



PLUIE NOIRE

Manuel de Chimie



Organisateurs référents :
Simon Gogniat
Olivier Ryf
Jérémy Berret



Table des matières

1. Introduction	3
2. Catégories de Chimistes	4
3. Composants de Base.....	5
4. Techniques de Fabrication	6
5. Conditionnement.....	7
6. Effets Secondaires.....	7
7. Technique de Conversion	8
8. Formation	8
9. Matériel Nécessaire	8
10. Liste des Potions.....	9



1. Introduction

Il avait suffi de quelques minutes à l'homme pour anéantir son environnement, sa civilisation et des siècles de progrès. La science avait hissé l'homme au statut de demi-dieu, mais l'avait par la même occasion menée au bord de l'extinction. Une petite partie de l'humanité avait réussi à survivre en descendant dans les abris souterrains, dont quelques scientifiques et le peu de savoir qu'ils avaient réussi à sauver dans l'urgence.

Les premiers temps sous la surface de la planète furent éprouvants. Tout manquait et la promiscuité était insupportable. Emeutes, famines et épidémies réduisaient inexorablement le cheptel humain, jusqu'à trouver un certain équilibre, permettant de retrouver un semblant de civilisation au fil des générations.

Une profession avait particulièrement aidé les personnes à survivre en produisant des médicaments et matériaux de première nécessité, les *Chimistes*. Ils passèrent beaucoup de temps à former la génération suivante, et même après la disparition des derniers scientifiques de l'ancien monde, un savoir perdura et fût transmis de générations en générations.

Aujourd'hui, la chimie n'a plus grand chose à voir avec celle de l'ancien monde. Les composants simples à disposition se sont raréfiés et les plus complexes ont disparu. Mais les *Chimistes* ont su s'adapter et utiliser leur nouvel environnement.

En pratique, les *Chimistes* sont capables de créer des potions à partir de composants bruts ou raffinés. Ces potions peuvent être absorbées directement par n'importe qui, ou être administrées par piqûre par un *Médecin* ou un *Chimiste*.

Les recettes connues des joueurs leurs seront fournies avec leur rôle. La chimie se pratique principalement au Laboratoire du Village, mais certaines recettes ne nécessitant pas un matériel spécifique peuvent se faire partout en zone de jeu. La fiche recette indiquera cette possibilité.



2. Catégories de Chimistes

Il faut savoir que la Chimie est subdivisée en 5 branches principales, regroupant ainsi 5 sous-métiers différents :

- *Les Préparateurs* : ceux qui connaissent la chimie classique et peuvent être spécialisés dans le matériel médical, les poisons et les drogues.
- *Les Cueilleurs* : ceux qui connaissent les plantes par cœur. Ils savent reconnaître et déterminer les vertus des plantes. Les cueilleurs sont les seuls habilités à la cueillette et à la préparation des Poudres végétales et macéras.
- *Les Champignonneurs* : ils sont spécialistes en champignons. Seuls habilités à rentrer dans la champignonnière, ils savent comment reconnaître et préparer certaines variétés de champignons.
- *Les Chasseurs d'Eau* : très respectés dans les Terres Désolées, les Chasseurs d'Eau arrivent à trouver des sources d'eau, et à extraire celle-ci du sol. Ils savent également filtrer l'eau et la faire passer d'eau sale à eau pure et d'en extraire certaines ressources premières.
- *Les Récupérateurs* : sont une catégorie de *Chimistes* spécialisés dans la récolte de matériaux énergétiques. Ils fournissent l'énergie nécessaire à faire fonctionner tout le reste de la technologie. Ils sont également capables de trouver des sources, d'en extraire l'énergie et de la raffiner.



3. Composants de Base

Les composants proviennent de plusieurs sources : recyclage, mines, nature, etc...

Certains composants ne sont pas connus des joueurs au début du jeu.

La pratique de la chimie s'est affinée ces dernières années. Voici une liste non-exhaustive des principaux composants utilisés en chimie :

Liquides :

- *Eau sale et Eau pure* : un composé brunâtre et inodore. L'eau pure porte un papier effet, l'eau sale, non.
- *Huile* : une solution poisseuse et verdâtre.
- *Pétrole brut et Kérosène* : un liquide bleuté. Le Kérosène porte un papier effet, le Pétrole brut, non.

Solides :

- *Fulminate, raffiné ou brute* : une poudre noire à l'odeur piquante.
- *Charbon, brut ou raffiné* : vrai charbon ou une poudre noire salissante
- *Coagulant* : une poudre blanche et fine

Les *Chimistes* utilisent aussi des composants raffinés issus d'autres compétences :

Cueilleurs:

- *Poudres végétales* : feuilles de plantes raffinées en poudre
- *Macéras de plantes* : une fiole de liquide visqueux qui sent bon les plantes

Champignonneurs :

- *Spores de champi* : particules colorées ou poudres, issues de plusieurs variétés de champignons.

Les Chasseurs d'Eau (Chimistes de l'eau) et les Récupérateur (Chimistes de l'énergie) seront les premiers fournisseurs de ressources liquides (eau et carburant principalement).



4. Techniques de Fabrication

Broyage au mortier : Les éléments solides non raffinés (fulminate par exemple) devront être broyés (contenu complet d'un sachet) un minimum de 5 minutes pour que les molécules soient chimiquement actives.

Mélange des éléments liquides : Avant d'incorporer à toute préparation des composants solides, il faudra mélanger durant 2 minutes au minimum les composants liquides ou le contenu complet des fioles. Puis il faudra encore secouer l'ensemble pendant 2 minutes après avoir ajouté les composés solides selon la recette.

Chauffe: Certains composants ou mélanges nécessitent une montée en température. Une unité de chauffe sera disponible au laboratoire, si elle est alimentée en énergie bien sûr. Le matériel spécifique à cette opération sera fourni sur place. **Cette manipulation s'effectue obligatoirement sous la supervision du Responsable du Labo (Organisateur PNJ).**

Fabrication en coopération: un *Chimiste* peut coopérer avec un autre *Chimiste* dans la fabrication d'une recette. Pour ce faire, il suffit que l'un d'eux connaisse la recette. Ceci permet le travail à la chaîne. Par contre, les fiches de recettes ne sont pas transmissibles, elles représentent une connaissance et non pas une simple recette sur un papier.

De plus, certaines recettes demandent de s'associer avec d'autres corps de métiers, comme les *Médecins*, les *Recycleurs* ou les *Technologistes*, principalement pour des recettes de quêtes.

Recherche empirique : Une technique permet de créer de nouvelles potions aux effets aléatoires ou alors d'apprendre une recette déjà existante. Cette méthode est faisable uniquement au Laboratoire, sous contrôle du responsable des lieux. Si la tentative donne une recette existante, le joueur recevra alors la fiche correspondante. La technique consiste à mélanger au hasard et à goûter le résultat !



5. Conditionnement

Sachet plastique : Les sachets contiennent les composants de base solides ou les « potions solides » (= 1 dose). Peut être utilisé par n'importe qui.

Fiole : Les fioles contiennent les composants de base liquides (fiole remplie à son quart, 1 fiole = 1 dose)

Rempli avec un mélange d'ingrédients concrets, elles seront les potions et doivent être bues en entier pour faire effet (une fiole = une dose). Peut être utilisée par n'importe qui. Une fois utilisées, les fioles doivent être ramenées au labo pour être nettoyées.

Seringue : Une seringue remplie contiendra une potion à injecter directement. Peut être utilisée uniquement par les *Chimistes* et les *Médecins*.

Remarque générale : le matériel de conditionnement ainsi que les composants de base sont fournis par la STIM. Rien ne doit être jeté par terre et les contenants usagés doivent être ramenés au labo au fur et à mesure. Merci !

Aucun composant de base (sachet plastique ou fiole) sans papier effet ne doit être consommé !

6. Effets Secondaires

Les fioles, seringues ou sachets (produits finis) seront toujours accompagnés d'un petit papier de couleur correspondant à sa recette sur lequel sont expliqués les effets de la potion. Celui-ci est à lire une fois la préparation ingérée ou injectée. Les effets secondaires, s'il y a lieu, devront alors être appliqués par le joueur après ceux de la potion en question.



7. Technique de Conversion

Les substances nécessaires à la fabrication d'objets technologiques par les *Bricoleur* doivent être converties par les *Recycleurs* via des *Procédées de Modification*. En pratique, il faudra apporter le mélange (liquide ou solide) au *Recycleur*, qui, après l'avoir manipulé, videra le contenu de la fiole ou du sachet (vous le rendra vide) et vous donnera un Lego de couleur (jaune= énergétique, rouge = chimique) avec un stickers indiquant le type de composants dont il s'agit. Par exemple : le fulminate raffiné (= fulminate utilisable en technologie) peut être converti de cette façon et sera représenté par un Lego rouge avec un stickers **F**.

8. Formation

N'importe quel joueur un peu équilibré et habile de ses mains peut tenter une formation pour acquérir les premiers rudiments en chimie. Donné par le Responsable du Laboratoire (Orga-PNI), la formation commence avec les bases comme le nettoyage du matériel, la connaissance des composants, les bases du raffinage. Ensuite, l'apprenti fabrique ses premières recettes et les teste, sur lui bien évidemment. Car comme disait un vieux *Chimiste* dans l'abri 712, « faut goûter » !

9. Matériel Nécessaire

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

- Un mortier et pilon.
- Une petite cuillère.
- Deux récipients, bols etc. pour faire les mélanges.
- Un petit entonnoir.
- Une gourde d'eau.

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



10. Liste des Potions

La liste des potions ci-dessous (du moins leurs effets) est connue de tous les *Chimistes*. Cependant, vous ne saurez fabriquer que les recettes inscrites sur les fiches fournies à part. D'autres recettes ne sont connues que de certains *Chimistes* et certaines quêtes permettent d'en découvrir en cours de jeu.

- *Éther* (Droque) : le joueur ignore les effets d'annonce « Assomme », « Désarme » et « Recul » pendant 10 minutes.
- *Mexicanos* (Droque festive) : effets marrants, hallucinations, actions stupides, etc.
- *Huile de Vitriole* (Poison) : au bout de cinq minutes, après moultes suffocations, la victime est plongée dans le coma.
- *Calcite oxygéné* (Antipoison) : soigne du poison.
- *Sérum de vérité* : oblige à répondre à trois questions par oui ou par non.

Composants pour les technologistes :

- *Fulminate raffiné* : explosif pour fabriquer des munitions.
- *Acide de batterie* : composant électrique.
- *Charbon raffiné* : utilisé dans la fabrication de filtres

Matériel de médecine :

- *Désinfectant* : utilisé en premiers soins pour nettoyer les plaies.
- *Antidouleur "ParaC"* : atténue les douleurs et calme le patient
- *Sédatif* : nécessaire aux médecins pour soigner les grands blessés.
- *AdréFix* : boost de santé, redonne 2 point de vie.

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.