

Livret des compétences



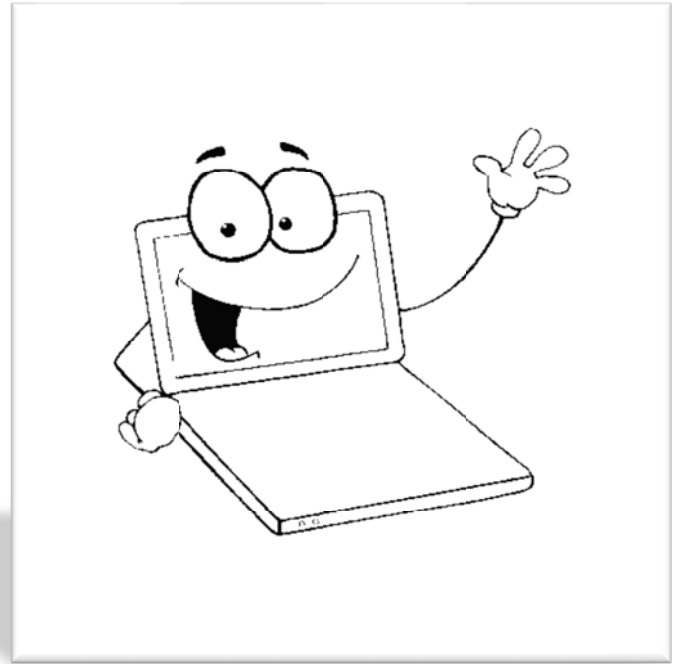
des mutations

ARN 2.0
approved

Livret pour le GN post apo A.R.N 2.0

CAPACITÉS ET COMPÉTENCES

Chaque personnage dispose de « capacité naturelle » au sein d'A.R.N : décrypter un terminal 'formatic, fouiller un caisson, porter du loot etc... Cela signifie qu'elle/il peut effectuer certaines actions peu complexes librement. Si d'autres s'avèrent plus complexes (pénétrer dans des environnements particuliers, manipuler des objets fixes), alors la résolution sera explicitée par un document descriptif et une note orga explicative en fin de document.



Chaque personnage peut, aussi, utiliser librement de l'équipement lors des events instanciés : une corde pour escalader, une pelle pour déterrer, un pied de biche pour ouvrir une porte fermée etc... Vous trouverez, sur le jeu, un lieu de marchandage qui accepte de louer de l'équipement spécialisé... *Ces objets seront uniquement utiles dans des endroits instanciés et feront l'objet d'un encadrement PJA.*

Enfin, chaque personnage peut personnaliser sa création par une compétence OU une mutation + une compétence.

Les compétences permettent de renforcer une « capacité naturelle » (porter plus de loot, trouver plus d'info dans un terminal 'formatic etc...) ou d'obtenir des avantages particuliers (résister à la peur, assassiner, transformer des denrées etc...).

Les mutations sont liées à votre BG perso et offrent un panel de bonus/malus/dépendances diverses.

Règle des compétences :

Chaque compétence se découpe en 3 niveaux : base, intermédiaire, balèze. Une compétence commence toujours au niveau base et ne peut excéder le niveau balèze.

Chaque évolution de compétence se fait naturellement d'un opus à un autre.

Un personnage dispose d'une seule et unique compétence.

Si un personnage choisit une mutation et une compétence, le niveau « balèze » de cette dernière lui devient inaccessible. Un personnage ayant atteint le niveau balèze d'une compétence, ne peut plus obtenir de mutation.

ARN 2.0
approved

LISTE DES COMPÉTENCES

ASSASSIN : DE L'ART D'EXÉCUTER*

Niveau base : Vous pouvez exécuter les cibles capturées ou agonisantes (mob uniquement), seulement avec une arme blanche.

Niveau intermédiaire : Vous pouvez exécuter les cibles capturées ou agonisantes (PJs et mobs) avec n'importe quelle arme à votre disposition.

Niveau balèze : Vous pouvez exécuter les cibles capturées ou agonisantes (PJs, PJAs et mobs) avec n'importe quelle arme à votre disposition.

Annonce : annoncez « Exécution » à votre victime.

Visuel : bandeau rouge sur l'arme permettant de réaliser l'exécution.

**Exécuter : met fin à la vie de la cible. Dans le cas d'un assassinat contre un(e) PJ, la/le joueu(r)se devra se présenter au bureau des orgas pour se préparer un nouveau personnage.*

BAUDET : DE L'ART DE PORTER DU LOOT

Niveau base : Vous pouvez porter 1 objet de loot supplémentaire.

Niveau intermédiaire : Vous pouvez porter 1 objet de loot supplémentaire (donc 2 au total).

Niveau balèze : Vous n'êtes plus concerné(e) par la règle limitant le port de loot.

Annonce : aucune.

Visuel : sac à dos avec un morceau de tissu rouge noué dessus.

DOMINATION : DE L'ART DE LA PERSUASION (dans un cadre non belligérant uniquement)

Niveau base : En apposant une arme blanche sur l'épaule d'une cible (PJ, PJA et Mobs), vous l'obligez à répondre à 1 question, par oui ou non, sans pouvoir mentir. (*Votre cible sera immunisée à la domination pendant 10 minutes, après votre action*).

Niveau intermédiaire : En apposant une main amicale, mais ferme, sur l'épaule d'une cible (PJ, PJA et Mobs), vous l'obligez à répondre à 1 question sans pouvoir mentir.

Niveau balèze : En énonçant tout simplement l'expression « *vieille copine d'asphalte/vieux copain d'asphalte* » dans une phrase, vous obligez votre interlocutrice/interlocuteur (PJ, PJA et Mobs) à répondre à votre prochaine question sans pouvoir mentir OU à vous rendre un petit service (ce service **ne peut pas** consister à éliminer quelqu'un, à se mettre en danger ou à vous donner tout objet non fourni par l'organisation).

Durée max : 10 minutes.

Annonce : annoncez « Domination » lors de votre action (ou pas). Parfois, le rôle-play n'est pas un vecteur suffisant pour expliciter l'utilisation de cette compétence.

Visuel : foulard rouge autour du cou

ARN 2.0
approved

FARFOUILL'YEAH !! : DE L'ART DE BIEN FOUILLER

Niveau base : vous trouvez, dans les caissons, 1 denrée de récolte supplémentaire de votre choix.

Niveau intermédiaire : vous trouvez, dans les caissons, 1 denrée d'explo supplémentaire de votre choix.

Niveau balèze : vous trouvez dans les caissons, 1 denrée commerciale supplémentaire de votre choix.

Annonce : aucune.

Visuel : Outil(s) apparent(s).

'FORMATIC : DE L'ART DE PARLER AVEC LES TERMINAUX 'FORMATICS

Niveau base : vous obtenez la première information cryptée du terminal.

Niveau intermédiaire : vous obtenez les deux informations cryptées du terminal.

Niveau balèze : Vous pouvez choisir de dissimuler* (cryptage supérieur etc...) une des deux informations décryptées.

Annonce : aucune.

Visuel : Matos informatic' apparent.

**Dissimuler : l'information dissimulée n'est plus disponible pour les autres 'formaticien(ne)s. Les Archéo-techs du Convoi pourront quand même essayer de la retrouver, mais cela coûtera très cher et leur prendra une demi-journée. Il sera signalé aux autres formaticien(ne)s que l'info a été cryptée/dissimulée volontairement par quelqu'un... Et ce, récemment.*

KARMA : DE L'ART DE COMPRENDRE LES CHOSES DE LA VIE

Niveau de base : Placé(e) en état agonisant, vous pouvez empêcher la fouille de votre cadavre. Annoncez « résiste » le cas échéant.

Niveau intermédiaire : Vous êtes immunisé(e) à l'exécution*.

Niveau balèze : Vous pouvez choisir d'ignorer votre état agonisant**.

Annonce : aucune.

Visuel : Collier avec un petit fer à cheval, un trèfle à 4 feuilles ou tout autre symbole de votre choix, apparent.

**Immunité exécution : Présentez-vous, après la fin de l'événement, au bureau des Orgas pour que soit organisé votre miraculeux retour. N'effectuez aucune annonce.*

***Ignorer votre état agonisant : A la fin de l'événement, vous vous placez hors-jeu (poing levé) et rejoignez, en marchant, votre campement. Vous y « réapparaîtrez » miraculeusement avec tous vos PVs.*

Note orga : cette compétence vous permet de vous passer des bandages des psychotoxs (au final). Si elle est utilisée lors d'un événement instancié, vous quittez définitivement l'instance (sans aucun loot).

ARN 2.0
approved

MAC GYVER : DE L'ART DE L'IMPROVISATION

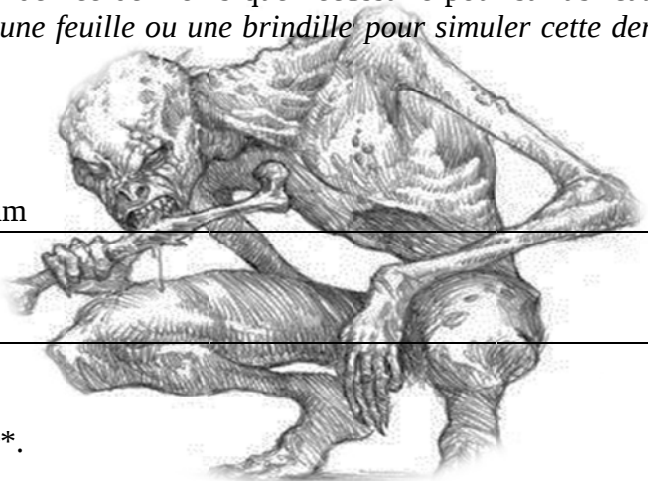
Niveau base : Vous pouvez transformer 3 denrées naturelles en 1 denrée d'explo de votre choix.

Niveau intermédiaire : Vous pouvez transformer 3 denrées naturelles en 1 denrée commerciale de votre choix.

Niveau balèze : Vos crafts se réalisent avec 1 denrée de moins que nécessaire pour sa fabrication. N'importe quelle denrée. (*Vous fournirez un caillou, une feuille ou une brindille pour simuler cette denrée de remplacement*).

Annonce : Aucune.

Visuel : Ficelles, câbles apparents. OU
Vous pouvez mâcher, continuellement, du chewing-gum



SANG-FROID : DE L'ART DU STOÏCISME

Niveau base : Vous êtes immunisé(e) à la peur*.

Niveau intermédiaire : Vous êtes, aussi, immunisé(e) à la domination. (N'annoncez pas "Immunisé(e)", voir la section « visuel » ci-dessous).

Niveau balèze : Vous pouvez immuniser à la peur, un personnage de votre choix (PJ ou PJA). Pour cela, vous devez rester avec lui et lui donner des ordres durant l'ensemble de l'événement en cours.

Annonce : aucune.

Visuel : 1 objet fétiche (à brandir pour signaler votre immunité. Cet objet sera sujet à un petit rituel de votre part : embrasser, brandir en psalmodiant ou non, etc...).

**Peur : voir votre fiche de personnage.*

SURVIVALISTE : DE L'ART D'AMASSER DES CHOSES UTILES

Niveau base : Vous commencez le GN avec 2 denrées de chaque type et 5 munitions supplémentaires.

Niveau intermédiaire : Vous commencez le GN avec 4 denrées de chaque type et 15 munitions supplémentaires.

Niveau balèze : Vous ignorez à l'issue d'un événement instancié, tous les malus, blessures etc... subies. Vous pouvez porter 2 objets de loot supplémentaires.

Annonce : aucune.

Visuel : matos apparent (des objets comme un petit fagot de bois, des fleurs, sachets de nourriture etc...) naturel ou en rapport avec la nourriture.



MUTATIONS

Pourquoi ?

Les mutations ont été créées afin de crédibiliser notre environnement de jeu et le background du jeu. Les mutations permettent d'améliorer aussi l'immersion de chacune et chacun, en incarnant un personnage à l'esthétique particulière mais connue de toutes et tous.

Les mutations constituent un moyen de personnaliser son personnage et une alternative aux compétences, offrant à la fois des bonus, des malus et une obligation esthétique particulière.

Il s'agit surtout d'une envie de jouer autre chose qu'un être humain « standard ». Les porteu(r)ses de mutation sont appelé(e)s Mutgen = mutant génétique.

Règles des mutations :

1. Le choix d'une mutation est définitif et ne pourra pas faire l'objet d'un reset. Pour annuler une mutation, il faudra faire mourir votre personnage et en créer un autre.
2. Il sera possible d'obtenir une « mutation », entre deux opus, à la condition de pouvoir expliciter les conditions de cette transformation (intoxication lors d'une exploration, ingestion d'un truc pas net, expérience ratée auprès d'un psychotox etc...). Accord orga obligatoire et non automatique.
3. Les mutations ne sont pas cumulables entre elles. Ainsi un psychotoxne **peut pas** être, en même temps, un boutefeu repent.
4. Chaque mutation octroie des bonus et des malus. Elle oblige, aussi, au respect d'une dépendance et d'un code esthétique, fixés par l'organisation.
5. Une mutation peut être cumulée avec une compétence. En cette situation, le niveau balèze de la compétence ne peut plus être atteint.



PSYCHOTOX



Descriptif :

Les psychotoxs constituent un type de mutgen étrange, dont les origines sont encore mal connues. L'on murmure qu'ils seraient le résultat d'une tentative d'amélioration des capacités intellectuelles et de savoir être des populations se destinant à l'usage des arts de la médecine.

Les psychotoxs sont très recherchés dans les campements, car leurs compétences sont réputées d'une grande excellence et qu'ils sont les seuls à savoir utiliser très efficacement les crafts médicaux. Même à K-Port, campement hautement mutgenphobe, les psychotoxs sont suffisamment respectés pour ne pas être (trop) réduits en esclavage.

Les psychotoxs ont souvent la peau très blanche, résultat d'une dépigmentation partielle des couches supérieures de l'épiderme. Et partagent une même dépendance : celle d'un craft médical appelé Lépice, sans laquelle ils ne peuvent survivre plus de trois jours.

Fiche technique de la mutation :

Bonus 1 : Utilisation des crafts médicaux (*pour rappel : votre mutation ne vous permet pas de les fabriquer*).

Bonus 2 : Immunité aux environnements bactériologiques.

Malus : Phobie des armes blanches. Un(e) psychotox **ne peut pas** utiliser d'armes blanches.

Dépendance : 3 Lépice (craft médical)

Dépendance partiellement ou non satisfaite : la/le psychotox commencera le prochain opus avec 1 seul point de vie, la/le rendant extrêmement sensible aux moindres combats (**Visuel :** port perpétuel d'un bandage).

Esthétique

*Toutes les parties du corps non habillées doivent être grimées en blanc.
A minima le visage doit être blanchi (port d'un masque blanc autorisé).*

ARN 2.0
approved

BOUTEFEU REPENTI



Descriptif :

Les boutefeux sont des mutgens à l'origine très ciblée. La plupart des gens s'accordent à dire qu'une intoxication par pollution chimique est à l'origine de cette mutation étrange. Une arme utilisée lors d'une guerre probablement.

Ce qui caractérise un boutefeux est son désir de destruction aveugle et sans fin. Ce sont des êtres humains bouffis de violence, dont l'hypothalamus, démesuré, est en proie à un sur-fonctionnement dangereux, à terme, pour leur propre organisme. Ces mutgens passent ainsi de stade violence exacerbée à des périodes d'état quasi végétatif.

Ces mutgens ont développé une forme de religion très primaire dont l'outil principal est le feu, à la fois destructeur et libérateur. In fine, un très fort sentiment de nihilisme universel caractérise les bandes de boutefeux, qui balaient de vastes territoires, au gré de leurs errances destructrices.

Parmi les boutefeux, l'on retrouve deux groupes bien distincts. Les boutefeux, dont la description ci-dessus est assez fidèle. Et les boutefeux repentis, c'est-à-dire ceux qui ont accepté de devenir des mutgens sociaux. Autant vous dire qu'ils ne sont pas très nombreux, et que leur présence est souvent remarquée et mal acceptée. Mais certains campements, comme Nouvelle Nord Landie ou Saint-Brévère, ont su accueillir ces populations et les intégrer en leur sein, profitant ainsi de combattants chevronnés à leurs côtés.

Fiche technique de la mutation :

Bonus 1 Rage : lorsque vous déclarez votre rage (à vous de réaliser une petite scénette rapide crédible), votre réserve de points de vie est établie à 6 PVs (même si vous étiez blessé(e) auparavant). A l'issue de l'événement (durant lequel vous avez déclaré votre rage), vous tombez automatiquement en état agonisant.

Bonus 2 : Immunité à la peur et aux environnements effrayants.

Malus : Impossibilité de porter la moindre armure.

Dépendance : 3 dependencia (craft médical).

Dépendance partiellement ou non satisfaite : la/le boutefeux repent(e) commencera le prochain opus avec une maladie inguérissable. Cette maladie durera tout l'opus et disparaîtra miraculeusement à sa fin.

Esthétique

Toutes les parties du corps non habillées doivent être grimées en rouge.
A minima, le visage doit être rougi (port d'un masque rouge autorisé).



GÉNO-TROUFFION

Descriptif :

Les géno-trouffions sont un type de mutgen-combattant, développés par les laboratoires militaires des anciennes civilisations. Ce sont des êtres humains à la musculature renforcée et à l'ossature améliorée par des alliages en poly-calcium décarbonés. De parfaits soldats, capables d'endurer d'importantes blessures sans broncher et de porter de lourdes charges, même en plein combat.

Les géno-trouffions ont été utilisés par les armées des anciennes civilisations comme fer de lance des forces mécanisées et/ou blindées.

Mais ce sont aussi des individus à la psychologie compliquée, qui ont développé, au fur et à mesure de leurs évolutions, des carences physiologiques, nécessitant l'usage régulier de médications pour aider leur organisme à réguler sa suractivité cellulaire.

Les géno-trouffions n'en perdent pas pour autant leur humanité et sont les mutgen les moins impactés esthétiquement parlant. Il est parfois difficile, au premier coup d'œil, de discerner un géno-trouffion d'un être humain standard.

Fiche technique de la mutation :

Bonus 1 : + 2 points de vie.

Bonus 2 : Muscles fibreux : vous pouvez porter 2 objets de loot en plus.

Pour rappel, la règle "transporter du loot" précise que seuls 2 objets de loot peuvent être portés par une joueuse/un joueur (au sein de la zone d'exploration).

Malus : Toute action de soin à votre endroit, nécessite deux fois plus de crafts médicaux. Pour vous sortir d'un état agonisant, il vous faudra 2 bandages au lieu d'un seul.

Dépendance : 2 dependencia (craft médical) + 1 Lépice (craft médical)

Dépendance partiellement ou non satisfaite : la/le géno-trouffion commencera le prochain opus sans son bonus en point de vie (bonus n°1).

Esthétique

Vous devez porter un bandeau rouge visible, autour du crâne.

ARN 2.0
approved

GOULE

Descriptif :

Les goules sont des êtres humains ayant subi, et survécu, à de forts et constants rayonnements radioactifs. L'organisme a donc subi des dégâts irréversibles dans ses chairs et son patrimoine génétique.

Les goules sont d'anciens êtres humains à la longévité incroyable, au corps plus ou moins décharné et à l'endurance améliorée. Les environnements radioactifs constituent, très souvent les lieux d'habitation privilégié des goules, car elles y trouvent matière à se protéger du monde extérieur mais aussi à soigner leurs organismes modifiés des blessures et de toute infection.

Les goules se divisent en deux catégories : les mutgens sauvages et les mutgens sociaux.

Les goules sauvages sont des goules ayant perdu tout usage de leur raison et qui laissent libre court à leur instinct animal. Elles chassent en groupe, vivent ensemble et attaquent tout ce qui leur semble possible de chasser, même les autres

goules (celles extérieures à leur groupe).

Les goules (ou goules sociables) sont des mutgens capables de parler, de penser, de créer et d'utiliser des objets complexes. Ce sont d'authentiques bipèdes quasi humains, mais à l'apparence peu avenante.



Fiche technique de la mutation :

Bonus 1 : Immunité aux environnements radioactifs.

Bonus 2 : Pour soigner un état agonisant, conservez avec vous une denrée d'explo "souche radioactive" (pendant 30 secondes après être tombé en état agonisant) ou restez 30 secondes dans un lieu radioactif, et vous serez pleinement guéri(e)*.

**cette phase d'auto-soin interviendra à la fin d'un event, en l'absence de précisions de l'équipe orga.*

Malus : Les psychotoxs ne peuvent pas vous soigner.

Dépendance : 1 dependencia (craft médical) + 2 Lépice (craft médical) + 2 souche radioactive

Dépendance partiellement ou non satisfaite : la goule commencera le prochain opus avec une maladie inguérissable. Cette maladie durera tout l'opus et disparaîtra miraculeusement à sa fin.

Esthétique : toutes les parties du corps non habillées doivent être grimées en la couleur **SOMBRE** de votre choix (n'utilisez aucune couleur tirant sur le rouge ou le blanc). A minima, votre visage doit être grimpé de la couleur choisie.

