



Par : Droog

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

Tant redouté par les uns, prédit depuis des millénaires par les autres, et inéluctable selon la communauté scientifique, elle avait fini par venir : l'Apocalypse. Naît de multiples causes, en gestation depuis des siècles, son arrivée fût foudroyante et irrévocable. Telle une petite flamme qui embrase un gigantesque tas de bois qui aurait séché depuis plusieurs siècles.

Vers les années 2100 une succession de phénomènes avaient conduit à l'irréparable. A force de mal bouffe et d'expériences transgéniques pour la rentabilité des filières agroalimentaires, des maladies s'étaient développées et avaient décimées des peuples entiers. Les multiples pollutions combattues simplement dans les statistiques et la façon de les manier, avaient fini par avoir eut raison de l'écosystème global de Gaïa. Des catastrophes naturelles en chaînes ravageaient tous les continents : plus aucune glace polaire, des océans qui débordaient, typhons, raz de marées, une chaleur à crevée ... Il restait de moins en moins de zones habitables, ce qui déclencha de nombreux conflits pour l'énergie fossile, les sols cultivables, l'eau potable, l'air respirable et tout ce qui permettrait la survie dans ce monde devenu impitoyable. Chaque région du globe, chaque continent, chaque pays se déchaîna, la course à l'armement fut sans précédents. L'arme atomique finie par être utilisée de façon massive : pas de doutes, c'était bien l'Apocalypse !

Cent ans passèrent.

La nature avait repris ses droits à bien des égards, on avait même vu apparaître des plantes et des animaux jusque là encore inconnus, d'anciennes espèces avaient mutées pour s'adapter au nouvel environnement. Le monde était transfiguré à jamais. Les océans représentaient quatre vingt dix pour cent du globe, et les terres immergées oscillaient entre des déserts arides et des forêts tropicales. L'ensemble de la planète était écrasée par une chaleur permanente ponctuée de violences météorologiques récurrentes et destructrices. La population survivante avait fini par trouver les moyens de survivre. D'une part quelques grandes villes ultra protégées et fortifiées, refermées sur elles-mêmes, aux politiques protectionnistes tendances paranoïaques et maxi-sécuritaire. La technologie y était omniprésente, et avait atteint des sommets impensables. Et d'autre part des milliers de petits villages de-ci de-là, qui subsistaient comme ils pouvaient en fonction des ressources les plus proches, d'abris judicieusement trouvés, ou de simples hasards de l'évolution. Il y avait aussi de nombreuses tribus nomades, se déplaçant avec animaux ou engins motorisés. Sorte de barbares modernes qui pillaient tous sur le passage ne laissant que ruines et désolations.

L'humanité était revenue à un style de vie tribale digne de nos ancêtres les plus primitifs.

Il y avait aussi des femmes et des hommes solitaires, qui ne cherchaient pas forcément à se rappeler de leur passé et ne vivaient qu'au présent tellement leur avenir était incertain. Et toi, jeune héros de cette aventure, tu es un de ceux là. Mais comme tu vas voir, c'est un peu plus compliqué que ça ... N'est pas héros qui veut en deux mille deux cent vingt deux, il faut le devenir.

Sommaire

Intro

I) Création du personnage

1) Les paramètres du perso

- 1-1) Caractéristiques de base
- 1-2) La NyuGee
- 1-3) Personnalisation

2) Attribution de chaque paramètre

- 2-1) Définir les caractéristiques de base
- 2-2) Définir la NyuGee
- 2-3) Personnalisation (Talents/Défauts)

3) Évolution

4) Recap' de comment se servir des pts de compétence

5) BG et description

II) Exemples de personnages

1) Exemple 1 : Eve, la première

2) Exemple 2 : Jane la reine du Sabre

3) Exemple 3 : El Croco

4) Exemple 4 : La Mooche

III) Comment se servir de son personnage

1) Les épreuves

- 1-1) De base
- 1-2) Épreuves mixtes
- 1-3) Même épreuve de plusieurs joueurs
- 1-4) Épreuves opposées

2) Combat

- 2-1) Règles de base : le duel
- 2-2) Sans défense
- 2-3) Surprise
- 2-4) Combat multiple
- 2-5) La fuite
- 2-6) Suites d'un combat
- 2-7) Situations diverses
- 2-8) Dégâts Vig/Adr/Ing

ANNEXE 1 :

Talents

- Compétence
- Combat
- Nyugee passive
- NyuGee active

Défauts

ANNEXE 2 :

Dégâts des armes

Objets fantastiques

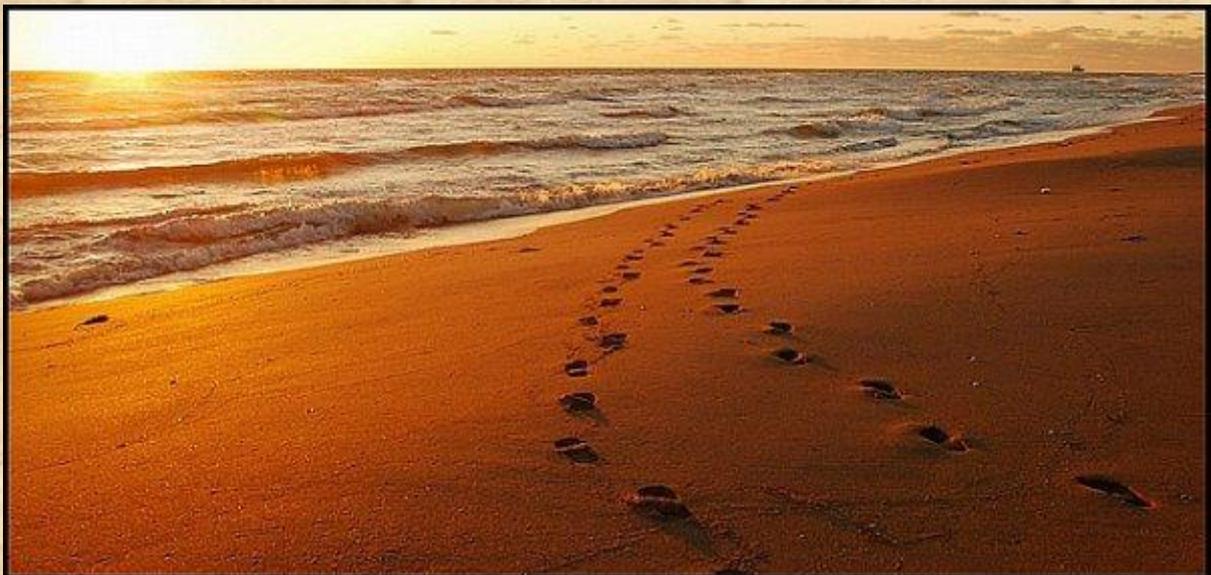
Conclusion

Remerciements

Intro

Deux Mille Deux Cent Vingt-Deux se veut un JDR avec des règles plutôt simples, laissant une grande place à l'imagination des joueurs. Pas de longues listes de matériel, de talents/défauts, et autre catalogue à compulsuer avant de créer son personnage. Juste quelques exemples pour donner une idée ou deux, et après c'est à chacun de faire fonctionner sa matière grise afin d'élaborer la recette du personnage qu'il ou elle a envie de créer.

Ambiance post apocalyptique, du fantastique, du sang, de la sueur, de l'humour et ce que chacun voudra bien y mettre.



I-Creation du personnage

Pour bien démarrer, je propose la création d'un perso. Commençons donc par voir comment faire : pour se donner une idée voici une feuille de personnage non remplie.

Nom :

Sexe :

Taille :

Poids :

Niveau :

pt de compétence en réserve :

Caractéristiques

Adresse :

Vigueur :

Ingéniosité :

NyuGee :

Personnalisation

Talent(s)

Défaut(s)

Matériel :

Background

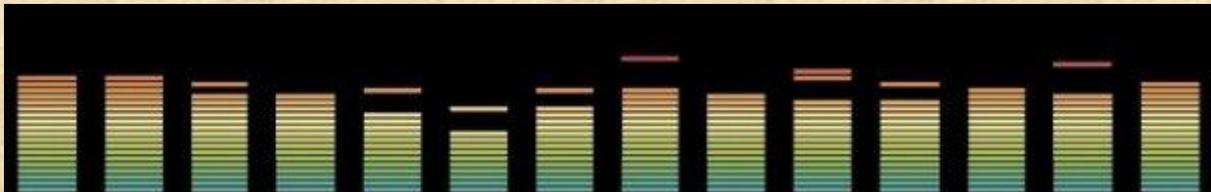
Description Physique

Description Psychologique

1-Les paramètres du perso

Ils sont de trois catégories :
-Les caractéristiques de base
-La NyuGee
-Les talents et les défauts

1-1) Les paramètres du perso : caractéristiques de base



Il y a trois caractéristiques de base : l'Adresse, la Vigueur et l'Ingéniosité.

Ton '**Adresse**' est ta capacité à te sortir des situations qui demandent de l'habileté physique, mais aussi ton potentiel de combat, et tes capacités à conduire. Il ne faudra donc pas trop le négliger dans ce monde où la violence et la vitesse sont partout.

**) Tu peux en perdre si tu te casses un bras par exemple ou si un objet encombrant te gêne. Pour regagner de l'habileté il faut se soigner ou prendre des « médicaments ».*

Ta '**Vigueur**' est ta résistance physique, ton aptitude à encaisser les coups et à survivre dans des situations éprouvantes. Si ton score de Vigueur tombe à zéro ou moins tu es mort : alors fait y bien attention !

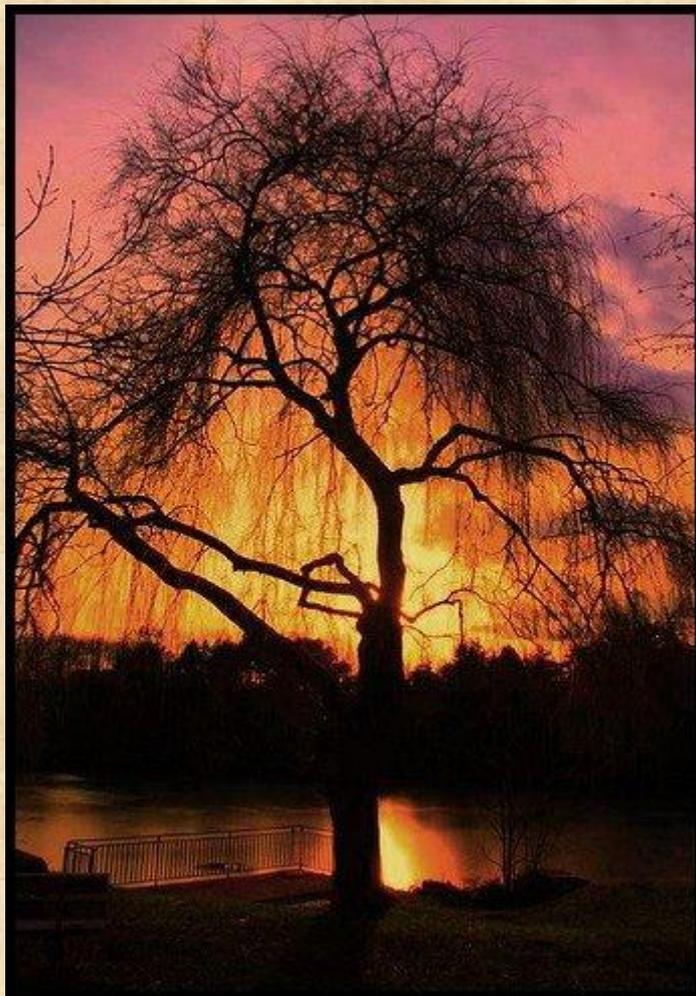
**) Tu perds de la Vigueur lors des combats mais aussi en cas de chute, de fatigue extrême ... Pour regagner de la Vigueur il faut se reposer un peu, boire et manger.*

Ton '**Ingéniosité**' est un savant mélange de ton intelligence pratique, de ton instinct de survie, de ton imagination et du lien que tu entretiens avec ta bonne étoile ! Ce sera parfois la seule issue à des situations dangereuses, et dans bien des cas elle te permettra d'éviter combats et autre situations épineuses.

**) Tu en perds si tu consommes drogue ou alcool, et il est très difficile d'en regagner !*

1-2) Les paramètres du perso : La NyuGee

Cette caractéristique est un peu spéciale. C'est ce que les scientifiques appelleraient l'ésotérisme, ce que les shamans appelleraient « communier avec la nature », ce que les anciens nommaient « magie » ou « sorcellerie ». Le musicien dirait « avoir le groove », le mystique emploierait le verbe « voir ». Certain dirait que c'est utiliser les parties de notre cerveau dont on ne sait pas encore à quoi elles servent, bref, c'est un peu tout ça. Ce qui est sûr c'est que ça donne des pouvoirs plus ou moins extraordinaires pour peu qu'on se cultive dans cette voie.



Il faut bien distinguer :

- La réserve de NyuGee : elle correspond à l'énergie dont dispose le personnage.
- Les talents liés à la NyuGee : ce sont des paramètres de la création du perso (cf chapitre suivant et Annexe 1) qui fonctionnent grâce à la réserve de NyuGee.

**) La réserve de NyuGee c'est un peu comme l'essence pour un moteur. Il en faut mais ça ne suffit pas pour avancer. Les moteurs ce sont les "talents" liés à la NyuGee, pour qu'ils fonctionnent il faut mettre de l'essence dedans.*

Il y a deux types de Talents : passifs et actifs.

Les talents passifs sont toujours efficaces du moment que la réserve de NyuGee est suffisante pour les activer. Comme par exemple sentir le danger venir, se régénérer juste en dormant ou être en harmonie avec certains animaux.

Les talents actifs se déclenchent sur commande du personnage, c'est une action volontaire. Comme par exemple lire dans les pensées de quelqu'un, chercher à contrôler les désirs d'une personne ou maîtriser une compétence sur un temps très court.

**) Les points de NyuGee se perdent en usant de pouvoirs de NyuGee active. Pour récupérer de son énergie NyuGee il faut se reposer suffisamment. Il existe aussi des objets qui permettent de booster ces paramètres. Aller voir l'Annexe 2.*

1-3) Les paramètres du perso : personnalisation

Afin de personnaliser chaque PJ, tu peux lui ajouter des talents et des défauts. C'est ce qui évite que tout le monde se ressemble. Dans Deux Mille deux cent Vingt-Deux, chaque joueur peut inventer ses talents et ses défauts. Il n'y a de limite que l'entente entre MJ et PJ. Quelques exemples dans l'Annexe 1 afin de se lancer. Mais il faut bien se dire que tout est envisageable !

Il y a quatre grands types de talents :

-lié à une compétence : ceci revient à rendre son personnage plus efficace dans certaines situations (ex : la conduite, l'escalader, l'informatique ...)

-lié au combat (ex : une arme en particulier, un style de combat ...)

-lié à la NyuGee passive : le personnage possède un don qui est toujours actif du moment que sa réserve de NyuGee est opérationnelle.

-lié à la NyuGee active : Une fois ce genre de talent pris, le personnage peut sciemment décider d'user de son énergie NyuGee, afin d'avoir un effet concret sur son environnement. La réserve diminue alors d'autant de points, et les pouvoirs passifs en découlant se trouvent donc diminués.

**) Les talents et défauts se perdent et se gagnent le plus souvent en changeant de niveau.*



2-Attribution de chaque paramètre

Il y a donc trois paramètres à gérer : les caractéristiques de base, la NyuGee et les talents/défauts. Tous se gèrent à partir de "points de compétence", sorte de "monnaie" pour créer puis faire progresser son personnage.

A la création tu disposes de 12 points de compétence.

Ils servent de façon différentes pour :

- les caractéristiques de base
- la NyuGee
- les Talents/défauts

2-1) Attribution de chaque paramètre : Définir les caractéristiques de base

Chacune de ces caractéristiques primaires démarre avec 5 points, pour les augmenter suivre la règle suivante :

Le bonus de +1 coûte :

- 1 pt compétence pour aller de 0 à 1 et de 1 à 2
- 2 pt compétence pour aller de 2 à 3 et de 3 à 4
- 3 pt compétence pour aller de 4 à 5 et de 5 à 6

Soit :

- Pour un bonus de +1 dans une caractéristique : +1 pt de compétence
- Pour un bonus de +2 dans une caractéristique : +2 pt de compétence
- Pour un bonus de +3 dans une caractéristique : +4 pt de compétence
- Pour un bonus de +4 dans une caractéristique : +6 pt de compétence
- Pour un bonus de +5 dans une caractéristique : +9 pt de compétence
- Pour un bonus de +6 dans une caractéristique : +12 pt de compétence

**)Ce système privilégie une répartition équitable à un bourrage dans une seule caractéristique.*

2-2) Attribution de chaque paramètre : La NyuGee

Augmenter sa réserve de NyuGee de 1 coute 2 points de compétence, quelque soit le niveau ou le score déjà acquis.



Rien à ajouter, si ce n'est qu'il faut se rappeler que pour déclencher les effets passifs de la NyuGee, il faut garder des points dans sa réserve, c'est à dire ne pas tout dépenser dans les effets actifs.

**) On peut aussi choisir de jouer un personnage sans aucun points de NyuGee ce qui laisse tous les points de compétences pour le combat ou un autre style de talents.*

2-3) Attribution de chaque paramètre : personnalisation

Un talent coûte 1 point de compétence fois le nombre de talents.

En clair :

Le premier coûte 1

Le second coûte 2

Le troisième coûte 3

...etc...

Chaque joueur peut inventer des talents afin de personnaliser son PJ, il suffit de se mettre d'accord avec le MJ. Pour plus de détails, voir la section coin du MJ. Il n'y a rien d'impossible pour qui veut rester raisonnable. A chacun le loisir de créer son style !

L'Annexe 1 donne des exemples et permet de se lancer sur la piste.

Un défaut rapporte 1 point de compétence fois le nombre de défauts.

Le personnage peut démarrer avec des défauts, cela augmente ses points de compétence de départ. En faisant évoluer son personnage, tu pourras :

-soit perdre des défauts (le prix à payer est le nombre de points de compétence gagné au départ)

-soit en avoir d'autre, ce qui te permet de gonfler ta marge de progression.

**) Il faut bien sûr être en accord avec le MJ, et qu'il y ait une cohérence forte entre les talents/défauts gagnés ou perdus et ce qui arrive au PJ dans ses aventures. Un PJ qui n'aura pas touché un volant pendant deux niveaux ne pourra pas d'un coup se retrouver "as du volant". Un personnage qui n'aura jamais refusé une goutte d'alcool ne pourra pas perdre son défaut : Alcoolique.*

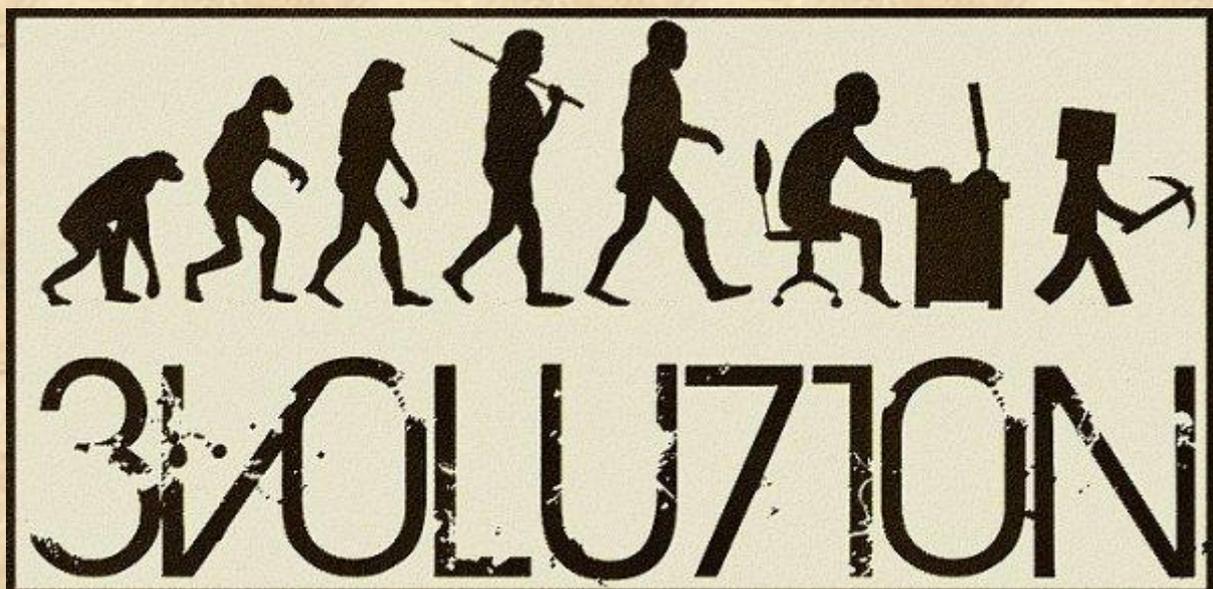
3) Évolution

Chaque héros évolue au fil du temps, c'est le MJ qui décide, pour en savoir plus allez voir : le coin des MJs.

A chaque niveau gagné le personnage gagne 2 nouveaux points de compétence.

Le MJ peut décider d'en donner plus pour des actions héroïques ! Plusieurs solutions pour se servir de ces points :

- Gagner des points dans une caractéristique (même répartition que pour la création)
- Gagner un point de sa réserve NyuGee (cf le chapitre 2-2)
- gagner un talent
- perdre un défaut
- Le garder en stock pour faire évoluer une caractéristique forte, ou prendre un talents cher. Ce point est alors stocké dans la réserve de points de compétence, et servira au passage de niveau suivant.
- M'écrire si vous avez une autre idée



4) Récapitulatif de comment se servir de ses points de compétence :

- 1 : +1 d'une carac de base pour aller de 5 à 6 ou de 6 à 7 / premier talent
- 2 : +1 d'une carac de base pour aller de 7 à 8 ou de 8 à 9 / second talent / 1pt de NyuGee
- 3 : +1 d'une carac de base pour aller de 9 à 10 ou de 10 à 11 / troisième talent
- 4 : +1 d'une carac de base pour aller de 11 à 12 ou de 12 à 13 / quatrième talent / 2pt de NyuGee
- 5 : +1 d'une carac de base pour aller de 13 à 14 ou de 14 à 15 / cinquième talent
- ...etc...

Tous les points non utilisés peuvent se stocker dans la réserve de points de compétence et servir au niveau suivant.

5) BG et description

Pour finir son personnage on peut écrire d'où il vient, ainsi qu'une description physique et mentale. Ces descriptions peuvent bien sûr évoluer avec le cours des aventures de chaque héros. Pour plus d'information sur l'univers de Deux Mille Deux Cent Vingt-Deux, se reporter à l'encyclopédie du même nom.

**) A noter que le sexe, la taille et le poids n'ont pas d'influence, c'est juste pour donner une idée du personnage.*

**) Pour l'équipement il n'y a pas de monnaie particulière dans ce monde, donc chacun part avec ce que le MJ veut bien lui donner. C'est aussi à voir au départ.*

II-Exemples de personnages

Le cours théorique est fini ! Ouf, passons à la pratique et créons quelques personnages. Il peut être bon d'aller jeter un œil sur l'Annexe 1 histoire de voir quelques talents et défauts assez communs. Ceux des exemples y sont répertoriés et expliqués.

1) Exemple 1 : Eve, la première

Honneur aux dames ! Et comme c'est la première, appelons-la : Eve.



Nom : Eve

Sexe : Femme

Taille : 1m75

Poids : 55 kg

Niveau : 1

réserve pt de compétence : 0

Caractéristiques

Adresse : $8 = 5(\text{de base}) + 3(\text{bonus})$

Vigueur : $7 = 5(\text{de base}) + 2(\text{bonus})$

Ingéniosité : $9 = 5(\text{de base}) + 4(\text{bonus})$

NyuGee : 0

Personnalisation

Talent(s) :

Défaut(s) :

Matériel :

-une pomme

Background : Elle se rappelle juste un jour s'être réveillée sous un arbre avec une pomme dans la main.

Description Physique : Une belle fille qui se la pète pas et qui assure.

Description Psychologique : Une belle fille qui se demande bien pourquoi elle se sent si seule.

Les 12 points de compétence ont été réparti comme suit :

- 4 pour le bonus de +3 en Adresse
- 2 pour le bonus de +2 en Vigueur
- 6 pour le bonus de +4 en Ingéniosité

**)Les valeurs de bases étant de 5 points, cela donne 5 combinaisons possibles de bonus et donc de caractéristiques de base si on ne joue ni la NyuGee, ni les talents défauts (ou si on en prend autant de chaque) :*

11 / 5 / 5

10 / 7 / 6

9 / 9 / 5

9 / 8 / 7

8 / 8 / 8



2) Exemple 2 : Jane la reine du Sabre

Créons un personnage à présent qui n'a pas de NyuGee afin d'optimiser les caractéristiques et les talents liés au combat.



Nom : Jane
Sexe : Femme
Taille : 1m70
Poids : 60 kg

Niveau : 1

Caractéristiques

Adresse : $10 = 5(\text{de base}) + 5(\text{bonus})$
Vigueur : $7 = 5(\text{de base}) + 2(\text{bonus})$
Ingéniosité : $6 = 5(\text{de base}) + 1(\text{bonus})$
NyuGee : 0

réserve pt de compétence : 0

Personnalisation

Talent(s) : Reine du Sabre (+1pt au PdC, change les 1 en 6)
Défaut(s) : Tout feu tout flamme

Matériel :

Sabre japonais de très bonne facture (+3 au CdP)
Gourde d'eau
Petit sac à dos
Jogging/Baskets

Background : elle n'est pas près de vous le dire !

Description Physique : Athlétique et sûre d'elle, cette fille d'une trentaine d'année n'est pourtant pas très épaisse.

Description Psychologique : Elle a du mal à réfléchir très longtemps et a pris l'habitude pour survivre de foncer dans l'tas.

Les 12 points de compétence ont été réparti comme suit :

- 9 pour le bonus de +5 en Adresse
- 2 pour le bonus de +2 en Vigueur
- 1 pour le bonus de +1 en Ingéniosité
- 1 talent spécialiste en sabre
- +1 pts gagné avec le défaut

Niveau 2

+2 points de compétences

Jane pourra prendre un second Talent : Maîtrise du sabre : donne +2 en PdC et remplace les 1 par des 6 et les 2 par des 5.

Là, ça ne rigole plus de la défier.

3) Exemple 3 : El Croco

Ajoutons à présent un peu de NyuGee mais pas trop :



Nom : El Croco

Sexe : homme

Taille : 1m80

Poids : 90kg

Niveau : 1

pt de compétence en réserve : 0

Caractéristiques

Adresse : $7 = 5(\text{base}) + 2(\text{bonus})$

Vigueur : $11 = 5(\text{base}) + 4(\text{bonus})$

Ingéniosité : $5 = 5(\text{base}) + 0(\text{bonus})$

NyuGee : 1

Personnalisation

Talent(s) :

Premier talent : pisteur (compétence)

Second talent : empathie avec la nature (NyuGee passive)

Défaut(s) :

ne sais pas conduire

Matériel :

-tenue d'explorateur

-un couteau de chasse

-sac avec eau et provision

-boussole

-pistolet + 5 cartouches

-Bottes de cuir

-Chapeau

Background : un Type qui a toujours roulé sa bosse dans le Bush et qui s'y sent bien.

Description Physique : Le genre de gars imposant au sourire éclatant. La classe.

Description Psychologique : Un mec droit qui ne se complique pas la vie.

Répartition des 12 points :

- 2 bonus Adresse de +2
- 6 bonus Vigueur de +4
- 2 pour 1pt de NyuGee
- 1 pour le premier talent
- 2 pour le second talent
- +1 pour le premier défaut

Niveau 2

+2 points de compétences :

- un point pour perdre le défaut : du coup El Croco peut se balader à moto
- un point dans la réserve de points de compétence

Niveau 3

+2 points de compétences :

- +1 point de NyuGee, ce qui met sa réserve à 2
- le point dans la réserve de points de compétence y reste et servira au prochain niveau à prendre un troisième talent

4) Exemple 4 : La Mooche

A présent un exemple de personnage qui cherche la puissance dans la NyuGee au détriment du reste de ses compétences.



Nom : La Mooche
Sexe : homme (ou presque)
Taille : 1m55
Poids : 60kg

Niveau : 1
pt de compétence en réserve : 1

Caractéristiques

Adresse : 7 = 5(base)+2(bonus)
Vigueur : 7 = 5(base)+2(bonus)
Ingéniosité : 7 = 5(base)+2(bonus)
NyuGee : 2

Personnalisation

Talent(s)
NyuGee passif : sixième sens
NyuGee actif : attaque mentale

Défaut(s)
Paranoïaque

Matériel :

- Tenue sombre et sale
- Un pieu en fer
- Un sac avec un peu d'eau

Background

Description Physique

Description Psychologique

Répartition des 12 points de compétence :

- 2 bonus de +2 en Adresse
- 2 bonus de +2 en Vigueur
- 2 bonus de +2 en Ingéniosité
- 4 réserve de NyuGee +2
- 1 premier talent : Talent NyuGee passif : sixième sens
- 2 second talent : Talent NyuGee actif : attaque mentale1
- +1 premier défaut : paranoïaque

Reste 1 point de compétence dans la réserve du même nom.

Niveau 2

+2 points de compétences, ce qui avec le point de réserve donne trois, et permet de prendre un troisième talent : Talent NyuGee actif : attaque mentale2.

La réserve de point de compétence passe à zéro.

Niveau 3

+2 points de compétences
stocké dans la réserve de point de compétence

Niveau 4

+2 points de compétences
avec un des points de la réserve prend un troisième talent : NyuGee actif : attaque mentale2
reste un point dans la réserve de points de compétence
prend un second défaut : "super - paranoïaque" : 2 points de compétence en plus
du coup peut prendre un autre point de NyuGee, ce qui monte la réserve de la Mooche à 3

III-Comment se servir de son personnage

A présent à toi de te faire un perso. La fiche blanche est au paragraphe 1.

Bien, maintenant, il va falloir s'en servir de ce personnage. Comment faire ?

III-1) Les épreuves



Les épreuves c'est ce qui sert à savoir si un personnage réussit ou pas telle ou telle action, et dans quelles proportions. La difficulté de l'épreuve peut être fixée par le MJ à l'avance, ou bien donnée par le score de l'épreuve d'un autre personnage. Voyons les différents cas possibles.

Dans l'idée de ne pas trop alourdir les règles, le MJ est libre à tout moment d'ajouter des bonus, des malus selon la situation et les circonstances. (cf coin des MJs)

1-1) Épreuves de base

L'épreuve correspond à une caractéristique de base précise.

Lance deux dés à 6 faces et ajoute le score dans la caractéristique spécifiée. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de l'épreuve tu réussis, sinon tu échoues.

Exemple :

Jane veut fuir discrètement devant un méchant : épreuve d'Adresse niveau 10
 $7(2d6)+10(\text{son score d'adresse}) = 17$ supérieur à 10 : le test est largement réussi.

1-2) Épreuves mixtes

Pour certaine situation une caractéristique ne suffit peut être pas. On peut faire une moyenne (pondérée si on veut être pointilleux) de plusieurs caractéristiques de base. On arrondie toujours en dessous.

Exemple :

Jane veut escalader un morceau de parois rocheuse : il faut de l'Adresse mais aussi beaucoup d'endurance, c'est à dire de la Vigueur.

Escalade = $(\text{Vig} + \text{Adr}) / 2$

Épreuve d'Escalade de niveau 16

le bonus de Jane à cette épreuve est : $[6(\text{score de vigueur}) + 10(\text{score d'adresse})] / 2 = 8$

$9(2d6)+8 = 17$: réussite de justesse

*) D'autres exemples à la section coin des MJs

1-3) Même épreuve de plusieurs joueurs

Quand deux PJs tentent la même épreuve :

-les compétences ne se cumulent pas : chacun tente son épreuve séparément. Si au moins l'un des deux réussit ça marche.

Exemple :

El Croco et Eve se retrouvent devant une grosse porte en fer. Chacun cherche s'il y a un piège, pas moyen de s'entre aider.

-les compétences se cumulent : réfléchir à un problème stratégique (Ing), pousser une lourde porte (Vig) : chacun tente son épreuve avec en bonus la moitié du bonus de l'autre (arrondi en dessous). Le MJ peut décider ou non d'ajouter 1d6 pour la circonstance.

Exemple :

El Croco et Eve pensent qu'il n'y a pas de pièges. Ils poussent alors la grosse porte en fer.
Eve à 7 en Vigueur
El croco à 11 en Vigueur

Eve tente son épreuve avec +7(son bonus de vigueur normal) et un bonus de 5 = 11(Vig d'El Croco) / 2 arrondi en dessous Le MJ décide d'ajouter 1d6 lors de cette épreuve car El croco peut vraiment mettre tout son poids sur la porte.
Eve tente donc l'épreuve avec +7(sa vig)+5(bonus el croco) et lance 2d6 (épreuve normal) + 1d6 lié aux efforts d'El Croco. Soit 3d6+12

El Croco tente son épreuve avec son bonus de vigueur : +11 et un bonus de 3 = 7(Vig d'Eve) / 2
El Croco tente donc l'épreuve avec +11(sa vig)+5(bonus El Croco) et lance 3d6 comme pour Eve. Soit 3d6+16

Si l'un des deux y arrive, la porte est ouverte !

**)S'il y a trois personnes, chacun ajoute la moitié du bonus du plus fort, puis un tiers du troisième*

S'il y a quatre personnes, chacun ajoute la moitié du bonus du plus fort, puis le tiers de celui juste en dessous, puis le quart du quatrième.

... Etc ...

1-4) Épreuves opposées

Chacun lance 2d6 et ajoute son bonus, celui qui fait le plus remporte l'épreuve.

Exemple 1 :

Derrière cette porte, il y a une salle de poker. Jane attendait des adversaires, elle propose une partie à El Croco. Chacun essaie de tricher.

Jane à 6 en Ingéniosité

El Croco à 5 en Ingéniosité

Jane tente son épreuve : $9(2d6)+6(\text{Ing})$

El Croco tente son épreuve : $6(2d6)+5(\text{Ing})$

Jane réussit et gagne la mise d'El Croco

Exemple 2 :

Eve veut aussi jouer et tricher.

Eve a 9 en Ingéniosité

Eve tente son épreuve : $5(2d6)+9(\text{Ing})$

Jane tente son épreuve : $3(2d6)+6(\text{Ing})$

El Croco tente son épreuve : $10(2d6)+5(\text{Ing})$

Cette fois-ci c'est El Croco qui gagne les deux mises

**) L'idée est qu'en fonction de chaque situation, le MJ puisse voir avec les caractéristiques de base comment faire pour résoudre l'action. Bien sûr si des PJs ont des talents appropriés il faut en tenir compte. Pour plus de détails allez voir dans la section : coin des MJs.*

III-2) Combat

2-1) Règles de base : le duel

1-On appelle Potentiel de Combat (PdC) la valeur d'Adresse, auquel on ajoute les bonus/malus liés aux combats (armes, équipement, protection ...) ainsi que les bonus/malus liés aux talents.

2-Le personnage lance 2D6 et ajoute son PdC

3-L'ennemi lance 2D6 et ajoute son PdC

4-Celle ou celui qui fait le plus fait perdre des points de Vigueur et d'Adresse à l'autre (cf Annexe2)

5-Si l'un des scores de Vigueur tombe à zéro, c'est la mort, sinon reprendre l'étape 2

Exemple 1 :

Jane et El Croco ont fini par voir que chacun trichait, ça se règle à la baston.

PdC de Jane : $10(\text{adr})+3(\text{son sabre})+2(\text{son talent maîtrise du sabre}) = +15$

PdC de El Croco : $7(\text{adr})+1(\text{son couteau de chasse}) = +8$

round1

Jane : $5(2d6)+15$

El Croco : $6(2d6)+8$

Jane remporte, elle inflige 6 points de Vigueur en moins à El Croco et 2 points d'Adresse en moins.

round2

Le PdC d'El croco a diminué de 2 vu que son score d'Adresse a diminué de 2

Jane : $8(2d6)+15$

El Croco : $7(2d6)+6$

Jane remporte, elle inflige 4 points de Vigueur en moins à El Croco et 3 points d'Adresse en moins.

El croco se rend. Un coup de plus et il était mort.

Exemple2

Eve fuit la salle de poker, mais elle se retrouve face à La Mooche qui veut lui piquer sa pomme.
Un furieux combat s'engage.

PdC d'Eve : $8(\text{adr}) + \text{rien du tout}$, elle n'a ni arme ni talent en combat = +8

PdC de la Mooche : $7(\text{adr}) + 1(\text{pieu en fer}) = +8$

round1

Eve : $7(2d6) + 8$

La Mooche : $4(2d6) + 8$

Eve remporte, elle inflige $3(d6-2)$ points de Vigueur en moins à la Mooche et c'est tout

round2

Eve : $8(2d6) + 8$

La Mooche : $10(2d6) + 8$

La Mooche remporte, il inflige $4(d6)$ points de vigueur en moins à Eve et $2(d6-3)$ points d'Adresse à Eve

round3

Eve : $8(2d6) + 8$

La Mooche : $10(2d6) + 8$

La Mooche remporte, il inflige $4(d6)$ points de Vigueur en moins à Eve et $2(d6-3)$ points d'Adresse à Eve

round4

Eve : $5(2d6) + 6$ elle a perdu 2pt au round précédent

La Mooche : $7(2d6) + 8$

La Mooche remporte, il inflige $5(d6)$ points de Vigueur en moins à Eve et $1(d6-3)$ points d'Adresse à Eve. Eve a -2 points de Vigueur, elle est donc morte.

La Mooche peut manger sa pomme en dessert.



2-2) Sans défenses

Un adversaire désarmé (ou qui n'a pas l'arme équivalente : corps à corps ou de tir) mais qui a bien conscience de son adversaire, a droit de jeter 3d6 contre son attaquant.

Exemple :

Jane arrive sur les lieux du meurtre mais trop tard. Elle sort son pistolet et tir sur la Mooche. Ce dernier n'a pas d'arme à feu pour menacer Jane à cette distance. il est donc "sans défenses".

PdC de Jane : $10(\text{adr})+1(\text{pistolet}) = +11$

PdC de la Mooche : rien vu qu'il n'a pas d'arme de tir

Jane : $4(2d6)+11 = 15$

La Mooche : $18(3d6)+\text{rien} = 18$

Jane rate son tir. La Mooche saute sur Jane, un combat de type duel peut alors s'engager.

**) Un personnage est considéré sans défense si son adversaire ne peut le menacer directement avec une arme. Si El Croco a un fusil contre un chien enragé à 20m de lui, le chien est considéré sans défense. Si le chien lui saute dessus là, on repasse en mode duel.*

2-3) Surprise

Si un personnage en attaque un autre, alors que ce dernier ne s'y attend pas, il lance deux à six faces mais n'ajoute rien à ce score. Ce qui laisse pas mal de chance à celui qui est en embuscade !

Exemple :

Caché dans un buisson, El Croco a tout vu ! Il décide de venger la pauvre Eve et tir au pistolet sur La Mooche qui ne l'a pas vu.

PdC d'El Croco : $7(\text{adr})+1(\text{pistolet}) = +8$

PdC de la Mooche : rien, vu qu'il est pris par surprise

El croco : $8(2d6)+8 = 16$

La Mooche : $7(2d6)+\text{rien} = 7$

El croco réussit son tir sur la Mooche et lui fait perdre $8(2d6)$ points de Vigueur et $3(d6-1)$ points d'Adresse. La Mooche n'ayant que 5 pt de Vigueur est mort.

El croco récupère la pomme.

2-4) Combats multiples

Il peut arriver de devoir combattre plus d'un adversaire. Deux options sont possibles :

Combats simultanés : Si un personnage a plusieurs adversaires, il doit en choisir un comme adversaire principal, les règles de combat sont les mêmes que pour un duel classique. Pour les autres adversaires il faut appliquer la règle 2-3) sans défenses.

**) Cette règle ne s'applique pas si le personnage possède une arme qui tir sur plusieurs personnes à la fois, auquel cas on résout chaque adversaire en mode duel comme en 2-1) duel. Des exemples à la section : coin des MJs*

2-5) La fuite

Cela n'est pas vraiment une option, mais plutôt une idée pour survivre. Cela revient à se faire attaquer 2-2) sans défenses.

2-6) Suites d'un combat

Après un combat, les blessures ne se referment pas toutes seules. Libre au MJ de faire dégénérer les plaies, et d'ajouter des bonus/malus pour la suite de l'aventure. Des tests de Vigueur peuvent être envisager.

A l'appréciation du MJ.

2-7) Situations diverses

Pour des situations tel que désarmer, faire tomber, sauter et tirer ... Le MJ impose des malus en fonction de la situation

2-8) Dégâts Vig/Adr/Ing

Les dégâts des armes font perdre de la Vigueur et de l'Adresse. Ce sont ces nouveaux scores qu'il faut prendre en compte pour la suite de l'aventure. En effet, plus on est blessé, plus il est difficile de prendre le dessus.

[Une liste non exhaustive en Annexe 2](#)

ANNEXE 1

Talents

Il y a plusieurs types de talents :

- Compétence
- Combat
- Nyugee passive
- NyuGee active

Compétence :

Valable pour tous types de compétence liées à une caractéristique ou plusieurs

Spécialisation

condition : aucune

ajoute +1 lors du jet de dé et transforme un 1 en 6

Maîtrise

condition : avoir la spécialisation qui va avec

en : +2 remplace 1 par 6 et 2 par 5

Premium

condition : avoir la Maîtrise qui va avec

en : +3 remplace 1 par 6, 2 par 5 et 3 par 4

quelques exemples :

- Spécialiste en informatique (ing)
- Motard confirmé (adr)
- Connaissance des plantes (ing)
- escalade (vig)
- natation (vig)

Pour le combat

Spécialisation/Maîtrise/Premium : dans une arme de corps à corps ou de tir.
Fonctionne comme les talents de compétence. Les bonus s'appliquent au PdC

Bourrin/Bourrine1

condition : aucune

donne +1 à tout les jets de corps à corps

Bourrin/Bourrine2

condition : Bourrin/Bourrine1

Remplace le score d'Adresse par le score de Vigueur dans les combats à l'arme blanche

Tireur/Tireuse malin(e)1

condition : aucune

donne +1 à tous les jets de tir

Tireur/Tireuse malin(e)2

condition : Tireur/Tireuse malin(e)1

Remplace le score d'Adresse par le score d'Ingéniosité dans les combat d'arme de distance

Combattant inné 1 :

condition : aucune

Remplace un double 1 par un double 6

Combattant inné 2 :

condition : combattant chanceux

En cas de double sur un jet de combat, relance un dé6 et l'ajoute au score obtenu.

Kun-fu1

condition : adr>8

les dégâts à mains nus du personnage passent à 1d6 vig 1d6 adr

Kun-fu2

condition : Kun-fu1

En cas de combat multiple, le personnage peut attaquer et donc infliger des blessures à 2 adversaires lors d'une même attaque

En lien avec la NyuGee passive

Empathie animal

Nature : Nyugee passive

Condition : aucune

Réserve de 1 : les animaux normaux ont tendance à apprécier le personnage et peuvent le suivre ou à lui obéir sur des ordres simples et non dangereux. En aucun cas ne l'attaqueront si ce dernier n'est pas agressif.

Réserve de 2 : les animaux agressifs deviennent plus calmes en voyant le personnage. Option d'une épreuve d'Ingéniosité avec le bonus de NG restant.

Réserve de 3 : les animaux peuvent rendre de vrai service au personnage et le suivre dans ses aventures. Une Épreuve d'Ingéniosité + NG peut être demandé en cas de consigne compliqué ou dangereuse. Niveau au choix du MJ.

Sixième sens

Le personnage "sent" ce qui va lui arriver. Bien que les effets soient à la discrétion du MJ, on peut se dire :

Réserve de 1 : en cas de danger mortel imminent

Réserve de 2 : + sentir si un lieu est plus ou moins sûr

Réserve de 3 : +sentir des personnes plus ou moins bien intentionnées

Le MJ peut ajouter une Épreuve d'Intuition.

Régénération

En plus de toutes autres formes de soins le personnage gagne par jour

Réserve de 1 : +1 pt de Vig par tranche de 12h

Réserve de 2 : +1 pt de Vig par tranche de 6h et 1 pt d'Adr par tranche de 12h

Réserve de 3 : +1 pt de Vig par tranche de 4h et 1 pt d'Adr par tranche de 6h

En lien avec la NyuGee active

Attaque mentale 1 :

Nature : Nyugee active

Condition : aucune

Attaquant 2d6+(réserve NG+1 (bonus talent))x2

Défenseur 2d6+niveau+réserve NG

Attaquant gagne : le défenseur perd 1pt de chaque caractéristique. S'il y a double aux deux dès 6, l'attaquant garde son point de NG sinon il en perd un

Défenseur gagne : rien ne se passe. Même règle qu'au dessus pour garder ou perdre son point de NG.

**) Ainsi plus l'adversaire est balaise (LVL) plus il est résistant a la NG*

Attaque mentale 2 :

Nature : NyuGee active

Condition : Attaque mentale 1

Même principe qu'au dessus sauf que le bonus talent est de +2 et le défenseur perd 2 points de chaque caractéristique

Attaque mentale 3 :

Nature : NyuGee active

Condition : Attaque mentale 1

Même principe qu'au dessus sauf que le bonus talent est de +3 et le défenseur perd 3 points de chaque caractéristique

"Parler" avec le vent

Nature : Nyugee active

Condition : Ing > 9

Pour un point, le personnage "écoute" ce que dit le vent. Les bruits aux alentours sont amplifiés, voir compris et ressentis.

Pour savoir dans quelle proportion : 2d6+Ing+réserve NG. En cas de double le point de base n'est pas perdu.

Échelle de savoir :

7-10 : pas grand chose de plus qu'en mode normal

11-13 : bruit au loin, entend comme un animal sauvage

14-17 : entend vraiment loin et plein de détails

18-22 : entend même le sentiment qui va avec les sons

23 et + : entend et comprend la nature de l'environnement

Évidemment pour que ça marche il faut être "dans le vent", c'est à dire ne pas se retrouver dans un sous-sol ou une pièce fermée.

Cécité-Surdité

Nature : Nyugee active

Condition : Ing > 11

Attaquant : 2d6+(réserve NG+1)x2

Défenseur : 2d6+NG

Attaquant gagne : cécité ou surdité en secondes en fonction de la différence de points

Défenseur gagne : rien

Chacun peut librement inventer ses Talents et ses Défauts. Il suffit de se mettre d'accord avec le MJ. Plus d'info sur ces créations à la section : coin du MJ.

Défauts

-Alcoolique 1

-Alcoolique 2

-Claustrophobe

-Colérique

-Tout feu tout flamme

-Kleptomane

-Autoritaire

-Moments d'absence

-Cupide

-Défiguré

-N'aime pas les bêtes

-T.O.C.

-Borgne

-Manchot

-Super dépressif

-Accro à un truc

-ne sait pas conduire

-allergique aux armes à feu

ANNEXE 2

Les dégâts des armes d'un point de vu technique :

PdC : Potentiel de Combat : le bonus à ajouter lors des épreuves de combat

(X)vig : le nombre de points de vigueur perdus

(Y)Adr : le nombre de points d'adresse perdus

Équipement

Mains nues : (+0 PdC) / (1d6-2) vig / (1d6-4) adr

Scalpel : (+0 PdC) / (1d6) vig / (1d6-3) adr

Bâton de cornac : (+0 PdC) / (1d6) vig / (1d6-3) adr

Couteau de chasse : (+1 PdC) (1d6) vig / (1d6-3) adr

Bolas : (+0 PdC) / (0) vig / (2d6) adr

Lance flamme : (-2 en Adresse) : (+0 PdC) / (3d6) vig / (1d6) adr

Fusil : (+1 PdC pour un, +4 PdC pour deux) (2d6) vig / (1d6-1) adr

Objets fantastiques :

Sifflet Kanibale~fourmies : dégage un son qui fait fuir ces petits insectes meurtriers.

Pierre Myst' "Z" : donne +1 sur tous les tests visant à nuire aux Kakis ou Docs

Plume de petit oiseau blanc : donne +1 points à la réserve de NyuGee

Sirop de l'arbre son : A condition d'avoir de la NyuGee en réserve, permet d'user une fois du talent "Parler au Vent"

Herbe bleu de vie : Eloigne les charognards (vautours, hyènes ...)

Arc Zumaro :

Si le héros abandonne toutes ses armes à feu, il peut avoir un arc de bois des esprits dit "Zumaro". C'est un arc normal : +1 PdC / (1d6+1)vig - (1d6-1)adr

Et en bonus, par pt de NG dans la réserve : +1 en PdC et +1 aux dégâts vig et adr.

Conclusion

Voici à mon sens les particularités de 2222 :

- Les dégâts des armes influent 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 d'avoir l'impression de monter dans une grosse cylindrée dans lequel son imaginaire voyage, les règles de 2222 sont une boîte à outils pour qui voudrait raconter des histoires, produire son film à pas cher, ou plus simplement pas trop se compliquer la vie avec des règles.

Le meilleur moyen de comprendre et d'interpréter toutes ces règles est bien sûr de jouer !

Il ne faut donc pas hésiter à s'inscrire sur le site : <http://2222.forumactif.org/>

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement les joueurs qui font vivre le site 2222 et qui me permettent de tester les règles de ce jeu. Apportant leur avis et conseils avisés.



