

LA CHAIR ET LE FEU

SCÉNARIO D'INITIATION yxy

LA CHAIR ET LE FEU

Ce document est un scénario d'introduction en forme de tutoriel.

Toutes les règles de base sont expliquées au fur et à mesure de la lecture, et il n'est pas obligatoire d'avoir lu le jeu ou les règles, ni même de savoir à quoi les joueurs vont jouer pour commencer.

Le scénario est émaillé d'encadrés explicatifs. Certains sont intitulés *Univers* et donnent des indications sur le monde d'YxY, ou sur le scénario. Les encadrés intitulés *Règle* présentent les règles du jeu et la manière de résoudre la situation.

Enfin, *Mise en scène* donne des conseils pour la meneuse de jeu.

INTRODUCTION

Dans un futur proche, au Japon, des hommes et des femmes tentent de fuir une épidémie qui transforme les habitants en monstres assoiffés de sang. La situation devient rapidement incontrôlable, et l'armée est dépêchée dans les villes pour protéger la population et évacuer ceux qui peuvent l'être. Les derniers hélicoptères s'envolent tandis des bombardiers s'apprêtent à nettoyer les rues au napalm.

Ce scénario est une introduction au monde de Yuri cross Yurei, ou YxY. Il plonge les joueuses et leurs personnages au cœur de l'action. Entre trois et six personnages vont devoir survivre aux derniers moments de l'humanité et faire des choix cruciaux.

Coincés dans une veille cave menaçant de s'effondrer à tout moment sous les bombardements, ils devront comprendre la situation, s'enfuir et rallier le dernier hélicoptère avant que la ville ne soit rasée.

MISE EN SCÈNE

Ce scénario ne nécessite aucune connaissance et aucun temps de préparation pour les joueuses. Une fois qu'elles sont assises à la table, distribuez-leur une feuille blanche et un crayon, ainsi que quelques dés à 6 faces (appelés d6 par la suite) qui serviront à résoudre certaines situations. Si vous disposez de jetons, de billes ou de pièces de monnaies, une dizaine de ces petits objets serviront à matérialiser les avantages possédés par les unes et les autres. Ce n'est nullement obligatoire.

Il est préférable que la meneuse ait lu les règles complètes d'YxY-Apéro, mais dans tous les cas, les règles utiles à la partie seront indiquées. Commencez *In Medias Res* pour un effet d'immersion rapide.

SCÈNE 1

Les personnages sont dans le noir. Il fait froid et humide dans la cave de l'immeuble abandonné où ils se sont réfugiés. Au loin, on entend des explosions et le bruit des avions survolant la ville. L'alerte d'évacuation a été donnée ce matin, mais tout le monde n'a pas eu la possibilité de fuir à temps. Pour

éviter de se faire prendre en tenaille entre les monstres et l'armée, certains se sont cachés. Un clic se fait entendre, puis un faisceau de lumière apparaît et balaye les visages apeurés d'une douzaine de personnes.

« Vous, là ! C'est quoi vos noms ? » dit une femme à l'air sévère en braquant sa lampe torche sur les personnages.

UNIVERS : PERSONNAGES

C'est le moment de choisir son personnage.

Dans YxY, les personnages sont exclusivement des femmes, seules à pouvoir résister au virus qui touche la population. Dans cette optique, le reste du texte fera systématiquement référence aux joueuses, et ce, même s'il s'agit en fait de joueurs. De plus, l'action se situe au Japon, dans un futur proche. Les personnages seront majoritairement japonais.

Vous trouverez avec ce scénario six personnages prêts à jouer, des femmes habitant l'immeuble et réfugiées dans la cave.

Distribuez-les selon vos envies ou celles de vos joueuses, ou encore au hasard.

Chaque personnage dispose de quelques objets. Donnez les cartes correspondantes à la joueuse.

Puis elle enchaîne : « Moi, je suis Nita. Venez m'aider, quelqu'un est blessé. » Elle désigne du menton le coin de la pièce où gît un homme d'une cinquantaine d'année en costume-cravate sale et poussiéreux, entouré de sa femme, de son fils de quinze ans et de sa fille de 10 ans. Il a l'air mal en point et de sa main droite, il tient son bras gauche ensanglanté.

Nita demande aux personnages de l'aider à allonger l'homme blessé et de le mettre à

l'aise pendant qu'elle bande son bras à l'aide d'un morceau de tissu.

La cave est poussiéreuse ; des pierres et des morceaux de bois jonchent le sol, ainsi qu'un ensemble hétéroclite d'objets pour la plupart brisés.

RÈGLES : AIDER NITA, LANCER LES DÉS

La réussite ou l'échec d'une action quelconque fait appel à un jet de dé. Pour cela, la joueuse lance deux d6 et fait la somme des résultats. Elle y ajoute la valeur d'un de ses domaines, à déterminer en fonction de la description de son action. Par exemple, si elle fait usage de sa force pour maintenir l'homme, elle ajoute Vigueur. Si elle cherche à lui parler pour le rassurer, elle se sert de Social. Choisissez le domaine qui vous semble le plus approprié. Enfin, en bonus, la joueuse ajoute au résultat un point par personne pouvant l'aider et ayant eu une bonne idée.

- Si le résultat est supérieur ou égal à 9, l'action est réussie et le blessé est détendu.
- Si le résultat est inférieur, l'action est un échec et le blessé se débat, ce qui empêche Nita de le soigner correctement.

Dernier point : si un dé (ou les deux) donne un résultat de 6, donnez un pion avantage (appelé AV par la suite) à la joueuse (deux si elle obtient un double six).

Un avantage peut être conservé tant qu'il n'a pas été utilisé. Un ou plusieurs avantages peuvent être dépensés à tout moment par une joueuse pour augmenter n'importe lequel de ses jets de dé d'autant de points.

Si un ou plusieurs dés tombent sur 1, c'est la meneuse qui prend un (et un seul) avantage, qu'elle peut utiliser à tout moment contre un personnage !

Demandez aux joueuses comment elles s'y prennent, puis demandez un jet de dé à celle qui semble diriger les opérations.

Si le blessé est soigné, il reprend rapidement ses esprits et la famille se confond en remerciements. Cela sera utile pour la suite. Dans le cas contraire, le blessé se met à transpirer abondamment sous l'effet de la fièvre, et sa famille reste près de lui.

Pendant que les personnages soignent Hiroki, l'homme blessé, Nita entame la conversation sur ce qui se passe en ce moment.

Elle dispose des informations suivantes :

- Tout a commencé il y a un mois environ.
- Au début, il n'y avait que quelques malades, des gens qui présentent des symptômes proches de la rage.
- Le phénomène ne touche que des hommes pour le moment. Certaines femmes sont tombées malades mais se sont rétablies rapidement, alors que les hommes sont devenus fous et se sont mis à attaquer les femmes et les animaux pour les dévorer.
- Aucun médicament n'a pour l'instant été efficace.

Jouez le dialogue comme si vous étiez Nita, une infirmière d'une cinquantaine d'années qui en a vu d'autres et qui est capable de continuer à agir, quel que soit le degré de stress. Sa voix est ferme et légèrement rocailleuse, et elle parle sans regarder son interlocuteur. Elle est systématiquement occupée à faire quelque chose de ses mains. Il est plus intéressant et amusant de distiller les informations dont elle dispose au fur et à

mesure de la conversation et des questions des joueuses.

Une fois que Nita aura fini de donner ses informations, interrompez-la en commençant la scène suivante.

SCÈNE 2

Un bruit strident se fait entendre, aussitôt suivi par une énorme explosion qui secoue la cave. Des pierres et de la poussière tombent du plafond, et une poutre commence à plier, menaçant de se rompre et de faire s'effondrer toute la pièce. Il faut s'enfuir !

La porte est coincée par des pierres, mais heureusement, en haut de l'un des murs, un trou débouchant sur la rue vient de s'ouvrir. Il n'est pas bien large, et tout le monde ne peut pas passer par là. Toutefois, au milieu de la rue trône un robot de chantier éteint. C'est un exosquelette disposant de deux longs bras articulés et permettant de transporter facilement toute sorte de charge. Cet outil serait parfait pour maintenir le plafond de la cave en place et pour dégager le trou afin que tout le monde passe.

UNIVERS : ROBOTS UTILITAIRES

Dans ce futur proche alternatif, les robots existent. Il y a des robots de chantiers et des robots de transport pour les plus gros, mais aussi des androïdes de vie, pour l'aide à domicile ou aux personnes âgées par exemple. Même s'ils ne sont pas aussi répandus que les ordinateurs personnels ou les téléphones portables, les robots font partie intégrante de la société japonaise, et nombre de personnes ont l'occasion de travailler avec eux ou d'en piloter.

À part l'exosquelette et quelques voitures abandonnées, une dizaine de personnes déambulent dans les rues, l'air hagard, certaines regardant le ciel, d'autres errant sans but.

Si on les appelle, personne ne répond. Il y a beaucoup de bruit : des tirs se font entendre au loin, des avions volent bas, des sirènes de police et des antivols hurlent un peu partout. À l'intérieur de la cave, on peut entendre des grattements et des grognements derrière la porte. Comme il y a très peu de lumière, il est impossible de savoir ce qu'elle dissimule, mais ces bruits ne présagent rien de bon.

Si Hiroki a été soigné :

Il tente de se lever et parle aux joueuses :

- Il est cadre dans une banque et quand il a entendu ce qui se passait dehors, il est immédiatement sorti chercher sa famille.
- Sur le chemin, il a vu des groupes de l'armée tirer sur des malades avant de se retrancher derrière des grilles. Il a eu peur et s'est caché avant de retrouver sa famille.
- Il s'est blessé en voulant passer une grille qui barrait l'accès à une rue. (C'est un mensonge par omission : il est bien passé par la grille en question, mais il était poursuivi par deux hommes malades dont l'un lui a agrippé le bras et l'a griffé au passage.)

Si les joueuses n'en ont pas l'idée, Hiroki, ou quelqu'un d'autre proposera une option : protéger la porte pendant que quelqu'un va chercher le robot.

Si Hiroki n'a pas été soigné, sa fièvre s'aggrave de minute en minute, et il devient

rapidement brûlant. Il faut l'emmener dans un hôpital ou tout autre endroit contenant de l'équipement médical de pointe ou il va mourir rapidement. Nita n'a jamais vu la santé de quelqu'un se dégrader aussi vite, et elle pense que la blessure au bras de Hiroki provient d'une griffure d'un infecté.

Si personne ne se décide à passer par le trou rapidement, malgré la poussière qui tombe et les grattements à la porte :

Un nouveau tremblement se fait entendre et un choc ébranle encore une fois tout le bâtiment. La porte de la cave se brise en deux sous la pression. D'un côté, l'ouverture est plus grande : maintenant, tout le monde peut passer en se contorsionnant.

Malheureusement, deux monstres horribles bouchent l'ouverture et tentent de pénétrer à l'intérieur de la cave. Ils ressemblent à deux hommes en costume déchiré, couverts de blessures horribles (bras cassé, visage ouvert laissant voir le crâne, membres manquants), les yeux révulsés et le corps entier tendu pour attraper leurs victimes. Ce sont des *yūrei*, des créatures infectées par un virus, des morts-vivants cannibales.

Pour passer, il va falloir se battre.

Aux joueuses de voir comment elles considèrent les malades pour le moment, et si elles veulent les assommer plutôt que les tuer. Du côté des *yūrei* en revanche, c'est plus simple : ces monstres ne s'arrêteront pas et tenteront sans répit de tuer tout le monde. Aucune parole d'apaisement ne pourra les calmer.

RÈGLES : ARMES

Dans la cave, il est possible de trouver plusieurs armes de fortunes sous la forme de morceaux de bois, de tiges de métal type barre à mine, pied de biche ou équivalent.

Si les personnages en ramassent une, donnez-leur la carte correspondante « Arme de fortune ».

Certains personnages disposent d'armes ou d'objet pouvant faire office d'arme.

Un combat est divisé en tour de jeu de quelques secondes, suffisamment pour se déplacer et faire quelque chose de simple, comme attaquer un monstre.

Dans cette situation, chaque *yūrei* met un tour complet à passer l'encadrement de la porte. Pendant ce tour, il est vulnérable et ne peut pas se défendre. Trois personnes au maximum peuvent alors tenter de le tuer. Pour cela, il leur faut réussir un jet, comme indiqué plus haut, mais avec quelques petites modifications.

Le résultat pour toucher le monstre piégé est 6. En effet, le *yūrei* agite les bras dans tous les sens, empêchant les personnages d'obtenir une position qui leur permettrait de le tuer ou de l'assommer d'un seul coup.

Un monstre meurt s'il encaisse 4 points de dégâts d'un seul coup. S'il prend moins, il est gêné, mais n'est pas suffisamment blessé pour s'arrêter.

Au premier tour de jeu, trois personnages peuvent frapper le monstre. Si l'un d'entre eux le tue, il ne parvient évidemment pas à rentrer dans la cave et ils peuvent

recommencer avec le monstre suivant au tour d'après.

Si le *yūrei* n'est pas mort à la fin du tour, il pénètre dans la cave et attaque la première personne qu'il croise. Le combat prend alors une tournure un peu différente.

Tout d'abord, le *yūrei* suivant essaie à son tour d'entrer. Comme trois personnes seulement peuvent se battre dans la cave, il faudra se répartir entre celles qui empêchent le monstre d'entrer et celles qui tentent de tuer celui qui a réussi à s'infiltrer.

RÈGLES : ARMES

Les armes disposent de plusieurs caractéristiques.

Les dégâts sont une valeur fixe, indiquées dans l'icône en forme d'étoile.

La valeur indiquée dans l'icône en forme de tête de mort est la valeur de sacrifice. Si le personnage décide de sacrifier son objet, de le perdre définitivement, il récupère autant d'avantages que la valeur inscrite. À lui de décrire comment l'objet est perdu ou détruit.

Enfin, les objets disposent de capacités appelées effets spéciaux. Pour les activer, il faut dépenser autant d'avantages qu'indiqué. Par exemple, le couteau possède une ligne 1 AV : Dégâts +2. En dépensant un avantage, les dégâts passent de 3 à 5. Il n'est possible d'activer chaque effet qu'une seule fois par action : pas question de dépenser 3 avantages pour augmenter les dégâts de +6 par exemple.

La difficulté pour le toucher est maintenant de 9. En effet, la cave est petite et il est difficile de s'y mouvoir.

RÈGLE : ENTRAÏDE

Plutôt que de frapper directement, un personnage peut en aider un autre. Il peut par exemple tenter de faire tomber le *yūrei* ou d'utiliser un objet large pour protéger ceux qui frappent. La difficulté du jet est de 7. Si c'est une réussite, l'autre personnage gagne un avantage. De plus, le personnage qui aide peut donner un ou plusieurs de ses propres avantages à la personne aidée.

Une fois que les personnages des joueuses ont attaqué, s'il reste des *yūrei* à l'intérieur de la cave, ceux-ci attaquent à leur tour.

Un monstre dispose d'un nom, d'une ou plusieurs attaques et d'une valeur de dégâts. Les *yūrei* de la cave ont les caractéristiques suivantes :

Yūrei

Attaque : morsure ou griffure 9, dégâts 3

1 AV : Dégâts +2

Meute (chaque monstre en plus du premier ajoute 1 à la difficulté pour éviter le coup, et 1 aux dégâts.)

Seules les joueuses lancent les dés, pas la meneuse.

Lorsque le monstre attaque, la joueuse lance les dés contre une difficulté de 9. Si elle fait moins, elle est touchée et reçoit 3 point de dégâts. Si la meneuse dépense un avantage, elle augmente les dégâts de +2, et s'il y a plus d'un monstre qui attaque la même cible, les dégâts augmentent de 1 point par monstre supplémentaire !

Si les dégâts égalent ou dépassent l'encaissement d'un personnage, ce dernier est neutralisé. Le personnage tombe à terre et commence à se faire dévorer ! Si le monstre n'est pas tué avant la fin du prochain tour, le personnage meurt dans d'atroces souffrances.

Si les dégâts sont inférieurs à l'encaissement, alors le personnage est simplement égratigné et perd 1 point de moral.

Si le moral tombe à zéro, le personnage est neutralisé.

RÈGLE : NEUTRALISÉ

Un personnage neutralisé tombe à terre. Il peut continuer à agir mais ne peut plus obtenir d'avantages (bien qu'il puisse utiliser ceux qu'il possède déjà), et toutes les actions demander des efforts, comme se déplacer rapidement, escalader ou se battre violemment, lui sont impossibles. Il faut maintenant l'aider.

Un personnage neutralisé est un excellent candidat au sacrifice !

C'est le premier combat auquel auront affaire les joueuses. Traditionnellement, ce genre d'exercice est compliqué, et il faut ingurgiter pas mal de règles en même temps. Notre conseil est de bien suivre les étapes telles qu'elles sont décrites. Si vous avez l'occasion de lire ce scénario avant de le faire jouer (une bonne habitude à prendre dès que possible), essayez de vous livrer à une simulation pour comprendre les mécanismes qui le régissent, notamment les dégâts, l'encaissement et les avantages.

Ici, il y a seulement deux monstres. Si vous avez peu de joueuses et/ou si vous n'êtes pas très expérimentée, n'hésitez pas à n'en mettre qu'un seul. À l'inverse, si les joueuses s'en sortent parfaitement et ont bien compris, faites-en surgir un ou deux autres du bâtiment. Après tout, qui sait combien de *yūrei* errent à l'extérieur.

Il est tout à fait possible et compréhensible que les joueuses souhaitent fuir le combat. Évidemment, passer par la porte alors que les monstres ne sont pas entrés n'est pas possible. Mais fuir par le trou dans le mur ou par la porte alors que les monstres sont dans la cave est parfaitement faisable. Tout comme il est possible que les monstres attaquent les personnages non joueurs, comme Nita, Hiroki ou sa famille, permettant aux joueuses de s'enfuir pendant que les autres se font dévorer. Ce sera l'occasion de commencer à parler survie du plus fort, entraide, choix entre personnes à sauver et autres joyusetés classiques des univers post-apocalyptiques.

SCÈNE 3

À chaque tour, un personnage peut tenter de passer par le trou de la cave qui mène à l'extérieur.

En fonction de sa corpulence, le jet sera plus ou moins difficile. À la meneuse de décider de la difficulté du jet : une réussite automatique pour une enfant, ou à partir de 6 pour un personnage fin jusqu'à 10 pour quelqu'un de très musclé.

En cas d'échec, le personnage ne passe pas et doit redescendre ou rester coincé. C'est du temps perdu, et d'autres *yūrei* peuvent surgir ! En cas de réussite, le personnage est passé dans la rue.

Une bonne vingtaine de *yūrei* hument l'air à la recherche de proies ! Des voitures ont été abandonnées, d'autres ont encore des occupants, complètement terrorisés par ce qu'il se passe. À un autre endroit, quelques monstres sont en train de dévorer un cadavre. Il va falloir se faire discrètes.

Rejoindre l'exosquelette ne devrait pas être trop difficile. La meneuse peut demander un ou deux jets qui, en cas d'échec, attirent l'attention de quelques *yūrei* des alentours et les font s'approcher un peu, mais il s'agit plus d'un artifice destiné à effrayer les joueuses qu'à déclencher une attaque contre les personnages, surtout s'ils sont isolés. Si les personnages se déplacent en groupe, vous pouvez vous permettre de les faire assaillir par un ou deux monstres.

Piloter l'exosquelette n'est pas une tâche triviale, mais ce n'est pas si compliqué que ça. Une fois qu'une personne entre dans la cabine, un capot en plastique épais se referme, et un ensemble de câbles et de sangles se fixe automatiquement, enserrant les membres du « pilote ». Presque tout est automatisé. Par contre, dès que l'appareil est en marche, une demi-douzaine *yūrei* le remarque et attaque !

Tant qu'il est dans l'exosquelette, le personnage est un peu protégé. Il gagne un bonus d'encaissement de +3. Il devient donc

plus difficile à blesser, même si ce n'est pas impossible.

Le personnage peut aussi se battre en utilisant le robot, en écrasant les *yūrei* ou en les projetant au loin. Les dégâts sont de 6, ce qui est suffisant pour tuer un monstre en un coup. Par contre, la difficulté pour les toucher est de 9, car ils sont plus petits et plus rapides.

RÈGLES: COMBATTRE AVEC L'EXOSQUELETTE

Encaissement +3

Corps à corps (Écrasement ou Projection) : Dégâts

6

Difficulté pour toucher les *yūrei* : 9

Tout s'emballe ! Il faut que les joueuses ne sachent plus où donner de la tête. C'est du cinéma à grand spectacle, c'est le moment de penser à tous les films catastrophes que la meneuse a pu voir.

Pour aider, voici quelques évènements à placer (ou pas) :

- Le plafond de la cave où sont encore retenues quelques personnes est en train de s'effondrer.
- Des tas de monstres surgissent des décombres pour attaquer les survivants dans la cave.
- Il faut passer par le trou soutenu par l'exosquelette avant qu'il ne s'effondre.
- Il faut faire passer les blessés avant qu'ils ne soient dévorés.
- Des gens hurlent dans leurs voitures tandis que des monstres tentent de les en arracher pour les dévorer.

- Petit cliché : un enfant qui tient un nounours pleurniche au milieu de la rue en plein chaos (et si c'était un *yūrei* ?)
- Une voiture surgit au bout de la rue, couverte de monstres. Elle peut aider les joueuses en percutant des attaquants, en ouvrant une brèche pour une fuite, en créant une diversion, ou au contraire les désavantager en attirant davantage de créatures, voire en fonçant sur elles !
- Les avions effectuent de multiples passages, des haut-parleurs et des sirènes résonnent, le bruit est assourdissant, les déflagrations se multiplient dans la ville.
- Une explosion touche un immeuble qui menace de s'effondrer.
- Il faut trouver un véhicule pour s'enfuir. Une camionnette est garée non loin des personnages. Elle est fermée, mais en bon état. Si une joueuse la fracture sans précaution, l'antivol se met en marche et la sirène hurle, attirant d'autres monstres !
- Si Hiroki n'a pas été soigné, il se met à gémir et à trembler avec une rare violence, puis il meurt. Quelques minutes plus tard, il se réveille au plus mauvais moment et attaque tous ceux qui l'entourent. Entre les pleurs des membres de sa famille qui veulent le protéger et le pragmatisme des personnages qui voudront sans doute s'en débarrasser, belle scène en perspective !

Au bout de quelques tours, une masse grouillante d'infectés surgit du bout de la rue.

Il faut fuir !

Les joueuses peuvent fuir avec un des véhicules abandonnés (Un jet de Savoir avec une difficulté de 11 est requis pour le faire démarrer sans le badge électronique commandant l'ouverture). Organisez un combat contre des *yūrei* pendant qu'elle démarre ou qu'elles accélèrent. Ajoutez des monstres qui se tiennent sur le capot, et qui tentent d'extraire les personnages alors qu'ils foncent pour s'échapper.

Autour, dans la rue, des gens à pied se font agresser et des militaires tentent de résister. L'un d'entre eux, un type immense muni d'une armure lourde et d'une mitrailleuse, est couvert d'infectés, mais arrive encore à se défendre. Il donne des ordres et ordonne aux gens de se replier vers le pont pour les extractions.

SCÈNE 4

Au bout de quelques minutes, les personnages arrivent à un pont en train de se relever. Un bâtiment en construction jouxte le pont. À côté se trouve une grue gigantesque, sorte de robot géant piloté par trois ouvriers, coincés dans leurs cabines. La grue dispose de deux rampes, au niveau du troisième étage, qui peuvent permettre de remplacer le pont si elles sont positionnées correctement. Une pince géante permet éventuellement d'attraper des véhicules et de les faire passer de l'autre côté. Des personnages doivent piloter l'engin. À mi-chemin, les infectés attaquent et commencent à grimper sur l'appareil.

Il est possible d'escalader la structure à mains nues pour passer sur les rampes (combat à 20

mètres de hauteur en perspective). Les ouvriers de la grue sont eux-mêmes en mauvaise posture et mourront si les personnages ne viennent pas les aider. Enfin, dans une action insensée, pourquoi ne pas tenter le tout pour le tout et sauter en voiture ? En fonction de la situation, donnez une difficulté élevée, par exemple 15. Le seul moyen d'atteindre ce résultat consiste à dépenser des avantages, mais les joueuses peuvent ne pas en avoir assez. Dans ce cas, demandez leur ce qu'elles souhaitent sacrifier.

En effet, le sacrifice est une thématique importante d'YxY.

Ce sont les joueuses qui choisissent ce qu'elles perdent, et la meneuse qui octroie des avantages en fonction du sacrifice consenti.

Sacrifier un personnage non joueur (comme Nita, Hiroki ou un membre de sa famille) peut rapporter entre 1 et 4 avantages, en fonction de la relation entretenue. Plus les joueuses ont tissé de liens, plus cela leur fait de peine et plus le gain est important. Si une joueuse décide de sacrifier son personnage, en fonction de la description de la scène et de ce que la joueuse propos, les autres survivantes devraient obtenir au moins 5 avantages. Si une joueuse décide de faire cela, laissez-la prendre le contrôle de la scène et décrire comment elle souhaite mourir, ses dernières paroles ou n'importe quel autre élément qui rendra la scène mémorable.

Si le jet est malgré tout raté, c'est l'accident : la voiture s'écrase quinze mètres plus bas avant d'exploser. C'est triste, mais c'est l'apocalypse, et personne n'a dit que tout le monde devrait survivre. La dernière vision

des personnages est celle d'un hélicoptère qui s'envole sur fond de ville en flammes. Si le jet est réussi, une fois arrivée de l'autre côté, les personnages sont pris en charge par des militaires à bord d'un hélicoptère qui décolle dans un bruit assourdissant. Les bombardiers volant en rase-motte bombardent la ville au napalm, espérant ralentir la progression de cette peste d'un nouveau genre.

Évidemment, même cette mesure extrême ne suffira pas.

Merci d'avoir lu et joué cette aventure. Mais ce n'est que le début ! YxY est un jeu beaucoup plus vaste et les joueuses n'ont pas fini d'en découdre avec ces monstres.

Dans le jeu complet, vous retrouverez des règles bien plus détaillées, des rôles importants, avec des pouvoirs spéciaux, à attribuer aux joueuses, comme la Samouraï des tranchées, la Dresseuse, ou encore la Pilote de robot. Vous ferez partie d'une communauté, qu'il faudra développer. Vous tenterez de survivre aux yurei bien sûr mais aussi aux autres survivantes dont toutes ne sont pas bienveillantes. Et vous essaieriez peut-être de trouver une solution à l'extinction prochaine de l'humanité. Après tout, si tous les hommes sont devenus des monstres, comment ferez-vous naître les prochaines générations ? Et puis peut-être que le virus n'était qu'un début, et que la menace changera de visage.

Qui sait ?

IDÉE ORIGINALE ET DÉVELOPPEMENT INITIAL YxY

Matthieu « Myrkvid » Destephe,
Laurent « Bob Darko » Devernay

SCÉNARIO, RÈGLES, MAQUETTE, CARTES

Yannick « Orlanth » Polchetti

RELECTURE, CORRECTIONS ET CONSEILS

Sandy Julien

ILLUSTRATIONS ORIGINALES DES PERSONNAGES

Mademoiselle Kalumis (kalumis.fr)