

Livret de règles



A.R.N 2.0

ARN 2.0 est un GN post-apo utilisant des armes NERF et des armes blanches (corps à corps) de GN.

Voici les limites apportées à leur utilisation :

ARMES AUTORISÉES :

Armes NERF :

Les armes NERF autorisées, pour les PJs, sont : les nerfs **Elite** (tout type) et **Zombie Strike**.
C'est à dire les armes NERF utilisant des munitions standard.

Les armes NERF Mega et Vortex sont **réservées** à l'organisation et aux PJAs.

Les autres marques NERF, sauf décision de l'organisation, **ne seront pas** autorisées.
Les **Nerf Rival**, notamment, sont totalement **interdits** ! Les "créations personnelles" et les armes NERF modifiées **ne seront pas autorisées** non plus.

Si vous avez un doute ou désirez saisir l'organisation au sujet d'une arme Nerf en votre possession : faites nous un MP sur notre page facebook ou alors un mail à arn2.0@outlook.fr

Armes blanches :

Les armes blanches autorisées, pour les PJs, sont : les épées, les masses, les marteaux, les bâtons et les haches (1 ou 2 mains).

Les **hallebardes** et les **lances** sont **réservées** à l'organisation et aux PJAs.

Les **armes de lancer** sont **interdites**.

Chaque arme sera vérifiée au début du GN. L'organisation se réserve le droit d'interdire une arme si elle la juge trop dangereuse. Aucun recours ne pourra être requis contre cette décision.

Arcs et arbalètes :

S'il s'agit d'armes NERF, tout va bien.
Si non, ces équipements sont **interdits**.



Boucliers :

La taille limite est portée à 60 cm max de circonférence ou de côté.
Les boucliers **doivent être grimés**. Tout bouclier médiéval sera refusé.

DÉGÂTS DES ARMES :

Armes de tir standard (**Elite et Zombie Strike**) = 2 pts de dégât.
Armes avancées de tir (**Mega et Vortex**) = 2 pts de dégât. *Brise bouclier.*

Armes blanche à 1 main = 1 pt de dégât.
Armes blanches à deux mains = 1 pt de dégât. *Brise bouclier.*

Brise bouclier = annoncez « brise bouclier » lors de la touche. L'équipement ne sera plus opérationnel pour l'évent/l'exploration en cours. Il sera automatiquement réparé après un retour au Convoi (zone des campements).

JOIES, BLESSURES, VIE ET MOOOOOOORT :

A) POOL DE POINTS DE VIE

Sur ARN, un être humain dispose de 3 points de vie. Et la plupart des mutgen (mutants génétiques) aussi. Il n'existe que 2 manières d'améliorer ses points de vie (pour un PJ) :

- Porter des protections.
- Choisir la mutation géno-trouffion.

1. Porter des protections :

Les individus portant des protections disposent d'un surplus de points de vie, selon la règle suivante :

Protection des bras et/ou des jambes = +1 PV

Protection du torse = +1 PV

2. Mutation géno-trouffion :

Les géno-trouffions disposent d'un bonus de 2 PVs. Portant ainsi leur total de points de vie de base à 5.

Il n'existe aucune autre manière d'obtenir des points de vie supplémentaires. Ni compétences, ni potion magique, ni cybernétique, ni protection divine. Dans les deux cas énoncés ci-dessus, la chose est visible (les géno-trouffions doivent porter un bandeau rouge en permanence sur leur tête).

B) VIE ET MORT

Il existe 2 états biologiques au sein d'ARN : l'état satisfaisant et l'état agonisant.

Etat satisfaisant :

C'est lorsque votre réserve de points de vie se situe entre votre maximum (de PVs) et 1 PV. Bref, quand vous n'êtes pas agonisant. En termes opérationnels, l'état satisfaisant vous permet d'agir, discourir librement et d'utiliser vos compétences.

Etat agonisant :

Arrivé à 0 PV, l'on dit d'un personnage qu'il est en **état agonisant**. Dans cet état, le personnage ne peut plus se déplacer par lui-même et chute au sol. Il ne peut plus parler, ni agir, ni utiliser ses compétences.

Afin de pouvoir à nouveau se comporter normalement, il lui faut un bandage (craft médical) appliqué par un(e) psychotox. Grâce à ce bandage, le personnage sort de son état agonisant. Toutefois, il ne dispose plus que de **1 seul point de vie** et ne **peut plus courir** ! Le bandage signifie que le personnage reste **gravement blessé** mais qu'il a pu récupérer une partie de ses fonctions motrices essentielles.

Tant qu'il porte un bandage, ce personnage ne pourra jamais dépasser 1 PV (même s'il s'agit d'un géno-trouffion et/ou qu'il dispose de protections), ni courir. Mais il pourra agir normalement, utiliser ses compétences et discourir librement.

Pour retirer un bandage, un personnage doit se présenter à un psychotox du Convoi (PJA) qui effectuera, au centre médical (du Convoi), les opérations nécessaires à sa pleine et entière récupération. Sans cela, le personnage ne pourra pas retrouver tous ses points de vie initiaux.

Un personnage agonisant, non soigné par un(e) psychotox, à l'issue d'un event (après une période d'attente de plus ou moins 5 minutes), est alors si gravement blessé que sa guérison éventuelle relève tout simplement du miracle. La/le joueu(r)se se présente donc au bureau des orgas (en se déplaçant en mode hors jeu) pour connaître son sort.

BigMat

convoyages, chantages, concassages
Big Mat, un escorteur qui vous épate

C) EFFETS BELLIGÉRANTS

Les effets belligérants sont effectifs **à l'issue** d'un event belligérant. L'on considère que, pendant les combats, la victime ne ressent pas les effets belligérants.

Empoisonnement :

Un personnage empoisonné perd l'usage de ses compétences et divise par deux sa capacité de port de denrées.

A l'issue de l'event (durant lequel il est empoisonné), il doit porter un brassard vert pour signifier l'effet empoisonné. L'empoisonnement ne s'applique pas aux points de vie. Il consiste à diminuer les capacités (de concentration, de réflexion, d'action etc...) de l'organisme, ce qui explique la perte de tout savoir-faire spécialisé (ou compétences).

Soigner un empoisonnement nécessite l'intervention d'un psychotox : utilisation d'1 bandage et de 2 **médocs**. Puis, une visite à l'infirmerie du Convoi.

Déroulement opérationnel :

- Le PJ Alpha est blessé, par une goule, à proximité des campements du Convoi et subit un effet empoisonnement, après une touche subie au corps à corps (la goule annoncera "empoisonnement" durant le combat)
- A l'issue de l'event (une fois que toutes les goules ont été tuées), la goule, qui a réussi son attaque empoisonnée contre Alpha, lui remet un brassard vert. Le PJ Alpha est donc empoisonné.
- Le PJ Alpha peut alors demander de l'aide à un psychotox (PJ ou PJA). Ce dernier lui place un bandage et lui remet 2 médocs. Les effets de l'empoisonnement sont bloqués.
- Le PJ Alpha doit alors se présenter, avec son brassard vert, son bandage et ses 2 médocs, au centre médical du Convoi, pour contrôle du protocole de soin.
- Le/la psychotox du centre médical lui enlève son brassard et récupère le bandage et les 2 médocs. Elle/il vérifie qu'il n'y a pas d'infection et si tout va bien... tout va bien. Si non, hé bien vous le découvrirez en jeu.

Contusion :

Contusion signifie qu'un os a été violemment touché par un tir ou une attaque au corps à corps. Que cela soit les bras, les côtes ou les jambes, quand ça craque, ça fait mal. Et cette douleur vous bloque dans vos mouvements habituels.

Un personnage victime d'une contusion ne peut plus faire usage d'armes (de tir ou de corps à corps). A l'issue de l'event (durant lequel le personnage subit l'effet contusion), ce dernier doit porter un brassard jaune pour signifier l'effet contusion.

Soigner cet effet belligérant nécessite l'aide d'un psychotox (PJ ou PJA) et l'utilisation d'1 bandage et de 2 **medocs**. Puis, une visite à l'infirmerie du Convoi.

Déroulement opérationnel :

- La PJ Delta est blessée, par un raider, à proximité des campements du Convoi et subit un effet contusion, après une touche subie, au tir, à courte portée. (le raider annoncera "contusion" au moment de la touche).
- A l'issue de l'event (une fois que tous les raiders ont été tués), le raider, qui a réussi son attaque contre Delta, lui remet un brassard jaune. La PJ Delta est donc victime d'une forte douleur s'apparentant à une fracture osseuse.
- La PJ Delta peut, alors, demander de l'aide à un(e) psychotox (PJ ou PJA). Ce dernier lui place un bandage autour de la jambe/du bras droit(e) et lui remet les 2 medocs.
- La PJ Delta doit alors se présenter, avec son brassard jaune, son bandage et ses 2 medocs, au centre médical de la forteresse du Convoi pour contrôle de son protocole de soin.
- Le/la psychotox du centre médical lui enlève son brassard jaune, son bandage et ses 2 medocs. Elle/il vérifie qu'il n'y a pas d'infection et si tout va bien... tout va bien. Si non, hé bien vous le découvrirez en jeu.



Rappel : les effets "empoisonnés" et "contusion" sont effectifs **à l'issue** de l'event belligérant. L'on considère que, pendant les combats, la victime ne ressent pas les effets de ses blessures...

D) EFFETS BELLIGÉRANTS IMMÉDIATS

Les effets belligérants immédiats sont l'apanage des mobs. Ils ont pour caractéristique essentielle d'être immédiat (d'où leur nom).

PEUR : Pour connaître votre réaction face à l'effet « peur », reportez vous à votre fiche de personnage.

TERREUR : Vous devez cesser de vous battre et rejoindre un lieu fortifié (votre campement, un avant poste ou un poste de garde), en marchant ou en courant. Une fois arrivé en ce lieu, vous pourrez reprendre le combat, **sans pouvoir quitter l'enceinte du lieu fortifié.**

« Terreur » s'arrête à la fin de l'événement belligérant.

REGEN : Cela indique que la créature dispose d'un organisme capable de se soigner par lui-même. Une fois tombée en état agonisant (0 PV), la créature compte dix secondes et se relèvera pour reprendre le combat. La créature annonce « *Regen* »

Pour qu'une créature avec « Regen » ne puisse plus se relever, il faut lui perforer le crâne d'une manière bien précise. Et pour cela il faut disposer de la compétence "assassin".

FATAL : un tir avec la mention fatal annule toutes les règles de sa cible et lui octroie une mort définitive et immédiate.

Seules les armes "lance-explosifs" dispose de cette règle.



E) ECONOMIE, EXPLORATION ET LOOT :



Economie :

Le système économique d'ARN 2.0 tient en 3 types de denrées qui vous permettent de répondre à tous les besoins essentiels (crafts, troc, réparations ou events particuliers).

Ces trois types de denrées répondent à 3 manières de les récupérer :

Les **denrées de récolte** (*bois, légumes étranges, opium, viande*) qui pourront être récupérées sur les mobs ou au sein de lieux de récolte instanciés.

Les **denrées d'exploration** (*ferraille, cuivre, charbon plastique, tissu, souche radioactive*) qui pourront être récupérées en explo libre ou lors d'events d'exploration instanciée.

Les **denrées commerciales** (*graines transgéniques, mazout, plomb, poudre noire, THC, trucs électros*) qui nécessitent de participer ou d'organiser des caravanes commerciales avec les autres campements connus.

Rassurez vous au sein des BGs de groupe, nous vous présenterons rapidement les groupes (PJAs ou PJs) en gestion de ces aspects de jeu. De plus, le vendredi soir, vous disposerez de temps en jeu pour prendre contact avec les autres groupes présents. L'exploration sera juste interdite le vendredi soir.

Exploration et loot :

Le terrain de jeu se divise en deux parties bien distinctes :

- la **zone des campements**
- et
- la **zone des explorations**



a. la zone des campements :

Cette zone regroupe l'ensemble des lieux où sont posés les tentes, tonnelles et bâtiments en dur du jeu (*l'organisation signifiera clairement les choses lors du briefing PJ*).

Les limites de la zone des campements seront matérialisées par 2/3 postes de garde, donc 2/3 entrées/chemins menant vers le reste du terrain de jeu et les explorations, instanciées ou non, préparées par l'organisation.

C'est une zone, dite civilisée, sous la responsabilité du Bureau de la Sécurité du Convoi. Ce dernier y fixe donc les règles qu'il souhaite.

b. la zone des explorations :

Véritable zone de non droit, elle ceinture la zone des campements et permet aux PJs d'explorer librement notre terrain de jeu. Il existe 1 règle fondamentale au sein de la zone des explorations (*en plus de la prudence*).

Au sein de la zone des explorations, 1 PJ/1 PJA ne peut pas transporter plus de 2 cartes denrées (denrées de récolte, d'exploration et/ou commerciales) avec lui

Cela signifie que le loot récupéré durant une exploration, instanciée ou libre, fera l'objet d'une stratégie de votre part. Une stratégie sur le type de denrées à rapporter prioritairement et sur l'organisation de vos explorations. Idem, le loot ramassé lors d'une exploration libre ou sur le cadavre d'un raider devra faire l'objet d'une stratégie de collecte de votre part.

Il n'existe que deux moyens d'augmenter naturellement cette limite de transport :
disposer de la mutation gèno-trouffion et/ou de la compétence "baudet"

Il existe aussi une possibilité matérielle d'augmenter votre limite de transport : elle est à découvrir sur le jeu.