



Par : Droog

Adresse du site lié : <http://2222.forumactif.org/>

Sommaire

Intro

Remerciements

I) Technique et Jeu

1) Epreuves

- 1-1) Niveau des épreuves
- 1-2) Interprétation selon le delta entre le niveau de l'épreuve et le résultat
- 1-3) Compétences et leur relations avec les carac primaires
- 1-4) Les bonus/malus inter épreuve
- 1-5) Déplacements

2) Combats

- 2-1) Égalité parfaite
- 2-2) Ordre dans les combats

3) Créations de talents

4) Passage de niveau

- 4-1) Quand ?
- 4-2) Comment ?

II) Environnement

1) Survie : Survie : perte/recup de points de caracteristiques

- 1-1) La nourriture
- 1-2) Conditions climatiques
- 1-3) Le sommeil
- 1-4) Blessure grave (option)
- 1-5) La mort

2) Les Zones

3) Matos

- 3-1) la monnaie
- 3-2) matos de départ
- 3-3) création d'armes

4) Les groupes menés par les PJs

III) Aventure et Scenarii

1) Le style 2222

- 1-1) Mettre en valeur les talents du PJ
- 1-2) Posts ouverts/fermés
- 1-3) Aventures courtes et speed

2) Ingrédients du scenario

- 2-1) PNJs amis
- 2-2) PNJs ennemis
- 2-3) Les pièges
- 2-4) Les énigmes

3) Constituer des groupes de PJs

- 3-1) Niveaux
- 3-2) Cohésion de groupe
- 3-3) Comment faire ?

4) Idées de scénarii

ANNEXE 1 :

Règle optionnelle de Logorally

ANNEXE 2 :

Scenario : Le C.N.R.S.

- Synopsis
- L'accroche
- Le lieu
- Déroulement du scenario
- PNJs méchants
- PNJs amis
- Matos à trouver sur place
- Enigmes
- Pièges
- La fin

Conclusion

Intro

Les règles de ce jeu ont été créées en jouant sur forum, et même si elles peuvent sûrement être jouées "live", ce qui suit est inspiré d'une e-xperience.

L'idée de fond est d'être simple mais pas simpliste

Selon moi devenir MJ2222 c'est avant tout être très ouvert, et faire fonctionner son imagination et sa créativité à partir du socle des règles de base, chacun pouvant les adapter et les modifier à sa guise, quitte à en inventer s'il le faut.

A mon sens les particularités de 2222 sont :

- Les dégâts des armes influx directement sur les caractéristiques primaires, et donc les compétences liées
- Une grande interprétation des caractéristiques primaires pour le MJ sur les épreuves et autres tests de tous genres
- Une grande liberté des joueurs pour inventer leurs propres particularités
- Plutôt que ce soit les règles qui influent sur l'imaginaire des joueurs c'est au joueur (et au mj) de voir comment adapter les règles à leurs envies

Voilà j'ai presque tout dit, vous pouvez arrêter là votre lecture !

A moins que vous ne soyez curieux

...



Remerciements

On les met souvent à la fin, mais là je vais les mettre au début tellement c'est important dans le cas 2222.

Un grand merci à tous les joueurs de 2222 sur le forum du même nom, ils y font vivre et évoluer ces règles en permanence. Avec une attention particulière aux MJs qui n'ont pas eut peur de prendre le taureau par les cornes et de se jeter dans l'arène avec moi !

I-Technique et jeu

1-Les épreuves

Chaque joueur a pris grand soin d'estimer les caractéristiques de son PJ, il ne faut pas hésiter à lui faire s'en servir ! Voici quelques aides dans ce sens, bien sûr chacun est libre de faire comme bon lui semble.

1-1) Niveau des épreuves

Sachant que 2d6 ont une moyenne de 7 et qu'un PJ de niveau 1 a une caractéristique moyenne de 8, 15 est un bon niveau d'épreuve pour un test "moyen". Il faut voir aussi avec les divers éléments de son groupe.

Voici un petit tableau qui peu aider à s'y retrouver :

Facile	10 ou moins
Moyen	11 à 15
Difficile	16 à 20
Héroïque	21 et plus

1-2) Interprétation selon le delta entre le niveau de l'épreuve et le résultat

Le MJ peut aussi interpréter les degrés de réussite ou d'échec de l'épreuve en fonction de la différence entre le résultat et le niveau de difficulté.

Exemple 1 :

test de natation (vig)

le PJ réussis haut la main : il est juste mouillé

le PJ réussis de justesse : il se sauve la vie mais perd quelques affaires dans l'eau

le PJ rate de justesse : il perd des affaires et 1pt de Vig mais s'en sort vivant

le PJ rate beaucoup : il se noie



**) Évidemment tous n'est qu'appréciation du MJ, avec tout l'affecte qu'il peut porter à ses joueurs*

1-3) Compétences et leurs relations avec les caractéristiques primaires

Il n'y a que quatre caractéristiques en 2222, mais rien n'empêche de les mixer afin d'obtenir des valeurs de compétences diverses et variées.

Quelques exemples :

escalade : vig + adr
natation : vig + vig + adr
crochetage : ing + adr
intimidation : vig + ing
évasion : adr+ing

La NyuGee peut être vu comme la capacité du personnage à "comprendre" la nature, ou à se faire aider par elle, une sorte de "sagesse" de AD&D.

Quelques exemples :

trouver de la nourriture dans le bush : nyu + ing
apprivoiser un animal : nyu + ing
évasion dans un milieu naturel : adr + ing + nyu
descendre dans un gouffre peuplés d'esprits de la nature : ing + adr + nyu
résister à une tornade de sable : vig + nyu

Les plus tatillons peuvent imaginer des moyennes pondérées en fonction de chaque situation. Chacun fera avec son niveau de mathématique.

**) En 2222 il n'y a pas de caractéristique de beauté ou charisme. Cet aspect est subjectif et bien souvent culturel, donc laissé à l'appréciation du MJ. De plus sur forum, un post "travaillé", "poétique" ou "bien écrit" peu à lui seul faire office de test d'éloquence.*

1-4) les bonus/malus inter épreuve

Les tests d'épreuves peuvent s'enchaîner et les deltas de réussite peuvent servir de bonus/malus dans la chaîne d'épreuve.

Exemple 1 :

Adel H est sur sa moto, elle voit une fille en train de se pendre à un arbre, elle veut foncer en moto vers l'arbre, couper la corde avec sa hache et faire un demi-tour pour récupérer la fille dans sa chute :

Épreuve de conduite niveau 10 pour viser la branche en évitant la fille : $5(2d6)+5 = 10$ tout pile ! ça passe au raz, pas de bonus pour la suite

Épreuve de Vigueur niveau 12 pour couper la branche : $8(2d6)+10 = 18$ différence de 6

Épreuve d'Adresse niveau 12 pour pas tomber de moto : $5(2d6)+6$ (bonus de l'épreuve précédente) = 11 raté de peu mais raté. Adel tombe de la moto mais ne se fait pas trop mal : Dégât : $2(d6-2)$. La fille tombe aussi au sol.

Exemple 2 :

Adel H est sur sa moto, elle voit une fille en train de se pendre à un arbre, elle veut foncer en moto vers l'arbre, couper la corde avec sa hache et faire un demi-tour pour récupérer la fille:

Épreuve de conduite niveau 10 pour viser la branche en évitant la fille : $9(2d6)+5 = 14$ ça se passe bien, bonus de +4 pour la suite.

Épreuve de Vigueur niveau 12 pour couper la branche : $8(2d6)+10+4$ (précédent bonus) = 22 différence de 10

Épreuve d'Adresse niveau 12 pour pas tomber de moto : $5(2d6)+10$ (bonus de l'épreuve précédente) = 15 réussis elle reste sur la moto. Bonus de +3

Épreuve d'Adresse niveau 15 pour récupérer la fille sur la moto : $12(2d6)+3 = 15$ pile poil ! Incroyable, on se croirait dans un "James Bond".



1-5) Déplacements

Il n'y a pas vraiment de règles précises en m/s ou autre pour les déplacements. On peut simplement se dire, en gérant au cas par cas, que plus les personnages possèdent de la vigueur et plus ils se déplacent vite.

A voir, après, selon le terrain pour avoir quelque chose de plus ou moins réaliste.

2-Combats

Avec les règles de base il y a moyen de se débrouiller, et chaque MJ peut faire à sa façon. Voici quelques idées d'options à prendre ou à laisser.

**) Est prévu un autre livre de règle special sur l'équipement qui proposera pas mal d'armes avec des bonus divers et variés afin de mettre un peu de piment et de sel dans tout ça.*

2-1) Egalité parfaite



Si lors d'un combat deux scores sont identiques on peut :

- 1- privilégier le combattant qui a le meilleurs PdC.
- 2- privilégier le combattant qui a la meilleurs carac primaire liée au combat.
- 3- faire que chacun inflige ses dégâts à l'autre.
- 4- faire que personne n'inflige de dégâts à personne.
- 5- relancer les dés.
- 6- lancer un d6 pour choisir une de ces options

À l'appréciation du MJ.

2-2) Ordre dans les combats

Dans ces règles il n'y a pas de concept d'initiative puisque chaque assaillant attaque en même temps. Quand il commence à y avoir du monde c'est le MJ qui décide seul qui combat qui en mode "duel", en mode "sans défenses" ou en mode "surpris".

**) Cela revient un peu à se prendre pour un metteur en scène le temps d'un instant, avec toutes les options que ce rôle implique. Quand il y a un doute, ne pas hésiter à faire des épreuves opposées.*

3) Création de talents

Une des grandes particularités de 2222 est que chaque PJ peut créer ses talents voir ses chaînes de talents. Bien que chaque MJ puisse bien faire ce qu'il veut, voici quelques idées à méditer :

1-Rester raisonnable : veiller à ce que la proposition soit dans l'idée de personnaliser le PJ et pas simplement de lui faire faire réussir des choses impossibles.

2-Vérifier qu'un talent semblable n'existe pas déjà.

Par exemple tous ce qui est lié aux compétences peut se faire dans l'esprit +1 à telle compétence et change "1" en "6" de même pour tout ce qui est spécialisation martiale.

3-Si un talent paraît balaise mais reste honnête, demander un minimum dans une carac de base, ou réduire son nombre d'utilisation par jour (réussite aléatoire, compteur journalier, ou perte de carac de base à chaque utilisation).

4-Bien gérer les talents NyuGee actif/passif. Il faut lire ce qui a été fait et essayer de voir ce qui peut être superposable. Au pire ne pas hésiter à me MP.

**) Avec ça c'est déjà pas mal, l'idée reste de ne pas trop brider les joueurs tout en restant dans l'équilibre du jeu.*



4) Passage de niveaux

4-1) Quand ?

Les passages de niveau se font à l'appréciation du MJ, il n'y a pas d'XP ou de comptabilité de quoi que ce soit. L'idée est qu'après chaque étape d'aventure le héros progresse.

Pour les nouveaux joueurs ne pas hésiter à être généreux (et si ça se trouve idem avec les anciens). De toute façon il n'y a pas tant de différences d'un niveau à un autre, donc si ça peut faire plaisir au joueur autant ne pas hésiter.

**) Sur le forum je dirais un niveau par saison la première année, pour après il est trop tôt pour en parler !*

4-2) Comment ?

Un niveau c'est +2 points de compétence

Mais le MJ peut aussi offrir :

-Un talent gratuit (ne compte pas dans les calculs de pts de compétences pour prendre d'autres talents). Par exemple en lien avec l'aventure finie.

Exemple

Des PJ ont trouvés un vaccin dans un labo infesté de maladies, ils deviennent plus résistants à toutes les maladies.

-La perte d'un défaut. Si le PJ a lutté de façon efficace contre, ou si ce défaut lui a vraiment coûté quelque chose.

-Des points de caractéristiques primaires ou de NyuGee. Si le joueur a été exceptionnel !

-Des points de compétence en plus, le PJ saura où les mettre !

-Du matos, ça fait toujours plaisir.

Bref, les PJ aiment évoluer, alors pourquoi trop les brimer ?

II-Environnement



1-Survie : perte/recup de points de caracteristiques

La notion de survie peut apporter un élément de jeu. Ce n'est pas obligatoire, et un MJ peut très bien décider de ne pas s'encombrer de ce genre de considération. D'un autre côté c'est une option qui permet de faire RP les joueurs entre eux et de valoriser les talents/défauts de chacun quand il s'agit de trouver où dormir, de quoi boire et manger. Voici quelques propositions de règles dans ce sens.

1-1) La nourriture

Qui ne mange ni ne boit une fois par jour perd :

- 1 pt de chaque carac au premier jour
- 2 pts au deuxième
- 3 pts au troisième

...

1-2) Conditions climatiques

On peut imaginer le même genre de règle avec le froid de la nuit.

Dans le cas où il y a abondance de nourriture on peut estimer que les PJs regagnent des pts de caractéristiques.

1-3) Le sommeil

Il peut en aller de même avec le sommeil.

Par exemple :

- Aucune récupération si la nuit est courte et/ou inquiétante
- Chaque PJ regagne 1pt de chaque carac avec un bon repos
- La Nyugee retourne à son niveau initial sauf en cas de conditions extrêmes



1-4) blessure grave (option)

On peut se dire que toutes les blessures ne peuvent se guérir simplement en mangeant et en dormant. Voici une option de règle qui permet de jouer ce genre de situation.

Suite à une grave blessure, un combat etc... plusieurs cas :

Le PJ est soigné correctement, il garde son statut de "Non blessé", il pourra récupérer tous ses points de caractéristiques primaires, pas de séquelles.

Le PJ est soigné partiellement, à la hâte, par des personnes non compétentes. Il aura alors le statut "Blessé". Il peut récupérer des points de caractéristiques mais pas forcément à son maximum (*). Si d'autres blessures sont à venir, elles peuvent redonner des malus (blessures pouvant se rouvrir et engendrer 1vig+1adr pour chaque blessures ré-ouvertes).

Le PJ n'est pas soigné, il garde le statut "Blessé grave". Il ne gagne presque plus de points de caractéristiques et chaque nouvelle blessure provoque des dégâts cumulatifs (pouvant éventuellement augmenter 1vig+1adr puis 2vig+2adr OU 2vig+1adr puis 3vig+2adr etc... selon appréciation du MJ)

Si une telle règle est adoptée, il suffit d'ajouter sur la feuille de perso une case : état de santé.

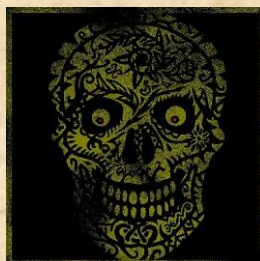
1-5) la mort

Plusieurs options sont possibles pour déclarer un PJ mort.

1-On peut dire qu'à 0pt de Vigueur le personnage est mort et basta.

2-A 0pt de Vig le personnage peut être mourant mais pas encore complètement mort.

Jusqu'à son score initial de vigueur en négatif il est encore "récupérable" si une âme charitable s'occupe de lui. Par contre à son score de Vig initial dépassé de un en valeur négative, le personnage est définitivement mort.



**) Suite à un retour de coma (Vig en dessous de zéro), le PJ peut garder des séquelles. Par exemple perte définitive d'un point de caractéristique primaire, ou défaut.*

2-Les zones

**) cette section est spécifique à ce forum, mais comme pour l'instant ces règles ne s'y appliquent qu'ici, elle a toute sa place dans ce "coin du MJ"*

Chaque MJ gère une "zone". Il peut la situer où il veut sur la planète (et pourquoi pas au delà !), et y inventer ce qui lui passe par la tête. Après c'est aux MJs de se débrouiller pour faire passer les PJs d'une "zone" à une autre.

L'idée est que chaque MJ puisse inventer son univers à sa guise et donc ne se sente pas brider par l'imagination des autres.

Les "démarrages" de chaque PJs peuvent donc être choisis par le MJ ainsi que le matos de départ et les options de talents/défauts ... Bref, le MJ fait ce qu'il veut dans sa zone !

"L'imagination des uns s'arrête où commence celle des autres"

3-Matos

Comme chaque MJ gère sa "zone", ce qui suit peut être librement interprété.

3-1) La monnaie

Il n'y en a pas de monnaie globale en 2222. Donc soit le MJ en invente une qui correspond à sa "zone", soit il laisse les PJs se débrouiller avec du troc, et de l'échange.

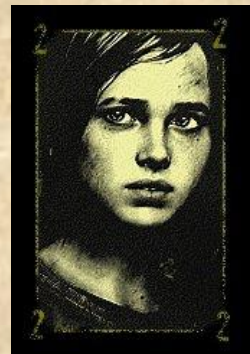
3-2) Matos départ

Tout comme précédemment chaque MJ fait selon son désir. Dans l'idée de prendre la survie comme un point central, il peut être amusant de ne pas suréquiper les PJs. Juste une arme ou deux (surtout si les PJs ont des talents dedans), avec peu de munitions et pas trop d'eau ni de nourriture.

Mais on peut aussi fournir aux PJs plein d'équipements !

**) Et si par mégarde le MJ avait trop donné de matos, il faut se dire qu'il y a plein de façon d'en perdre :*

- Des bandits de grands chemins qui dévalisent*
- une fuite à la nage où il faut s'alléger*
- un incendie qui fait (presque) tout brûler*
- un PNJ kleptomane*



3-3) création d'armes

Chaque arme est différente et chaque MJ met bien ce qu'il veut en carac/bonus PdC et dégâts. A noter que chaque fusil, chaque pistolet peut être différent, même si on peut prendre ce qu'il y a dans les règles de base pour se simplifier la vie.

**) Dans un futur plus ou moins proche apparaîtra une extension fournie sur le sujet.*

4-Les groupes menés par les PJs

Les PJs les plus motivés peuvent se créer des "groupes", ou des "guildes".

L'idée est que le MJ valorise ce genre d'initiative. Par exemple donner un talent lié au thème du "groupe". Offrir des PNJs avec pas mal de qualités et une base stratégique. Le MJ peut décider d'un scénario en fonction du morceau d'univers proposé par le PJ.

Exemple : les filles du vent d'Adel H

Adel peut gagner le talent "spécialiste de la moto" : vu qu'elle passe son temps avec des motardes, elle finie par acquérir des connaissances en la matière.

Il n'y a pas de base, mais les motos sont en parfaite état et les filles ont de quoi se ressourcer en carburant.



Là c'est un échange entre MJ et PJ, l'idée est que chacun valorise les initiatives de l'autre : le summum du RPG-Forum !

III-Aventures scenarii



1-Le style 2222

Évidemment chaque MJ fait bien ce qu'il veut chez lui, toute fois je me permets de donner ma vision des choses.

Ce jeu a été élaboré en jouant sur ce forum (même s'il peut être joué ailleurs), et donc ce qui suit est à prendre dans ce cadre là. Chacun pourra extrapoler comme bon lui semble.

1-1) mettre en valeur les talents du PJ

Ne pas hésiter à mettre en valeur les talents des PJs. S'ils sont bourrins au corps à corps mettre des combats contre des ours, s'ils ont des talents de discrétion, mettre de l'espionnage, s'ils sont futés mettre des énigmes ... S'il y a plusieurs PJs, se débrouiller pour que chacun ait son heure de gloire dans le groupe.

Bref, donner à chaque héros l'occasion de prouver qu'il peut en être un !

1-2) Posts ouverts/fermés

Sur forum, il ne faut pas hésiter à faire des posts qui appellent une réponse, ce que j'appellerais "fermé". Ce peut être un choix de direction, une question d'un PNJ, une machine à démarrer ou pas, bref, que les PJs aient à faire un choix. Les modèles des aventures solo donnent de multiples exemples dans ce sens. Sans trop fermer l'aventure cela permet que le PJ sache plus ou moins comment réagir.

De toute façon les PJs qui sont très autonomes et très créatifs n'hésiteront pas à faire leurs propositions, de là, le MJ pourra suivre ou non les pistes proposées.

Les posts trop "ouverts" tel que : "vous avez passé une bonne nuit, le jour se lève et il pleut" n'appellent à rien comme réponse précise, et parfois c'est là que ça ralentit le jeu, ou donne des situations qui peuvent démotiver certains joueurs qui viennent pour "consommer" de l'aventure.

Tout ceci n'est que mon avis.

1-3) aventures courtes et speed

Je pense qu'il ne faut pas s'embarquer dans des quêtes trop longues dont les PJs ne voient pas le bout (et parfois les MJs). Avant de se lancer dans un "péplum" s'assurer que son groupe est bien en cohésion, que chacun supporte chacun, et que rythme et style de posts sont compatibles.

De plus les PJs aiment "finir" les aventures, ça donne une sensation de bien être je pense. Du coup, entre deux aventures le PJ est très libre de faire ce qu'il veut et de proposer de l'initiative d'évolution.

L'art du MJ est d'intégrer toutes les demandes à la nouvelle aventure !

2- Ingrédients du scenario

**)Un scenario d'exemple est proposé en Annexe 2.*

2-1) les PNJs amis

A mon avis il ne faut pas mettre trop de PNJs, car après il faut les gérer. Un par aventure et par groupe ça me paraît bien. Évidemment l'idée est de créer un profil qui complète le groupe en fonction de l'aventure. Si le groupe manque de bastonneur CaC faire un boxeur, s'il manque de tireur d'élite faire un sniper, s'il manque de médecin faire un soigneur ...

Ne pas hésiter non plus à faire des PNJs avec des défauts sociaux, histoire de rendre les interactions avec les PJs pas seulement techniques. Genre : susceptibles, kleptomane, accros à quelque chose, idiot, ...



2-2) les PNJs ennemis

C'est comme dans les jeux vidéo ou les films d'action qui passent tard sur la TNT : il y a les PNJs méchants : basiques, le menu fretin, histoire que les PJs puissent développer leurs talents de combat et utiliser les armes trouvées dans le scenario. Ne pas hésiter à les faire faibles, bêtes, et sans surprises. Les PJs doivent garder le contrôle.

Et puis il y a le "boss" qui doit donner du fil à retordre. Il faut l'adapter au groupe (niveau, compétences, équipement) et pourquoi pas lui créer des points faibles qui pourront être mis en valeur par un élément du scenario. Ceci peut impliquer la résolution d'une énigme, ou la recherche de quelque chose de particulier.

Exemple : Annexe 2 : le C.N.R.S.

le boss est sensible au froid, mieux vaut l'affronter une fois que le complexe est à -4°C

**) La meilleure solution est de tester deux ou trois combats virtuels avec les PJs pour voir ce que ça donne*

2-3) les pièges

Un bon petit piège ça ne fait pas de mal. L'idée est que les PJs puissent se servir de leurs compétences et/ou de leurs talents liés à une compétence particulière. Quelques idées en vrac :

Vigueur : une porte en métal à pousser, un grand lac à traverser à la nage,
Adresse : passer sur un pont de corde,
Ingéniosité : trouver un code informatique
Adr+Ing : Ouvrir une serrure mécanique

L'idée est aussi que ce n'est pas forcément réussi/raté. Par exemple une réussite peu faire "passer" les PJs à la suite alors qu'un échec peu aboutir au même résultat mais en faisant perdre du matos, des points de carac ...

2-4) les énigmes

C'est un peu comme les pièges, encore que là, ça s'adresse plus au joueurs directement. Même si on n'est pas dans un cadre médiéval fantastique, les "Reels" par exemple peuvent poser des énigmes où les PJs peuvent trouver de quoi se creuser la tête.

**) Quand ça coince c'est souvent un PNJ qui trouve en échange de matos ou de quête secondaire dangereuse.*



3-Constituer des groupes de PJs

3-1) Niveaux

Il n'y a pas beaucoup de différences entre des PJs de niveaux éparses. Il est donc possible de faire jouer des niveaux 1 avec des niveaux 5 ou plus. Au pire on peut ajuster avec un peu de matos mais c'est très faisable.

On peut aussi faire gagner des niveaux plus vite à ceux qui sont "en bas".

3-2) Cohésion de groupe

Chaque joueur est avant tout un individu, et tout le monde ne s'amuse pas forcément de la même manière. Il peut être bon de vérifier que les attentes de chaque joueur se correspondent au mieux. Même si c'est surtout du feeling on peut déjà le pré sentir en fonction :

- de la fréquence de post
- de qualité des posts au niveau orthographe, conjugaison, grammaire, syntaxe

3-3) Comment faire ?

Pour réunir les PJs pas besoin de trop en faire. L'un d'eux peu se retrouver "se réveillant" sur la route d'un autre. Il y a aussi la formule de l'ellipse large, le MJ après accord avec le PJ raconte toute l'aventure qui le conduit à la rencontre des autres membres du groupe.

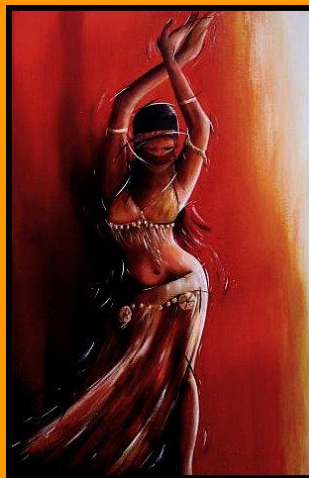
Ne pas trop se compliquer la vie au risque de perdre un PJ en route tellement il y en a un qui en attend un autre.

4-Idées de scenarii

Il y a un scenario complet en **Annexe 2**

Sinon voici juste quelques idées en vrac.

- bunker des pères solaires
- villagepave
- montagne de la mort
- grande ville avec les âmes grises



Toutes les aventures du forum peuvent servir, resservir, être réutiliser, recyclée ...
On peut s'inspirer de tout ça, même en le lisant tout en diagonal.

ANNEXE 1

Sur une idée originale de Joshua N, voici les règles du jeu de Logorallye dans les posts :

1)
On compte 1pt de victoire par lot de mots, par citation ou expression

2)
Les pts gagnés lors des concours d'écriture logorally, donnent des pts d'héroïsmes :

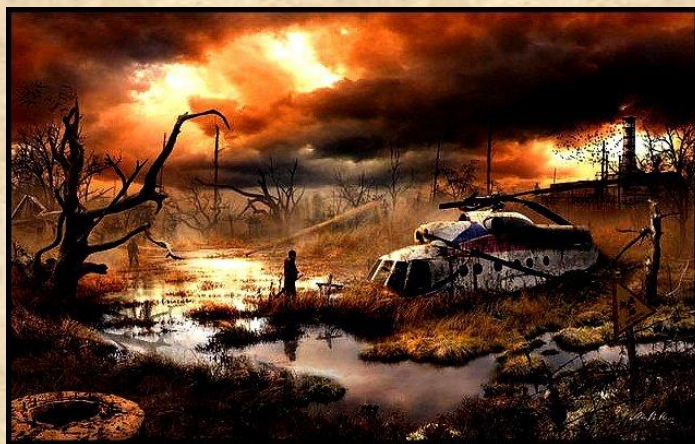
10pts de victoire = 1pt d'héroïsme

3)
Les points d'héroïsmes sont stockés par les PJs (ou PNJs quand c'est le MJ qui en gagne).
Avec on peut :

- ajouter 1d6 lors d'une épreuve
 - ajouter 1d6 lors d'un combat
 - regagner 1d6 pts de Vig si on tombe en dessous de zéro
-

4)
Les mots/expressions/citations du concours sont dans un post "Note", qui est changé quand celle ou celui qui vient de gagner le désire. Tant que ce n'est pas changé, chacun peut jouer avec les mots/expressions/citations en cours.

5)
Les mots/expressions/citations sont sous-lignées dans le RP du joueur qui participe. Les négociations de pts se font dans le HRP.



ANNEXE 2

Scenario : Le C.N.R.S.

Voici un scenario assez court et concis. Il peut être développé et servir de base à qui voudrait tester 2222 dans sa blogosphère. Ce n'est qu'une trame, il ne faut pas hésiter à le modifier comme bon vous semble.

**) Il donne aussi une sorte de "découpage de présentation" qui peut être suivi pour qui voudrait publier ses propres scenarii. Ne pas hésiter à me MP si besoin.*

Le synopsis

Les Pjs doivent explorer un complexe scientifique déserté à la recherche d'un antidote. Le lieu est peuplé d'anciens patients et doc qui ont été contaminés par un virus qui les a transformés en zombies.

L'accroche

Ou comment chaque PJ peut arriver dans l'aventure :

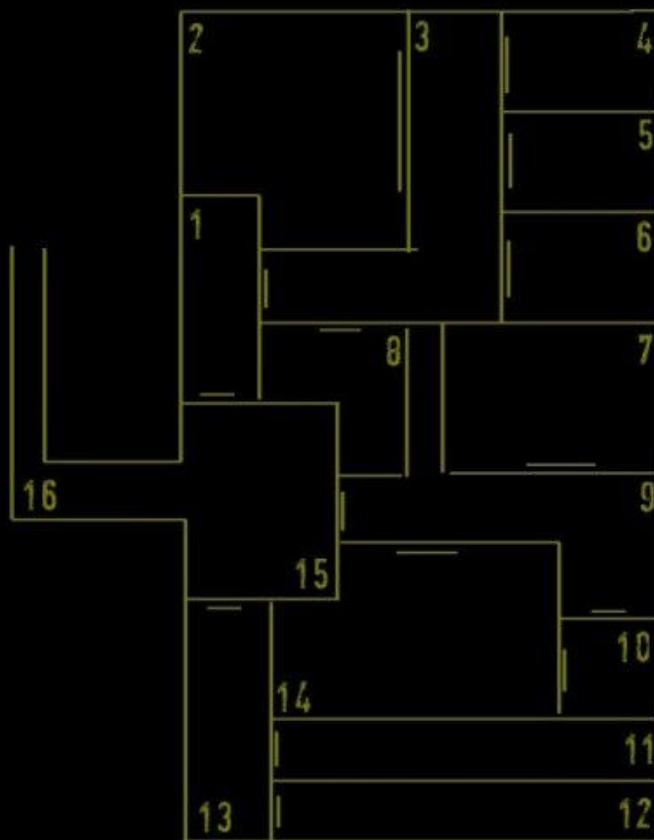
1-le PJ se réveille dans le bout du couloir parmi un tas de cadavres. Il y trouve un PNJ qui lui raconte qu'ils ont été contaminés, et qu'ils n'ont que peu de temps pour retrouver l'antidote avant de se transformer en zombies eux même.

2-Le PJ a un(e) ami(e) qui a été contaminé, et qui le prie d'aller chercher l'antidote au plus vite pour éviter sa mort.

3-Un riche doc promet monts et merveilles au PJ s'il lui ramène l'antidote

Le lieu

Voici un plan des lieux et l'explication de chacune de ses pièces.
L'aventure commence au bout du couloir 16 qui fait office d'entrée et de sortie. Ce peut être une caverne du Bush, un bunker resté ouvert, un accès dans une base militaire désertée ...



C.N.R.S.

1-pièce vide avec des bidons vides, et des tas de détrit, genre local poubelle, on entend des infectés entre **1** et **2**. Les bidons pourront servir à transporter l'essence, le matériel à bloquer des portes.

2-salle remplie d'« infectés » enfermés. C'est là aussi qu'il y a l'antidote dans un coffre fort. Le but n'est pas de tuer tous ces infecter mais de les faire sortir pour les emmener ailleurs. Cf le chapitre suivant : « Déroulement du scénario »

3-couloir avec un gros tas d'objets divers et variés (qui peuvent servir à barricader des endroits) devant la grande porte. On entend des infectés entre **2** et **3**

4-ancien bureau : un cadavre de doc, des papiers : on comprend l'expérience (*)
On peut y ajouter des infectés si le scenario ramollit un peu.

5-ancien bureau : un cadavre de doc, des papiers : on comprend l'expérience (**)
On peut y ajouter des infectés si le scenario ramollit un peu.

6-ancien bureau : un cadavre de doc, des papiers : on comprend l'expérience (***)
On peut y ajouter des infectés si le scenario ramollit un peu.

7-stock d'essence dans une grosse citerne



8-ascenseur qui va vers le bas (sous réserve que l'électricité soit remise en marche), cela permet de développer l'aventure. Si ce n'est pas désiré l'ascenseur est bloqué et on en parle plus.

9-couloir sans rien, des cadavres. Les PJs peuvent y trouver des objets.

10-bloc électrogène, remet l'électricité (sous réserve qu'on y mette de l'essence) et donc le froid et la lumière dans tout le bâtiment.



11-une sorte de culture en long, il y a du matos genre fourche/pelle/cordes/ ... : de quoi bloquer des portes et s'armer.

12-grande salle avec des tuyaux pour l'arrosage de **11** et une grande citerne d'eau potable. Un ou deux infectés.

13-ancienne salle de vie des doc. De quoi se reposer, se nourrir, boire de l'eau.

14-salle de froid, c'est là qu'il faut ramener les « infectés »



15-Hall d'entrée, rien de spécial. On peut y trouver le plan du site.

16-Entrée/sortie du lieu. Cette porte peut elle-même être cachée, ou gardée, ou sujette à un scénario précédent.

Déroulement du scénario

Le but des PJs est de trouver l'antidote qui est en pièce **2**. Mais en **2** il y a plein d'infectés ! Il serait suicidaire d'y aller tête baissée. Le but n'est pas de les tuer mais de les faire se déplacer jusqu'en **14** pour les glacer.

Mais pour lancer le froid il faut allumer le bloc électrogène (en **10**) qu'il faut d'abord charger par l'essence qui se trouve en **7**. L'essence peut être transportée soit avec des bidons en **1** soit avec les tuyaux d'arrosage en **12**.

Pour canaliser les infectés il faut prendre le matos en **1** et/ou en **11**

Pour trouver les indications c'est en **4/5/6** on y apprend :

(*) Les infectés viennent d'une expérience visant à rendre des soldats combattifs même après leur mort. Hélas, ce fut raté, donnant naissance à un virus se transmettant par la salive et sang donc par morsure. C'est évidemment très violent. Voici comment ce déclenche la maladie :

Phase1 : le patient dépérit en devenant dur comme de la pierre

Phase2 : une journée de « mort » apparente

Phase3 : le corps se relève puis devient sur agressif et veut détruire tous ce qui bouge

(**) Les infectés craignent le froid. Ça les tue en une heure en dessous de zéro.

(***) Rien de spécial ou bien des aides si les PJs galèrent sur un point.

Les PNJs méchants



Le MJ peut mettre des infectés de ci de là, histoire de mettre des combats. Dès qu'un PJ ou PNJ est "mordu" par un infecté il contracte la maladie.

Voici quelques exemples d'infectés "de base" :

I1 : Vig 5 Adr 5 Ing 2 NyuGee 0 : Dégât 1vig / 1adr

I2 : Vig 6 Adr 4 Ing 2 NyuGee 0 : Dégât 1vig / 1adr

I3 : Vig 4 Adr 6 Ing 2 NyuGee 0 : Dégât 1vig / 1adr

Il faut en mettre un peu mais pas trop ! Tout dépend de l'artillerie que possède les PJs. Ils peuvent être en embuscade ou pas, là aussi le but est d'être inquiétant tout en laissant une chance aux PJs.

**) Des cris peuvent retentir par moment histoire de mettre l'ambiance.*

On peut imaginer un infecté plus coriace que les autres, je laisse au MJ le soin de booster un peu certaines caractéristiques. Le froid rendra ce "boss" plus faible (par exemple -2 dans chaque caractéristique primaire). Le froid peut être fourni par la salle du même nom, par de l'eau stockée dans des bidons, ou via les tuyaux d'arrosage.

Les PNJs gentils

Quelques idées en vrac :

Le patient mordu :

On peut le trouver en **15**, ou en **4/5/6**, il peut être déjà armé, et peut éventuellement offrir des armes de fortune aux autres PJs si eux aussi se réveillent. Il peut être de tous profils et donc compléter le groupe s'il manque d'un style de PJ. Dans le doute mettre un balaise au CaC.

Un Doc repentit :

Il peut être enfermé dans un des bureaux **4/5/6**, il connaîtra certains indices et sera plus efficace pour aider à finaliser le plan. Les PJs peuvent aussi le trouver caché vers la fin de leur exploration si le groupe traîne à trouver des solutions.

Un animal :

Ce peut être un singe ou un chien d'expérience qui se joint au groupe et détecte les infectés. Idéal si le groupe rame et se fait surprendre.



Matos à trouver sur place :

Si les PJs démarrent comme anciens patients réveillés ils ne sont pas armés ni équipés. Ils peuvent trouver des armes de fortune tel que :

tesson de bouteille : +0PdC deg 1d6-3vig/1d6-3 adr en cas de 1 le PJ se blesse (-1vig ou adr ou les deux)

Bâton : +0PdC deg 1d6-1vig/1d6-2 adr

scalpel : +0PdC deg 1d6-1vig/1d6-2 adr

L'énigme :

Le scenario est une sorte d'énigme puisqu'il faut trouver comment déplacer les infectés. Si ça rame un peu, il peut y avoir des PNJs qui ont les bonnes idées ou les PJs peuvent en avoir grâce à des tests d'Ingéniosité.

Des pièges :

A la base il n'y en à pas, mais on peut en ajouter, voici quelques exemples :

- 1-une porte avec un code informatique : Épreuve d'ingéniosité ou en mode "bélial" : Épreuve de Vigueur à plusieurs
- 2-L'infecté « boss » se cache dans un tas de cadavres, un indice peut le faire détecté.
- 3-Un chien enragé enchainé à un mur bloque l'accès d'un couloir, ou une porte.

La fin :

Une fois les Infectés mis en **14** et glacés, l'antidote peut être à porté de la main. Si le MJ veut être sadique il met une dose en moins que ce qu'il y a de PJs et PNJs avec l'idée de sacrifier le PNJ.

En récompense il peut y avoir :

- un niveau en plus
- donner le talent type : "résistance aux maladies" : talent cadeau qui n'intervient pas dans les décomptes de points de compétence à investir dans les nouveaux talent pris par le PJ
- des drogues ou gélules en plus dans la salle **2** avec l'antidote

Et tout ce qui peut faire plaisir !!!



**) Voilà, tout ceci n'est qu'une ébauche et un plan général, chacun l'adaptera selon sa fantaisie, son goût et ses PJs*

Conclusion

L'idée est d'être simple mais pas simpliste.

Ce jeu est en mode création, et de nombreuses choses sont encore à l'étude, donc n'hésitez pas à donner votre avis, vos sensations.

Et bien sûr, le meilleur moyen d'apprendre les règles c'est de s'inscrire et de jouer !
<http://2222.forumactif.org/>