

yxxy

APERÔ !
V1.32

YURI CROSS YUREI

À PÉRO !

Introduction	4
Personnages	4
Description	4
Domaine de compétence	4
Moral	4
Encaissement	4
Système de jeu	5
Jet de dé	5
Tactique	5
Avantages	5
Coup de chance	5
Récompenses	5
Préparation et entraide	5
Revers de fortune	6
Sacrifice	6
Combat	7
Armes	8
Armures	8
Bouclier	8
Santé	9
Neutralisé	9
Survivre	8
Soins	9
Moral	9
Personnages non joueurs	10
Figurant	10
Opposition	10
Aller plus loin	11

YURI CROSS YUREI

À PÉRO !

INTRODUCTION

YxY-Sys est un système de jeu générique créé pour le jeu de rôle Yuri cross Yurei (YxY) dépeignant un monde post-apocalyptique futuriste où les femmes, uniques survivantes d'une peste cosmique se battent contre leurs anciens maris, frères, pères, fils transformés en monstre sanguinaires.

YxY-Apéro est une version simplifiée du système YxY, utile pour l'initiation, les conventions, ou le jeu rapide où la technique prend une place moins importante que l'histoire.

Les intentions sont :

- système compréhensible rapidement et explicable en quelques minutes ;
- chaque jet de dés est un choix tactique non obligatoire ;
- la coopération et la préparation sont primordiaux lorsque l'opposition est trop forte ;
- l'équipement est important.

Pour une cohérence historique avec le jeu d'origine et parce que j'aie envie, dans la suite du document, les joueurs seront nommés les joueuses et le meneur de jeu sera la meneuse.

PERSONNAGES

DESCRIPTION

Une courte description, physique, mentale ou autre. Quelques lignes suffisent. Le nom, l'apparence, éventuellement un métier ou un hobby, et c'est tout. Si vous n'avez pas beaucoup d'idées, n'hésitez pas à faire dans le cliché.

Exemple

On m'appelle Smith, je suis Shérif du côté d'Amarillo. Plutôt petit, râblé, regard perçant, la quarantaine fatiguée. J'aime cracher ma chique par terre tout en regardant mes ennemis. Le whisky est mon ami.

Exemple

Mon nom est Miyoko, j'ai 19 ans, je suis brune aux cheveux longs souvent attachés en chignon, de taille moyenne. Je suis étudiante en informatique depuis deux ans, j'aime les peluches roses. Je porte des lunettes et je suis timide.

Exemple

Appelle moi Leto. Tu n'as pas besoin de connaître mon âge, disons dans la trentaine aujourd'hui. Ce matin je suis brune au cheveux courts, j'ai la peau noire et je suis une femme. Demain ? Qui sait. Je suis mage-larron et membre de la chaire honoraire de magie confuse à l'université. Un poste important à n'en pas douter. J'aime tout ce que peut m'apporter la vie : le sexe, la nourriture, la richesse, le pouvoir et.. le reste.

DOMAINES DE COMPÉTENCES

YxY-Apéro ne s'embarrasse pas de listes de compétences précises, les domaines couvrent tout ce qu'il y a besoin de faire.

- **Corps** : il s'agit de l'agilité, de la vitesse, de la force, la constitution et de tout ce dont est capable le corps.
- **Perception** : l'utilisation des cinq sens habituels, mais aussi l'intuition.
- **Savoir** : l'ensemble des connaissances du personnage, son éducation et sa curiosité.
- **Social** : convaincre, se faire apprécier, obtenir des informations, parler en public.
- **Volonté** : résistance mentale, rage, courage, envie, la rapidité de décision.
- **Combat** : la capacité à se sortir victorieuse d'une confrontation physique.

Chaque domaine est assorti d'une valeur chiffrée comprises entre **0** (la base, tout le monde) et **+3** (un extraordinaire spécialiste).

Dans certains univers, le nombre et le nom de ces domaines peuvent être différent pour refléter plus précisément l'ambiance de cet univers.

MORAL

Mesure la résistance psychique d'un personnage aux événements extérieurs. Tiens aussi lieu de points de vie, d'énergie et de santé mentale.

ENCAISSEMENT

La capacité de résistance physique d'un personnage. S'il encaisse un nombre de point de dégâts supérieurs à cette valeur en une seule fois, il est neutralisé. Le terme neutralisé est volontairement vague et indique que le personnage est hors de combat et potentiellement en danger de mort.

SYSTEME DE JEU

JET DE DÉS

A chaque fois qu'une situation est tendue, que l'échec ou la réussite d'une action n'est pas évidente, il faut lancer les dés.

Attention : seules les joueuses lancent les dés. La meneuse a beaucoup trop de choses à faire pour s'occuper de ça.

Pour effectuer un jet de dés, la joueuse prend deux dés à **6** faces (**2d6**), les lance puis fait la somme des résultats obtenus.

Si la somme est supérieure ou égale à la difficulté l'action est une réussite.

La difficulté par défaut est de **8**.

Exemple

Conduite sur une route mouillée, un chauffard passe en trombe et fait une queue de poisson. En cas d'échec (8) c'est le fossé.

Difficulté Description

8	Action difficile, une débutante a une chance sur deux d'y arriver.
10	Action très difficile, il faut un peu de chance ou de solides compétences.
12	Action vraiment très difficile, il va falloir compter sur ses avantages.
14+	Action impossible seule sans de très bons domaines, de l'équipement adéquat ou de l'aide.

Tactique

Si le personnage possède un domaine adapté, la joueuse peut, avant de lancer les dés, soit :

- Ajouter la valeur du domaine au jet de dés.
- Convertir, pour ce jet, un ou plusieurs points de domaine en d6 supplémentaires. On ne **garde** dans tous les cas que **deux** dés, au choix de la joueuse.

Avec un **+3**, les possibilités sont donc **2d6+3**, **3d6+2** (garde **2d**), **4d6+1** (garde **2d**), **5d6** (garde **2d**)

Exemple

*Miyoko tente d'éviter le chauffard, elle utilise soit **Corps** (pour les réflexes), soit **Volonté** (pour la rapidité de décision). Elle dispose de la même valeur de **+1** dans les deux domaines.*

*Soit elle lance **2d6+1**, soit **3d6** et elle conserve les deux de son choix.*

AVANTAGES

Un avantage (**AV**) est un bonus temporaire que le personnage peut acquérir de différentes façons.

Un **AV** peut être utilisé de différentes façon :

- Obtenir un bonus de **+1** pour le jet en cours (non transformable en dé supplémentaire) ;

Exemple

*Lors du jet de conduite Miyoko obtient **6,1** et **1** pour un total de **7 (6+1)** et un avantage. Elle utilise l'**AV** (un dé affichant **6**) pour obtenir un **+1** et un total de **8**. C'est réussi !*

- Obtenir un **+1** pour les dégâts lors d'un combat ;
- Activer un effet spécial.
- Modifier légèrement la narration (voir l'exemple suivant)

Pour plus de simplicité, n'hésitez pas à matérialiser les **AV** avec des pièces, des billes, ou tout autre jeton.

Il est possible d'utiliser des **AV** après le résultat d'un jet.

Les **AV** sont conservés jusqu'au moment de leur dépense.

Coup de chance

À chaque **6** obtenu lors du jet de dés (sur les deux dés gardés), la joueuse gagne un **avantage (AV)**, même si le jet est un échec.

Récompense

La meneuse peut donner gratuitement des **AV** aux joueuses qui ont fait preuve d'à-propos, qui ont fait avancer l'histoire, qui se sont montrées héroïques ou qui ont provoqués des émotions à la table. C'est la forme la plus simple de récompense.

Préparation et entraide

Un personnage peut se préparer à effectuer une action, ou plus généralement se servir d'un domaine supplémentaire pour aider un jet d'un autre domaine.

Par exemple, un personnage très fort (avec un domaine **Corps** élevé) voudra utiliser ce domaine en combat, ou un autre personnage disposant d'un bon **Savoir** et cherchant des arguments techniques à utiliser pour convaincre quelqu'un de son point de vue (**Social**).

Cela fonctionne de la même manière si un autre personnage est impliqué, on appelle cela de l'entraide.

Il est impossible d'utiliser deux fois le même domaine dans le cas d'une préparation, mais cela ne pose pas de problème dans le cas d'une entraide.

Qu'il s'agisse d'entraide ou de préparation, la joueuse doit perdre quelque chose. Cela peut être du temps (un tour de jeu, une heure d'observation, un mois d'entraînement avant un match), du matériel (de l'argent, des outils), ou au minimum de l'énergie (des points de **Moral**).

C'est la meneuse qui décide en fonction de l'intérêt de la scène et de la description de la joueuse, ce qu'elle doit engager.

Une fois la dépense effectuée, le personnage gagne autant d'avantages que le domaine utilisé pour la préparation ou l'entraide.

Il n'est pas possible de gagner plus de **3 AV** pour un jet donné par la préparation et l'entraide.

Dans tous les cas, même sans dépense, un personnage peut donner ses **AV** à un autre personnage, à partir du moment où il décrit comment il s'y prend.

Exemple

*Greg et Mathilda ont été enfermés dans une prison mais un barreau est légèrement descellé. La difficulté pour l'arracher est de **14**. Mathilda est très sportive et dispose de **Corps** à **+2**, Greg quoique jeune et bien portant est plus porté sur le canapé et les chips, et son **Corps** est de **+1**. Ils doivent aller vite alors la meneuse demande à Greg de dépenser **1 point de Moral** pour ajouter **+1** au jet de Mathilda. Greg a gagné **2 AV** lors d'un jet précédent. Il décide de les donner à Mathilda. Finalement la joueuse de Mathilda lancera un jet de **Corps (+2)** avec un bonus de **3 AV**. Elle lance les dés et obtient un résultat de **13**. Elle dépense **1 AV** pour réussir le jet, et les **2 AV** restants pour demander à la meneuse si elle a pu le faire discrètement (**1 AV**) et si elle peut replacer la barre pour s'enfuir à un moment plus opportun (**1 AV**).*

Exemple

Smith est planqué derrière le saloon lorsqu'il voit apparaître Will, le fils de chien qu'il poursuit depuis des semaines. Ça fait une heure qu'il prépare la corde pour le pendre et qu'il repère les moindres recoins pour éviter qu'il ne s'enfuit. La meneuse accorde à la

*joueuse de Smith que le temps passé lui donne autant d'**AV** que sa **Perception**. Smith utilisera ces **AV** lors du jet de **Combat** pour maîtriser ce salaud de bandit.*

Exemple

*Lothar McCormack est un fier guerrier écossais maniant une lourde masse à deux mains. Cherchant à utiliser sa force (**Corps +2**), il décrit comment il fait tourner son arme pendant un tour de jeu avant de l'abattre sur son infortuné adversaire. Il fera son jet de **Combat** au tour d'après, avec un bonus de **2 AV**.*

Les **AV** gagnés ainsi ne peuvent être conservés que pour une scène et utilisés pour une situation liée à cette préparation. Si la situation change, les **AV** sont perdus.

Exemple

*Johnny Johnny le célèbre sniper belge se trouve à une fenêtre d'un immeuble et vise sa cible à la fenêtre d'un palace depuis une vingtaine de minutes, cherchant le moment parfait pour appuyer sur la détente. Il a gagné ainsi **2 AV** (sa **Perception**) mais il la perd de vue et comprend que sa victime sort du palace en voiture. La situation a changé et la préparation mise en place n'est plus utilisable. Il change son angle, vise un tour et, avec l'accord de la meneuse, dépense **1 point de Moral** pour obtenir le bonus instantanément.*

Revers de fortune

Si une joueuse obtient au moins un **1** sur n'importe quel dé lors d'un jet de domaine, la meneuse prend un avantage pour elle-même.

Elle peut les dépenser de la façon suivante :

- Augmenter arbitrairement la difficulté d'un jet de dés ;
- Aggraver les dégâts d'une attaque de **+1** ;
- Activer un effet spécial.

Exemple

*Yoshi vient de repousser un Yureï très agressif et tente de s'enfuir. La meneuse lui demande un jet de **Corps** contre une difficulté de **8**. Yoshi dispose d'une valeur de **+1** dans ce domaine et décide de lancer **3** dés. Elle obtient **5,4** et **1** pour un total de **9**. Elle réussit à s'enfuir mais, grâce au **1**, la meneuse obtient un **AV** qu'elle pourra utiliser n'importe quand contre une joueuse quelconque.*

Sacrifice

A n'importe quel moment, une joueuse peut décider de sacrifier quelque chose. Cela peut être n'importe quoi tant que c'est justifiable narrativement et que la

chose sacrifiée ait un sens pour le personnage.

Il peut s'agir d'une pièce d'équipement importante comme son arme, son armure, son véhicule, d'un point de domaine (provoqué par une blessure par exemple), d'un personnage-non-joueur qui les aide, ou même d'un personnage-joueur lui-même. Le nombre de points d'avantage gagné est déterminé par la meneuse en fonction de l'importance de la perte.

- Perdre son arme ou une autre pièce d'équipement peut valoir un ou deux avantages. Si elle est détruite ou perdue définitivement, le gain peut être augmenté de un ou deux points.
- Perdre un point de domaine, récupérable après un repos, ou à la fin d'un scénario peut permettre de gagner entre deux et quatre avantages, en fonction de l'importance du domaine pour le personnage.
- Le sacrifice d'un personnage-non-joueur peut donner entre cinq et dix avantages en fonction de la relation des personnages avec celui-ci.
- Enfin, une joueuse peut décider de sacrifier son personnage pour le groupe. A elle de décrire ce qu'elle souhaite obtenir. Dans ce cas, elle peut obtenir entre dix et vingt avantages, ou simplement, suffisamment pour réussir sa dernière action héroïque, celle qui va permettre au groupe de s'enfuir ou de triompher d'une menace. Dans ce cas, si le personnage était neutralisé, il en ignore les effets tant que son sacrifice n'a pas été complètement réalisé, puis il meurt de la manière choisie.

Si l'objet ou la personne sacrifiée est importante pour plus d'une joueuse, toutes doivent donner leur accord pour ce sacrifice. Auquel cas, les AV sont répartis équitablement entre elles.

Exemple

*Yoshi conduit sa voiture vers un pont en train de se relever en espérant avoir pouvoir sauter l'espace qui s'agrandit du plus en plus avant d'être coincés par la meute de monstres qui la poursuit, elle et ses trois compagnons d'infortune. Elle lance les dés mais rate de 3 points. Elle n'a plus d'avantage pour l'aider. Elle propose à la meneuse que la voiture s'écrase de l'autre côté du pont, la détruisant irrémédiablement mais les sauvant ainsi d'une mort certaine. La meneuse accepte, donne **3 AV** à la joueuse de Yoshi qui les dépense aussitôt pour réussir son action. Les quatre amis finissent de l'autre côté du pont à bord d'une voiture en ruine.*

La ville la plus proche est à 5km, et il va falloir marcher avant de trouver de l'aide.

Effets spéciaux

Un effet spécial est un point de règle spécifique lié à un équipement, ou une situation.

Dans certains univers, des capacités ou pouvoirs permettent d'activer des effets spéciaux supplémentaires ou d'en ajouter à des objets qui en possèdent déjà.

Si un coût en **AV** est présent, l'effet spécial peut être activé en dépensant autant d'**AV** qu'indiqué.

S'il n'y a aucun coût, l'effet est activé automatiquement. Même si cet effet est négatif.

Chaque effet doit être activé séparément et ne peut être activé qu'une seule fois.

Le symbole => indique que l'effet spécial ne peut être activé que si l'effet spécial précédent est activé aussi.

COMBAT

Lorsqu'un combat se déclenche, le premier à agir est celui qui a engagé le combat. La plupart du temps c'est assez simple, un monstre surprend un personnage, une joueuse dégaine et braque un ennemi etc.

Si la situation n'est pas évidente, les joueuses peuvent choisir de jouer en premier mais donnent alors **2 AV** à la meneuse. Si elles décident de jouer en second, elles se partagent **2 AV**.

Chaque camp joue à son tour.

Un tour de jeu est une manière de découper le temps. Cela représente quelques secondes, pendant lesquelles un personnage peut effectuer une action significative.

C'est la meneuse qui détermine quel ennemi joue à quel moment, et les joueuses décident elles-mêmes comment elles organisent leur tour de jeu.

Trois types d'actions sont possibles :

- Attaquer un adversaire demande un jet de Combat contre une difficulté indiquée par la meneuse en fonction de l'adversaire. Si le personnage attaquant utilise des **AV**, il peut activer des effets spéciaux dépendant de l'arme utilisée.
- Se défendre demande un jet d'un domaine lié à l'action en cours et la description de la joueuse, souvent **Combat** mais pas forcément.

Exemple

Pour se défendre lors d'une bagarre à coups de poings, on peut utiliser **Corps**. **Perception** pour trouver un abri lors d'une attaque à distance. Esquiver une grenade peut utiliser **Corps** ou **Volonté**.

- Toute autre action ne prenant qu'un tour de jeu. Souvent, la joueuse peut demander à ce que cette action soit une préparation pour gagner des **AV**.

Si l'adversaire est touché, on compare les dégâts de l'arme à l'**Encaissement** de l'adversaire. Si les dégâts sont supérieurs ou égaux, l'adversaire est **Neutralisé**. l'effet exact dépend de l'arme utilisée et de l'envie de la joueuse ou de la meneuse. L'adversaire peut être tué, assommé, blessé gravement, humilié etc.

Si les dégâts ne sont pas suffisants, le **Moral** de la cible (si elle en dispose) baisse de **1** point.

Si le Moral atteint **0**, l'adversaire est **Neutralisé**.

Armes

Chaque arme dispose d'une valeur de dégâts et d'effets spéciaux activables. Chaque effet spécial est activable une seule fois par attaque.

Arme	Dégâts	Effets spéciaux
Corps à corps	3	3 AV : Assommer
Couteau	3	1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2
Épée	4	1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2
Matraque	3	2 AV : Assommer
Batte	4	1 AV : Dégâts +2, 2 AV : Assommer
Arme à feu de petit calibre	4	1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2, Munitions : _/_/_
Arme à feu de gros calibre	5	1 AV : Dégâts +3, 1 AV : Dégâts +2, Munitions : _/_/_

Assommer : l'adversaire est temporairement hors-combat. La durée exacte est décidée par la meneuse mais n'excédera pas quelques minutes. Si l'adversaire porte une armure, il faut ajouter **1 AV** par point de protection.

Dégâts : ajoute la valeur indiquée aux dégâts de base de l'arme.

Munitions : Les armes utilisant des munitions ne peuvent tirer qu'un certain nombre de fois avant d'être rechargées. YxY-Apéro utilise une abstraction pour simuler le fait que les personnages ne tirent pas forcément qu'une seule fois par action.

Armures

Chaque armure dispose d'une valeur de protection qui s'ajoute à la capacité d'encaissement d'un personnage.

Armure	Protection	Effet spécial
Vêtements simples	0	2 AV : esquive entièrement l'attaque
Vêtements épais, cuir	1	3 AV : esquive entièrement l'attaque
Protections lourdes, métal	2	1 AV : Protection +1, 1 AV : Protection +1, Gêne 1
Armure intégrale	3	1 AV : Protection +2, 1 AV : Protection +1, Gêne 2

Bouclier

Il existe trois types de bouclier pour autant d'usages différents. Les bonus apportés par un bouclier ne sont utilisables que si le défenseur est capable de s'en servir, dont s'il voit l'attaque et est libre de ses mouvements.

Le **petit bouclier** est attaché au bras et n'empêche pas l'utilisation d'une arme à deux mains.

Le **bouclier moyen** est plus encombrant. Sa taille est comprise entre 50cm et 1m de diamètre. Il s'utilise avec une main, empêchant l'utilisation d'une arme à deux mains et permet de se protéger efficacement.

Le **bouclier lourd** est très encombrant. Il fait entre un mètre et deux mètres de haut.

Bouclier	Protection	Effet spécial
Léger	0	1 AV : Protection +1
Moyen	1	1 AV : Protection +1, Gêne 1
Lourd	1	1 AV : Protection +2, 1 AV : Protection +1, Gêne 2

Protection : ajoute la valeur indiquée à l'encaissement du personnage.

Gêne : la difficulté pour éviter l'attaque, ou effectuer toute action liée au mouvement, est augmentée de la valeur indiquée.

SANTÉ

NEUTRALISÉ

Le terme est volontairement vague pour autoriser la meneuse et les joueuses à choisir l'effet appliqué à un personnage défait en combat. Il peut être assommé, se rendre, s'enfuir, attendre d'être achevé, tué instantanément (s'il s'agit d'un personnage non joueur mineur), ou autre.

Le cas le plus simple est lorsqu'un personnage décide simplement d'en tuer un autre. Dans ce cas, la victime subit une blessure grave, susceptible de l'envoyer rapidement *ad patres*.

Lorsqu'un personnage est neutralisé, il tombe à terre et ne peut plus agir autrement qu'en gémissant. A chaque tour de jeu, le personnage doit utiliser l'action suivante.

Survivre

Corps (8+le nombre de jets déjà effectués)
En cas d'échec, le personnage meurt à la fin du tour de jeu.

1 AV : la difficulté n'augmente pas au prochain jet.

=> **1 AV** : la difficulté baisse au prochain jet.

3 AV : Le personnage est stabilisé. Les prochains jets se font au début de chaque heure.

=> **3 AV** : Le personnage reprend conscience. Il n'est plus neutralisé.

SOINS

Un personnage peut en soigner un autre. Cette action prend un tour de jeu.
Utilisez les règles d'entraide.

Exemple

*Badalwin est un voleur débutant, encore une fois tombé sur plus fort que lui. Alors que ses compagnons essaient de repousser les gardes qui l'ont neutralisé, il tente de survivre en repensant ses choix de carrière. Il dispose du domaine **Corps** à **0** et doit réussir un jet contre une difficulté de **8**. Il réussit et survit encore un peu. Au tour d'après, un de ses compagnons se précipite pour bander ses blessures et lui donne autant d'**AV** que son **Savoir** (ici **2**). Badalwin lance les dés et obtient **6** et **3** pour une difficulté de **9**. Il réussit avec **1 AV**. Ajouté aux **2 AV** donné par son ami, il est maintenant stabilisé et n'aura son prochain jet à faire que d'ici une heure. Il est toujours neutralisé mais ses compagnons ont maintenant la possibilité de l'emmener en lieu sûr pour le soigner. Il va lui falloir réussir un nouveau jet avec **3 AV** pour se relever de ses blessures.*

Il s'agit ici de règles simplifiées aucunement destinées à émuler une quelconque réalité mais plutôt à simuler un effet cinématographique où les héros meurent ou se relèvent, souvent avec peu de graduations entre ces deux possibilités. Certains univers auront des règles plus détaillées pour gérer plus précisément la santé des personnages.

MORAL

Le Moral représente la santé mentale et psychique d'un personnage, tout autant que son énergie. Cette valeur remonte si le personnage se repose ou se divertit d'une manière ou d'une autre.

Lors de ce genre de situation, la meneuse décide du nombre de point récupérés : entre **1** (on souffle un peu, on se repose quelques minutes, le spectacle est globalement pas mal) et **3** (après plusieurs heures de repos, une activité particulièrement agréable, une discussion passionnée).

Un personnage peut trouver une activité agréable et pas une autre. Il peut tout à fait s'agir d'une manière de typer un personnage précisément.

Exemple

*La célèbre capitaine corsaire Madalen, aime les beaux jeunes hommes et l'alcool. Après la prise d'un bateau où elle perd plusieurs hommes d'équipage, son moral est à **3**. Elle choisit deux matelots parmi les prisonniers, ainsi qu'une belle bouteille planquée dans le coffre du capitaine espagnol et passe la soirée enfermée à boire et s'amuser. La meneuse décide que c'est suffisant pour remettre son moral au maximum.*

Quelques jours après, un autre combat la laisse pantelante. Cette fois elle a bien failli y passer. Ses hommes veulent se venger en passant tous les prisonniers par la planche. Madalen n'est pas réputée pour être sanguinaire et elle n'apprécie pas la mort gratuite. Elle laisse ses hommes reprendre du moral en jetant le capitaine ennemi par dessus bord, mais elle même ne regagne aucun point de moral.

Alternativement, la meneuse peut demander un jet de **Volonté**, une réussite faisant regagner **1** point de Moral plus **1** par **AV**.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Les personnages non joueurs sont tous ceux qui ne sont pas joués par les joueuses mais seulement par la meneuse. Ils sont de deux types, **les figurants**, qui sont là pour peupler l'univers et n'ont pas d'autres fonctions que décoratives, et **l'opposition** qui représente un obstacle pour les personnages des joueuses.

Les personnages non joueurs sont définis beaucoup plus simplement qu'un personnage classique.

Figurants

Un figurant est défini par une description, quelques lignes pour indiquer ce qu'il fait là et pourquoi.

La meneuse peut aussi indiquer ce qu'il sait faire, ses compétences et y attribuer une valeur entre **7** pour un débutant et **13** pour un figurant très compétent. Le nombre de compétences d'un figurant n'est pas limité.

Si le personnage non joueur est amené à effectuer un jet de dé, la meneuse ne jetant pas de dés, le résultat est la valeur de compétence.

Exemple

Gillie gilligan – La barmaid du saloon d'Amarillo
Tenir un saloon 10, Imposer le respect 8, Potins 10, Se servir de sa vieille winchester cachée sous le comptoir 10

Kimiko Miyahare – Taxigirl tokyoïte pendant l'apocalypse

Conduire un taxi dans une métropole en déliquescence 12, Écouter les clients se plaindre 10

Eloi Fredaine – Marchand de la cinquième Compagnie

Gérer un commerce d'objets magiques 12, Contrats spéciaux 10, Fuir quand ça chauffe 10

Un figurant ne dispose en général que de **1** point d'**encaissement** et de **moral**. Il meurt, se cache ou fuit au moindre coup.

Opposition

L'opposition désigne des figurants amenés à se battre, la plupart du temps physiquement contre les personnages des joueuses.

Ils sont définis comme des figurants mais avec quelques ajouts.

Leur **encaissement** et leur **moral** sont dépendants de leur importance dans l'univers et de la puissance que la meneuse veut bien leur accorder. Un grand

méchant aura une grande valeur d'**encaissement** tandis qu'un personnage mineur tombera bien plus rapidement.

Ils disposent souvent d'armes, dont ils peuvent se servir comme un personnage classique. La plupart du temps, les armures sont intégrées directement dans la valeur d'encaissement.

En combat, un opposant se sert d'une compétence dont la description est liée au combat pour ses attaques et sa défense. La plupart du temps il s'agira de la même valeur mais la meneuse peut tout à fait en décider autrement pour créer des opposants spécifiques capable d'attaquer très fort mais pas de se défendre, ou bien l'inverse.

Certains disposent d'une valeur d'**adversité** donnant le nombre d'**AV** gratuit que la meneuse peut utiliser à chaque tour pour augmenter ses compétences ou activer des effets spéciaux. Une compétence ainsi augmentée, ou un effet spécial activé, ne l'est que pour une seule action.

Exemple

Les crotales, bandits sans foi ni loi du comté d'Amarillo

Piller voler mentir tricher 9, Flinguer les ploucs et les porteurs d'étoiles 10
Encaissement 5,
Moral 2 (à 0 ils se rendent)

Équipement : six-coups Dégâts 4, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2, Munitions /_/_/_/
Adversité : 1

Zombye tokyoïte avec des dents et des crocs partout
Grogner pour faire peur 10,
Dévorner les innocents 10
Encaissement 6,

Moral 5 (à 0 ils tombent en morceaux)
Équipement : Griffes et crocs sales Dégâts 3, 1 AV : Dégâts +2
Adversité : 0

Orc sombre à la recherche de tête à trancher
Air méchant 10, Hache ébréchée 10, Se faire obéir des plus faibles 9
Résistance 6,
Moral 4 (à 0 ils tombent à genoux et attendent la mort en regardant leur adversaire dans les yeux)
Équipement : Hache épaisse et lourde Dégâts 4, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV Dégâts +2
Adversité : 2

ALLER PLUS LOIN

YxY-Apéro est prévu pour faire des parties courtes et unitaires.

Les personnages n'ont pas la possibilité de progresser, ou d'apprendre de nouvelles compétences.

Chaque aventure prévues pour être jouée avec ce système contiendra des personnages pré-déterminés ainsi qu'un paragraphe sur la création de personnage si vous souhaitez plus de variété.

Les univers de jeu sont beaucoup plus complets. Ils présentent d'autres domaines, des règles spécifiques sur la création de personnages, l'expérience, des équipements, des effets spéciaux supplémentaires et bien d'autres choses.

Le premier univers est bien sûr Yuri cross Yureï !

YxY est une boîte à outil, un système de règle simple adaptable à beaucoup d'univers.

Le cœur repose sur un nombre réduit de concepts.

Des domaines pour définir un personnage

Ces domaines peuvent être extrêmement réduits. Un personnage peut ainsi être défini par exemple par trois domaines très larges, Physique, Mental, Social. Ou même deux Physique, Mental si on veut encore épurer. Cela fonctionne bien si on s'adresse à un public peu intéressé par les règles et qui se fait déjà une idée de ce qu'il veut jouer. A l'inverse, pour une campagne au long cours, où les personnages doivent être très différents, on peut allonger la liste. Gérer chaque compétence comme un domaine, Médecine, Crochetage, Fouille, tout peut être un domaine. Le jet de dé et le fonctionnement global reste le même. Rien n'empêche de créer des domaines étranges recouvrant un spectre très large de compétence. Pour un univers se passant en enfer, les personnages sont définis par Souffrance, Folie, Égoïsme etc. Le plus important dans ce cas est de bien comprendre et de bien faire comprendre aux autres ce que recouvre tel ou tel domaine.

Le moral pour gérer son énergie

Le moral est la jauge à tout faire. Elle compte les points de vie des autres jeux, mais aussi l'énergie mentale, la santé psychique, et toute ces sortes de choses. Elle est sensée varier beaucoup et son principal intérêt vient de sa récupération. Tout ce qui peut avoir un intérêt narratif, une scène où les personnages se détendent, discutent, ou autre peut faire l'objet d'une récupération. Ce fonctionnement permet d'autoriser une grande liberté d'action. Chaque joueuse pouvant proposer sa propre manière de récupérer.

Une réserve pour agir

Cette réserve contient des points d'avantage que la joueuse peut utiliser comme elle le souhaite. C'est un outil de gestion de chance, de lissage. Il sert aussi de récompense instantanée et donne à la joueuse la possibilité de faire des choix tactiques.

En fonction des univers il peut y avoir une ou plusieurs réserve, chacune fonctionnant différemment, par exemple en n'étant utilisable que dans tel ou tel cas, ou avec une récupération différente. Par exemple, en YxY, la réserve se remplit en faisant des 6 ou en faisant des préparation en combat. Dans un univers post-apocalyptique où les personnages possèdent une mémoire génétique liée aux rêves, la réserve porte le nom de Réminiscence, et se reconstitue automatiquement après chaque nuit de sommeil où le personnage a pu rêver. Dans un univers médiéval-fantastique, les personnages disposent d'une réserve martiale, magique et d'aventure, chacune avec une utilisation et une récupération différente. La réserve est un excellent moyen de typer un univers.

L'équipement est important

Il donne des bonus, où permet l'utilisation de la réserve. Le plus souvent il s'agit d'arme ou d'armure mais n'importe quel objet peut se voir doter d'une capacité à activer le rendant plus puissant. Cela permet à la joueuse d'aller chercher des avantages pour être plus efficace, donc de créer du jeu.

Toutes les autres règles sont superflues et n'existent que pour représenter une idée qu'on se fait d'un univers. Dans du médiéval-fantastique, on mettra un système de niveau avec des progressions énormes, dans de l'action il faudra des réserves qui bougent beaucoup et des règles pour se débarrasser rapidement de l'opposition, dans du western on fera du duel etc.

Merci de votre intérêt pour ce jeu, et restez en ligne pour les nouveautés d'YxY !

Yannick « Orlanth » Polchetti
www.memoiresecondaire.fr

Version 1.3.2

Changelog

- Simplification de la préparation et entraide.
- Détail des règles de soins et de récupération de moral.

Version 1.3

Changelog

- Suppression de la différence entre CE et avantages. Dorénavant, seuls existent les avantages.
- Modification de l'échec critique qui devient un revers de fortune, plus simple à gérer.
- Les avantages ne permettent plus d'augmenter la résistance.
- Ajout des boucliers.
- Simplification de style pour quelques paragraphes.
- Ajout de numéro de page en bas de page.