



# PLUIE NOIRE

Petit Guide du  
Champignonneur



Organisateurs référents :  
Simon Gogniat  
Olivier Ryf  
Jérémy Berret



## Table des Matières

1. Introduction .....	3
2. Compétence .....	4
3. La Champignonnière.....	4
4. Culture du Champignon .....	4
5. Cueillette .....	4
6. Consommation & Raffinage.....	5
7. Effets secondaires .....	5
8. Conditionnement.....	6
9. Matériel nécessaire .....	6



*Avant de lire le présent livret, veillez à lire le livret de Chimie, qui est couplé à celui-ci. Si vous avez le métier de Champignonneur, vous êtes également Chimiste.*

## 1. Introduction

La Grande Catastrophe a eu des conséquences dramatiques pour la nature. Surface terrestre ravagée, absence de lumière naturelle pendant des années, radioactivité mortelle,... pour n'en citer que quelques-unes. Il était devenu impossible de faire pousser quoi que se soit, celui qui s'y risquait avait de fortes chances de développer une maladie plus ou moins foudroyante. À part quelques exceptions, les survivants avaient tous trouvé refuge dans des abris souterrains et tout devait être réinventé pour permettre à l'homme de ne pas subir une rapide extinction.

La culture de champignon fut une des premières façons de combler le manque de nourriture. Il fallait peu d'énergie et les champignons adoraient l'humidité et l'obscurité des abris. Les blancs, autrefois appelés champignon de Paris, furent la première variété choisie pour sa relative facilité à pousser.

Au fil du temps et des générations, les techniques s'affinèrent et le savoir disparu avec la Grande Catastrophe revenait peu à peu. En plus des champignons comestibles, les *Champignonneurs* avaient sélectionné certaines variétés utiles en chimie et en médecine. Bon nombre d'abris voyaient aussi s'installer des champignonnières clandestines où étaient cultivées d'autres sortes de champignons, plutôt connues pour leurs vertus récréatives et hallucinogènes, peut-être le seul moyen de s'évader un instant de ces prisons souterraines...



## 2. Compétence

Le *Champignonneur* est en charge de la culture et de la récolte des champignons. Ce métier est considéré comme une branche de la chimie. Seuls les joueurs ayant cette compétence peuvent cueillir et extraire des spores de champignons.

Il reçoit dans son enveloppe de jeu un « tableau des variétés et raffinage », celui-ci n'est pas transmissible. Le joueur commence le jeu avec cette compétence ou l'apprend en suivant une formation en cours de jeu.

La formation est faite avec le chef-champignonneur (PNJ), et après avoir appris et effectué un certain nombre de tâches et un examen, il obtient la compétence « champignonneur ».

## 3. La Champignonnière

Il s'agit de la tente qui abrite les cultures de champignons. L'accès est réservé aux *Champignonneurs*. Les visiteurs doivent être accompagnés d'un spécialiste.

## 4. Culture du Champignon

Les techniques de culture sont bien avancées et le sol de la champignonnières déjà ensemencé. Des arrosages (besoin en eau pure) et l'apport de certains nutriments (engrais) suffisent pour obtenir une poussée de champis. Un guide se trouvera dans la champignonnière pour bien respecter ces étapes. Les champignons poussent de manière aléatoire autant en nombre qu'en variétés.

## 5. Cueillette

La champignonnière est la propriété du village. Tous ce qui en ressort doit être mis à disposition des citoyens pour le bien être de tous... du moins selon les règles en places.

La cueillette s'effectue sans couteau, le champignon est délicatement sorti et nettoyé. A chaque poussée, un Champignonneur peut cueillir **4** champignons. Les champis doivent être transportés délicatement, dans un petit panier ou sac.



Il est aussi possible de trouver en forêt des variétés rares de champignons, impossible à cultiver. Ils poussent de manière aléatoire sur les zones ouvertes aux joueurs. La cueillette s'effectue de la même manière que dans la champignonnière. Une fois le champignon ramassé, le joueur va au labo définir à quelle sorte il appartient et le fait valider par le chef-champignonneur qui lui donnera les informations concernant les vertus et la méthode pour les raffiner.

**ATTENTION** : les champignons en jeu de la STIM seront clairement identifiés comme tel. Il est formellement interdit de toucher tout autre champignon qui se trouve dans la forêt.

## 6. Consommation & Raffinage

Les champignons peuvent être consommés crus ou raffinés pour être utilisés comme composants de chimie principalement. Pour d'évidentes questions de fraîcheur, les champignons crus doivent être consommés ou raffinés dans l'heure.

Pour les manger crus, le joueur enlève le chapeau du champignon et en avale le contenu. Une fois le contenu ingurgité, le joueur lit le petit papier effet qui accompagne le champi. Les *Champignonneurs* connaissent la majorité des effets possibles des différentes sortes de champignons.

Pour raffiner les champignons, il faut se rendre au laboratoire de chimie et procéder selon le tableau de raffinage fourni dans l'enveloppe de jeu. Une fois raffiné, les spores ne peuvent plus être consommés tels quels. Ils sont utilisés comme composants dans diverses recettes par les Chimistes (compétence).

## 7. Effets secondaires

Les champignons seront toujours accompagnés d'un petit papier sur lequel sont expliqués les effets si consommés. Celui-ci est à lire une fois le contenu ingéré. Les effets secondaires, s'il y a lieu, devront alors être appliqués par le joueur immédiatement. Les spores raffinées (en fioles ou sachets) n'ont aucun effet tant qu'elles ne sont pas utilisées dans une recette d'un Chimiste.



## 8. Conditionnement

*Champignon:* des fioles à la forme et à la couleur des champignons. Le contenu de la fiole est comestible par chacun.

*Sachets plastique:* Les sachets contiennent les spores raffinées. Le contenu ne peut être utilisé que par les Chimistes (1 sachet = 1 dose).

*Fiole :* Les fioles contiennent des spores conservées dans un liquide. Le contenu ne peut être utilisé que par les Chimistes (1 fiole = 1 dose).

Remarque générale : le matériel de conditionnement ainsi que les composants de base sont fournis par la STIM.

## 9. Matériel nécessaire

Chaque *Champignonneur* doit apporter son propre matériel selon la liste suivante :

- Un petit sac, panier, boîte pour la récolte
- Un petit pinceau
- Un petit bol creux
- Si le *Champignonneur* possède la compétence Chimiste, il doit aussi prendre le matériel adéquat en plus

Si vous oubliez, perdez ou abîmez quelque chose, pas de panique ; une paillasse avec tout le matériel nécessaire sera disponible au labo.

*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.*