une foule toujours plus grande de techniciens, ingénieurs, artisans, chercheurs et savants dans tout le Nebelwelt. Repoussant les limites de la science, chassant les superstitions des siècles précédents, ces nouveaux explorateurs de la matière avancent à pas de géants vers l'avenir radieux de l'humanité. Heureusement, les technologistes ne sont pas partis de rien. Des textes anciens de l'Ère Précédente, des débris épars et encore fonctionnels et bien sûr, certains savoir-faire transmis de génération en génération ont permis d'en arriver à un aussi haut niveau. Grâce à cette base riche de plusieurs siècles d'expériences, les ingénieurs de notre époque sont capables de prouesses incroyables, de la maîtrise de l'électricité à un semblant de vie grâce à des automates toujours plus perfectionnés.

Dans le monde des technologies, on différentie les technologies PGC (Post Grande Catastrophe) des artefacts AGC (Avant la Grande Catastrophe).

2.Système de Fabrication

Les ingénieurs sont capables de fabriquer des objets de jeu. Pour cela, il leur faudra des composants de bases ou avancés ainsi qu'un schéma de fabrication (ou de bonnes idées). Les ingénieurs devront ensuite assembler les composants à l'aide de pinces et simuler le travail de fabrication à l'aide d'outils. Le but est d'accentuer le rôle play. Ensuite, l'assemblage de composants pourra être utilisé en tant que tel ou devra, dans certains cas, être échangé auprès de l'Orga-PNJ responsable.

3.Matières premières ou composants

La matière première permettant le fonctionnement de la technologie est ce que l'on appelle des « composants ». Les composants sont représentés par des briques Lego© de couleurs différentes et parfois avec une gommette autocollante colorée appliquée dessus. Seuls les ingénieurs qualifiés sont capables d'utiliser les composant pour en faire des objets utilisables. N'importe qui peut cependant transporter les composants.

Les différents composants sont en général disponibles dans le Laboratoire du CMS ou dans une réserve. Le stock est en général géré par le responsable de la section recherche. Les différents composants peuvent être commandés, si le stock venait à être insuffisant, selon les finances du département.

Les différents composants sont listés dans le tableau suivant :

Type de composant	Couleur
Composant métallique	Gris
Composant de bois	Brun
Composant de verre	Blanc
Composant énergétique	Jaune
Composant alchimique	Rouge

Les composants énergétiques (Lego jaunes) et chimiques (Lego rouges) sans autocollant sont considérés comme inutilisables et peuvent uniquement être recyclés au laboratoire.

Les différents composants énergétiques et alchimiques sont listés dans le tableau suivant :

Type de composant	Couleur	Sticker
Phosphore	Jaune	P
Charbon	Jaune	C
Thaumate	Rouge	T
Acide de batterie	Rouge	A
Huile	Rouge	H

Les composants alchimiques sous forme de liquide ou de poudre (utilisable par les alchimiques dans divers préparations) peuvent être transformés en composants technologiques auprès de l'Orga-PNJ responsable du laboratoire.

Composants avancés

Pour fabriquer certains objets, il sera parfois nécessaire d'utiliser des composants avancés. Les composants avancés peuvent être fabriqués à partir de composants de bases.

Les différents composants avancés sont listés dans le tableau suivant :

Type de composant	Couleur	Sticker
Filtre	Noir	F
Pile	Noir	P
Batterie	Noir	B
Plaque de métal	Gris	PM
Tige de bois	Brun	TB

4.Schéma de technologie

Un schéma de technologie est un plan servant à fabriquer des objets de jeu ou des composants avancés.

Ils comprennent en général : le nom de l'objet, son utilité et parfois sa durée de vie.

Exemple :

Les schémas de technologie sont faits pour évoluer. Les ingénieurs du CMS sont aussi des chercheurs qui travaillent dans le but d'améliorer leurs créations, de les rendre plus efficaces ou de les fabriquer avec moins de matériaux. Pour les joueurs, il sera donc possible, après avoir fabriqué au minium une fois le schéma de base, de travailler dessus plus longtemps lors des prochaines réalisions et de proposer un nouveau schéma à l'Orga-PNJ en charge de la technologie. Il est fort possible qu'avec un peu de travail cela fonctionne. Ce processus peut être

effectué plusieurs fois pour un même schéma si cela fait du sens en termes de jeu. Le système se veut globalement ouvert.

Empirisme

Il sera possible pendant le jeu d'inventer de nouvelles technologies, pour autant que cela soit en accord avec le scénario et les organisateurs. Il faudra pour cela proposer un nouveau schéma avec des composants cohérents et y amener le rôle play en accord. Cela prend du temps d'inventer de nouvelles technologies, mais nous sommes ouverts au niveau du système.

Note à nos chers joueurs : **NON** vous ne pourrez pas fabriquer de bombes pour faire exploser le bâtiment !

5.Cartes descriptives

Certains objets technologiques peuvent être accompagnés d'une carte descriptive. Si c'est le cas, l'objet et la carte sont indissociables. L'un n'existe pas en termes de jeu sans l'autre. Certains objets à usage limité doivent être emmenés au laboratoire après leur utilisation afin d'être recyclés.

6.Pannes et cartes d'infrastructures

Les différentes machines et infrastructures du Centre Médico-Scientifique ne sont pas infaillibles. Elles peuvent tomber en panne. Heureusement, les ingénieurs du Centre sont en général capables d'y remédier.
Après avoir utilisé une machine, les employés doivent gratter une case de la « carte d'infrastructure ».
Un exemple de carte est représenté ci-dessous :

La carte est considérée comme hors-jeu. Une carte est constituée du nom de l'infrastructure et de 10 autocollants à gratter.

Sous la matière à gratter, il peut y avoir un QR code. Si c'est le cas, l'appareil est désormais inutilisable jusqu'à ce qu'un ingénieur répare la machine et y colle un autocollant indiquant que la réparation (la pastille bleue dans l'exemple ci-dessus) a été effectuée.

Pour réparer une machine ou une infrastructure, les ingénieurs doivent suivre la procédure suivante :

1) Identifier la panne à l'aide d'un diagnostiqueur séquentiel (objet de jeu fourni par la STIM)
2) Réparer la panne (composant à changer, pièce à réparer,) demande régulièrement l'utilisation d'un réparateur universel (objet de jeu fourni par la STIM) et de divers fusibles (objets de jeu fourni par la STIM).

Les différentes machines et infrastructures tombent plus ou moins souvent en panne selon leur état actuel :

- Appareil fiable : 1 à 3 pannes / 10
- Appareil usé : 4 à 6 pannes / 10
- Appareil en développement 7 à 9 pannes /10

7.Matériel nécessaire

- Les ingénieurs sont priés de prendre au minimum **deux petites pinces** afin de manipuler les composants (Lego©) et de les assembler.
- Une petite bourse pour les composants utilisés ou à recycler, en attentant de les rendre à l'Orga-PNJ.
- Un cahier quadrillé et de quoi écrire afin de pouvoir travailler sur vos schémas
- Tout le matériel que vous souhaitez afin d'augmenter le rôle play durant la fabrication d'objets.

Merci de ne pas emporter vous-même de composant sous peine de casser l'équilibre du jeu.

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral.