



S.T.I.M.

PLUIE NOIRE

Livret de Règles Générales(VF)





Table des matières

1. Généralités	3
Qui est affecté par les règles ?	3
Règles surprises.....	3
Éléments hors-jeu	3
2. Etat de Santé	4
Point de vie (PV).....	4
Jouer l'état de santé.....	4
Guérison	5
Les prothèses.....	5
Les mutations.....	5
3. Combats et Sécurité.....	6
4. Armes et Protections	7
Armes autorisées	7
Armes de corps-à-corps.....	7
Armes à feu	8
Armes de jet et arcs	9
Armures.....	9
Boucliers	10
Munitions spéciales, Grenades et Claymores	10
Annonces de combat.....	10
5. Coma et Mort	11
6. Carte de Santé	12
7. Ressources et Loterie.....	12
8. Vol et autres Méfaits.....	13
Vol	13
Vol à la tire	13
Assommer	14
Captivité.....	14
Serrure et crochetage	15
9. Commerce.....	16
10. Technologie	16
Par qui les technologies peuvent-elles être utilisées ?.....	16
La récupération	17
Système de création des technologies	17
Carte descriptive.....	17
11. Potions, poisons et drogues	18
Fabrication et utilisation	18
Liste des potions, poisons et drogues les plus communs	19
12. Chasse et Exploration	19
13. Zone de jeu.....	20
14. Liste d'Équipement.....	21
15. Compétences	23
16. Notes personnelles.....	26



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.

NB : 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 transmissible. Vous pouvez imprimer des symboles « Hors Jeu » disponibles dans la rubrique téléchargement de notre site Internet (<https://www.stim.ch/téléchargements.html>). Déposez/collez les feuilles sur vos sacs et coffres ne contenant QUE du matériel hord-jeu, et donc qui sera considéré comme non-volable. En dehors de ces objets, **TOUT** sera considéré comme en jeu.

2. Etat de Santé

Point 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 objet contendant, 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 *Médecins* et les personnages ayant la compétence *Premiers soins* (*Apprentis-médecins*) 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.

Le système de guérison sera expliqué en détail aux principaux intéressés.

Les 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. Si le joueur souhaite se séparer de sa prothèse, il peut s'approcher d'un médecin, mais celle-ci n'est pas transmissible. Les prothèses doivent être un élément de costume spécial apporté par le joueur. Les organisateurs distribueront les bonus selon le type de prothèse.

Les 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 rapidement.



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.

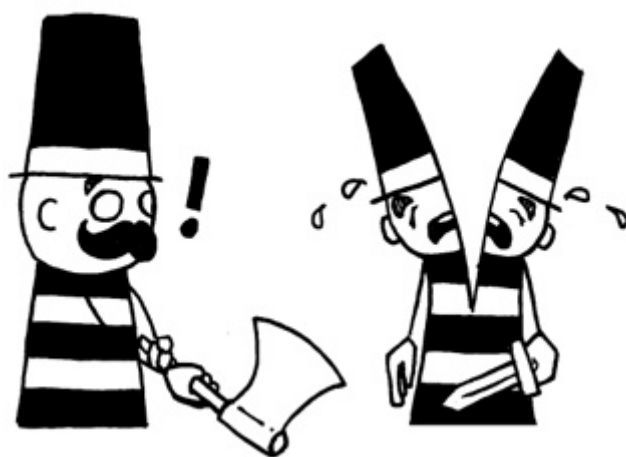
Il est interdit de taper à la tête, aux parties génitales, dans les seins s'il y en a, et de frapper comme un sourd. Si par mégarde un coup serait porté dans ces zones ou qu'on aurait tapé trop fort, le combat s'arrête le temps que l'attaquant s'excuse et vérifie que l'autre joueur n'a rien. Ces touches 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.

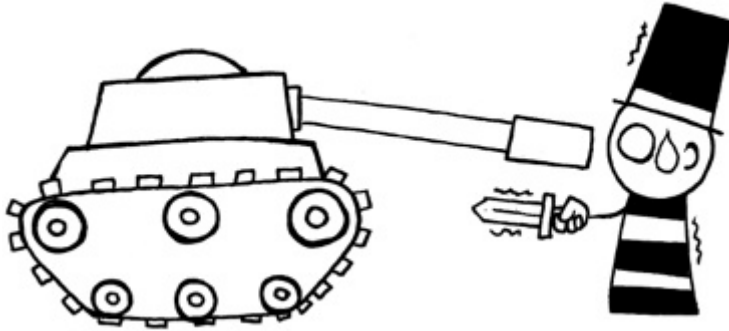
Les zones interdites au combat ne sont pas non plus des refuges : si quelqu'un déclare vous attaquer dans ces zones, sortez pour résoudre le combat et tentez de vous défendre, ou acceptez passivement de vous prendre une déculottée.





4. Armes et Protections

Armes autorisées



Toutes les armes de corps-à-corps (CàC) ou à projectiles utilisées doivent être faits 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, chopes 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 :

- Payer quelques sous dans un atelier.
- 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. 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.

Munitions spéciales, Grenades et Claymores

Les munitions de type **MEGA** (de la marque Nerf, reconnaissable à leur grande taille), les **grenades** et les **claymores** (mine) font 1 dégats et sont considérés comme ayant l'annonce de combat « **Assome** » (voir plus bas).

Ces équipements sont rares et difficiles à fabriquer.

Les PJ ne peuvent pas commencer le jeu avec de tels équipements sauf si cela leur a été précisé par les organisateurs.

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 » tombe 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...



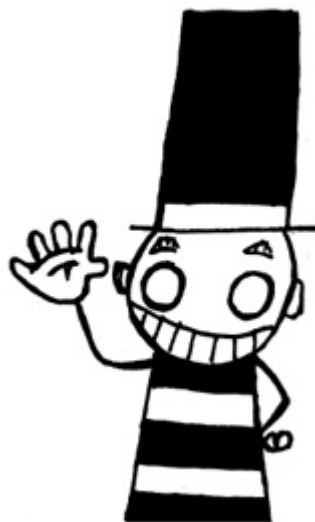
5. Coma et Mort

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 incompétence 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 de Santé

Chaque joueur possédera une carte de santé qui est considérée strictement hors-jeu. Cette carte comprendra différentes informations, 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. Ressources et Loterie

Les différentes infrastructures du jeu nécessiteront d'être alimentées en ressources pour fonctionner. Ce sera aux différents utilisateurs de fournir ces ressources pour pouvoir les utiliser correctement.

Il y aura globalement 3 types de ressources:

- les *ressources énergétiques* (qui seront représentées par certains Legos, utilisés principalement par les *Bricoleurs* ou sous forme liquide dans une fiole, avec une utilité pour les *Chimistes*)
- *l'eau*.
- *La Nourriture (Viande et Champignons)*

Les ressources énergétiques serviront à utiliser certaines infrastructure (par exemple le Laboratoire ou l'Atelier). Il existera plusieurs types de ressources avec des puissances énergétiques différentes.



L'eau servira à avoir de la boisson ou de la nourriture (par exemple aux tavernes ou dans la champignonnière). L'eau existera sous plusieurs formes et il sera possible d'en améliorer la qualité.

A chaque commande aux tavernes et lors des repas, les PJ devront tirer une pierre dans une *loterie* (sauf si le PJ possède une ration). Certaines d'entre elles indiqueront une bonne qualité de la boisson ou nourriture et d'autres feront perdre un cran de contamination (sur carte de santé) ou pire.

8. Vol et autres Méfaits

Vol

Tout le monde peut voler des objets en jeu 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, elle, 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 se rend



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 à la Taverne du Village, 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.
- : 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 considérer 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 essaie-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.



9. Commerce

Dans le Village, 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.

Dans les Terres Désolées, un autre système économique s'est développé.

Quelques prix indicatifs :

- Boisson : 3 unités
- ingrédient chimique: 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.

10. Technologie

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.



La 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. Les matières premières seront représentées par des Legos de couleur, qui auront une certaine valeur marchande brute. En plus de pouvoir recycler les déchets, les *Recycleurs* sont aussi capables de créer des ressources avancées et de convertir des composants chimiques en composants technologiques (et vice versa).

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.

11. Potions, poisons et drogues

Fabrication et utilisation

Les *Chimistes* sont capables de créer des potions, poisons et des drogues à partir de composants bruts (solide ou liquide). 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 *Chimiste*.

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

Ne consommez jamais le contenu d'une fiole ou d'un sachet platique si il ne contient pas de papier effet !

Des plantes en pot et des puits d'eau seront disséminés sur l'aire de jeu. Seuls les intéressés peuvent utiliser ces éléments et les récolter!

Dans Pluie Noire, il existe 5 types de Chimistes :

- Les Chimistes *Préparateurs*, sont les chimistes classiques
- Les Chimistes *Récupérateurs*, sont les chimistes spécialisés dans les ressources énergétiques
- Les Chimistes *Cueilleurs*, sont les chimistes spécialisés dans les plantes
- Les Chimistes *Champignonneur*, sont les chimistes spécialisés dans les champignons
- Les Chimistes *Chasseurs d'Eau*, sont les chimistes spécialisés dans l'eau

Les différents systèmes de fabrication seront expliqués en détail aux principaux intéressés.



**Liste des potions, poisons et drogues les plus communs**

- *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.

12. Chasse et Exploration

Les *Chasseurs* (compétence, utilisable avec une arme à feu ou un arc) prennent plaisir à parcourir la forêt proche du Village à la recherche d'animaux rares.

Pour la chasse, le Garde-Chasse (PNJ Organisateur) mènera les Chasseurs sur les sentiers fréquentés des bêtes et à proximité de leurs tanières. Il faudra ensuite rivaliser d'adresse pour tirer vos cibles et ramener des rations de nourriture, ainsi que 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.

Il existe également certaines zones externes explorables dans les alentours du Village dans lesquelles on peut trouver des composants, des schémas technologiques 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 (PNJ Organisateur) qui vous emmènera où vous le souhaitez. Un *Explorateur* (compétence) avec le guide aura été déterminé dans différents groupes.





13. Zone de jeu

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

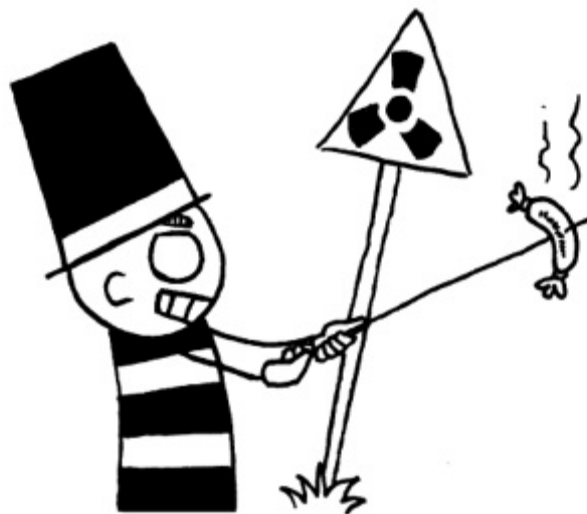
Les chemins menant au Village seront visibles le jour et éclairés avec des cyalumes bleus la nuit. Ces zones sont accessibles, mais l'accès au village peut être restreint par la milice.

Les zones de radiation seront cerclées de cailloux verts fluo le jour et éclairées 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.

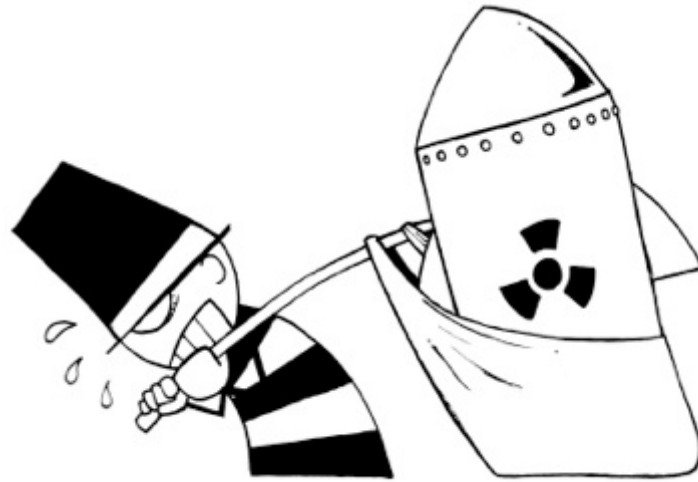
Les zones d'exploration ou zone d'instance seront bardées de banderoles noir-jaune et éclairées de cyalumes jaunes la nuit. Ces zones sont accessibles uniquement accompagné d'un organisateur ou d'un PNJ.

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





14. Liste d'Equipement



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).

Equipement 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 chimique 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 avec 1 *Filtre G* (rend le masque fonctionnel pour un certain temps)- 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

Note sur l'utilisation des Masques à Gaz :

Dans Pluie-Noire, le masque à gaz est un objet de jeu qui peut s'avérer utile pour différents métiers (notamment les *Explorateurs* et les *Mineurs*). En terme de jeu, pour fonctionner, le masque à gaz à besoin de :

- La *carte descriptive* de l'objet (qui le fait exister en terme de jeu). Cette carte est fournie si vous achetez le masque dans le formulaire d'équipement.



- Un *Filtre G*. Ce filtre est un objet de jeu fabricable par certains *Bricoleurs*. Le filtre G a une durée de vie très limitée. En général, il ne sert à vous protéger qu'une seule fois contre une source contaminante (qui vous ferait ouvrir un palier sur votre carte de santé). Ensuite, il faut jeter le filtre et en trouver un nouveau.

Les personnes n'ayant pas assez de points dans leur formulaire d'équipement pour acheter un masque à gaz, mais qui pensent qu'ils en auront l'utilité en jeu, peuvent en prendre un avec eux et le laisser dans leur sac ou à la ceinture le temps de fabriquer la *carte descriptive* de l'objet.

15. 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.

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 (souvent couplé à Chimie).

Chasseur

Permet de participer aux chasses (sans braconner) organisées par le Garde-Chasse (PNJ Organisateur).



*Chimie*

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

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 ne soit détectée par une fouille (sécurité ou pickpocket)

Dissimulation d'objet

Permet d'avoir sur soi un objet sans qu'il ne soit détecté par une fouille (sécurité ou pickpocket).

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.

Exploration

Permet aux joueurs qui possèdent cette compétence de mener des explorations en zone dangereuse et en zone d'instance (sous surveillance d'organisateur). Ils devront parfois collaborer avec les *Chasseurs* et avec les *Mineurs*. Le système leur sera détaillé dans un livret séparé.

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.

Mutation

Donne accès à une mutation, en général visible. Cette mutation donne accès au pouvoir d'une autre compétence.

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. Certaines recettes technologiques nécessitent des composants particuliers. Les *Recycleurs* 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.

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.

Technologiste

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

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).



S.T.I.M.

PLUIE NOIRE

REGLES
GENERALES

16. Notes personnelles