YURI X YUREI
LE REPLAY

Bienvenu-e-s dans l'univers de Yurei X Yuri (aka YxY).

Le document que vous avez sous les yeux s'appelle un replay.

Oui mais YxY c'est quoi ?

Dans un futur proche, un virus se répand au Japon, transformant tous les individus de sexe masculin en Yurei, des monstres cannibales proches des zombies. Les femmes sont mystérieusement immunisées mais doivent tout de même faire face à leurs proches et amis transformés en morts-vivants. Très rapidement, le dernier mâle succombe. Face à des millions de yurei, les femmes n'ont d'autres choix que de se regrouper pour fuir ou faire face. Le combat semble perdu d'avance mais, quelques années plus tard, il existe encore des dizaines de milliers de survivantes réparties dans tout le pays. Aucune ne sait vraiment ce qui se passe dans le reste du monde. Celles qui ont essayé de sortir du Japon n'ont plus jamais donné signe de vie et, si certains étrangers ont réussi à s'introduire dans le pays, ils ne se sont pas faits connaître.

Au fil du temps, des communautés ont réussi à se mettre en place, imitant tant bien que mal ce que l'on appelait autrefois la civilisation. Alors que les récits classiques sur les yurei empruntent plus à l'horreur et au désespoir, l'essentiel est ici la survie et l'organisation de groupes de survivantes dans un monde post-apocalyptique

Ok d'accord mais un replay c'est quoi ?

Un replay c'est un compte-rendu de partie de jeu de rôle. Le format est très populaire au Japon, à tel point que parfois le replay est plus populaire que le jeu lui-même. Ce format permet non seulement de montrer comment se déroule une partie mais aussi, de façon assez didactique, de faire la démonstration du système de jeu.

Crédits

Matthieu « Myrkvid » Destephe, Laurent « Bob Darko » Devernay aka « j'ai quitté le groupe avant qu'il soit populaire », Yannick « Orlanth » Polchetti.

Contact

Facebook : https://www.facebook.com/YurixYurei

Voici tout d'abord nos deux protagonistes : Yuko et Nemesis.

Yuko chasseuse de monstre 24 ans

Ancienne étudiante en sport, option danse, elle se destinait à une carrière d'entraineur sportif avant l'infection généralisée. Elle était à l'université et a juste eu le temps d'attraper un arc d'entrainement et une douzaine de flèches avant de s'enfuir, défenestrant u passage le professeur principal. Quelques jours plus tard, elle rencontra Nemesis, une jeune fille au regard éteint, une taiseuse qui ne se livre pas facilement, qui lui a promis de l'aider à sortir de la ville et rejoindre ses amis.

Nom Yuko Rôle Chasseuse de monstre
Description
24 ans. Plutôt grande et fine, allure sportive, cheveux noirs attachés en queue de cheval. Si possible s'habille avec des marques célèbres.

DOMAINES	VALEUR
Animaux	
Athlétisme	+2
Autorité	
Détermination	+1
Éducation	
Intrusion	
Perception	+1
Persuasion	
Pilotage	
Mécanique	
Médecine	+1
Mêlée	
Survie	
Tir	+1
Vigueur	+2

Encaissement
Vêtements légers 7
Moral
Avantages
Spécialités
Agilité
Capacité spéciale
Tir mortel
(1 AV : Dégâts +2)
Equipement
Arc D4, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2, Munitions 7. Objet fétiche
12 Flèches en carbone (récupérables sauf si la commandante dépense 1 AV, auquel cas, la flèche est perdue ou cassée).
Barre de fer (arme de fortune) D3, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2 (Fragile 2 AV : Arme cassée ou perdue)
Relations
Nemesis compte beaucoup pour moi, nous pourrions devenir amies 2

Nemesis, récupératrice 19 ans

Pour Kumiko, qui se fait appeler Nemesis depuis l'infection, le monde n'a pas tellement changé. Dans la rue depuis ses 11 ans, elle a passé sa vie à esquiver les problèmes, parfois par la violence, souvent par la fuite et la manipulation. Elle sait néanmoins que rester seule face aux Yurei est un danger plus grand que celui auquel elle est habituée et que Yuko pourra lui apporter une aide significative. Ou servir de repas pendant qu'elle s'enfuira.

Nom Nemesis Rôle Récupératrice
Description
19 ans, pas très grande, visage marqué, boutons et cicatrices, yeux enfoncés dans leurs orbites, regarde par en dessous. Habillée avec ce qu'elle trouve. Privilégie l'efficacité et la survie à toute autre considération.

DOMAINES	VALEUR
Animaux	
Athlétisme	+1
Autorité	
Détermination	
Éducation	
Intrusion	+2
Perception	+2
Persuasion	
Pilotage	
Mécanique	+1
Médecine	
Mêlée	+1
Survie	+1
Tir	
Vigueur	

Encaissement
Vêtements épais : 8
Moral
Avantages
Spécialités
Survie en ville
Capacité spéciale
L'oeil de Hunshichi
Equipement
Veste en cuir un peu trop grande renforcée par des couches de papier. (Vêtements épais Protection +1)
Couteau pliant D3, 1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2 (Fragile 2 AV : arme cassée ou perdue)
Paire de jumelles volée à un militaire, petite, facilement dissimulable et puissante. Objet fétiche.
Relations
Yuko est sympa et un peu gourde mais utile 2

La partie a déjà débuté il y a quelques minutes. La commandante pose la situation.

Commandante (C.) : Yuko et Nemesis, vous vous trouvez en périphérie de Fukuoka. Cela fait maintenant plusieurs jours que vous errez de maison en maison, vous réfugiant où vous pouvez, des Yurei trainant ici et là dans les rues. Vous n'avez pas trouvé de véhicules et la nourriture commence à manquer. Nemesis, tu arrives parfois à trouver refuge sur un toit, ce qui vous permet de passer la nuit en sécurité.

Hier soir, vers 23h, ta radio s'est mise à crachoter un message d'alerte entre deux chansons pop. Tu n'as pas tout compris, mais il semblerait qu'un groupe de survivantes se soit constitué avec du matériel, mais tu ne sais pas où. Elles ont dit qu'elles attendraient encore deux jours puis qu'elles partiraient si aucune survivante ne se présentait d'ici là.

Votre seul espoir est de rejoindre la tour radio pour augmenter la puissance du signal et pouvoir communiquer afin de connaitre leur position.

Les joueuses interviennent et décrivent ce qu'elles font.

Nemesis (N.) : Nous tentons de nous rapprocher du centre de la ville, sans passer par les rues principales, en longeant les murs sans faire de bruit.

Yuko (Y.) : Je suis prête à toute éventualité, j'ai mon arc et je tiens une flèche prête au cas où. Nemesis passe souvent devant tandis que je la couvre et elle fait de même lorsque je la rejoins.

C. : Après environ une heure de marche pendant laquelle vous avez réussi à esquiver un petit nombre de Yurei errants, vous arrivez en vue d'une place assez grande d'où partent trois avenues. Dans les rues s'entassent des dizaines de carcasses de voitures accidentés, formant un entrelacs serré de métal.

Y. : Les gens ont paniqué et ont tentés de s'enfuir sans ordre.

C. : Parfois, un grognement vous parvient d'une épave voisine, ou encore les soubresauts d'un corps sectionné vous surprennent. Vous ne savez pas combien de personnes sont coincées là, transformée en Yurei.

Alors que vous approchez, lancez-moi un jet de Perception.

La commandante choisit une difficulté de 9 mais ne l'indique pas aux joueuses. Il n'y a pas forcément de danger imminent mais si elles réussissent, elles obtiendront peut-être des informations supplémentaires.

Y. : Je fais évidemment bien attention hein ! J'ai mon arc de prêt, et si le moindre Yurei se pointe, je lui tire dessus. Bon, Perception, j'ai +1. Je lance 2d6. 8 ! Je ne sais pas si cela va suffire.

Yuko peut lancer 2d6+1 ou 3d6 et . Elle lance 2d6+1, obtient 3 et 4, pour un total de 7 auquel elle ajoute +1. deux dés de son choix.

Nemesis : Elle prend silencieusement 3 dés, les lance et dit : 11 en regardant la commandante d'un air interrogateur.

Nemesis a Perception +2. Elle peut lancer 2d6+2, 3d6+1 ou 4d6. Choisissant la sécurité elle lancer 3d6, obtient 2, 4 et 6. Elle garde les deux meilleurs pour un total de 10 auquel elle ajoute +1.

C. : Yuko, tu ne vois rien de particulier mais Nemesis, tu entends au loin des grognements bien plus fort. Il semblerait qu'un groupe de Yurei, peut-être une douzaine, soit en train de se diriger vers vous, en provenant d'une avenue à une trentaine de mètre de vous. Tiens aussi, tu as obtenu un 6, voici un avantage.

La commandante donne un avantage à la joueuse de Nemesis, sous la forme d'un jeton.

N. : D'un geste, j'intime l'ordre à Yuko de se taire, puis je me dirige vers l'entrée d'un bâtiment voisin, si possible à plusieurs étages.

Y. : Heu, je la suis. J'ai mon arc hein !

N. : Yuko, ils sont bien trop nombreux. Passons par les batiments, je suis sur qu'on peut rejoindre la radio par là.

C. : En effet, les bâtiments ici ont plusieurs étages, ce sont principalement des bureaux. Vous entrez rapidement dans ce qui ressemble à une banque.

Y. : Je cherche une porte de sortie.

C. : Assez rapidement, vous voyez à l'arrière une porte à côté de l'ascenseur. Il n'y a plus d'électricité et la porte a l'air fermée.

N. : j'écoute à la porte.

C. : tu entends des grattements étouffés.

Nemesis ayant une haute valeur de Perception et ayant spécifié qu'elle écoutait à la porte, la commandante lui donne l'information sans faire de jet : il y a bien un Yurei caché derrière !

N. : Je me mets sur le côté de la porte tandis que Yuko se met en face avec son arc. Je compte jusqu'à trois et je l'ouvre d'un coup.

C. : D'accord. Au moment où la porte s'ouvre, un Yurei habillé en costume noir surgit l'air surpris. Dans les escaliers derrière vous entrapercevez des morceaux de corps. Certains bougent encore !

Y. : Je lui tire dessus, j'avais visé hein !

C. : oui, tu peux faire ton jet de Tir. Avec votre préparation, tu peux ajouter ta Perception en avantage.

Le temps qu'elles ont pu prendre pour se préparer est une justification suffisante pour autoriser la joueuse à ajouter à son jet un nombre d'avantage égal à la valeur d'un autre domaine.

Elle décide de lancer 2d6+1 pour son Tir et obtient 3 et 5 pour un total final de 9. La difficulté choisie par la commandante étant de 8 (correspondant à la compétence du Yurei Dévorer les innocents), c'est une réussite.

C. : Tu touches le Yurei. Les dégâts de ton arc sont de 4 ce qui est suffisant pour l'abattre.

L'encaissement d'un Yurei simple est de 4, une flèche suffit à le tuer.

Y. : Super ! Y'en a d'autres ?

C. : A priori c'est le seul qui avait l'air encore debout. Mais dans l'escalier vous voyez des morceaux de cadavres à moitié dévorés, encore frétillants.

N. : Je détourne le regard et monte rapidement les escaliers.

C. : Au moment où vous arrivez au deuxième étage, un des morceaux de cadavres se lève comme un diable et se jette sur vous.

C'est un dormeur, un yurei rusé capable de ne pas bouger pendant des heures et d'attaquer ses proies par surprise. La commandante décide que le dormeur attaque Yuko qui ferme la marche.

Yuko, tu es surprise par cette attaque, que fais-tu ?

Y. : Je lui coince mon arc entre les dents !

C. : Bien, c'est un jet de Mêlée.

Y. : Mince, j'ai pas Mêlée. 6 et 3, 9 ! C'est bien non ?

La difficulté pour esquiver la première attaque d'un dormeur est de 10 (voir page XXX), c'est malheureusement un échec, mais le 6 lui permet d'obtenir immédiatement un avantage.

C. : Tu rates mais tu gagnes quand même un avantage. Si tu le dépenses, l'attaque est évitée.

Y. : Oui je fais ça !

L'avantage donne un bonus de +1 au jet de dés et peut être dépensé n'importe quand. Le résultat final est donc de 10.

C. : Tu coinces ton arc entre ses dents mais une partie de sa mâchoire se décroche tandis qu'il cherche à t'agripper et te déchirer la peau avec ses griffes.

N. : Je peux agir ?

C. : La surprise est passée, à vous de jouer.

N. : Comme on est dans un espace étroit, je suppose que ça va être compliqué de combattre. Je tente de lui tenir la tête pour aider Yuko à lui briser complètement la mâchoire en tournant l'arc comme un levier.

Y. : Oui bonne idée, je tourne pour lui faire éclater le visage.

C. : Bien, c'est un jet de Mêlée toujours mais tu peux ajouter aussi le domaine Mêlée de Nemesis. Quant à toi, si tu dépenses un point de Moral, tu peux ajouter Vigueur.

Yuko doit justifier d'une bonne description ou d'une idée particulière pour ajouter un domaine. Comme elle ne fait que suivre l'idée de Nemesis, en dernier recours, elle peut dépenser un point de Moral.

Y. : J'hésite. Il a l'air gros ?

C. : Dépêche-toi de décider sinon j'accélère l'action, un gros Yurei est en train d'essayer de te dévorer pendant que tu te poses des questions !

Y. : Bon, d'accord. Je dépense ! Ah, mais qu'est-ce que c'est que ce jet ! 2 et 1. Bon 3, si j'ajoute +1 grâce à Némésis, et +2 grâce à ma vigueur, cela fait 6, c'est pas assez j'imagine.

C. : Malheureusement non, il se dégage de ton étreinte et se jette sur toi, te projetant à la renverse dans les escaliers. Le choc est amorti par les cadavres sur lesquels tu tombes mais des éclats d'os et du sang infecté te coule sur le visage. Tu perds un point de Moral et à cause de ton jet, je prends un avantage pour moi.

Les dégâts du dormeur sont de 3 ce qui ne dépasse pas l'encaissement de Yuko. Elle perd simplement un point de Moral. Si elle arrive à 0, elle sera neutralisée.

Lors du jet de dé, Yuko a obtenu un 1. Dans ce cas, la commandante prend un avantage qu'elle dépensera lorsqu'elle le souhaitera pour activer un effet spécial d'un de ses monstres.

Y. : Il ne m'en reste que trois !

C. : Que faites-vous ?

N. : Bon il est de dos par rapport à moi, en contrebas et ne s'occupe pas de ce que je fais. J'attrape mon couteau pliant et je tente de bien tenir la tête de ce monstre qui doit être fragilisée par, heu, la mort, tout en appuyant mon genou sur son dos et je lui tranche tout net

Y. : Moi je tente de le repousser de toutes mes forces pour faciliter la tâche de Nemesis tout en essayant de ne pas avaler de sang contaminé.

C. : Nemesis tu peux faire un jet de Mêlée et ajouter Athlétisme.

N. : Je peux pas utiliser Perception ?

C. : Non ta description et le contexte font que c'est plus ton agilité qui joue. Tu peux ajouter aussi la Vigueur de Yuko.

N. : Je veux être sûre de le tuer net, il me faut des avantages. Je vais lancer 3d6. Ouais ! 1,6, et 6. Ça fait 12, je suppose que ça passe ?

C. : oui, du coup je récupère un avantage, et toi deux.

La commandante récupère au maximum un avantage par jet de dé, mais cela fonctionne même si le dé de la joueuse n'est pas conservé.

N. : D'accord. Donc, je fais 3 de dégâts avec mon couteau. Avec les avantages de Vigueur, j'active deux fois l'effet spécial Dégâts +2 pour un total de 7, et avec mon avantage d'Athlétisme je fais un point de dégâts en plus. 8, c'est bon ?

C. : Ça fonctionne, grâce à la force physique de Yuko qui maintenant le monstre en place, tu égorges complètement le Yurei et détache sa tête de son corps qui s'effondre au bas des escaliers. Sa langue pendouille mollement hors de sa mâchoire brisée.

N. : Est-ce que je peux conserver la tête en trophée ?

C. : C'est un peu gros à transporter, et sans doute dangereux, mais tu peux récupérer la langue. Si tu dépenses tes deux avantages, ça créera un trophée d'un point.

N. : Hmmm non, je jette la tête négligemment et tend la main à Yuko pour l'aider à se relever.

C'était un petit combat mais avec du danger et Nemesis aurait pu créer un trophée (voir page XXX). Néanmoins elle préfère conserver ses deux avantages pour la suite des évènements.

Y. : Merci, merci, merci ! Tu. Tu m'as sauvé la vie !

N. : Encore une fois, oui. On y va ?

Y. : Attends Nemesis. Je. Je n'avais pas encore eu l'occasion de le dire.

N. : Yuko, ce n'est pas vraiment le moment tu ne crois pas ?

Y. : Oui. Oui bien sûr, sortons de là d'abord.

C. : Vous finissez rapidement par arriver à la dernière porte, celle qui mène sur le toit.

N. : On l'ouvre en faisant attention bien sûr.

C. : Pas de problème. Elle grince un peu mais il n'y a pas de Yurei.

Y. : J'ai récupéré mon arc hein ?

C. : Oui, c'est bon. C'est un objet fétiche, même si tu ne me dis rien, je considère qu'il est toujours avec toi. Il ne peut pas être perdu. Depuis le toit, vous voyez à deux bâtiments de là celui de la radio. Mais sauter l'espace entre les deux rebords risque d'être compliqué. Le saut est de plusieurs mètres ! Vous évaluez la difficulté du jet d'Athlétisme à 11.

Yuko : 11 ? Je peux le faire, j'ai +2 en Athlétisme et +2 en Vigueur. Je peux m'en servir si je fais une course d'élan d'abord ?

C. : Oui, ce serait faisable mais Nemesis n'a pas ton physique.

Y. : Et si je la lance ?

N. : Hein ? Non.

Y. : Bon. D'accord.

C. : Cela dit, il y a une grosse antenne satellite. Si vous la faites tomber entre les deux bâtiments, cela vous aidera surement.

N. : Bon, on fait ça. J'ai Mécanique, je déboulonne l'engin.

Y. : Moi, j'y connais rien, je peux même pas t'aider. Allez, je l'encourage quand même !

C. : Tu n'as aucun outil pour cela. Et ton couteau n'est pas assez solide.

N. : Est-ce qu'il n'y aurai pas un endroit pour ranger ses outils sur le toit, peut-être un technicien qui serait mort ici et aurait laissé tomber un tournevis ou une clé.

C. : Heu non pas vraiment.

N. : Bon, je cherche vraiment, je suis sûre de trouver quelque chose. J'ai l'œil de Hanshishi.

C. : Ah, là c'est autre chose. Ok, pour un avantage tu trouves un outil un peu abîmé qui te permet de faire un jet de Mécanique pour démonter l'antenne ou au moins arriver à la renverser.

L'œil de Hanshishi est la capacité spéciale des récupératrices. Elle permet d'obtenir n'importe quel objet en dépensant des avantages, mais pour un temps réduit. La commandante ne veut pas bloquer l'action, et autorise le jet de Mécanique pour un coût faible.

N. : voilà mon avantage. Bien, je prends un peu de temps pour observer le travail à faire. Mon jet de Mécanique est de 8, pas de 6 ni de 1, ça passe ?

C. : Oui, tu mets à peu près une heure. Normalement la difficulté était de 9, tu peux ajouter par exemple Perception pour voir rapidement les pièces les plus fragiles.

N. : Du coup, j'ai 2 en Perception et je ne dois dépenser qu'un avantage pour arriver à 9. Je peux dépenser le dernier avantage pour gagner du temps ?

Plus vite on avance, plus on a de chances de trouver les autres.

C. : Non pas vraiment, c'est le fait d'avoir pris du temps qui t'a donné ce bonus. Mais je te propose la chose suivante. L'antenne s'effondre entre les deux bâtiments, formant une passerelle un peu branlante mais suffisante pour arriver de l'autre côté sans jet de dé.

N. : Super !

C. : vous entrez dans le bâtiment qui semble être le seul du coin à avoir encore de l'électricité. C'est sans doute pour ça que la radio émet toujours. Vous tombez rapidement sur l'émetteur qui est relié à un ordinateur jouant en boucle la même playlist depuis des semaines. Il n'y a pas âme qui vive à l'étage mais même de là où vous êtes, vous entendez les Yurei se masser sur la place quelques étages plus bas. Vous ne comprenez pas ce qui les fait bouger maintenant, et pourquoi ils se rassemblent si nombreux.

Y. : S'il y a une fenêtre à cet étage, je regarde pour comprendre la situation.

N. : Il ne vaut mieux pas nous séparer mais s'il n'y a personne à l'étage je me mets à travailler sur l'émetteur. Je voudrais pouvoir le régler pour récupérer le signal faible des survivantes et l'augmenter. C'est possible ?

C. : Oui, mais cela va prendre du temps, probablement plusieurs heures. Même s'il reste de l'électricité, il y a des équipements en panne et tu n'y connais pas grand-chose. Il t'aurait fallu une spécialité en Mécanique ou Éducation par exemple.

N. : D'accord, je comprends. J'essaie quand même, tant pis on n'a pas le choix. Je passe mes jumelles à Yuko si ça peut l'aider.

C. : D'accord. Pendant ce temps Yuko, tu vois que les Yurei sont de plus en plus nombreux. Tellement qu'au bout d'un moment tu ne peux plus les compter. Ils sont peut-être des centaines à affluer vers la place. Et étrangement ils ont l'air de s'approcher de la radio. Grâce aux jumelles, tu peux voir qu'il y en vient encore de plus loin. Ça n'a pas l'air de vouloir s'arrêter. Comme si toute la ville s'était donnée rendez-vous.

Y. : Heu d'accord, mais on ne risque rien hein ?

C. : Et bien pour l'instant vous êtes sauves, mais vous n'avez aucun moyen de repartir facilement. Lorsque tu comprends cela, fais un jet de Détermination contre 9.

Y. : Ah mince, c'est si désespéré que ça ? Bon, je lance 3d6. 2, 4 et 6. Ça fait 10 et 1 avantage !

C. : En effet, plus déterminée que jamais, tu ne te laisses pas abattre et ton optimisme te fait penser qu'il y a toujours une solution. Tu en sors même renforcée.

Y. : Oui, hihi, j'ai toujours été comme ça. Heu, pour éviter la panique, je n'en parle pas à Nemesis. Je ne voudrais qu'elle prenne peur.

N. : Merci Yuko, comme ça je peux travailler sereinement.

Y. : De rien. On a un peu de temps Commandante ?

C. : Oui, au moins quelques heures. Je vois où tu veux en venir.

Yuko profite du temps long pour proposer une scène intime.

Y. : Bon. Nemesis. Voilà. Ça fait quelque temps qu'on voyage ensemble maintenant. Et tu m'as encore sauvé la vie cette fois dans l'escalier.

N. : Je ne dis rien, je me concentre sur mon travail l'air détachée, mais j'écoute avec attention.

Y. : Nous ne sommes plus que deux aujourd'hui. Même si nous retrouvons les autres survivantes, qui sait ce qui pourra arriver. Depuis l'infection, tu es la première et la seule sur qui j'ai pu compter.

N. : Je ne dis rien, je baisse la tête.

C. : A quoi tu penses lorsqu'elle te dit ça.

N. : Je suis et j'ai toujours été seule, personne ne m'a jamais aidé lorsque j'étais dans la rue, et il a fallu la fin du monde pour qu'une fille comme elle, bien née, bien élevée, daigne jeter un œil sur une fille comme moi. Est-ce qu'elle aurait agi de même sans les Yurei ? Je me méfie toujours, ces filles là sont opportunistes et frivoles.

Y. : Voilà, j'aurais voulu savoir si tu voulais être mon amie.

N. : Je ne dis rien.

Y. : J'enlève mon hoodie avec le logo de mon école et je le regarde longuement. Voilà Nemesis, je sais ce que tu penses des filles comme moi, et tu as probablement raison. Mais je crois qu'on peut changer. Je crois que je peux changer. Je ne suis plus comme avant. Alors. Je me lève avec le hoodie, je le regarde encore une fois et je le lâche par la fenêtre dans les Yurei.

N. : Je lève la tête et je lui souris.

C. : Ok, est-ce que cette scène vous a fait changer ?

N. : Oui je pense. J'ai vu que pour elle c'est un effort symbolique. Je modifie ma relation en J'apprécie les efforts de Yuko envers moi à 2.

Y. : Moi, si c'est possible, je garde la même relation, Nemesis compte beaucoup pour moi, mais je la passe à 3.

A la fin d'une scène intime, il est possible de modifier soit la valeur de la relation d'un point en plus ou en moins,

soit la description de cette relation. De plus, modifier d'une quelconque manière une relation est un des moyens de gagner de l'expérience en fin de partie.

C. : Au bout de quelques heures tu finis par faire fonctionner la radio comme tu le souhaites. Pas besoin de jet de dé.

C'est une action majeure de la partie sans quoi elle ne pourrait pas vraiment avancer. La commandante estime que l'action fonctionne sans être parfaite mais ne veut pas risquer un échec à cause d'un mauvais jet de dé.

Il est à peu près 4h du matin quand tu arrives à régler l'émetteur correctement et à appeler. Quelques instants plus tard, une voix âgée et manifestement excitée te répond.

Elle est heureuse d'entendre qu'il y a encore des survivantes et vous demande de la rejoindre avant le début du jour. Les Yurei se massent aussi aux abords de la ville et ils ne vont pas pouvoir tenir encore longtemps. Ils sont au nord, sur le parking d'un supermarché, à une heure de marche à peu près.

D'un coup, une sirène d'alarme retentit juste au-dessus de vous. Les Yurei s'excitent et commencent à grimper les uns sur les autres, s'accumulant le long du mur en verre de la maison de la radio. Dans les étages vous entendez des courses effrénées, et des cris gutturaux. Des bruits de verre éclatés en contrebas vous indiquent que les monstres ont envahi la place et commencent à remonter les étages !

N. : Je cherche la sortie qui contient probablement le moins de monde. J'ai le domaine Intrusion à +2, ça veut dire que je sais entrer et sortir rapidement d'un lieu non ?

C. : oui, ça peut marcher. La difficulté est de 9.

N. : Je lance 4d6 cette fois, je crois qu'on aura besoin d'avantages. 1,1,5 et 6. 11 ! J'ai bien fait je crois. Je trouve une sortie ?

C. : Tu repères rapidement une sortie de secours qui doit mener à une ruelle à l'arrière du bâtiment. Tu gagnes un avantage et moi aussi.

La commandante gagne un seul avantage quel que soit le nombre de 1 obtenu, même si les dés ne sont pas gardés à la fin.

Vous surgissez rapidement dans la ruelle en claquant la porte derrière vous. Si effectivement il y a moins de monstres, il en reste tout de même trois qui errent entre ce qui ressemblent à un cimetière de vieux robots de nettoyage, des sortes de cubes métalliques auto-guidés avec un aspirateur et un bac à eau et qui parcourt normalement les rues. Il y en a tout un tas, parqués dans la ruelle. Les Yurei se dirigent vers vous dans la ferme intention de vous dévorer.

Y. : Je prends ma barre de fer et je m'en sers pour me protéger. On va perdre trop de temps à les combattre. Je fonce tout droit en agitant mon arme juste pour dégager le passage et pouvoir courir droit vers la sortie.

N. : Je saute sur un des robots pour prendre de la hauteur et je fonce dans la même direction que Yuko.

C. : Yuko, tu peux tenter un jet d'Athlétisme et ajouter Vigueur pour les dégager avec force ou Mêlée si tu te sers de ton arme. Nemesis pour toi c'est Athlétisme.

Y. : Je lance 4d6. 2, 2, 3 et 3. Mais c'est nul ! Ça fait 6. Je vais pas m'en sortir. Est-ce que je peux sacrifier ma barre de fer ? Par exemple, je la plante dans le Yurei et je la lâche au passage.

C. : Oui, je te donne deux avantages pour ça. Ton arme s'enfonce profondément dans le torse du monstre, le repoussant suffisamment pour te faire gagner un peu de temps mais ce n'est pas suffisant pour tuer. Ça te fait maintenant un score de 8.

Il est possible de sacrifier définitivement quelque chose pour obtenir des avantages.

Y. : Et c'est assez ?

C. : Normalement oui, mais ils sont trois, c'est bien plus compliqué. Avec ta Vigueur ça passe tout juste. Mais au dernier moment l'un d'entre eux t'attrape le pied et te fait glisser ! Je dépense 1 avantage pour que ton jet échoue.

La compétence de combat des Yurei est normalement de 8 mais ils sont en meute. La commandante augmente la difficulté d'un point par monstre en plus du premier pour un total de 10. De plus, la commandante dépense 1 avantage pour augmenter arbitrairement la difficulté au dernier moment.

Y. : Hein ! Mais c'est pas sympa !

C. : C'est un monde dur et on peut mourir à tout moment.

N. : Attends, est-ce que je peux l'aider en dépensant des avantages aussi ? Si elle se fait rattraper juste avant de sortir de la ruelle, je saute sur la tête du Yurei pour l'écraser et l'obliger à lâcher Yuko.

C. : Fais déjà ton jet d'Athlétisme.

N. : 2d6+1 pour un résultat de 9 !

C. : Pour toi aussi la difficulté était de 10. La ruelle était étroite et les trois Yurei peuvent vous attaquer l'une ou l'autre indifféremment.

N. : J'ai 3 avantages. J'en dépense un pour réussir, et j'en donne un pour aider Yuko.

C. : Ça marche. Au dernier moment, tu sautes sur le monstre et tu le fais lâcher ton amie. Vous finissez par sortir

de cette ruelle pour arriver dans l'une des avenues. Au milieu de la place tout ce que la ville compte de Yurei s'est rassemblée. Nemesis, si tu dépenses ton dernier avantage je te donne une information.

La commandante se sert du fait que Nemesis possède une haute valeur de Perception pour lui proposer cette petite transaction qu'elle peut tout à fait refuser.

N. : On risque d'en avoir besoin non ?

C. : Par là où vous êtes sortie il n'y a plus de Yurei. Il est probable que vous arriviez à vous enfuir et à rejoindre le supermarché.

N. : Hmmm. Bon d'accord, qu'est-ce que je vois ?

C. : Alors que vous fuyez, tu jettes un dernier regard en arrière et tu vois qu'un monstre encore plus imposant que les autres est juché sur le toit d'un camion. Il faut peut-être deux mètres cinquante de haut et n'a pas l'air aussi excité que les autres. Il est même parfaitement calme. La dernière chose que tu vois avant d'être trop loin, et son visage qui se tourne vers toi et la lueur d'intelligence qui pétille. Fondu au noir.

Il n'y a aucune chance que Nemesis ait pu percevoir une lueur d'intelligence dans un regard à cette distance, mais comme elle aime le style cinématographique, on peut imaginer qu'elle propose cette description pour ajouter de la tension à la scène et des interrogations pour la suite de l'aventure. Comme dans un film ou une série télé, le fondu au noir indique aux joueuses qu'il s'agit sans doute d'une fin de scène importante, peut-être la fin de la partie.

Vous arrivez finalement en vue du supermarché vers 6h du matin mais les survivantes n'ont pas l'air d'être là. Des cadavres du Yurei jonchant le sol indiquent qu'une bataille a dû avoir lieu il y a peu. Vous trouvez aussi deux femmes à moitié dévorées. Sur l'une d'entre elle, vous trouvez une feuille pliée sur laquelle est dessinée un plan représentant la ville et les environs. Un cercle au crayon a été tracé autour d'un lieu dans les montagnes proches. Le pictogramme indique qu'il s'agit un temple situé en haut d'un pic. Vous comprenez qu'il s'agit probablement de leur refuge et qu'il n'y a plus rien à faire ici.

La partie s'arrête ici, au moment où les joueuses se préparent aux deux jours de voyage à pied qui va les mener jusqu'au refuge des survivantes. Les avantages possédés par la commandante ou les joueuses sont remis dans le tas jusqu'à la prochaine fois mais, à moins d'une décision spécifique de la commandante, le moral ne remonte pas et Yuko commencera la prochaine partie déjà diminuée.