



S.T.I.M.



# PLUIE NOIRE

Livret de Règles Générales (V1)



## Table des matières

<b>1. Généralités</b>	<b>4</b>
<i>Qui est affecté par les règles?</i>	4
<i>Règles surprises</i>	4
<i>Éléments hors-jeu</i>	4
<b>2. État de Santé</b>	<b>5</b>
<i>Points de vie (PV)</i>	5
<i>Jouer l'état de santé</i>	5
<i>Guérison</i>	5
<i>Prothèses</i>	5
<i>Mutations</i>	5
<b>3. Combats et sécurité</b>	<b>6</b>
<b>4. Armes et protections</b>	<b>6</b>
<i>Armes autorisées</i>	6
<i>Armes de corps-à-corps</i>	7
<i>Armes à feu</i>	7
<i>Armes de jet et arcs</i>	8
<i>Armures</i>	8
<i>Boucliers</i>	8
<i>Annonces de combat</i>	8
<b>5. Coma et Mort</b>	<b>9</b>
<b>6. Carte santé</b>	<b>9</b>
<b>7. Vols et autres Méfaits</b>	<b>10</b>
<i>Vols</i>	10
<i>Vol à la tire</i>	10
<i>Assommer</i>	11
<i>Captivité</i>	11
<i>Serrure et crochetage</i>	11
<b>8. Commerce</b>	<b>12</b>
<b>9. Technologie</b>	<b>13</b>
<i>Par qui les technologies peuvent-elles être utilisées?</i>	13
<i>Récupération</i>	13
<i>Système de création des technologies</i>	13
<i>Carte descriptive</i>	13
<b>10. Potions, Poisons et drogues</b>	<b>14</b>
<i>Fabrication et utilisation</i>	14
<i>Liste des potions, poisons et drogues</i>	14
<b>11. Chasse et Exploration</b>	<b>15</b>
<b>12. Zone de Jeu</b>	<b>16</b>
<b>13. Équipement</b>	<b>17</b>
<i>Équipement achetable</i>	17
<b>14. Compétences</b>	<b>18</b>



## 1. Généralités

Nous prions toutes les joueuses et tous les joueurs de bien avoir lu le livret de règles en arrivant sur l'aire de jeu, ceci permettra un meilleur déroulement de l'événement et sera profitable à tous.

**La S.T.I.M. demande aussi aux joueurs et aux joueuses de faire preuve de fairplay et de roleplay, sans quoi les règles seront inutiles.**

Un GN permet de nombreuses actions de jeu que les organisateurs n'ont pas forcément prévues. Si vous êtes confrontés à ce genre de situation, soyez bons joueurs. Une action improvisée et intégrée dans le contexte sera toujours plus sympathique qu'un long cafouillage hors-jeu.

Si vous voulez tenter une action de jeu importante (du genre faire brûler un campement, empoisonner toute la bière, faire exploser le Village, etc.) merci d'en informer les organisateurs avant.

*Nota Bene* : Le masculin vaut pour le féminin.

### Qui est affecté par les règles?

En tout temps, toutes les personnes présentes sont affectées par les règles. Il est donc important d'avoir avec soi son livret de règles dans le cas où les joueurs hésiteraient sur un point. Si le doute persiste, il faut demander à un organisateur, reconnaissable à son brassard rouge.

Le jeu de rôle grandeur nature est basé sur les aptitudes de chacun, cependant un certain nombre de compétences ne sont accessibles qu'à certains joueurs en fonction de leur rôle.

### Règles surprises

L'organisation s'accorde le droit de ne révéler que certaines règles durant le briefing et dans le présent livret, afin de ne pas compromettre le scénario.

### Éléments hors-jeu

Tout document ou objet fourni par la STIM mais qui n'existe pas dans le jeu, c'est-à-dire qui n'existe pas physiquement en jeu, comportera une indication clairement notée « HORS-JEU ».

Seul le possesseur de ce document ou de cet objet est capable de le lire et de l'utiliser. Le document ou objet n'est pas non plus transmissible.

La S.T.I.M. fournira volontiers des autocollants stipulant tel ou tel objet hors-jeu aux joueurs afin que ceux-ci puissent marquer leurs sacs et coffres ne contenant que du matériel hors-jeu et donc qui ne peut pas être volable. En dehors de ces objets, tout sera considéré en jeu



## 2. État de Santé

### Points de vie (PV)

Tous les humains possèdent de base 3 points de vie (PV). Un coup reçu par n'importe quel type d'arme fera perdre 1PV.

La notion de coup peut être symbolisée en termes de jeu par un coup de couteau ou autre, être touché par une balle, être touché par un explosif, etc.

### Jouer l'état de santé

L'état de santé est dégressif :

3PV et + : tout va bien, c'est la forme.



2PV : juste une égratignure, même pas mal. Serrez les dents, z'êtes des durs à cuire, non ?



1PV : vous vous sentez fiévreux, ça pisse le sang et vous risquez l'infection.

Sans soins, vous ne pouvez plus courir, attaquer ni utiliser vos compétences.

L'usage du membre touché est impossible.



0PV : c'est le coma ; vous tombez au sol inconscient. Sans soins spécifiques pour vous réanimer, après 10 minutes, mettez votre bandeau blanc et rendez-vous au staff orga. Oui, il y a de fortes chances pour que vous soyez mort.



### Guérison

Seuls les chirurgiens et les personnages ayant la compétence Premiers soins peuvent soigner les autres joueurs (faire regagner 1 PV grâce à du matériel médical rudimentaire).

Néanmoins, dans le Village et les Terres dévastées, seuls quelques rares toubibs se risquent à soigner les trous de balle suspects. De fait, les soins sont particulièrement rudimentaires à l'extérieur du Village, et se résument souvent à un gros pansement pour empêcher une sale blessure de dégénérer.

### Prothèses

Durant le jeu, la greffe de prothèses ne sera pas possible. Cependant, il sera possible qu'un personnage commence le jeu avec une prothèse spéciale (membre augmenté mécaniquement). Ces prothèses seront « achetables » via le système d'équipement (expliqué plus bas), elles apporteront à son porteur une compétence ou des points de vie supplémentaires selon la modification corporelle. Les prothèses doivent être un élément de costume spécial apporté par le joueur. Les organisateurs distribueront les bonus selon le type de prothèse.

### Mutations

Certains humains auront subi trop fortement les radiations de la Grande Catastrophe. Ils auront pu développer certaines mutations ou même naître avec, leur donnant accès à des capacités spéciales. En général, les humains mutés ont des particularités physiques visibles. Les mutations seront « achetables » via le système d'équipement, elles apporteront à leur porteur une compétence ou des points de vie supplémentaires selon la mutation. Les mutations seront expliquées dans le background personnel.

Tout comme l'équipement et les prothèses, les mutations doivent être un élément de costume spécial apporté par le joueur. Dans le cas où le joueur ne serait pas capable de fournir le maquillage nécessaire à sa mutation, merci de contacter les organisateurs.



### 3. Combats et sécurité

Il est interdit de frapper son prochain avec autre chose qu'une arme de GN validée par les organisateurs, telle que décrite dans le chapitre suivant.

Il est interdit de taper à la tête, aux parties génitales, dans les seins s'il y en a, et de frapper comme un sourd. Si par mégarde un coup serait porté dans ces zones ou qu'on aurait tapé trop fort, le combat s'arrête le temps que l'attaquant s'excuse et vérifie que l'autre joueur n'a rien. Ces touches n'occasionnent aucun dégât en termes de jeu. La technique spéciale du « tac tac tac t'es mort » connue aussi sous le nom d'épée-mitraillette n'occasionne aucun dommage non plus.

Il est interdit de frapper d'estoc (avec la pointe).

Il est interdit de viser la tête avec une arme de jet ou de tir. Ces tirs n'occasionnent aucun dégât.

Les combats peuvent avoir lieu n'importe quand mais pas n'importe où ! Les combats ne devront pas avoir lieu à proximité des zones avec une banderole de sécurité, dans les tentes, dans les escaliers ou à proximité d'une zone de feu. Soyez responsables ! Si vous considérez qu'une zone est trop dangereuse pour un combat, déplacez-vous avec votre adversaire vers une zone sûre.

Les zones interdites au combat ne sont pas non plus des refuges : si quelqu'un déclare vous attaquer dans ces zones, sortez pour résoudre le combat et tentez de vous défendre, ou acceptez passivement de vous prendre une déculottée.

### 4. Armes et protections

#### Armes autorisées

Toutes les armes de corps-à-corps (CàC) ou à projectiles utilisées doivent être faites de matériaux souples (mousse, latex) afin de ne pas blesser les autres joueurs. Les armes de corps-à-corps ne doivent pas contenir de bois ou de métal dans la garde ni l'âme des parties de frappe (manches, lames, tête de marteau, etc.).

Les têtes des flèches doivent faire au minimum 5cm de diamètre et être garnies de mousse. Arcs et arbalètes ne doivent pas être tendus à plus de 25 livres.

Les armes à feu sont de type Nerf ou toute autre marque. Les projectiles doivent être complètement en mousse et ne pas comporter d'éléments rigides. Les modifications visant la puissance sont admises dans une certaine mesure, mais pourront être invalidées selon les cas.

Les armes de jet (couteaux de lancer, shuriken, chopos de bière, etc.) ne doivent comporter aucun élément rigide à l'intérieur.

Les armures ne doivent pas comprendre de parties pointues ou tranchantes. Les bords des plaques doivent être arrondis ou recouverts de cuir.

Toutes les armes et protections doivent être contrôlées avant le briefing par des organisateurs spécifiques. Les cas litigieux seront testés méchamment sur leur propriétaire de mauvaise foi.

Une arme existe en termes de jeu uniquement si elle porte un ruban de couleur spécifique, fourni par l'organisation.





## Armes de corps-à-corps

Les armes de corps-à-corps (CàC) sont séparées en 4 catégories :

- Les armes courtes : utilisables à une main et n'excédant pas 60cm (couteau, clé à molette, hachette, ...)
- Les armes longues : utilisables à une ou deux mains n'excédant pas 110 cm (machette, batte de baseball, hache, masse, ...)
- Les armes très longues : utilisables à deux mains et uniquement de type contondant (panneau de circulation, bâton, tuyau, ...). Ces armes ne doivent pas excéder 180cm.
- Les armes de CàC technologiques : En termes de jeu, ces armes portent un ruban de couleur différente. L'arme doit être visiblement modifiée pour être considérée comme technologique ; couleur de lame exotique, tuyaux, grilles de refroidissement, etc. Faites parler votre imagination ! Les armes de corps-à-corps technologiques ne causent pas de dégâts supplémentaires mais peuvent s'accompagner d'une annonce de combat. Les armes technologiques doivent être rechargées manuellement après chaque utilisation pour utiliser leur coup spécial.

Les armes de CàC ne doivent **en aucun cas avoir une apparence médiévale**. Les organisateurs se donneront le droit de refuser toute arme ne respectant pas le contexte du jeu.

Les armes de CàC seront « achetables » via le système d'équipement, mais chaque personnage a le droit de porter une arme de CàC courte gratuitement.

Il sera peut-être possible de trouver ou de crafter des armes de CàC en jeu.

Les armes de CàC ne sont **pas indestructibles**. Après **3 utilisations / affrontements**, il faudra la faire réparer auprès d'un bricoleur compétent. Après chaque utilisation il faudra faire un nœud sur le « fil d'arme » symbolisant sa détérioration. Ces nœuds ne pourront pas être défaits par un joueur sans compétence adéquate. De même si l'arme (comprendre le « fil d'arme ») est volée, elle est volée dans son état actuel.

Pour réparer une arme de CàC :

1. Payer quelques sous dans un atelier.
2. Fournir un matériau correspondant à l'arme (1 bois si c'est une batte, 1 métal pour une machette) à un bricoleur disposant d'un schéma de réparation d'arme de CàC.

## Armes à feu

A chaque tir, le tireur doit crier haut et fort « **PAN !** » ou « **BRATATATATA !** » pour être bien sûr que sa cible se rende compte qu'on lui tire dessus. En effet, il est parfois difficile de se rendre compte que l'on se fait tirer dessus de dos, ou dans le noir.

Il existe 3 catégories d'armes à feu :

- Les armes à feu à 1 coup (1 seule munition dans le chargeur). Une arbalète classique entre dans cette catégorie.
- Les armes à feu qui tirent au coup-par-coup (mouvement de charge entre chaque tir).
- Les armes à feu semi-automatiques ou automatiques (sans mouvement de charge entre chaque tir).

Les armes à feu seront « achetables » via le système d'équipement et seront apportées par les joueurs. Il sera peut-être possible de trouver ou de crafter des armes de CàC en jeu.

Contrairement aux armes de CàC, les armes à feu sont **indestructibles**.

Les armes à feu nécessitent des munitions, qui seront apportées par les joueurs eux-mêmes. Une arme achetée permet de commencer le jeu avec 6 balles (4 pour les armes à 1 coup). Il sera possible d'acheter des munitions supplémentaires via le système d'équipement et en jeu.

Les munitions tirées ne pourront pas être réutilisées ! Toute munition trouvée au sol est considérée comme une douille (utilisable pour créer des munitions par les bricoleurs). Nous comptons réellement sur le fairplay des joueurs concernant ce point.



## Armes de jet et arcs

Les armes de jet sont des armes de CàC courtes. Pour rappel, ces armes ne doivent contenir aucune partie rigide et être faites uniquement de mousse. Afin de pouvoir jeter ces armes, il faut posséder une compétence spéciale qui sera achetable via le système d'équipement.

Les arcs sont une catégorie à part. Ils sont « achetables » via le système d'équipement et donnent accès à un carquois (6 flèches). Des flèches supplémentaires pourront être achetées aussi. Une flèche tirée ne peut plus être utilisée et de la même manière que les munitions, une flèche récupérée au sol pourra servir à en fabriquer une nouvelle par un bricoleur.

## Armures

Dans Pluie Noire, il n'y a pas d'armure médiévale (cuir, cotte de maille, plate, etc.). Cependant, les organisateurs offriront entre 1 à 3 points d'armure aux joueurs pendant le check arme suivant le niveau de protection qu'offre leur costume. Une fois les points d'armure utilisés, ceux-ci pourront être récupérés en trouvant un bricoleur sachant les réparer.

Il existe des gilets pare-balles qui protègent des armes à feu. Ceux-ci sont très rares. Ils ne sont pas accessibles au début du jeu sans l'accord des organisateurs.

## Boucliers

De manière générale, il n'y a pas de bouclier dans Pluie Noire. S'il devait y en avoir un, il devrait être bordé de mousse sur tout son pourtour, l'idéal étant un bouclier entièrement en mousse.

Un bouclier protège uniquement des armes de corps-à-corps.

## Annonces de combat

Il existe plusieurs annonces de combat qui peuvent survenir parfois, en fonction des compétences ou des armes utilisées :

- **COMA** : un joueur qui subit une touche annoncée « COMA » est automatiquement dans le coma, quel que soit son nombre de points de vie ou d'armure et ses compétences.
- **POISON** : un joueur qui subit une touche annoncée « POISON » continue l'affrontement normalement (il subit néanmoins une blessure si l'annonce est accompagnée d'un coup porté). Une fois le combat terminé, le joueur prendra 1 point de contamination (voir plus bas).
- **ASSOMME** : un joueur qui subit une touche annoncée « ASSOMME » tombe dans les pommes pendant 30 secondes, sans subir de dommages.
- **DÉSARME** : si le joueur qui désarme réussit à frapper le bras de sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit lâcher l'objet porté par ce bras. Cette touche n'occasionne pas de dégâts.
- **RECULE** : si le joueur qui fait reculer réussit à frapper le torse de sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit immédiatement reculer de 3 pas. Cette touche n'occasionne pas de dégâts. Faites gaffe derrière vous, il y a parfois des murs, des trous ou d'autres joueurs...



## 5. Coma et Mort

Un personnage qui arrive à 0 point de vie tombe dans le coma. Il existe bien sûr plein d'autres façons amusantes (pour l'agresseur et/ou les organisateurs) de tomber dans le coma.

Pendant les 10 prochaines minutes où il restera au sol, le malheureux pourra encore être réanimé par un médecin ou se faire fouiller par un charognard de passage. Ses camarades pourront également le déplacer en le prenant sous les bras. Le blessé doit paraître inconscient mais n'est pas obligé de se laisser porter comme une pierre par ses copains.

Une personne dans le coma n'en a plus pour longtemps à vivre. On peut prolonger son sursis de 10 minutes en lui appliquant des premiers soins. Il est nécessaire d'utiliser un électrochoc ou certains médicaments rares pour le réanimer (revenir à 1 point de vie). Une fois la période de 10 minutes d'attente passée sans que personne ne lui vienne en aide, il mettra son bandeau blanc autour de la tête. A ce moment-là, il est considéré comme hors-jeu et ne peut donc plus communiquer ni interagir avec les autres joueurs. Il se rendra ensuite seul au staff orga afin de recevoir un nouveau rôle, à la mesure de son incompetence à survivre. Il perdra sans doute une grande partie de ses possessions, de ses compétences et n'appartiendra peut-être plus à son ancien groupe.

## 6. Carte santé

Chaque joueur possédera une carte de santé qui est considérée strictement hors-jeu. Cette carte comprendra différente information notamment :

- Les compétences du joueur (permettant de faire foi en cas de doute ou litige).
- Le degré de contamination : une jauge de 6 niveaux progressifs qui avance à chaque contact avec un agent contaminant.
- Le niveau d'irradiation : 3 niveaux qui prendront effet à chaque entrée en zone irradiée.

Les façons de se faire contaminer (débloquer un palier de contamination) :

- Boire ou manger de la nourriture contaminée ;
- Les annonces « Poison » de certaines créatures ;
- Des gaz toxiques ;
- Des maladies contagieuses.





## 7. Vols et autres Méfaits

### Vols

Tout le monde peut voler des objets en jeu ou sur des personnages assommés ou dans le coma, il suffit de se servir. La fouille est basée sur la communication entre la victime et l'agresseur : baissez-vous au niveau de la victime et demandez-lui le contenu des zones que vous voulez fouiller. Soyez fairplay et ne cachez pas ce que votre agresseur pourrait vous voler (matériel de jeu). Pour voler un joueur conscient il faut la compétence Pickpocket.

Tous les objets de jeu sont volables, mais on ne peut pas voler les affaires personnelles des autres joueurs (logique non ?). Par exemple : un personnage est à terre et vous décidez de lui voler son arme. Pour ce faire, vous prendrez uniquement l'arme en termes de jeu, c'est-à-dire le ruban attaché à l'arme factice (qui est la propriété du joueur).

### Vol à la tire

Un personnage avec la compétence Pickpocket peut voler des objets aux autres personnages conscients. Pour cela, il doit fixer une pincette de couleur spécial n'importe où sur sa victime sans se faire voir. Quiconque est témoin de la pose de la pincette peut réagir comme s'il prenait le voleur sur le fait.

La pincette comprend une lettre et un numéro. Une fois que la victime s'est rendu compte qu'elle porte une pincette de Pickpocket, elle doit considérer que l'objet qu'elle porte sur elle et qui correspond à la lettre de la pincette a été volé. Elle doit ensuite dès qu'elle le peut déposer l'objet volé ainsi que la pincette dans une boîte située au staff organisateurs (ou à l'auberge), qui possède le même numéro que la pincette.

Le voleur peut venir récupérer l'objet de son larcin dans la boîte correspondant au numéro de ses pincettes et réutiliser ses pincettes comme bon lui semble.

Les lettres sur les pincettes correspondent au code suivant :

- A : arme
- C : composant artisanal : la moitié des composants artisanaux que la victime porte sur elle, arrondi au supérieur.
- D : document
- F : fric : la moitié de l'argent que porte la victime sur elle.
- O : objet fonctionnel

Si la victime ne possède pas d'objet correspondant au code de la pincette, elle dépose dans la boîte la moitié de l'argent qu'elle porte sur elle. Si elle n'a pas d'argent, tant pis, le voleur s'en est pris à un pouilleux de passage et ne gagne rien.

Il existe plusieurs niveaux de Pickpocket. Un bon Pickpocket a accès à plus de sortes de pincettes et en plus grandes quantités qu'un débutant.





### **Assommer**

Pour assommer une personne, il faut s'approcher discrètement derrière elle et toucher son épaule avec un objet contondant (fait en mousse, pour des raisons de sécurité), l'agresseur annonce alors « Assomme ». La victime se met alors à terre et compte jusqu'à 30 à haute voix. Si des passants trouvent une victime assommée, ils peuvent la dépouiller ou alors la réveiller. Tout le monde peut assommer son prochain s'il dispose d'un objet adéquat et de suffisamment de discrétion.

Il est possible d'assommer une personne sans objet contondant grâce à la compétence *Neutralisation*.

### **Captivité**

Pour capturer une personne, il faut l'attacher pendant qu'elle est inconsciente ou droguée. Pour attacher la personne, on utilise le bandeau blanc de l'agresseur, passé avec un seul tour autour de ses poignets, mains devant, et maintenu par la victime sans faire de nœud. C'est à l'agresseur de se montrer ensuite persuasif pour faire avancer ou faire taire son otage, mais celui-ci ne peut pas s'enfuir tant que l'agresseur garde une main sur lui. Si un deuxième agresseur est présent, la victime est obligée d'accepter de suivre ses kidnappeurs sans faire d'histoire et un second bandeau blanc lui sera passé « dans la bouche » pour la considérée comme bâillonnée.

### **Serrure et crochetage**

Les serrures sont symbolisées par des cadenas numérotés qui peuvent être montés sur les coffres et les portes, et sont fournis par la S.T.I.M. Les cadenas doivent être placés de façon à ce que l'objet verrouillé en jeu puisse être ouvert, quoiqu'il arrive ; on ne ferme jamais vraiment rien. L'objet sur lequel est monté un cadenas est considéré dans le même état que le cadenas lui-même, ouvert ou fermé.

*Nota bene*: merci de ne pas mettre votre matériel de jeu dans le même sac ou coffre que votre matériel personnel (médicaments, vêtements de rechange, caméscopes, etc.) dans le cas où les cambrioleurs voudraient faucher votre coffre afin de l'ouvrir au calme. De même, en tant que voleurs, vérifiez que le coffre ne contient pas d'affaires personnelles avant de l'embarquer.

Il existe 3 types de cadenas :

- Les cadenas à codes numériques (3 ou 4 chiffres) ;
- Les cadenas à clé ;
- Les cadenas spéciaux (mécanique ou électronique).

Dans Pluie Noire, il ne faut pas posséder de compétence spéciale pour crocheter un coffre ou une serrure.

Ouvrir un cadenas à code numérique peut être fait par ceux qui possèdent la combinaison ou par crochetage (réussir à trouver la combinaison par essai-erreur), par n'importe qui.

Ouvrir un cadenas à clé peut être fait par la personne qui possède la clé ou en le crochétant avec des outils adéquats. Les outils de crochetage seront « achetables » dans le système d'équipement



## 8. Commerce

Dans les Terres Dévastées, le troc est le système le plus utilisé. Libre à chacun d'estimer la valeur de son bien et ce qu'il aimerait en échange.

Au sein du village et dans quelques autres zones du Monde, un autre système économique s'est développé.

Quelques prix indicatifs :

- Boisson : 3 unités
- Ingrédient alchimique : 6 unités
- Composant technique : 10 unités
- Matériel médical : 20 unités
- Drogue : 10 unités
- Arme blanche : 20 unités
- Arme à feu : 40 unités

Les prix fluctuent en fonction de l'offre, de la demande et du bon vouloir de chacun.





## 9. Technologie

*Il est possible que ce système soit modifié d'ici au jeu !*

### Par qui les technologies peuvent-elles être utilisées?

Dans Pluie Noire, il existe deux types de technologies :

- La technologie PGC (Post Great Catastrophe), utilisable par tous et fabriquée par les Bricoleurs (compétence). Cette catégorie comporte globalement ce qu'on peut trouver dans la liste d'équipement (voir plus bas) et quelques autres bricoles.
- La technologie AGC (Ante Great Catastrophe), utilisable uniquement par les Technologistes (compétence). Ces technologies sont des artefacts venant du passé... De manière générale, les survivants ne savent pas comment ils fonctionnent.

Le système de création des technologies sera expliqué dans un livret spécial et lors d'un briefing supplémentaire aux personnages disposant des compétences requises.

### Récupération

Les déchets (oui les vrais déchets) peuvent être emmenés à l'Atelier du village pour être convertis en matériaux. Une fois le dû obtenu, les déchets seront éliminés par leur propriétaire.

Il existe une compétence, *Recycleur*, qui permet de doubler le rendement du recyclage des déchets, ainsi que de défaire des technologies PGC afin d'obtenir une partie des matériaux qui le composent.

### Système de création des technologies

Un joueur avec la compétence *Bricoleur* peut rassembler plusieurs matières premières à l'aide d'un schéma pour créer un objet technologique à l'atelier. Les matières premières seront représentées par des Legos de couleur, qui auront une certaine valeur marchande brute. Les *Modifieurs*, eux, peuvent améliorer ces matériaux.

### Carte descriptive

Chaque objet technologique est accompagné d'une carte descriptive. Sur celle-ci est indiqué l'apparence, les effets et le mode d'emploi de l'objet.

Un objet ne peut pas fonctionner s'il n'est pas accompagné de sa 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.

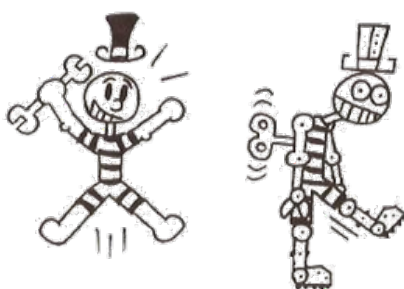
On ne peut pas non plus vendre ou voler un objet sans sa carte. Si quelqu'un vous vole un objet, il est en droit d'exiger la carte même si elle ne se trouve pas au même endroit que l'objet. En revanche, l'inverse n'est pas possible.

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 devenu inutile à l'atelier.

La seule exception concerne les armes, qui possèdent un fil de couleur au lieu d'une carte pour valider leur existence en jeu.

Certains objets sont accompagnés, en plus d'une carte, d'une enveloppe contenant le descriptif d'un effet secondaire. Comme la carte, cette enveloppe est indissociable de l'objet. Juste avant que l'objet ne soit utilisé pour la première fois, il faut ouvrir l'enveloppe et appliquer les effets qui y sont décrits.





## 10. Potions, Poisons et drogues

*Il est possible que ce système soit modifié d'ici au jeu !*

### Fabrication et utilisation

Les alchimistes sont capables de créer des potions, poisons et des drogues à partir de composants bruts. Ces « boissons » peuvent être absorbées directement par n'importe qui, ou être administrées par piqûre (simulée) au bras ou à la cuisse par un médecin ou un alchimiste.

Les potions et seringues sont accompagnées d'un papier de couleur décrivant les effets de la potion. On ne peut regarder les effets qu'après que la potion ait été administrée, et ils agissent immédiatement.

Le système de fabrication sera expliqué aux principaux intéressés.

### Liste des potions, poisons et drogues

*(Non exhaustif)*

- Éther : le joueur ignore les effets des annonces de combat Assomme, Recul et Désarme pendant 10 minutes.
- Champi-ganjal : drogue festive aux effets aussi aléatoires qu'amusants.
- Désinfectant : matériel de premiers soins.
- ParaC : médicament contre la douleur.
- AdréFix : médicament redonnant de la santé.
- Sérum de vérité : oblige à répondre à trois questions par oui ou par non.





## 11. Chasse et Exploration

*Il est possible que ce système soit modifié d'ici au jeu !*

Les chasseurs prennent plaisir à parcourir la forêt proche du Village à la recherche d'animaux rares. Il existe également certaines zones externes explorables dans les alentours du Village dans lesquelles on peut trouver des composants et schémas rares et d'autres éléments nécessaires à certaines quêtes.

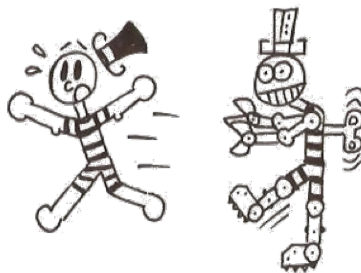
Pour lancer une exploration des zones externes à l'aire de jeu, il faudra d'abord payer un guide (Orga) qui vous emmènera où vous le souhaitez. Un contact (PJ) avec le guide aura été déterminé dans les différents groupes.

Pour la chasse, le garde-chasse (Orga) mènera les Chasseurs (compétence, utilisable avec une arme à feu ou un arc) sur les sentiers fréquentés des bêtes et à proximité de leurs tanières. Il faudra ensuite rivaliser d'adresse pour tirer vos cibles et ramener de magnifiques trophées en guise de preuve de votre habileté légendaire. Mais gare aux morsures !

Les animaux sont en général représentés par des peluches ou des PNJs.

Il est possible de trouver des animaux en forêt en dehors des chasses organisées par le garde-chasse, attention cependant : les abattre serait considéré comme du braconnage.

Chasse et exploration permettent de rapporter certaines ressources rares et divers objets de jeu. Il peut être indispensable d'aller en zone d'exploration pour résoudre certaines quêtes.





## 12. Zone de Jeu

Certaines zones de jeu seront éclairées / délimitées de manière spécifique :

- Les chemins menant au Village seront visible le jour et éclairés avec des cyalumes bleus la nuit. Ces zones sont accessibles, mais l'accès au village peut être restreint par la milice.
- Les zones de radiation seront cerclées de cailloux vert fluo le jour et éclairer avec des cyalumes verts la nuit. Ces zones sont accessibles mais dangereuses pour la santé de votre personnage sans équipement adéquat. Pénétrer dans une zone irradiée sans compétence ou équipement le permettant, fait découvrir une des trois cases de radiation sur la carte de santé personnelle. Vous devrez probablement vous rendre au staff orga après cet évènement.
- Les zones de danger réel seront bardées de banderoles de sécurité rouge-blanche et éclairées par des cyalumes rouges la nuit. Ces zones sont interdites car elles sont réellement dangereuses ou interdites d'accès.
- Les zones d'exploration ou zone d'instance seront bardées de banderoles noir-jaune et éclairées de cyalumes jaunes la nuit. Ces zones sont accessibles uniquement accompagné d'un organisateur ou d'un PNI.

Les Cyalumes ne PEUVENT PAS être déplacés par les PJ, ni être utilisés par ceux-ci.





## 13. Équipement

Chaque joueur recevra avant le jeu un pré-rôle comprenant son nom, son groupe et sa profession, afin de vous permettre de préparer votre costume.

Chaque joueur recevra un mail avec un formulaire à remplir qui donnera accès à l'équipement de départ de votre personnage. La plupart de ces équipements devront être fournis par les joueurs eux-mêmes, sauf si le contraire est indiqué.

Chaque joueur a un total de 10 points à attribuer à la liste.

Chaque joueur a le droit de posséder une arme de CàC courte (<60cm) qui ne coûte pas de point.

Chaque joueur doit posséder une lampe de poche (de son smartphone ou petite lampe torche à pile) pour sa sécurité !  
**Celle-ci ne peut pas être utilisée pour toute action RP (en jeu).**

### Équipement achetable

- Lampe de poche à dynamo (utilisable lors d'action de jeu) - 2 points
- Matériel de crochetage - 5 points
- Arme à feu 1 coup + 4 munitions - 4 points
- Arme à feu à coup par coup + 6 munitions - 4 points
- Arme à feu semi-automatique + 6 munitions - 5 points
- Arme à feu automatique + 6 munitions - 6 points
- 6 munitions supplémentaires - 4 points
- Arme de CàC courte supplémentaire - 3 points
- Arme de CàC longue - 4 points
- Arme de CàC très longue - 4 points
- Arme de CàC technologique - 6 points
- Arme de jet - 2 points
- Arc et 6 flèches - 7 points
- 6 flèches supplémentaires - 3 points
- Prothèse mécanique - 3 points
- Mutations (non accessible aux villageois !) - 3 points
- Ressource supplémentaire (fourni) - 2 points
- Recette alchimique ou schéma technologique supplémentaire (fourni) - 2 points
- Matos de premiers soins (fourni) - 2 points
- 1 stylo ou crayon de papier et 1 carnet de note - 1 point
- Masque à gaz - 4 points
- Argent supplémentaire (fourni) - 1 point
- Dose de drogue (fourni) - 2 points
- Dose de médicament (fourni) - 3 points
- Ration (fourni) - 1 point
- Pochette surprise (fourni par les orgas selon leur humeur) - 4 points





## 14. Compétences

Les compétences sont attribuées par la S.T.I.M. en fonction des rôles attribués à chacun. Il sera possible d'acquérir de nouvelles compétences durant le jeu.

### *Alchimie*

Permet de fabriquer des potions, poisons et drogues. Le système sera expliqué en détail aux principaux intéressés.

### *Analphabète*

Comme la majorité des personnages savent lire et écrire, les analphabètes, eux, ne le savent pas !

### *Botte désarmante*

Permet au joueur d'effectuer une annonce « Désarme » une fois par combat, et 5 fois en tout durant le jeu.

### *Botte incapacitante*

Permet au joueur d'effectuer une annonce « Recule » une fois par combat, et 5 fois en tout durant le jeu.

### *Bricoleur*

Permet de lire des schémas afin de créer des objets technologiques finis. Le système sera expliqué en détail aux principaux intéressés.

### *Champignonneur*

Permet d'accéder aux champignonnières et d'y travailler.

### *Chasseur*

Permet de participer aux chasses (sans braconner) organisé par le Garde-Chasse (Orga).

### *Chirurgie*

Permet d'opérer et de soigner son prochain de façon efficace, moyennant du matériel médical. Le système sera expliqué en détail aux principaux intéressés.

### *Dissimulation d'arme*

Permet de porter une arme de petite taille (pistolet ou arme CàC courte) sans qu'elle soit détectée par une fouille.

### *Dissimulation d'objet*

Permet d'avoir sur soi un objet qu'un pickpocket ne peut pas vous voler (mais il saura que vous le portez s'il le trouve).

### *Endurant*

Un joueur endurant a un total de 4 PV dès le départ au lieu de 3.

### *Entourloupe*

Peut acheter un objet moitié prix ou le vendre au double. Une fois la transaction conclue, le joueur présente son symbole et annonce: « Entourloupe ! ». La victime a vaguement conscience de s'être fait entuber.

### *Langues mortes*

Permet de décoder les langues de l'Ère Précédente (AGC). Il en existe trois différentes. Les documents rédigés dans une langue de l'ère précédente sont signalés par l'indication (Langue morte) sur leur première ligne. Si vous ne possédez pas la compétence correspondante, vous êtes incapable de lire ces documents.

*Mensonge*

Permet de résister au détecteur de mensonge. Permet de mentir 2 fois sans perdre de PV lors d'une torture.

*Mineur*

Permet de manipuler les caillasses et de travailler à la mine.

*Modifieur*

Certaines recettes technologiques nécessitent des composants particuliers. Les Modifieurs peuvent convertir les composants technologiques pour les transformer afin de les inclure dans les recettes adéquates. Le système sera expliqué en détail aux principaux intéressés.

*Neutralisation*

Permet d'assommer (par derrière) ou de faire perdre 1PV par coup à mains nues (de manière simulée !). Si la victime n'a qu'un seul PV, elle ne tombe pas dans le coma mais est assommée pendant 2 minutes. L'agresseur doit prévenir la victime s'il la voit tomber dans le coma.

*Pickpocket*

Permet de faire les poches et de se faire plein d'amis. Il existe différents niveaux de pickpocket.

*Premiers soins*

Une personne qui a la compétence Premiers Soins peut soigner son prochain de façon rudimentaire. À l'aide d'un bandage (fourni par le joueur) et de désinfectant ou produit similaire (à trouver en jeu), ils permettent de faire regagner 1PV au patient. Les premiers soins peuvent être cumulables, mais ne permettent pas de sortir un personnage du coma.

*Recycleur*

Permet de défaire des technologies PGC afin d'en récupérer une partie des composants qui constituent l'objet. Permet de doubler le bonus de recyclage des déchets à l'Atelier.

*Régénération*

Les points de vie perdus sont automatiquement regagnés après une durée de 30 minutes par PV et l'état de santé ne s'aggrave jamais. En revanche dans le coma, la régénération ne marche plus.

*Résistant aux radiations*

Cette compétence permet d'avoir quelques effets moins indésirables lors d'une entrée en zone de radiation sans protection.

*Sens de l'orientation*

Permet de ne pas se perdre lors d'une chasse ou lors d'une exploration. Permet de cartographier une zone.

*Technologiste*

Permet d'utiliser les artefacts du passé (technologie d'avant la Grande Catastrophe, AGC).

*Torture*

Permet de torturer une personne entravée. Le bourreau pose des questions en simulant une torture et la victime doit y répondre sans mentir. La victime qui ment à une question perd 1 PV (Sauf pour les personnes qui ont la compétence Mensonge, voir plus haut).

