



PLUIE NOIRE

Manuel d'Exploration



Organisateurs référents :
Sebastiano Guerra
Jérémy Berret



Table des matières

1. Introduction	3
2. Explorations : Zones dangereuses	3
2.1 Zones irradiées	3
2.2 Champs de mines.....	5
3. Expéditions: Zone Eloignées	7
4. Matériel.....	8



1. Introduction

Le fait de posséder ce manuel, fait de vous un *Explorateur*. Un de ces courageux, mais quoi qu'un peu téméraire pionnier, assoiffé de découvertes. Concrètement dans ce jeu, à quoi consiste le fait d'être un *Explorateur* ?

Pour diverses raisons, vous avez tellement voyagé dans les Terres Désolées et celles-ci vous sont devenues si familières que vous êtes capable de déceler le moindre petit détail suspect. Grâce à votre très bon sens de l'orientation et de l'observation, vous êtes capable de vous mouvoir sans risques dans les zones dangereuses afin d'y définir un chemin sûr.

En jeu, un *Explorateur* est donc capable de trouver des passages sûrs dans les zones dangereuses situées à proximité du Village, mais il est également un atout indispensable pour les expéditions dans les zones éloignées des Terres Désolées (Zones d'Instance).

Il existe plusieurs spécialisations pour les *Explorateurs*. Certains sont experts en radioactivité et savent déterminer, à leurs risques et périls, l'intensité d'une source radioactive. D'autres savent observer des champs de mines et déterminer lesquelles de ces dernières sont dangereuses ou non. Il peut arriver que certains *Explorateurs* sachent tout faire, mais c'est très rare.

2. Explorations : Zones dangereuses

Dans les Terres Désolées, il existe deux types de zones dangereuses: les zones irradiées et les champs de Mines. Les *Explorateurs* sont les seuls à pouvoir entrer dans ces zones dangereuses, car ils savent exactement comment repérer les dangers. Ils ne peuvent pas être accompagnés lors de ces explorations. S'ils ont besoin d'une escorte, celle-ci doit attendre à l'extérieur de la Zone.

2.1 Zones irradiées

Ces zones émettent des radiations de diverses magnitudes rendant leur traversée périlleuse avec le bon équipement et mortelle sans l'équipement adéquat.

Afin de visualiser ce champ de rayonnement, qui normalement est totalement invisible, une série de petits fanions sera disposée dans toute la zone irradiée. Sur ces fanions, deux messages d'information seront visibles, l'un renseignant le joueur lambda qu'il est devant une source radioactive et en subi les conséquences



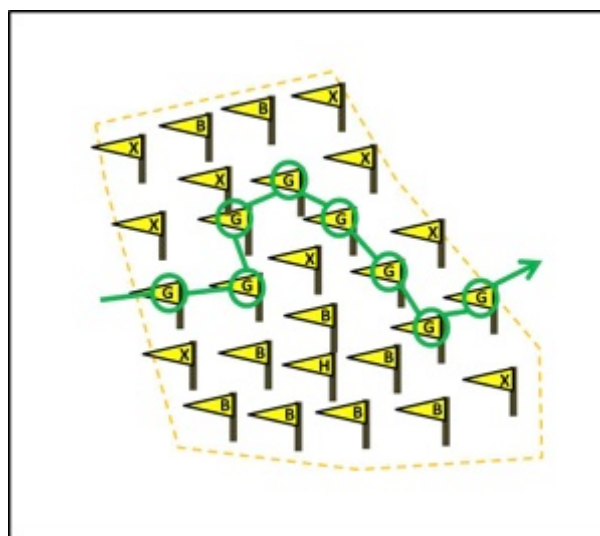
(symbole radioactif), l'autre consiste en une lettre que seul *l'Explorateur* peut interpréter comme la magnitude de la source radioactive.

Tableau récapitulatif des informations visibles sur les fanions

Fanion	Signification pour <i>l'Explorateur</i>	pour	Conséquence pour le joueur sans compétence
	Radiation de faible intensité	faible	1 pt de radiation
	Radiation modérée		1 pt de radiation
	Radiation de forte intensité	forte	1 pt de radiation
	Radiation mortelle		1 pt de radiation

Avant de pouvoir traverser une zone irradiée en toute « sécurité », il est nécessaire que *l'Explorateur* fasse des reconnaissances de terrain afin de déterminer le chemin le plus sûr au travers de la zone (chemin constitué uniquement de fanion « G »). Nous recommandons à *l'Explorateur* de se munir de quoi écrire, afin de cartographier la zone.

Exemple de traversée sûre d'une zone irradiée.





A noter qu'une reconnaissance de terrain irradié ne se fait pas en un seul essai. *L'Explorateur*, bien que très doué sur le terrain, n'est pas exempté des effets négatifs dus à la radiation. Il doit par conséquent, lui aussi se munir de protection adéquate telle qu'un masque à gaz qui contient un *Filtre G*. Chaque *Filtre G* (objet de jeu fabricable par certains *Bricoleurs*) a une autonomie limitée en zone radioactive, à raison de trois sources radioactives nouvellement cartographiées. Cependant, si la source observée est forte « B » ou mortelle « H », le filtre est saturé et *l'Explorateur* doit immédiatement quitter la zone irradiée pour changer de filtre.

Un *Explorateur* peut se munir d'un Compteur Geiger. Celui-ci permet d'anticiper les sources radioactives fortes et mortelles. En terme de jeu, cela signifie que si le joueur a un compteur Geiger sur lui, il lit la lettre sur le fanion, mais son filtre n'est pas saturé s'il voit la lettre B ou H. Il poursuit son exploration. **Un compteur Geiger a exactement la même autonomie que le filtre, c'est-à-dire 3 Fanions observés, peu importe le taux de radiation.**, après quoi, la pile doit être changée par un *Bricoleur*.

2.2 Champs de mines

Les Terres Désolées sont constellées de vestiges de la Grande Catastrophe. Parmi ces vestiges, les champs de mines sont la preuve que l'ingéniosité humaine n'a d'égal que sa cruauté. Grâce à votre détecteur de mines, vous êtes capable de repérer où se trouvent les Mines, symbolisées par un fanion rouge. Seuls les *Explorateurs* à spécialisation « Mine » sont capables d'utiliser les détecteurs de Mine. Ces derniers ont une autonomie de 3 Mines. Après quoi, la pile devra être changée par un *Bricoleur*.

Les Mines seront représentées par des fanions rouges, sur lesquels sont inscrits : « MINE » et ses dégâts si un joueur Lambda s'en approche.








Pour déterminer l'état de la Mine, *l'Explorateur* devra l'observer. Pour cela, il devra se mettre à plat ventre au sol et observer la lettre inscrite sur la tige du fanion, dans le sol. Il devra donc retirer précautionneusement la tige, noter la lettre de la mine, puis réinsérer la tige du fanion dans le sol. Soit la mine est inactive, soit elle est endommagée, soit elle est opérationnelle. Une besace avec des cailloux blancs et noirs symbolisent le tact de *l'Explorateur* par rapport à son observation. C'est-à-dire s'il a su se mouvoir suffisamment agilement autour de la mine sans amorcer le détonateur.

Dans le cas d'une mine inactive tout va bien, *l'Explorateur* peut passer à la mine suivante.



Si la mine est endommagée, il devra piocher 3 cailloux de sa besace. Si la Mine est opérationnelle, il tirera un seul caillou de sa besace. Si l'Explorateur tire au moins 1 caillou blanc, il ne se passe rien, il peut passer à la mine suivante. Si le joueur n'a pioché que des cailloux noirs (3 si mine endommagée et 1 si mine opérationnelle), la Mine explose. Le joueur hurle « BOOM », il perd 2 PV et est soufflé hors de la zone dangereuse. Toutes les personnes qui se trouvent sur cette zone minée explosent également, perdent 2 PV et sont soufflés hors de la Zone minée. La Mine qui a explosé n'existe plus, merci de bien vouloir retirer le fanion de la Zone minée et de le rendre à un organisateur. (Si un autre joueur explose, il laisse en place le fanion qu'il était en train d'observer).

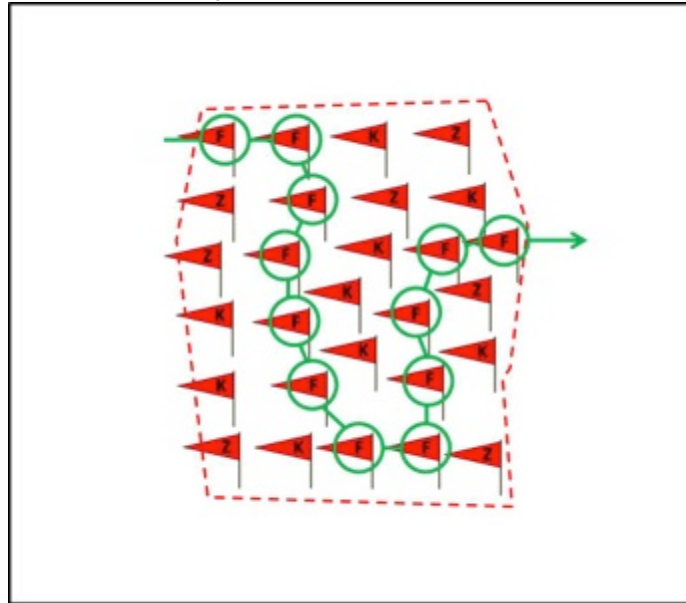
Tableau récapitulatif des Mines :

Mine	Signification pour Explorateur	Conséquence pour joueur Lambda	Action pour l'Explorateur	La Mine n'explose pas si :	La Mine explose si :
	Mine inactive	- 2PV	Rien, passer à la Mine suivante	-	-
	Mine endommagée	- 2PV	Piocher 3 cailloux de la Besace		
	Mine opérationnelle	- 2PV	Piocher 1 caillou de la Besace		

A l'instar des zones irradiées, avant de pouvoir traverser un champ de mines en toute « sécurité », il est nécessaire que l'Explorateur fasse des reconnaissances de terrain afin de déterminer le chemin le plus sûr au travers de la zone (chemin constitué uniquement de Mines « F »). Il est recommandé de se munir de quoi écrire afin de cartographier la zone.



Exemple de traversée d'un champ de Mines



3. Expéditions: Zone Eloignées

Les *Explorateurs* sont également indispensables lors d'expéditions en Zones d'Instances, c'est-à-dire dans les zones éloignées des terres Désolées. Il peut être nécessaire de mener une expédition en zone éloignée pour résoudre certaines quêtes. Pour cela, il faudra payer un guide (PNJ Organisateur) qui emmènera le groupe d'expédition là où il le souhaite. Néanmoins, une expédition, est une aventure qui se prépare. S'enfoncer dans les bois comporte des risques comme : blessures d'animaux sauvages, mines, radiations. Plusieurs compétences sont nécessaires à un groupe d'expédition. Il se peut que l'expédition nécessite de passer une zone de radiation ou un champ de mine, qui sont similaires aux zones dangereuses situées à proximité du village. Pensez à apporter tout le matériel nécessaire à ce genre d'éventualités et demandez au guide quelques conseils.

NB : si tout le groupe d'expédition doit passer au travers d'une zone irradiée, l'*Explorateur* devra déterminer le chemin le plus sûr et les expéditionnaires devront tous porter un masque à gaz pour traverser la zone. Il faut donc un certain nombre de filtres G pour l'exploration, ainsi que pour les expéditionnaires (aller et retour). Il est également conseillé d'avoir avec vous un *Bricoleur* avec du matériel, qui puisse changer les piles du compteur Geiger le moment venu.



4. Matériel

Matériel amené par le joueur :

- **Masque à gaz**
Les personnes avec la compétence *Explorateur* doivent amener un Masque à gaz avec elles. Elles pourront soit l'acheter à la boutique pour 4 points et l'utiliser d'entrée de jeu, soit le faire fabriquer par des *Bricoleurs*. (utilisable qu'une fois l'objet créé en jeu).
- **1 stylo ou crayon de papier et 1 carnet de notes**
- **1 besace** symbolisant le tact d'observation de l'*Explorateur* spécialiste en champs de Mines. La STIM fourni les cailloux de couleur.
- Des vêtements couvrants, pas trop salissants et des bonnes chaussures. Les *Explorateurs* vont gambader dans la forêt, parfois ramper par terre, par beau temps comme par mauvais temps. Anti-moustiques conseillé.
- Anti-moustique et anti-tiques.
- Tout matériel qui puisse aider au Rôle Play des *Explorateurs* : boussole, compas, etc.

Matériel mis à disposition par la STIM :

- **Filtre G** pour que le Masque à Gaz soit fonctionnel. Élément fabricable par certains *Bricoleurs*.
- **Compteur Geiger** pour les *Explorateurs* spécialisés dans les zones irradiées. Élément fabricable par certains *Bricoleurs*.
- **Détecteur de mines** pour les *Explorateurs* spécialistes des champs de mines. Élément fabricable par certains *Bricoleurs*.
- **Pierres blanches et noires**, symbolisant le tact d'observation des *Explorateurs* spécialistes en Mines.

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.