



PLUIE NOIRE

Manuel de Technologie



Organisateurs référents :
Damien Sunier
Jérémy Berret



Table des matières

1. Introduction	3
2. Matières premières.....	4
3. Recycleurs	4
3.1 Recyclage.....	5
4. Bricoleurs	7
4.1 Craft et Autonomie	8
4.2 Recherche Empirique.....	8
5. Technologistes.....	9
6. Cartes descriptives	9
7. Liste des objets courants	10
8. Matériel nécessaire	12



1. Introduction

Dans les Terres Désolées, tous les moyens sont bons pour améliorer la survie du groupe. Plusieurs personnes ont cherché à retaper de vieilles machines ou à récupérer des technologies du passé, voire à remanier des objets à partir de rien. Oui, on fait avec ce qu'on a.

De l'extérieur, ces personnes font des choses obscures, tripotent des plaques et des outils, ramassent toutes sortes de déchets et passent pour des incompris. Par contre, personne ne se plaint quand de la lumière apparaît en pleine nuit ! Trois surnoms sont alors apparus pour ces individus aux mains pleines de cambouis : *Bricoleurs*, *Recycleurs* et *Technologistes*.

Les *Bricoleurs* sont des touche-à-tout, capables, par exemple, de prendre un tube, une matière collante ainsi que de la poudre et d'en fabriquer une lampe portable.

Les *Technologistes*, quant à eux, étudient les machines du passé, tentent, à l'aide de savants calculs, de comprendre et de redonner vie aux extraordinaires technologies d'avant la Grande Catastrophe (AGC).

Ces deux groupes de personnes ne seraient rien sans l'aide des *Recycleurs*, qui leur procurent les pièces dont ils ont besoin pour leur travail. Ces derniers savent parfaitement comment récupérer et réutiliser la matière collectée.



2. Matières premières

Le matériel nécessaire à la fabrication d'objets se trouve sous plusieurs formes : débris ramassés sur des sites de fouilles, matière brute, ou encore éléments énergétiques fabriqués par des *Chimistes Récupérateurs*. En jeu, ces éléments sont représentés par des Legos de différentes couleurs.

Le tableau ci-dessous recense les composants de base, il peut en exister d'autres plus rares nécessaires aux nouvelles technologies.

Certains composants se trouvent dans la nature sous forme de Legos et d'autres composants doivent obligatoirement être convertis en Legos par les *Recycleurs*.

Type de composant	Disponibilité	Couleur
Composants métalliques	Naturel	Gris
Composants de bois	Naturel	Brun
Composants énergétiques*	<i>Recycleurs</i>	Jaune
Composants chimiques*	<i>Recycleurs</i>	Rouge
Composants plastique	<i>Recycleurs</i>	Blanc

*Les composants énergétiques (Lego jaune) et chimique (Lego rouge) sans autocollant sont considérés comme inutilisables et peuvent uniquement être recyclés à l'atelier.

3. Recycleurs

Les *Recycleurs* peuvent transformer ces matières premières. Par exemple, un composant métallique peut être transformé en chevrotine. Ils auront aussi la capacité de transformer des produits chimiques (bruts ou raffinés selon le matériau) en composants technologiques afin que les *Bricoleurs* puissent les utiliser. Leur dextérité et leur pratique leur permettront de former plus ou moins de matériaux avancés.



Ils recevront des *Procédés de Modification* qui seront hors-jeu, puisqu'il s'agit d'un savoir acquis avec de l'expérience et du temps. Avec ces recettes, ils recevront des étiquettes autocollantes à mettre sur la bonne combinaison de Legos. Après avoir manipulé les matières premières et les avoir assemblées dans le bon ordre, le *Recycleur* colle l'étiquette sur le nouvel ensemble. Seul un *Recycleur* est capable de créer ces ressources secondaires.

3.1 Recyclage

"Tout doit être recyclé" Waterworld

Tout a une utilité. En apportant à l'atelier des objets de jeu cassés, utilisés ou inutiles, tous les joueurs pourront récupérer un certain nombre de ressources. Cependant, un *Recycleur* (compétence) augmentera grandement le nombre de ressources obtenues par ce biais.

De plus, pour respecter la faune et la flore Jurassienne, les joueurs pourront aussi apporter des débris à la décharge pour obtenir des ressources. A nouveau, un *Recycleur* (qui a l'œil pour dégoter les déchets les plus utiles) en obtiendra plus.

Un *Recycleur* commence le jeu avec quelques recettes appelées *Procédés de Modification* en sa possession.

Elles ne sont ni volables ni échangeables, mais elles peuvent être enseignées à d'autres *Recycleurs*. La transmission du savoir se passe à l'atelier.

Le *Recycleur* reçoit une dizaine d'autocollant (ou stickers) correspondant à chacun de ses *Procédés de Modification*.

Toutes les ressources technologiques secondaires seront obtenues de la même manière, seuls les composants de bases changeront.

Le *Recycleur* aura en sa possession un stock de Legos noirs, jaunes et rouges selon les recettes qu'il connaît. Il pourra coller le stickers dessus après avoir passé un peu de temps RP à « travailler la matière » et dépenser les ressources utilisables (les composants chimiques sont vidés et les composants technologique sont recyclés à l'atelier).

Merci de votre fair-play



*Composants de base et Conversion
Chimique <-> Technologique*

Composant Chimique	Matériau réel*	Composant technologique	Stickers
Minerais de Fer	Minerais	Lego gris	Aucun
Charbon raffiné	Charbon en poudre	Lego jaune	C
Huile	Sirop menthe	Lego rouge	H
Fulminate raffiné	Poudre poivre	Lego rouge	F
Pétrole brute	Caillasse noire	Lego jaune	P
Substance radioactive	Glue	Lego rouge	A
Kérosène	Eau bleue	Lego jaune	K

*Ce par quoi sont représenté les composants dans les fioles ou sachet plastiques.

Exemple : Un *Chimiste Préparateur* à fait une préparation de Fulminate raffiné a partir de Fulminate brut. Un *Bricoleur* a besoin de Fulminate raffiné pour créer des munitions, il demande donc à un *Recycleur* de convertir le Fulminate raffiné chimique (poudre de poivre) en Fulminate raffiné technologique (Lego rouge). Le *Recycleur* prend un Lego rouge recyclé, le travaille un peu (Role Play) et applique le stickers **F** dessus. Le *Bricoleur* peut ensuite utiliser le Fulminate raffiné dans son schéma.

Composants avancés (Lego noir avec stickers)

Nom	Composant chimique ou avancé	Composant techno ou avancé	Stickers
Chevrotine		Métal	Ch
Acide de batterie	Acide de batterie		AB
Tige bois		2x Bois	TB
Plaque Métal		2x Metal	PM
Filtre	Charbon	Metal	Fi
Pile	Acide de batterie	2x Metal	Pi
Batterie	2 x Pi	2x PM	Ba
Générateur	2 Subst radioact + Pi	2x PM	Ge



Les possibilités de composants avancés sont illimitées. Cette liste n'est donc pas fixe.

Exemple : Un *Chimiste Préparateur* a préparé de l'Acide de Batterie pour un *Bricoleur* ayant besoin d'une pile dans un schéma technologique. Le *Recycleur* prend un Lego noir de son stock de Legos à recycler et le manipule (Role Play). Il verse le contenu de la fiole d'Acide de Batterie au sol et ensuite appose le sticker **AB** sur le Lego noir. Ensuite, si le *Bricoleur* met à disposition du *Recycleur* 2 composants métal (Lego gris) et que le *Recycleur* connaît le *Processus de Modification*, il pourra utiliser l'Acide de batterie (Lego noir) et les 2 métaux afin de les assembler, de les manipuler et d'y apposer le sticker **Pj**.

4. Bricoleurs

Les *Bricoleurs* sont les seuls à pouvoir assembler les matériaux afin d'en faire des objets finis. Les composants sont assemblés en suivant les *Plans* ("pixel art" représentant les objets désirés). Chaque *Bricoleur* recevra un certain nombre de Plans en début de jeu.

Chaque joueur ayant reçu la compétence *Bricoleur* doit apporter son propre cahier, de format A5, quadrillé et aussi de quoi écrire. Il s'agit de son carnet de découvertes.

Dans ce cahier, il faudra noter/dessiner les Plans (comprenant un schéma technique et une liste de matériaux) des objets que vous pourrez ensuite fabriquer librement !

Nous comptons sur votre fair-play pour réaliser ces schémas. En effet il faudra utiliser les ressources et les garder en vue d'un éventuel recyclage.

Pour réaliser un objet, il vous faudra les bons composants ainsi que le schéma figurant dans votre cahier avec la recette inscrite sous ce dernier. Ces cahiers seront des objets de jeux, vous pouvez échanger, vendre/acheter des plans et bien évidemment, vous les faire voler.

Merci de votre fair-play



4.1 Craft et Autonomie

Afin de fabriquer un objet technologique, un *Bricoleur* a besoin d'un Plan.

Un Plan comporte toujours une forme qui doit être réalisée avec des composants techniques (Lego en Pixel Art) et une recette de composants. Au *Bricoleur* de se débrouiller pour trouver les composants nécessaires pour réaliser la forme du schéma.

Le Plan comporte également un descriptif de l'objet et les effets qu'il produit. Des restrictions particulières pour la fabrication ou des effets supplémentaires peuvent également y être mentionnés.

A l'aide de son cahier de recherches, du Plan et des bonnes ressources, chaque *Bricoleur* peut créer lui-même une bonne liste d'objets usuels sans devoir passer par la validation de l'organisateur.

Par exemple, en récupérant des douilles (balles de Nerf usagées), du fulminate (composante chimique) et de la chevrotine (composante métallique modifiée), le *Bricoleur* peut jouer l'action de fabrication et produire lui-même les balles (ici, rendre les munitions à nouveau utilisables).

Certains objets seront composés de l'assemblage de Lego. Ils pourront donc être utilisés en tant que tels.

Si le plan fabriqué est un objet que le *Bricoleur* n'a pas à sa disposition (si il ne dispose pas de l'objet réel) il faudra passer à l'atelier pour le récupérer.

4.2 Recherche Empirique

Durant le weekend, les *Bricoleurs* pourront faire évoluer leurs Plans techniques. En venant seuls, ou à plusieurs à l'atelier, ils pourront cogiter, tester les matières, utiliser les objets, etc. afin d'améliorer le rendement ou simplifier la fabrication des objets.

Par exemple, après de longues études sur la balistique des flèches, les *Bricoleurs* ont réalisé que le plastique modifié en empennage est plus efficace que l'arrangement de vis de métal côte à côte. La recette s'en trouve alors modifiée et produira non pas 2, mais 4 flèches à chaque fabrication.

De nouveaux objets peuvent aussi apparaître pendant le jeu, à vous d'être créatifs ou de vous laisser surprendre par l'esprit tordu de nos chers scénaristes!



5. Technologistes

Cette rubrique est propre aux joueurs sachant utiliser les technologies AGC, c'est-à-dire les technologies qui ont été créées avant la Grande Catastrophe et qui ont subsisté. Seules les personnes munies de cette capacité sauront utiliser ces artefacts du passé.

Ces objets auront en général une étiquette descriptive avec écrit en premier :

« AGC artefact »

Il est possible qu'il existe des recettes chimiques, des plans technologiques ou des textes avec cette mention. Et seuls les *Technologistes* pourront lire ces recettes, plans et textes, comme s'il s'agissait d'une langue morte que personne d'autre ne pourrait comprendre.

6. Cartes descriptives

La plupart des objets technologiques sont accompagnés d'une carte descriptive. Sur celle-ci sont indiqués l'apparence, les effets et le mode d'emploi de l'objet. Les objets particuliers ne peuvent pas fonctionner s'ils ne sont pas accompagnés de leur carte, ils sont indissociables l'un de l'autre. La carte n'existe pas en jeu, elle valide juste l'existence de l'objet en jeu.

On ne peut pas non plus vendre ou voler un objet sans sa carte. Si quelqu'un vous vole un objet, il est en droit d'exiger la carte même si elle ne se trouve pas au même endroit que l'objet. Par contre, l'inverse n'est pas possible.

Pour certains objets à usage limité, vous devez déchirer un ticket sur la carte pour chaque utilisation.

Pour les objets à usage unique, vous devez déchirer la carte après utilisation et ramener l'objet inutile à l'atelier.

Etant donné que Les *Bricoleurs*, fabriquent certains objets de jeu, ils auront en leur possession des cartes descriptives correspondantes afin de valider la création de ces objets.



7. Liste des objets courants

Armurerie

Les composants sont tous consommés après que l'objet ait été créé.

Type	Effets
Armes à feu diverses	Produit un fil d'arme qui permet l'utilisation de pistolet Nerf validé au préalable par les organisateurs
Armes de corps à corps diverses	Produit un fil d'arme qui permet l'utilisation d'arme de corps à corps de GN validé au préalable par les organisateurs
Arme de jet	Produit un fil d'arme qui permet l'utilisation de petites armes de GN sans "âme" validé au préalable par les organisateurs
Arc	Produit un fil d'arme qui permet l'utilisation d'arc de GN de moins de 25 livres validés au préalable par les organisateurs
Munitions	Permet de créer de nouvelles fléchettes de Nerf ou de nouvelles flèches
Recyclage de munitions	Permet de créer de nouvelles fléchettes de Nerf ou de nouvelles flèches, en utilisant les munitions usagées dans la recette.
Réparation d'arme de corps à corps	Répare complètement une arme (enlève les nœuds du fil d'arme d'une arme de corps à corps)



Divers et improbables

La plupart de ces objets se recyclent facilement.

Type	Effet
Générateur de cécité	Aveugle une personne pendant 30 secondes.
Electrochoc	Sort une personne du coma (utilisable uniquement par un médecin et nécessite acide de batterie pour fonctionner).
Matériel de crochetage	Ouvre tout, ou presque.
Détecteur de mensonge	Trois charges.
Masque à gaz	Permet de passer dans certaines zones sans encombre.
Lampe de poche à dynamo	Ben, ça fait de la lumière...
Pince	Permet de couper du grillage.
Filtre E	Permet de Filtrer l'eau et d'obtenir de l'eau pure.
Filtre C	Permet de Filtrer le Petrole brut et d'obtenir du Pétrole Raffiné.
Filtre G	Filtre pour Masque à Gaz. Permet de faire fonctionner le masque à gaz.
Filtre A	Filtre pour la chimie.



8. Matériel nécessaire

Bricoleur :

- Un cahier A5 quadrillé pour vos Plans
- De quoi écrire (ne compte pas dans le formulaire l'équipement)
- 1 petite bourse ou autre contenant pour vos composants techniques (Legos) fonctionnels
- 1 petite bourse ou autre contenant pour vos composants techniques (Legos) utilisés et prêts pour le recyclage
- De quoi mimer le bricolage en rôle play (par exemple : une paire de pince pour manipuler les Lego, un marteau en latex pour taper sur le matériel...)

Recycleur :

- 1 petite bourse ou autre contenant pour vos composants techniques (Legos) fonctionnels
- 1 petite bourse ou autre contenant pour vos composants techniques (Legos) utilisés et prêts pour le recyclage
- De quoi mimer le recyclage en rôle play (par exemple : une paire de pince pour manipuler les Lego, un marteau en latex afin de taper sur le matériel...)

Technologistes :

- Des sacoches, car vous êtes un grand collectionneur d'objets divers et variés.
- Rien en particulier excepté des éléments de Role Play, si le joueur le désire.

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.