



4x4 KIT D'INTRODUCTION

RÈGLES : 4x4-APÉRO

SCÉNARIO : LA CHAIR ET LE FEU

4x4 - APÉRO

Introduction	5
Personnages	5
Description	5
Domaines de compétences	6
Moral	6
Encaissement	6
Système de jeu	7
Jet de dés	7
Jet tactique	7
Avantages	7
Coup de chance	8
Récompense	8
Préparation et entraide	8
Revers de fortune	9
Sacrifice	10
Effets spéciaux	10
Combat	11
Armes	12
Armures	12
Bouclier	12
Santé	13
Neutralisé	13
Soins	13
Moral	14
Personnages non joueurs	15
Figurants	15
Opposition	15
Aller plus loin	17
Journal des versions	18
Version 14	18
Version 1.3.2	18
Version 1.3	18

LA CHAIR ET LE SANG

Introduction	21
Scène 1	21
Mise en scène	21
Personnages	21
Aider Nita, Lancer les dés	22
Scène 2	23
Robots utilitaires	23
Armes	24
Entraide	25
Neutralisé	25
Scène 3	26
Scène 4	27

INTRODUCTION

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

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

Les intentions sont les suivantes :

- 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.

Dans la suite du document, les joueurs seront nommés les joueuses et le meneur de jeu sera la commandante.

Ce kit de démarrage contient le système de jeu, ainsi qu'un scénario complet, avec ses personnages pré-définis et les cartes-objets associés. A part quelques dés à 6 faces classiques, des feuilles de papier et des crayons, c'est tout ce dont vous aurez besoin pour jouer, en une séance, cette introduction au monde de Yuri x Yurei.

Sans plus tarder, commençons.

PERSONNAGES

Les personnages du scénario « *La chair et le sang* », situé à la fin de l'ouvrage, sont déjà définis. Il n'y a rien d'autres à faire que les imprimer ou les recopier pour commencer à jouer.

Les informations suivantes vous permettront de comprendre comment s'articulent les différentes parties de la conception d'un personnage et donne des conseils pour créer vos propres avatars imaginaires.

DESCRIPTION

Tout commence par une courte description, physique, mentale ou autre permettant d'identifier rapidement et grossièrement le personnage.

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, allez chercher des personnages que vous avez déjà vu à la télévision, dans des séries ou des films, changez un ou deux détails, et c'est parti.

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.

En quelques instants, la commandante et les autres joueuses se font une idée du personnage de Miyoko, son apparence, ce qu'elle fait et son caractère. Pas besoin d'en

YXY - APÉRO

faire plus pour le moment, le reste se fera en jeu.

DOMAINES DE COMPÉTENCES

YxY-Apéro ne s'embarrasse pas de listes de compétences précises. Les domaines sont des ensembles qui couvrent normalement tout ce qu'il y a besoin de faire au quotidien. Il sera possible par la suite d'indiquer précisément les points forts d'un personnage.

Les domaines décrits ci-dessous sont valables pour les règles d'YxY-Apéro. Les règles complètes comportent bien plus de domaines.

Les domaines d'YxY-Apéro sont les suivants :

- **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, séduire, 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 supérieur ou égal à cette valeur en une seule fois, il est dit "**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**.

*Un personnage conduit un peu trop vite sur une route mouillée, un chauffard passe en trombe et fait une queue de poisson.
La joueuse doit effectuer un jet de Corps (8)
En cas d'échec 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 et de solides compétences.
12	Action vraiment très difficile, il faudra compter sur les avantages et la préparation.
14+	Action impossible seule sans de très bons domaines, de l'équipement adéquat ou de l'aide.

JETTACTIQUE

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)

*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.*

Le jet tactique est une option de jeu, il est tout à fait possible de s'en passer.

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) ;

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.

COMPTE 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 ENTRAÏDE

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.

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.

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.

Enfin 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).

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'enfuie. 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.

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 tournoyer 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.

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.

Yoshi vient de repousser un Yurei 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 et décide de lancer 3 dés. Elle obtient 5,4 et 1 pour un total de 9. Elle s'enfuit mais, grâce au 1, la meneuse obtient un AV qu'elle pourra utiliser n'importe quand.

SACRIFICE

À 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. À 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.

Yoshi conduit sa voiture vers un pont en train de se relever en espérant avoir pouvoir sauter l'espace qui s'agrandit de 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 Yoshui 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.

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 dégât et d'effets spéciaux activables. Chaque effet spécial n'est activable qu'une seule fois par attaque.

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

Sonné : La cible perd un point de Moral supplémentaire.

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

Arme	Dégâts	Effets spéciaux
Corps à corps	3	3 AV : Sonné
Couteau	3	1 AV : Dégâts +2, 1 AV : Dégâts +2
Épée	4	1 AV : Dégâts +2 1 AV : Dégâts +2
Matraque	3	1 AV : Dégâts +2 2 AV : Sonné
Batte	4	1 AV : Dégâts +2 1 AV : Dégâts +2
Arme à feu (petit calibre)	4	1 AV : Dégâts +2 1 AV : Dégâts +2 Munition : 3
Arme à feu (gros calibre)	5	1 AV : Dégâts +2 1 AV : Dégâts +2 Munition : 3

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

Esquive : L'attaque est complètement évitée.

Protection : La protection augmente de la valeur indiquée.

Gêne : Le personnage subit un malus à toutes ses actions physiques égale à la valeur indiquée.

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.

Armure	Protection	Effets spéciaux
Vêtements simples	0	2 AV : Esquive
Vêtements épais, cuir	1	3 AV : Esquive
Protection lourde 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

• 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	Effets spéciaux
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 1

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

Gêne: Le personnage subit un malus à toutes ses actions physiques égale à 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.

À 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.

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 suivant, 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 un résultat de 9. Il réussit et gagne 1 AV grâce à son 6. 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 représenter 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.

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 plus tard, un autre combat la laisse pantelante. Cette fois elle a bien failli y passer et son équipage n'est pas au mieux de sa forme non plus. 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 violence 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.

PÊTER LES PLOMBES

Un personnage dont le moral arrive à 0 est considéré comme neutralisé. Toutefois, si sa joueuse, en accord avec la meneuse, peut décrire comment le personnage "pète un plomb". Il doit s'agir d'une action dangereuse, stupide, sans avoir particulièrement de logique et qui peut tout-à-fait lui apporter des ennuis, à lui ou à ses compagnons bien sûr.

A l'issue de ce moment, la joueuse peut récupérer du Moral en réussissant 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;
- 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.

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 lors d'une rencontre 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.

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 4

Adversité : 1

Zombye tokyoïte avec des dents et des crocs partout

Grogner pour faire peur 9,

Dévoré les innocents 9

Encaissement 4,

Moral 2 (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 têtes 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 prévue pour être jouée avec ce système contiendra des personnages prédéterminés 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 !

JOURNAL DES VERSIONS

VERSION 1.4

- Diverses corrections de texte et typo
- Ajout de la règle pétage de plomb
- Nouvelle maquette consistante avec le jeu final

VERSION 1.3.2

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

VERSION 1.3

- 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.

Yannick "Orlanth" Polchetti
www.memoiresecontaire.fr



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 mèneuse 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.

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.

PERSONNAGES

C'est le moment de choisir son personnage. Dans YXY, les personnages sont exclusivement des femmes, seules à 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

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 mèneuse 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.

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.

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 (2d6)** 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 8, 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!

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.

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.

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 s'adresse aux survivantes.

- 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.

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 «de fortune». Certains personnages disposent d'armes ou d'objet pouvant faire office d'arme.
- 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.

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.

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 yurei 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 yurei 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 yurei 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.

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

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

ENTRAIDE

Plutôt que de frapper directement, un personnage peut en aider un autre. Il peut par exemple tenter de faire tomber le yurei 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.

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

Yurei

Attaque : morsure ou griffure 8, 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.

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 demandant 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 !

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.

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 d'entre-eux 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 joyeusetés 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 «». 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.

Tout s'emballé ! 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 yurei ?)
- 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'elle accélère. 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, 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 «Darko» Devernay

SCÉNARIO, RÈGLES, MAQUETTE, CARTES
Yannick «Orlanth» Polchetti

RELECTURE, CORRECTIONS ET CONSEILS SCÉNARIO
Sandy Julien

ILLUSTRATIONS ORIGINALES DES PERSONNAGES
Mademoiselle Kalumis (kalumis.fr)

MODÈLE PHOTO
Laurence Tsai



ANNEXES

YUKI CROSS YUKI — LA CHAIR ET LE FEU

KIKO



DOMAINES

CORPS +1
 PERCEPTION +2
 SAVOIR 0
 SOCIAL +1
 VOLONTÉ 0
 X
 COMBAT 0
 ENCAISSEMENT 7
 MORAL 5

DESCRIPTION, NOTES, MATOS

LA TRENTAINE, L'AIR SÉVÈRE, CHEVEUX COURTS, TAILLE MOYENNE, YEUX PERÇANTS ET VOIX AUTORITAIRE. ELLE PARTAIT À L'ENTRAÎNEMENT LORSQUE SON CHIEN A SENTI LA CATASTROPHE ARRIVER. ELLE S'EST RAPIDEMENT PLANQUÉE DANS LA CAVE ET A OUVERT LA VOIE AUX AUTRES. PEU À L'AISE AVEC LES HUMAINS, ELLE PARLE D'UNE MANIÈRE SÈCHE ET DIRECTE. X

EQUIPEMENT

AKITA INU DRESSÉ, VÊTEMENTS ÉPAIS

was was!



YUKI CROSS YUKI — LA CHAIR ET LE FEU

AJU



DOMAINES

CORPS +2
 PERCEPTION 0
 SAVOIR 0
 SOCIAL 0
 VOLONTÉ +1
 X
 COMBAT +1
 ENCAISSEMENT 7
 MORAL 5

DESCRIPTION, NOTES, MATOS

GROSSE BONNE FEMME SOUVENT EN ROBE DE CHAMBRE ET BIGOUARDIS. UN AIR DE BULLDOG RENFRÔGNÉ ET UNE CARRURE DE FOOTBALLEUR AMÉRICAIN. SON MARI ÉTAIT UN YAKUZA. ELLE L'A TUÉ À COUP DE POÈLE EN FONTE PUIS A LEVÉ UN SOURCIL ET S'EST ALLUMÉ UNE CLOPE AVANT DE FOURRE LE FEU À SON CADAVRE. X



EQUIPEMENT

POÈLE EN FONTE, CIGARETTES, BRIQUET



YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

Miyoko



DOMAINES

- CORPS 0
- PERCEPTION 0
- SAVOIR +2
- SOCIAL +1
- VOLONTÉ +1
- X
- COMBAT 0
- ENCAISSEMENT 7
- MORAL 5

DESCRIPTION, NOTES, MATOS

ÉTUDIANTE EN INFORMATIQUE, 19 ANS, DE GROSSES LUNETTES, DES CHEVEUX LONGS EN CHIGNON TENUS PAR UN CRAYON, ELLE AIME LES PELUCHES ROSES ET TOUT CE QUI EST TECHNIQUE. TIMIDE AU DÉBUT, ELLE DÉBORDE D'ENTHOUSIASME QUAND ELLE CONNAIT LES GENS. LE RÉSEAU EST MANIFESTEMENT COUPÉ DANS LE QUARTIER ET SON ORDINATEUR NE LUI EST PAS UTILE DANS CETTE SITUATION TANT QUE LE RELAI DE L'IMMEUBLE, SUR LE TOIT, N'A PAS ÉTÉ RÉPARÉ.

EQUIPEMENT
ORDINATEUR PORTABLE, YES CARD



YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

TANE



DOMAINES

- CORPS +1
- PERCEPTION +1
- SAVOIR 0
- SOCIAL 0
- VOLONTÉ +2
- X
- COMBAT 0
- ENCAISSEMENT 7
- MORAL 5

DESCRIPTION, NOTES, MATOS

ADO SALE AUX CHEVEUX EN BATAILLE SOUS UN HOODIE TROUÉ. SDF, REBELLE À L'AUTORITÉ, ÉCORCHÉE MAIS PAS MÉCHANTE. ELLE VIT DANS LES CAVES DE L'IMMEUBLE DEPUIS QUELQUES JOURS POUR ÉCHAPPER À LA POLICE APRÈS QU'ELLE EUT VOLÉ UN ENGIN DE CHANTIER POUR S'AMUSER.

EQUIPEMENT
KIT DE PROCHETAGE, JOLI COUTEAU



YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

MADAME YASHITA



DOMAINES

- CORPS 0
- PERCEPTION +2
- SAVOIR 0
- SOCIAL +2
- VOLONTÉ 0
- X
- COMBAT 0
- ENCAISSEMENT 7
- MORAL 5

DESCRIPTION, NOTES, MATOS

GARDIENNE DE L'IMMEUBLE, LA CINQUANTAINE, L'AIR DOUX ET TRANQUILLE, C'EST UN PEU LA MAMAN DE TOUT LE MONDE. AU COURANT DE TOUT, ELLE CONNAIT CHAQUE APPARTEMENT ET CHAQUE LOCATAIRE. UN PEU COLLANTE, BAVARDE ET FOULINEUSE ON LUI PARDONNE TOUT TELLEMENT ELLE EST GENTILLE. ELLE NE SAIT PAS OÙ EST SON MARI ET SE FAIT DU SOUCI POUR LUI.

EQUIPEMENT
VIEILLE RADIO SANS PILE

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

TERUNA



DOMAINES

- CORPS 0
- PERCEPTION +2
- SAVOIR 0
- SOCIAL +2
- VOLONTÉ 0
- X
- COMBAT 0
- ENCAISSEMENT 7
- MORAL 5

DESCRIPTION, NOTES, MATOS

JEUNE MAROCAINE D'ENVIRON 25 ANS, ELLE PARLE JAPONAIS AVEC UN ACCENT À COUPER AU COUTEAU. ELLE EST VENUE AU JAPON IL Y A DEUX ANS POUR S'ENTRAÎNER AUX ARTS MARTIAUX AVEC LES MEILLEURS ET DEVENIR CHAMPIONNE. ELLE VIT DE MANIÈRE SPARTIATE, SANS RIEN QUI PUISSE LA DÉRANGER DE SON ENTRAÎNEMENT. ELLE PENSE AVOIR TUÉ SON ANCIEN MAÎTRE AVEC QUI ELLE S'ENTRAÎNAIT EN LE DÉFENESTRANT IL Y A QUELQUES HEURES, PENSANT QU'IL ÉTAIT DEVENU FOU. ELLE NE COMPREND PAS POURQUOI IL L'À ATTAQUÉ ET CELA LA REND EXTRÊMEMENT MALHEUREUSE.

EQUIPEMENT
CORPS À CORPS, COUTEAU DE COMBAT

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

YURI CROSS YUREI — LA CHAIR ET LE FEU

POÊLE EN FONTE



UNE GROSSE POÊLE BIEN LOURDE.

- 1 AV : DÉGÂTS +2
- 2 AV : ASSOMMER

1 4

AKITA INU DRESSÉ



IL S'APPELLE MISHO !

- MORAL :
- ENCAISSEMENT :
 - COMBAT +1
 - PERCEPTION +2

- MORSURE
- 1 AV : DÉGÂTS +2
 - 1 AV : DÉGÂTS +2

4 3

ORDINATEUR PORTABLE



LA PMP ANCIENNE GÉNÉRATION POUVANT SERVIR À ASSOMMER DES GENS, OU À FAIRE DES RECHERCHES SUR INTERNET...

- 2 AV : ASSOMMER

2 3

ZIPPO JAPON



UN BRIQUET PLEIN D'ESSENCE.

PEUT ALLUMER DES CIGARETTES OU METTRE LE FEU...

1 4

CIGARETTES



QUELQUES CIGARETTES DÉFRAÏCHES PERMETTANT DE FAIRE UNE PAUSE BIEN MÉRITÉE.

MUNITION : /-/-/

+1 EN MORAL

1 4

YES CARD



BADGE POUVANT OUVRIER N'IMPORTE QUELLE PORTE OU PROTECTION ÉLECTRONIQUE

SAVOIR (EN MOYENNE ?)

2 4

JOLI COUTEAU

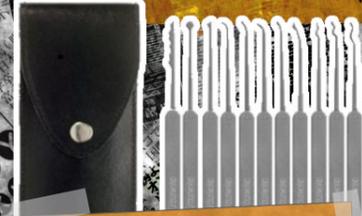


UN COUTEAU DÉCORÉ, PROBABLEMENT UN CADEAU.

- 1 AV : DÉGÂTS +2
- 1 AV : DÉGÂTS +2

1 3

KIT DE CROCHETAGE



UN ENSEMBLE DE LAMES PERMETTANT DE CROCHETER DES SERRURES SIMPLES.

- 1 AV : LE CROCHETAGE NE PREND QUE QUELQUES SECONDES AU LIEU DE QUELQUES MINUTES.
- 1 AV : LE CROCHETAGE NE LAISSE AUCUNE TRACE.

1 4

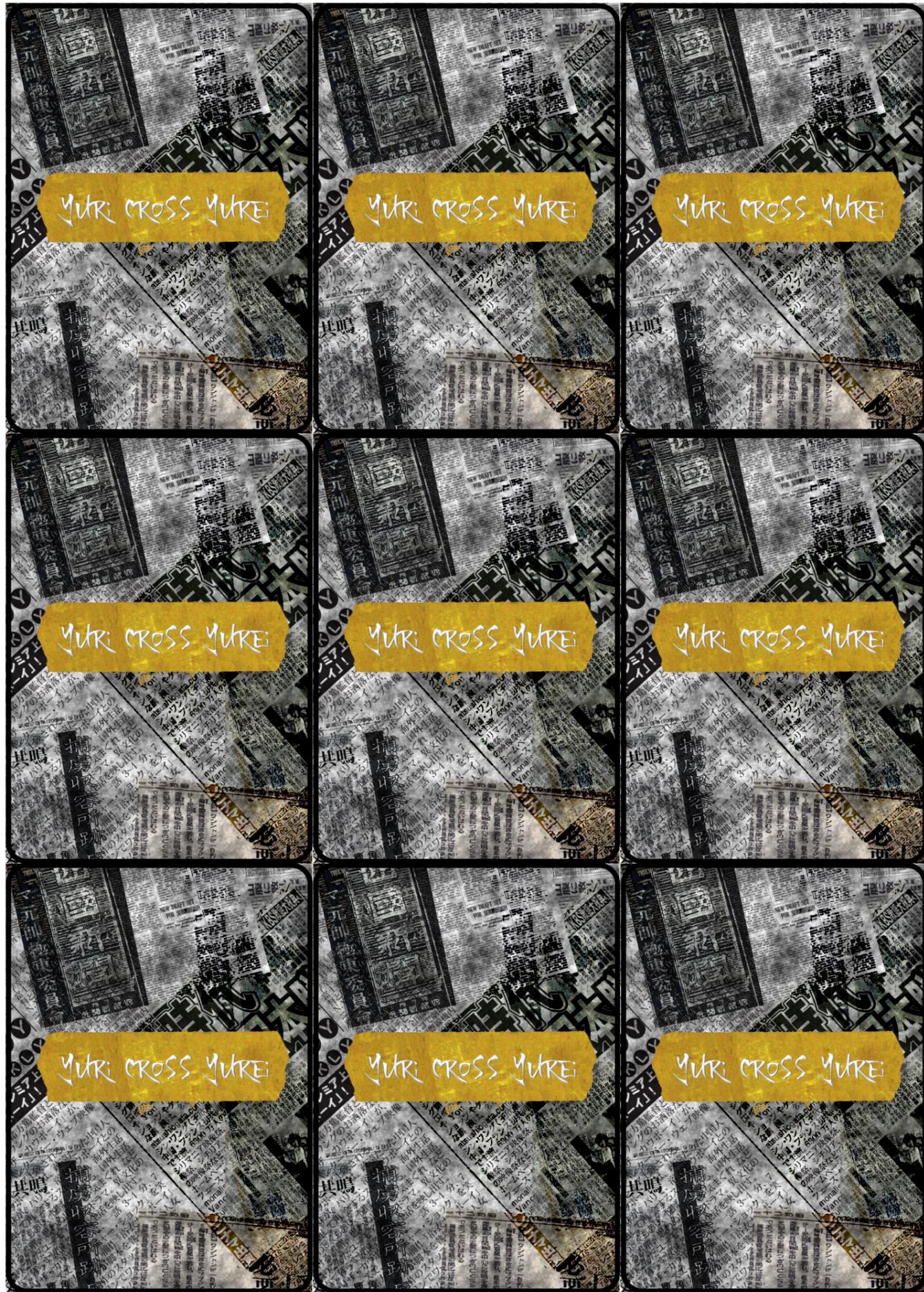
COUTEAU DE COMBAT



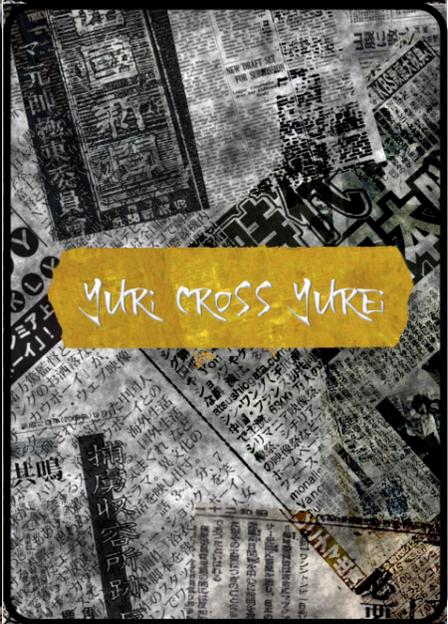
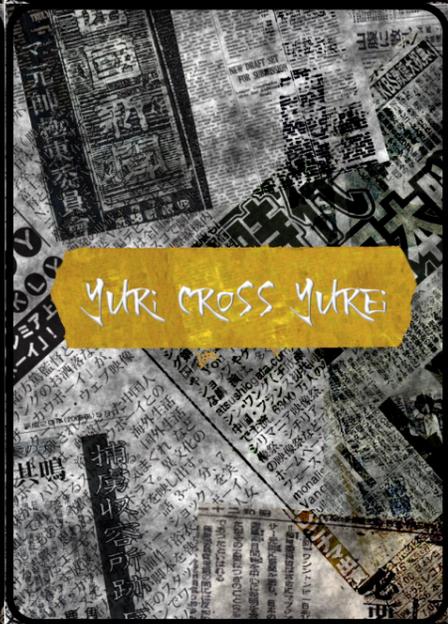
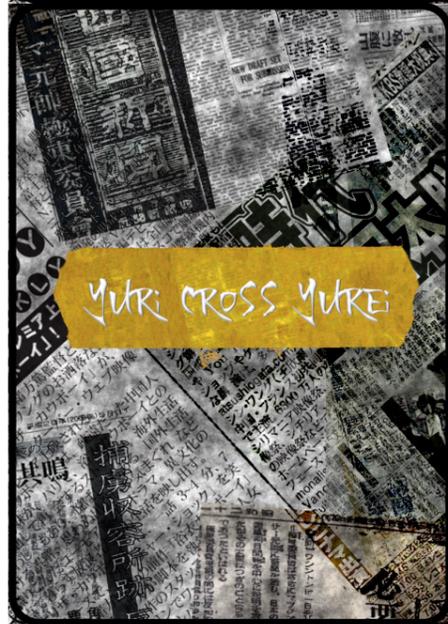
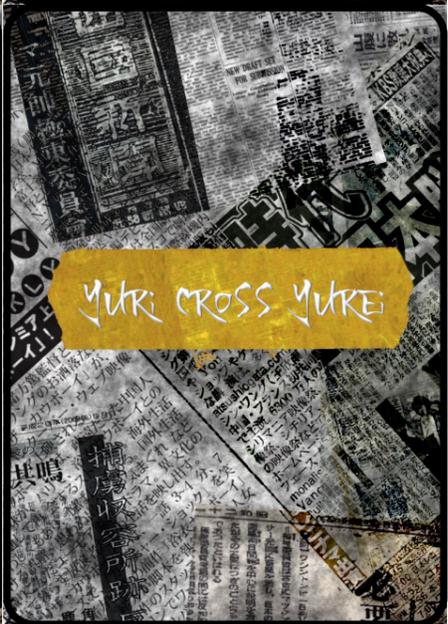
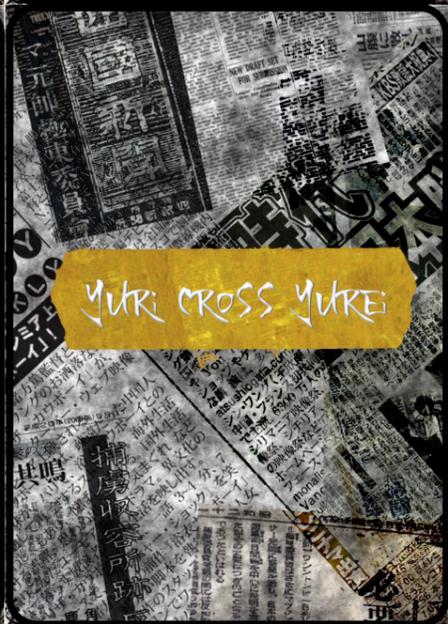
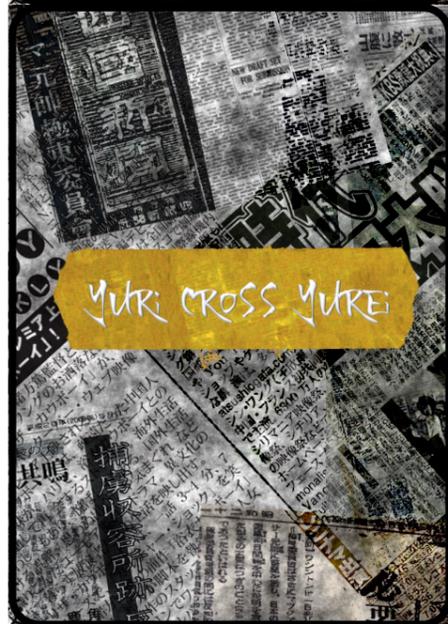
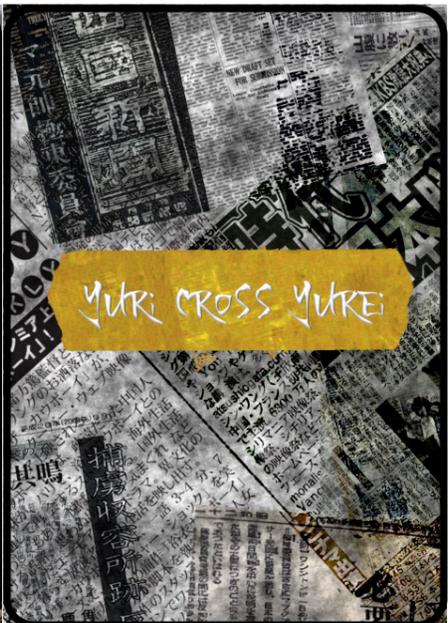
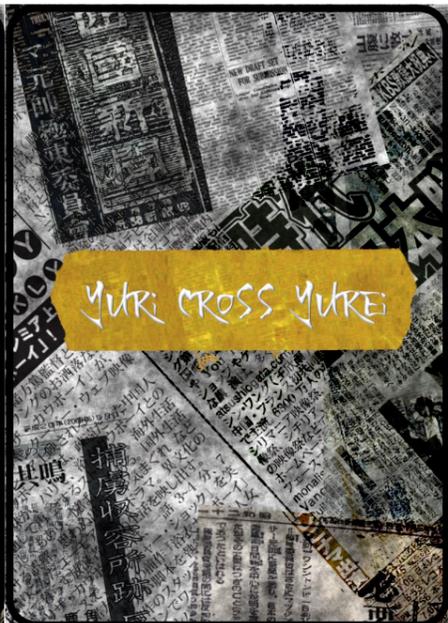
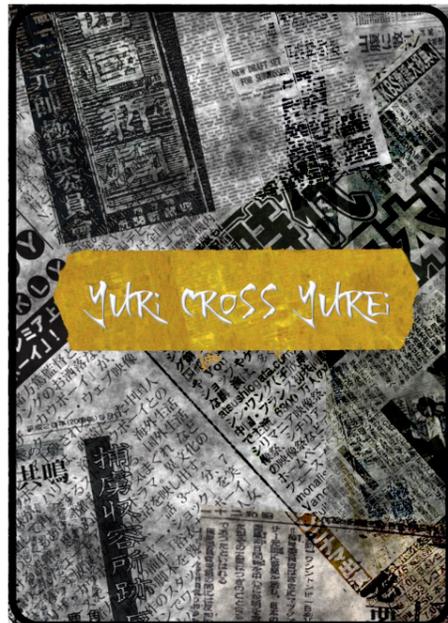
UN ENORME COUTEAU DE COMBAT, PRESQUE UNE ÉPÉE COURTE.

- 1 AV : DÉGÂTS +2
- 1 AV : DÉGÂTS +2

2 4



<h3>VIELLE RADIO</h3>  <p>UNE VIELLE RADIO SANS PILES QUI POURRAIT PERMETTRE D'ECOUTER LES COMMUNICATIONS OFFICIELLES PAR LES ONDES PUISQUE INTERNET NE FONCTIONNE PAS.</p> <p>2</p> <p>4x4-4x4</p> <p>OUTIL</p>	<h3>FUYAU DE PLOMB</h3>  <p>UN BOUT DE METAL SUFFISAMMENT LOURD POUR ETRE UTILISE COMME ARME.</p> <p>1 AV : DEGATS +2</p> <p>1</p> <p>4x4-4x4</p> <p>ARME</p>	<h3>FUYAU DE PLOMB</h3>  <p>UN BOUT DE METAL SUFFISAMMENT LOURD POUR ETRE UTILISE COMME ARME.</p> <p>1 AV : DEGATS +2</p> <p>1</p> <p>4x4-4x4</p> <p>ARME</p>
<h3>FUYAU DE PLOMB</h3>  <p>UN BOUT DE METAL SUFFISAMMENT LOURD POUR ETRE UTILISE COMME ARME.</p> <p>1 AV : DEGATS +2</p> <p>1</p> <p>4x4-4x4</p> <p>ARME</p>	<h3>VETEMENTS EPAIS</h3>  <p>DES VETEMENTS EPAIS, SANS DOUPE RENFORCES POUR SE PROTEGER.</p> <p>3 AV : ESQUIVE ENTIEREMENT UNE ATTAQUE.</p> <p>2</p> <p>4x4-5x5</p> <p>ARME</p>	<h3>VETEMENT NORMAL</h3>  <p>DES VETEMENTS DE TOUS LES JOURS, COSTUME, JEAN, T-SHIRT, JUPE, N'IMPORTE QUEL VETEMENT LEGER.</p> <p>2 AV : ESQUIVE ENTIEREMENT UNE ATTAQUE.</p> <p>1</p> <p>4x4-5x5</p> <p>ARME</p>
<h3>VETEMENT NORMAL</h3>  <p>DES VETEMENTS DE TOUS LES JOURS, COSTUME, JEAN, T-SHIRT, JUPE, N'IMPORTE QUEL VETEMENT LEGER.</p> <p>2 AV : ESQUIVE ENTIEREMENT UNE ATTAQUE.</p> <p>2</p> <p>4x4-5x5</p> <p>ARME</p>	<h3>CORPS A CORPS</h3>  <p>COMBAT AU CORPS A CORPS, COUPS DE POINGS, DE PIEDS, DE TETE.</p> <p>3 AV : ASSOMMER</p> <p>3</p> <p>4x4-4x4</p> <p>ARME</p>	<h3>CORPS A CORPS</h3>  <p>COMBAT AU CORPS A CORPS, COUPS DE POINGS, DE PIEDS, DE TETE.</p> <p>3 AV : ASSOMMER</p> <p>3</p> <p>4x4-4x4</p> <p>ARME</p>



Dans le futur proche au Japon, un virus inconnu transforme les hommes en monstres assoiffés de sang, les Yurei.

Six ans plus tard, les survivantes, appelées Yuri, s'organisent en communautés et prennent leur revanche.

Chasseuses de monstres, Samouraïs, Scientifiques, Récupératrices, Dresseuses, Illuminées, Infectées et bien d'autres s'arment et préparent leur vengeance.

Yuri x Yurei (YxY) est un jeu de rôle où les femmes de l'archipel nippon, seules survivantes d'un massacre apocalyptique combattent la menace Yurei. Ces monstres n'ont pour seul but que la destruction du reste de l'humanité.

Dans ce kit d'initiation, vous trouverez des règles simplifiées, un scénario, ainsi que six feuilles de personnages pour incarner le temps d'une soirée, ces survivantes du futur.

Il vous suffit de quelques dés à 6 faces pour commencer cette aventure.

Bon courage et bonne chance !

