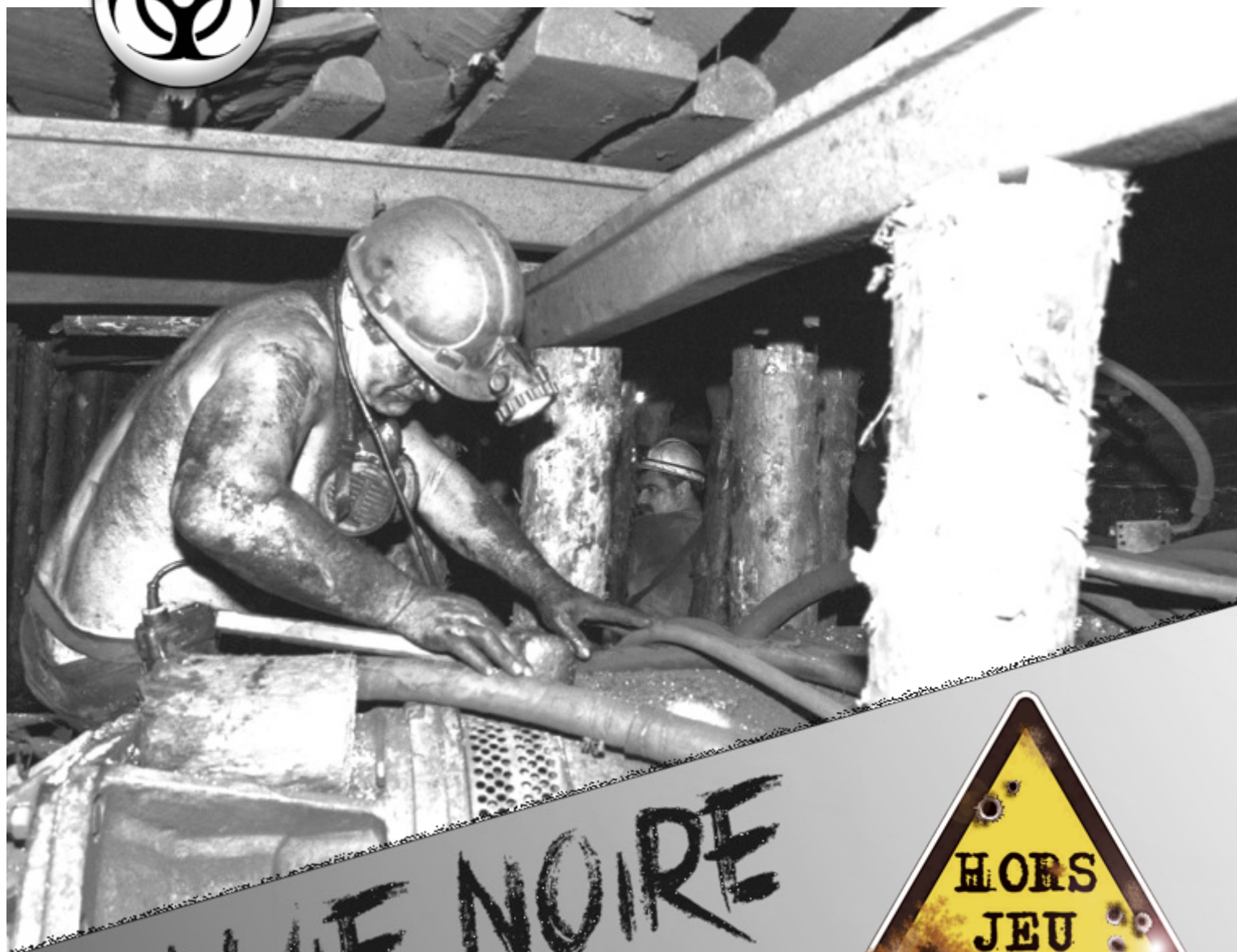




PLUIE NOIRE

Manuel du Mineur



Organisateurs référents :
Luc Schaller
Jérémy Berret



Table des matières

1. Introduction	3
2. La Mine	3
2.1 L'accès	3
2.2 Combien de personne à la fois	3
2.3 Combat	3
3. Composants de base	4
3.1 Minéraux	4
3.2 Vestiges	4
3.3 Autres éléments	4
4. L'exploitation de caillasse	4
5. L'exploration	5
6. Les risques	5
7. Matériel nécessaire	6



1. Introduction

Depuis toujours, du travail du *Mineur*, on retient en général les aspects les plus noirs : la cage qui les précipite dans le puits, le cheminement dans les galeries obscures, l'effort physique et le danger qui guette dans différents petits accidents ou catastrophes.

Aujourd'hui, on doit aux *Mineurs* l'exploitation du charbon et du fer qui permet le bon fonctionnement du village. Les quelques découvertes de pierres précieuses et breloques anciennes font aussi le bonheur des *Bricoleurs* et autres *Technologistes*.

En pratique, les *Mineurs* sont capables d'explorer la mine, de briser la caillasse et reconnaître les différents minéraux.

2. La Mine

2.1 L'accès

Le premier niveau de la mine est accessible à tous, il sert principalement à l'exploitation de charbon et dans une faible mesure de fer.

Les autres niveaux de la mine ne sont accessibles qu'aux *Mineurs* via le système d'exploration et de leur compétence.

2.2 Combien de personne à la fois

Jusqu'à deux personnes peuvent explorer la mine en même temps.

Il y aura un panneau indicateur à l'entrée pour savoir combien des personnes s'y trouvent.

2.3 Combat

Les combats sont interdits à l'intérieur de la mine. Cela ne veut pas dire que l'endroit sera sans danger.

La mine ne peut pas servir d'abri à un affrontement.



3. Composants de base

3.1 Minéraux

- *Charbon* : Matériaux bruts transformables par certains *Chimistes* et les *Recycleurs*. Il est représenté par de réels morceaux de charbon. Son utilité est principalement énergétique.
- *Minerais de fer* : Matériaux bruts transformables par les *Recycleurs*. Il est représenté par de réels minerais de fer. Son utilité est principalement pour les *Bricoleurs*.
- *Pétrole Brut* : Matériaux transformables par les *Recycleurs*. Il est représenté par des cailloux noirs. Son utilité est principalement énergétique.
- *Caillasse* : Roche facilement cassable par les *Mineurs*. Ce sont des caillasses qui devront être sorties de la mine afin de les effriter et d'en ressortir d'autres ressources ou éléments de jeu.

3.2 Vestiges

- Des objets de l'Ère Précédente au fonctionnement inconnu peuvent être utiles aux *Technologistes*.

3.3 Autres éléments

- Il sera évidemment possible de découvrir d'autres éléments utiles autant aux *Chimistes* qu'aux *Bricoleurs*.
- Il paraîtrait que les mines contiennent certains cristaux étranges et des substances aux propriétés radioactives.

4. L'exploitation de caillasse

Chaque *Mineur* doit venir au GN muni d'un marteau, d'un burin et d'une paire de lunettes de sécurité (ces équipements ne sont pas fournis par la STIM).

A l'aide de ces outils, le *Mineur* peut casser ses cailloux pour en obtenir le contenu. Attention le contenu peut être fragile et vos doigts aussi !

L'exploitation de caillasse se fera à un endroit défini dans la partie ouverte de la mine pour éviter de disperser les déchets partout dans la forêt.



5. L'exploration

Une exploration est quelque chose qui se prépare. S'enfoncer dans les galeries comporte des risques comme : le manque d'oxygène, des gaz toxiques, des risques d'éboulement, ...

Un bon équipement et les connaissances nécessaires permettent d'explorer la mine plus en profondeur. Cependant, plus l'exploration se fait en profondeur, plus les risques sont grands.

Aucune expédition ne peut avoir lieu sans l'aval du Superviseur (PNJ Organisateur) et pour autant que ce *satané ventilo* fonctionne...

Un *Explorateur* (compétence) peut parfois être utile au bon déroulement d'une exploration.

Le Superviseur fournit un minuteur aux participants. Celui-ci représente leur réserve d'oxygène. Une fois arrivé à zéro, si le *Mineur* est toujours dans la mine, il tombe dans le coma. Il doit immédiatement mettre son bandeau blanc et sortir de la mine.

Si vous avez des problèmes moteurs, une morphologie imposante ou êtes atteint de claustrophobie, le travail dans la mine vous est hautement déconseillé. Si c'est le cas et que vous avez été choisi comme Mineur merci de nous contacter à info@stim.ch.

6. Les risques

Fuites de gaz :

Sont représentées par de la fumée s'échappant du système de ventilation.

Effet : -1PV immédiat (sauf port de masque à gaz). Déblocage d'un niveau de contamination sur la carte de santé.

Zone irradiée :

Sont représentées par des cyalumes verts.

Effet : Déblocage d'un palier de radiation sur la carte de santé (sauf port de masque à gaz et de prise de médicaments anti-radiation).



Éboulements :

Sera représenté par quelque chose qui vous tombe dessus.

Effet : -2PV immédiat.

Explosions de gaz :

Sont représenté par du son et un effet stroboscopique.

Effet : -2PV immédiat.

Et potentiellement d'autres choses...

7. Matériel nécessaire

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

- Marteau
- Burin
- Lunette de protection
- Une tenue adéquate pour ramper dans les galeries. C'est salissant.

Objet de jeu optionnel pouvant faciliter l'exploration :

- Lampe (frontale !), à acheter dans le formulaire d'équipement.
- Masque à gaz (il est conseillé d'en prendre un avec vous, même si vous ne l'achetez dans le formulaire d'équipement. Il vous sera possible de le faire fabriquer en 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.