

## TRANSITION - GÉNÉRATION ZÉRØ

Vous trouverez ici les informations concernant la transition entre les deux systèmes de règle de Génération ZérØ, ainsi que quelques rappels des différences. Si vous avez des questions, écrivez-nous au [gnpostapoc@ajjro.org](mailto:gnpostapoc@ajjro.org).

Les nouvelles règles font que 30 pages - assurez-vous que les membres de votre faction ont bien lu les règles!

Note: Si vous ne l'avez pas encore compris via nos indices sur la page et dans le teaser, le changement de système va être démontré dans le jeu par une ellipse de temps.

### FICHE DE PERSONNAGE

- La nouvelle fiche de personnage est disponible sur le site web ([http://ajjro.org/gn\\_afilie/generationzero.php](http://ajjro.org/gn_afilie/generationzero.php)). TOUT LE MONDE DOIT SOUMETTRE UNE NOUVELLE FICHE DE PERSONNAGE!
- Pour soumettre votre fiche, vous devez faire une COPIE (File -> Make a Copy, renommer la avec votre nom de personnage). Lorsque vous aurez terminer, partagez la fiche avec [gnpostapoc@ajjro.org](mailto:gnpostapoc@ajjro.org) à l'aide du bouton SHARE. Assurez-vous que votre courriel est indiqué dans la section description et que vous avez bien renommé votre fiche.
- Si vous poursuivez la progression d'un ancien personnage, vous pouvez rajouter 2 P.P. pour chaque activité de 2 jours (GN) que vous avez fait ainsi que 1 P.P. pour chaque activité d'une journée ou moins (GNH) depuis les débuts de Génération ZérØ.
- Si vous n'êtes pas certains quelles activités que vous avez fait, écrivez-nous!
- Vous pouvez décider de refaire un nouveau personnage. Le cas échéant, vous rajoutez 1 P.P. par activité dont vous étiez présents.
- Les fiches doivent être reçus avant jeudi soir précédent le GN, sinon vous commencez le GN sans homologation.
- Les pré-requis de faction vont sortir sous peu. Veuillez vous garder 2 PP sur votre fiche en prévison de ceux-ci.

## SURVIE

- Vous devez toujours trouver des rations d'eau et de bouffe pour ne pas vivre de malus - Désolé ! ;)
- Nous avons créer des États (affaiblit, agonisant, etc.) Aller le lire!
- La mort est différente - vous ne perdrez pas votre personnage, mais bien des points de personnage.

## FORTUNE

- Votre fortune et vos trouvailles ne seront pas transférables entre les activités. Vous commencerez l'activité avec un nombre établi de fortune.
- Ceux qui ont une homologation des activités précédents pourront l'investir dans le système Ground Zero au GN de cet été à l'homologation.
- Les objets pratiques sont les seuls items qui seront homologués.

## COMBAT & COMPÉTENCES/MUTATIONS

- Les combats seront très différents!
- Vous ne devez plus crier de dommage - tous les armes font la même chose. C'est simplement le type de coup qui va influencer
  - que ce soit des coups physiques ou des projectiles.Par exemple, Bob porte un kevlar au torse, qui protège contre trois coups de projectiles. À la base, Bob peut encaisser deux coups physiques au torse et aux membres. Si Bob reçoit quatre coups de projectile au torse, il tombe dans l'état Agonisant. Si Bob reçoit trois coups physiques au torse, il tombe dans l'état Agonisant.
- Les PADs ne se régénèrent pas - une fois utilisés pendant l'activité, ils sont utilisés. Planifiez vos coups!
- Nous avons créer des "Lieux spéciaux" où certaines actions doivent être faites - aller vous informer!
- Par exemple - vous devez maintenant réparer vos projectiles - ceci se fait seulement aux points de ferrailles, et inclut les flèches.

- Les blessures graves et l'état agonisant ne peuvent être guéris que dans une infirmerie!
- Toutes les mutations ont des pré-requis de costume - portez attention!
- Tout le monde peut connaître les recettes qu'il veut, sans de compétence préalable.
- Vous commencez chaque activité avec vos trouvailles.  
Gardez-votre fiche à jour!