

NOM

CONCEPT



SEX & MAGIC

3 aides de jeu autour des relations humaines.

Aide de jeu amateur à destination des fans.

Plenilunio est un jeu de rôle édité en France par les éditions Sans Détour. Tous droits réservés.

Pour les jeux cités :

- **Shadowrun** est un jeu de rôle traduit et publié en France par Black Book édition.
- **Hollywood** est un jeu de rôle édité par John Doe.

V1. Février 2017

Avant-propos

L'érotisme est un des piliers du projet transmédia de Malefic Time. Il transpire très largement à travers les œuvres de Luis Royo, comme le livre de base aime à nous le rappeler. Pourtant, force est de constater que le sexe, activité humaine basique, reste la grande absente du système de jeu en coulisse de cet univers très sexualisé, tel que les romans graphiques le développent.

Pourrait-on imaginer un jeu d'action sans système de course poursuite ou un jeu d'horreur sans gestion de la peur ?

Cette aide de jeu traite donc du sexe, et plus largement des relations humaines, en tant qu'objet ludique à part entière. D'un point de vue personnel, la pudeur est un sujet faussement délicat en jeu de rôle, dès lors qu'il s'agit de faire du sexe un vecteur narratif visant à mettre les personnages face à des dilemmes moraux, de leur apporter des indices dans une intrigue ou leur faire assumer des responsabilités... Bref, créer du jeu.

A ce titre, on peut trouver dommage que l'ouvrage de base de Plenilunio laisse les joueurs dits « débutants » livrés à eux-mêmes sous prétexte que le sexe est une question trop personnelle pour être traitée en jeu de rôle. Sans éclairage à minima sur l'usage que l'on peut en faire et ce que l'on peut en attendre dans une histoire de jeu de rôle, il est facile de tomber dans des travers scabreux ou simulationnistes, qui n'apportent rien à une partie. Or, c'est justement ce genre de dérives qui peuvent mettre mal à l'aise des joueurs...

Ce que vous trouverez ici

L'objectif global de cette aide de jeu est de proposer aux joueurs de développer plus en détail les relations humaines de leurs personnages avec le vaste monde dévasté de *Malefic Time*. Le jeu met en avant les codes du survivalisme (*des individus livrés à eux-mêmes, ou « l'autre » est un prédateur potentiel*) et du post-apocalyptique (*une société traumatisée qui tente de se reconstruire par l'agrégation de petites communautés*). Le monde urbain de *Malefic Time* donne donc la part belle aux interactions sociales. Votre survie dépend autant de vos relations que du nombre de munitions dans votre chargeur.

- La 1^{ère} aide de jeu, « **mauvaises fréquentations** » et une adaptation de principes issus de *Shadowrun* ou d'*Hollywood* pour vous proposer un système de création et de gestion des contacts de votre pionnier.
- La 2^{ème} aide de jeu « **Hard sex, good profits** » permet de gérer les ébats amoureux sur le plan ludique.
- La 3^{ème} aide de jeu « **Dons étendus** » propose de nouveaux dons et la possibilité d'étendre l'utilisation de certains, notamment durant les ébats. En bonus des petites cartes à découper pour les joueurs, résumant l'utilisation des points de fortune et de destin.

En espérant que ce matériel puisse être utile à certains joueurs de *Plenilunio*, bonne lecture !

Tonton Xérud

MAUVAISES FRÉQUENTATIONS

Le communautarisme est un sujet central des univers post-apocalyptiques. La société de masse, détruite, se voit remplacée par des groupuscules de survivants qui tentent de rétablir les bases sociales de l'ancien monde ou, au contraire, expérimentent de nouvelles utopies. Apocalypse ou non, il y aura toujours des forts pour profiter et des faibles pour espérer. Avoir des relations est souvent plus utile qu'une arme pour sauver la mise des survivants new-yorkais de *Malefic Time*.

En attendant d'éventuelles précisions pour gérer les relations des pionniers via du matériel officiel, cette aide de jeu propose un système de création de contacts à destination des personnages fraîchement créés. Notez cependant que ce petit travail rallonge la création d'un personnage. Il existe différentes astuces pour l'alléger comme procéder à une création commune ou préparer cette phase en amont, par discussion ou par mail. (Voir l'encadré : « la tentation du grand n'importe quoi » en conclusion de cette aide de jeu).

1) Le principe

un personnage dispose d'une enveloppe de points, nommée **points de relation**, équivalents à la somme de ses **attributs de Présence + Astuce**. S'il le souhaite, le joueur peut remplacer Présence ou Astuce par la moitié de son attribut de Culture. En ce cas, certains de ses contacts devraient être d'ordre « professionnels » ou en rapport étroit avec son érudition.

Prix d'un contact : 1 + niv. influence + niv. loyauté

2) Structurer ses relations

Les points de relation permettent de **créer un contact** en le nommant (étape 1), d'**établir son influence** sur l'univers du jeu (étape 2), de **mesurer sa loyauté au personnage** (étape 3) et enfin, éventuellement, de le doter de **capacités spéciales** (étape 4).

Note : contact ou relation sont ici synonymes pour désigner un PNJ avec qui le pionnier est « en affaire », qu'il s'agisse d'un parent, d'un ami, d'un ancien amant ou d'une vague connaissance.

Etape 1 : nommer son contact

Le joueur dépense un **point** de relation pour donner un nom à son contact. C'est le prix à payer pour bénéficier d'un PNJ au statut si spécial. Octroyer un nom permet au joueur d'esquisser son contact pour lui donner une apparence, une histoire, des tics, des anecdotes... bref donner naissance à un PNJ. Car **s'il appartient au joueur d'esquisser ce personnage pour lui donner vie, c'est bien le MJ qui en prendra possession pour l'incarner** dans ses aventures de *Plenilunio*.

Etape 2 : définir son influence

L'influence est une jauge abstraite pour mesurer **l'emprise de votre relation sur l'univers de jeu**. Plus votre relation est influente, plus elle dispose de capacités, d'appuis ou d'un pouvoir d'intervention importante pour aider le pionnier. A haut niveau, ses décisions peuvent affecter un bloc, un *borough* entier, tout New-York... voire l'univers de *Malefic Time*. Cela ne signifie pas qu'une relation mettra systématiquement ses ressources ou sa puissance à la disposition du personnage. **Le coût du niveau d'influence est indiqué entre parenthèse.**

(0) La relation n'a aucune influence sur le cadre de jeu. C'est l'équivalent d'un figurant. Un anonyme qui peut disparaître sans affecter personne, du moins pas le scénario ! Il n'a aucun talent particulier et il est facile de trouver plein de gens capables de vous fournir les mêmes prestations. *Exemple : un orphelin, un fugitif, une petite frappe de gang, un homme de main, un récupérateur, une prostituée, un voyageur solitaire, un petit dealer...*

(1) La relation est quelqu'un qui compte pour ses proches, mais son influence ne dépasse pas le cercle familial, la bande d'amis ou l'équipe technique. Il peut également s'agir de quelqu'un ayant un savoir-faire plutôt commun. *Exemple : une mère de famille, un mécano, un gangster de confiance, la favorite d'une personne influente, un marchand à la sauvette, un chef de convois...*

La règle d'or

La seule vocation de cette aide de jeu est de créer de la matière à jouer ; tant du côté du joueur qui va utiliser ses contacts pour surmonter les obstacles qui se dressent devant son personnage, que du MJ qui peut se les approprier pour rendre son univers cohérent et mettre la pression sur les pionniers.

Le but n'est pas de trouver le contact ultime qui sait tout, ni celui derrière lequel le personnage pourra se cacher au premier ennui. Un joueur dont le personnage dispose d'une bonne réserve de points peut s'acheter des relations influentes. Mais il doit garder en mémoire que les relations sociales fluctuent et que les faveurs et les renvois d'ascenseurs sont bien plus présentes dans un univers dévastés où il faut se serrer les coudes, que dans un monde « civilisé » où l'argent est roi. Solliciter ses relations suppose d'être capable de prendre ses responsabilités lorsque celles-ci vous demanderont de les aider en retour...



Choisir ses amis

(2) La relation est une autorité mineure ou une célébrité locale par son métier, son passé ou simplement parce que c'est une grande gueule. Les gens du coin la connaissent, la respectent, la craignent, la jalourent, ou l'écotent. *Exemple : le dealer du secteur, un chef de gang, une mère maquerelle, un expert dans son domaine, un prédicateur, un vétérinaire, un médecin, une marchande bien achalandée, un soldat d'élite ...*

(3) La relation est une autorité principale dans le quartier. Elle gère un des aspects de la vie des communautés qui s'y réfugient. Son avis compte et sa réputation dépasse le périmètre local. Elle a des ressources et des moyens de nuisances susceptibles de tenir tête à un groupe de pionniers. *Exemple : le chef d'une secte nombreuse et armée, un baronnet de la drogue, un seigneur de guerre, le serviteur attiré d'un solaire, un lieutenant montant dans la mafia, le shaman d'une communauté ethnique, un marchand qui contrôle la distribution d'une ressource, ...*

(4) La relation est « un boss », autrement dit une autorité ou une célébrité dont l'ombre s'étend sur plusieurs quartiers. Ses connaissances, sa force de frappe, ses serviteurs ou ses moyens surclassent les pionniers. *Exemple : un solaire, une meute de lunaires, un ponte yakusa, le boss d'un réseau de gangs, un puissant sorcier, un trafiquant de reliques magiques, le coordinateur d'un réseau de hackers, ...*

(5) La relation est un grand ponte de la ville de New-York (ou de votre setting de jeu). Ses actes peuvent potentiellement impacter la vie de chacun et ses moyens sont colossaux. Ce choix ne devrait être pris qu'en concertation avec les autres joueurs. *Exemple : un archange, un seigneur de guerre lunaire, le baron de la drogue de la côte Est, le pape des églises du renouveau, un PNJ influent décrit dans le chapitre 3 du livre de base.*

(7) La relation est un des personnages principaux de Malefic Time. Ses actions peuvent transformer l'univers de jeu. Ce choix ne devrait être pris qu'en concertation avec les autres joueurs. *Exemple : un des personnages décrits dans le chapitre 6 du livre de base.*

Evolution de l'influence

La nature humaine est ainsi faite que les gens aiment trouver leur place. Et qu'une fois qu'ils l'ont, ils savent s'en contenter. Voilà pourquoi nous partons du principe que l'influence d'un contact n'évolue pas.

Heureusement, ou malheureusement, il y a des PNJ ambitieux et d'autres entreprenants, qui se hissent là où on ne les attend pas. Ces PNJ là voient leur influence grimper. D'autres auraient bien besoin des services d'un groupe de pionniers pour régler les petits tracas qui brident leur pouvoir. Inversement, des PNJ influents subissant les foudres de la mauvaise fortune peuvent chuter dans l'abîme, cherchant à s'agripper aux bras secourables de quelques héros...

Bref, dans un cas comme dans l'autre, ces évolutions sont des pépites pour bâtir vos scénarios. Voilà pourquoi l'évolution de l'influence devrait être traitée sur un plan narratif plutôt que par une mécanique ludique faisant varier des points.

Etape 3 : établir sa loyauté

La loyauté est seconde jauge abstraite pour mesurer la **solidité des liens qui unissent la relation au personnage.**

Plus son niveau est important, plus leur complicité est forte. Et plus le contact mobilisera ses moyens pour aider le pionnier. **Le coût du niveau de loyauté est indiqué entre parenthèse.**

(1) simple contact : une fréquentation occasionnelle qui n'engage aucun sentiment. Les deux parties ne savent presque rien de l'autre. Le contact estime ne rien devoir au personnage et n'hésitera pas à lui nuire pour sauver sa peau. *Exemple : un marchand du quartier, une milicienne régulièrement croisée, un membre de votre clan, etc.*

(2) Connaissance : une fréquentation durable, qui engage peu de sentiments, sinon celui d'être une figure familière pour l'autre, et d'avoir un petit bout de passé en commun. Comme précédemment, une connaissance sauvera en priorité sa peau, même si nuire au personnage lui pincera peut-être le cœur le quart d'un instant. Après tout, s'adapter c'est survivre ! *Exemple : son fournisseur préféré, une camarade d'enfance, un mec du gang etc.*

Choisir ses amis

(3) allié : la relation partage des valeurs communes avec le personnage. Elle partage sans doute un passé, souvent mouvementé, semé de dangers et de doutes. Et le fait que l'un soit là pour l'autre ont permis aux deux parties d'en sortir grandies. Un allié fera son possible pour aider et protéger le personnage tant qu'il pense être en capacité de gérer le danger que cela suppose. Mais son sens du sacrifice est limité et il attendra la même fidélité en retour. *Exemple : une sœur d'arme, un membre de votre famille, un gars à qui vous avez autrefois rendu service, etc.*

(4) ami : la relation aime le personnage avec qui elle a écrit une part de son histoire. Peu importe que cet amour soit fraternel ou charnel. Elle le connaît bien. Elle sait anticiper ses besoins, l'épauler quand il faut et donner toute son énergie pour l'aider à surmonter ses problèmes. Un ami ne pose pas de questions. Un ami n'attend pas de rétribution. Il aide parce qu'il le faut. Mais un ami trop sollicité... finit par s'user et peut se transformer en ennemi intime s'il a le sentiment d'avoir été dupé par quelqu'un qui n'a pas investi la relation à la même hauteur que lui ! *Exemple : votre ami d'enfance, un parent proche, une ex-petite amie qui a toujours le béguin, etc.*

(5) intime : la relation est un parent, un amant ou un ami d'enfance attaché au personnage et qui connaît son passé, ses états d'âmes et la majorité de ses petits secrets. Un intime a une confiance aveugle et fera toujours passer le personnage avant ses propres intérêts. Il faut le confronter à la pire des trahisons, en supposant qu'il accepte d'ouvrir les yeux, pour le retourner contre le personnage. Mais en cas il devient son pire cauchemar car sa vengeance n'a aucune limite ! *(voir ci-dessus). Exemple : votre amant, votre mère, votre vieux maître d'arme, votre fils, etc.*

Evolution de la loyauté

à la différence de l'influence, qui évolue peu, les relations entre le personnage et son contact fournissent une pulpe scénaristique juteuse aux MJ. La manière dont le joueur implique son personnage dans la relation, mais aussi le cours des événements durant vos aventures vont faire évoluer les liens. Rendre un service, protéger son contact ou ses proches (ou ses intérêts) resserre les liens et devrait se traduire par le gain d'un niveau de loyauté. Inversement, mettre son contact en péril, le solliciter à tout bout de champ ou abuser de sa position ou de ses ressources, détériore la relation. Ce qui devrait, en toute logique, se traduire par une perte d'un niveau de loyauté, voire de plusieurs si la dégradation est catastrophique.

Certains MJ peuvent privilégier la stabilité, en limitant les gains ou les pertes de niveau. Ceux-là font en sorte que les pionniers évoluent dans un contexte connu. Dans ce cas le MJ peut laisser la main aux joueurs en leur permettant de développer la loyauté grâce aux points d'expérience. Monter la loyauté d'une relation coûte autant que son niveau de loyauté. *Exemple : passer la loyauté de 2 à 3 niveaux coûte 3 points d'expérience.* De fait, les pertes de niveau sanctionnent des accidents relationnels graves car le personnage paie de sa personne en investissant son expérience !

D'autres MJ peuvent favoriser un jeu plus « social » en jouant au yoyo avec la loyauté, de sorte que les pionniers ne sachent jamais vraiment quoi attendre de leurs relations, pour le plus grand bonheur des amateurs de surprises et de renversements de situation. Il est préférable de gérer narrativement l'évolution de la loyauté.

Dit autrement, il appartient au MJ de voir jusqu'où régler le niveau de détail de sa mécanique de jeu.

Etape 4 [optionnelle] : doter sa relation de capacités spéciales.

Le joueur a la possibilité, s'il le désire, de détailler davantage son contact en lui conférant des capacités ou des ressources particulières. Sous réserve de l'accord du MJ. L'achat de ses capacités lui **coûte des points de relation** dont le montant figure entre parenthèse.

Ces options sont des « bonus » : il n'existe pas de limitation à leur achat, sinon celle du bon sens. Une capacité par niveau d'influence du contact peut constituer une base de réflexion si vous avez besoin d'un repère. Evitez que le cumul des points dépensés dans ces options ne dépasse le niveau de loyauté peut constituer un autre repère. Sinon, laissez vos joueurs faire comme ils l'entendent.

Les capacités décrites ci-après font référence à la façon de mobiliser et jouer avec ses relations. Les règles pour solliciter ses relations ou en tirer avantage sont développées après cette liste.

(1) Admirateur : a un faible ou de l'admiration pour le personnage. Les victoires comptent doubles sur ses jets de loyauté.

(1) Amant(e) : le PNJ a eu une relation passionnée avec le pionnier par le passé. Le PJ gagne autant de succès automatiques que le niveau de loyauté du contact pour tous les jets visant à mettre ce dernier dans son lit.

Choisir ses amis

(1) Bâtard ou mutant : la relation dispose d'une mutation ou d'un héritage magique. L'effet choisi reste du domaine du « cosmétique » dans la mesure où il n'offre aucun pouvoir particulier au PNJ. En revanche, il est clairement classé comme bizarre et doit prendre soin de se camoufler pour évoluer parmi les humains. La relation a accès à des informations dans les cercles de mutants ou de marginaux étranges, rejetés par les communautés « humaines ».

(1) Emissaire : la relation bénéficie de l'écoute de ses pairs ou de son groupe social, que ce soit par sa position d'autorité, ses talents, sa sagesse ou son calme proverbial... Une fois par partie, le personnage peut relancer autant d'échecs que le niveau d'influence de son contact, lors d'une interaction sociale avec le groupe auquel ce dernier appartient.

(1) Expertise : la relation accès à des ressources pointues dans un domaine de connaissance. Il compte comme soutien lors d'une action soutenue (p87) en relation avec son domaine d'expertise.

(1) Famille : la relation est liée au personnage par le sang. Son niveau de loyauté ne peut jamais chuter de plus d'un point d'un seul coup en cas de dégradation de la relation.

(1) Fidèle : ne trahira pas le personnage sauf sous la contrainte. Il peut relancer ses jets de loyauté gratuitement et choisir le meilleur des deux tirages.

(1 à 3) Armée personnelle : le contact dispose d'une garde rapprochée dont le nombre de combattants égale son influence, si cette dernière est inférieure à 4 (coût 1 point de relation). L'effectif passe à 2 fois son niveau de relation pour une influence de 4 (coût 1 point de relation); 10 fois son niveau de relation pour une influence de 5 (coût 2 points de relation) ; et 50 fois son niveau de relation pour une influence de 7 (coût 3 points de relation).

Ces guerriers sont loyaux à la mort, équipés et entraînés à se battre. Le MJ détermine leur profil selon la nature et l'influence de la relation.

(1) Informateur : une fois par partie, le personnage peut solliciter son contact sur une question en rapport avec le scénario. Le PNJ fait un jet avec son niveau d'influence contre une difficulté estimée par le MJ. En cas de réussite, il peut donner un indice qui dépend de ses domaines d'expertise ou ses cercles sociaux et dont la fiabilité dépend des succès obtenus.

(1 ou 2) Main nourricière : le contact peut pourvoir aux besoins élémentaires en offrant un toit et de la nourriture au personnage. Pour 2 points de contact, il a assez de ressources pour offrir son hospitalité aux autres personnages.

(2 ou 3) Refuge : le contact dispose d'un réseau, de planques ou d'un bastion pour cacher le personnage. Pour 3 points de contact, le PNJ peut accepter de cacher ses amis. Les adversaires aux trousses du pionnier se voient infliger une difficulté égale au niveau de la relation pour mettre le grappin dessus.

(1) Remise : fait bénéficier le personnage de tarifs préférentiels et lui offre toujours ses meilleurs produits. La remise est d'environ 10% par niveau de loyauté.

(1) Respect : le contact craint ou respecte le personnage au point de lui vouer une profonde fidélité. Si on le force à nuire au PJ (torture, chantage, ...) il dispose d'autant de succès automatiques que son niveau de loyauté pour tenter d'y résister.

(1) Ressource : peut fournir une denrée rare ou particulière. La qualité et la rareté dépend de son niveau d'influence (à l'appréciation du MJ).

(1) Trophée : la relation est sexy ou célèbre. S'afficher à ses côtés facilite les relations avec la communauté ou le milieu social dont elle est issue. La relation est considérée comme un soutien (p87) sur les jets d'interaction sociale du personnage avec ces milieux ou groupes.

Choisir ses amis

Evolution des capacités

Si l'on reste fidèle à notre postulat, les capacités d'une relation devraient rester stables.

Cependant, le MJ peut avoir besoin de souligner la montée en puissance d'une communauté, ou les ennuis qui s'accumulent sur sa tête. Le pionnier peut passer du temps pour aider sa relation ou renforcer sa position sociale. Tout est affaire d'appréciation du contexte de votre campagne. L'acquisition de nouvelles capacités peut couler de source, comme par exemple lorsque la relation devient l'amant du pionnier ou que celui-ci massacre son réseau social.

Si ce n'est pas le cas, le joueur peut décider d'investir dans sa relation au prix de 1 point d'expérience par point de relation (son coût entre parenthèse). La dépense d'expérience peut être majorée si le MJ estime que la nouvelle capacité offre un atout puissant au pionnier ou à son groupe (*par exemple l'accès à une drogue de combat particulièrement rare, etc.*).

Notez que la perte temporaire d'une capacité peut fournir au personnage un excellent motif de s'impliquer dans le scénario (*par exemple un receleur privé de sa source d'approvisionnement par des truands, un gang qui doit démasquer un traître dans ses rangs sous peine qu'il communique la localisation de leur meilleure planque à des rivaux, un amant qui part au bras d'un autre, etc.*).

3) Faire jouer ses relations

Contacteur une relation peut se faire dans le cadre d'un événement prévu dans le scénario. Le MJ peut aussi décider de s'en remettre au hasard plutôt que trancher par lui-même. Dans ce cas, **le joueur lance autant de dés que la loyauté de sa relation contre une difficulté égale à l'influence de cette dernière**. Des services rendus ou se donner du temps pour chercher sa relation peuvent aider le personnage sous la forme de succès automatiques (à la discrétion du MJ dans les deux cas).

Exemple : un pionnier connaît (simple contact, 1) le baron de la drogue à Brooklyn (pont, 5). Le joueur lance 1D contre une difficulté de 5D : sauf miracle inespéré, les chances que le baron se déplace en personne pour le rencarder sont maigres...

Négocier avec ses relations : le personnage dispose d'autant de succès automatiques que le niveau de loyauté de sa relation lorsqu'il entreprend des jets sociaux avec cette dernière. L'interaction sociale est gérée de manière classique mais des capacités spéciales peuvent interférer selon la nature de leur relation. Par contre, si le personnage obtient un revers, il dégrade définitivement d'1 point de loyauté sa relation. Il a commis un impair fâcheux qui fait que les choses ne seront plus comme avant !

Exemple : notre pionnier connaît (simple contact, 1) le baron de la drogue à Brooklyn (pont, 5). Il parvient à négocier un rendez-vous pour marchander des armes. Notre homme dispose d'1 succès automatique (simple contact, 1) pour marchander. S'il avait été son frère jumeau (intime, 5) il aurait bénéficié de 5 succès automatiques.

Se placer sous la protection d'une relation : un personnage qui dispose d'un contact influent peut négocier sa protection (voir négocier avec ses relations, ci-dessus). **En cas de succès, il dispose d'autant de succès automatiques sur ses jets de négociation ou d'intimidation avec une force tierce** (un gang, une communauté, une secte...) que le niveau d'influence de la relation. Sous réserve que cette force tierce la connaisse, au moins de réputation. En cas de revers sur ce dernier jet, il commet un impair qui froisse ou décrédibilise son protecteur. Le personnage voit sa relation se dégrader de 2 points de loyauté.

Exemple : Notre pionnier connaît (simple contact, 1) le baron de la drogue à Brooklyn (pont, 5). Il parvient à le contacter pour recevoir sa protection, en échange d'une somme mirobolante. Le pionnier dispose de 5 succès automatiques pour traiter avec les gens qui connaissent le parrain de Brooklyn et qui savent que l'avorton qui se tient devant eux bénéficie de sa protection...

Épaissir son carnet d'adresse ?

La mécanique a été calibrée pour permettre à un personnage « standard » (5-6 pts de relation) de s'acheter 2 voire 3 contacts dont l'influence se limite au cercle communautaire ou au quartier. Si vous souhaitez orienter vos parties vers un jeu plus social, vous pouvez graduer la règle pour offrir davantage de contacts à vos héros.

- **Déverrouillage mineur** : ignorez le coût de 1 point. S'acheter une relation devient gratuit.
- **Déverrouillage intermédiaire** : le personnage peut ajouter une troisième attribut de son choix à la somme Astuce + Présence. Le MJ devrait conditionner le fait qu'au moins un de ses contacts soit en rapport avec cet attribut. *Par exemple la Force permet de se lier à un gang, Subtilité à une bande de pickpocket, etc.*
- **Déverrouillage majeur** : combinez les deux options précédentes + rajouter le niveau de destin au calcul des points de relation.

*Un mot pour conclure
cette 1^{ère} aide de jeu :*

La tentation du grand n'importe quoi

Avec une moyenne d'attributs de 3 points et 4 joueurs, une table « classique » dispose d'un pool de 24 pts de relation qui peut déboucher sur plus de 10, voire 15 contacts différents. Un vrai calvaire pour les MJ qui, non content de mettre en scène un scénario peuplés de PNJ, vont devoir prendre en compte cette foule supplémentaire !

Une **création collective** peut canaliser les idées foisonnantes des joueurs, histoire d'éviter d'avoir des contacts dans tous les sens ; ou, plus fourbe, que les joueurs optimisent pour avoir un pied dans les milieux new-yorkais. Joueurs et MJ peuvent se mettre d'accord pour créer les relations à partir d'un socle commun (*un gang, un groupe de mercenaires, un secteur de Harlem, une secte, une caravane, etc.*).

Les relations de leurs personnages doivent avoir un rapport avec ce socle commun. Les personnages peuvent alors partager un contact (*ami pour l'un, parent pour l'autre par exemple*), de créer des rivalités autour du PNJ, de tisser des histoires partagées, etc.

L'émulation des joueurs permet en général d'obtenir une matière de jeu plus riche et plus structurée, qui a l'avantage supplémentaire d'inclure leurs personnages dans l'univers de *Malefic Time* et d'esquisser des enjeux que leurs pionniers sont prêts à défendre.

Le MJ devrait toutefois **permettre à ce qu'il soit possible** d'avoir un contact propre au pionnier qui ne soit pas lié à la construction collective des autres relations (*par exemple votre vieux père ou votre ancien Boss Yakusa, resté à Tokyo etc.*).

HARD SEX, GOOD PROFITS

Cette aide de jeu permet, non de simuler ou mettre en scène les rapports sexuels, mais d'en tirer des bénéfices sur un plan narratif et ludique.

Son usage suppose de **définir l'orientation sexuelle** des pionniers et des PNJ qu'ils vont croiser (1/ *définir la sexualité du pionnier*). Suivent des règles pour **jouer les ébats** (2/ *passer aux choses sérieuses*) et enfin les **bénéfices** que le personnage peut espérer en tirer (3/ *sexual healing*). Le sexe est traité ici comme une parenthèse dans le scénario, un temps de pause qui permet d'évacuer la tension pour se ressourcer. Ce qui se traduit pragmatiquement par de la récupération de points de fortune ou de dés de destin.

De nombreux MJ et joueurs savent tisser des scènes de sexe, sans avoir à lancer des dés. Le postulat du matériel qui suit est de considérer une scène de sexe comme une scène d'action, avec sa part de surprise et de hasard.

*L'utilisation de cette aide de jeu permet de rajouter le nouveau don **Erotiste** à la liste des dons du livre de base (voir aide de jeu No3).*



Du bon usage des ébats en jeu de rôle

Cette aide de jeu s'inspire de l'excellent article de **Jérôme Larré**, traitant de la place du sexe dans un scénario et publié dans le **Casus Belli No12**. Si vous l'avez pas encore lu, voici en substance quelques éléments à garder en tête pour jouer une scène de sexe :

1^{ère} règle d'or : une scène de sexe doit toujours apporter quelque chose à la narration. Elle ne doit jamais être « gratuite ». Elle doit permettre de faire avancer l'histoire en offrant un indice, en donnant à voir une facette insoupçonnée d'un personnage ou de l'univers, en faisant évoluer une relation, en dénouant une situation sociale, etc. Son but n'est pas d'exciter les joueurs, de les choquer ou se payer une bonne tranche de rires graveleux.

2^{ème} règle d'or : le MJ doit être capable de savoir jusqu'où pousser une situation sexuellement explicite et la description qu'il en donne. Jusqu'où peut-il « bousculer » ses joueurs ? En discuter avec les personnes concernées est un bon départ pour clarifier ces questions. Par exemple, est-il acceptable de jouer une scène un viol ? Quel niveau de détails pour décrire des ébats ? Le joueur accepte-t-il que l'on puisse jouer avec les tabous de son personnage ? Etc.

3^{ème} règle d'or : une scène de sexe est une scène construite et une scène ludique. Elle doit comporter un début, un développement et une conclusion pour être marquante, au même titre qu'une scène de combat ou une scène d'action. Son but est de faire avancer l'histoire (rappel de la règle 1). Elle doit être « jouable », autrement dit sortir du registre de la description pour offrir aux joueurs des choix que leurs personnages devront gérer et assumer dans la suite de leurs aventures.

L'aide de jeu du Casus Belli No12 donne de nombreux exemples sur l'art et la manière de jouer avec des métaphores. Ces principes ne sont pas repris, ni expliqués ici, sinon à travers les exemples.

1) Définir la sexualité du pionnier

Lors de la création du personnage, les joueurs prennent un temps supplémentaire pour établir l'orientation sexuelle de leur pionnier. Ils esquissent sa vision de la sexualité et ce qui l'attire chez ses partenaires. Au même titre qu'ils ont établi le concept de leur personnage, les joueurs doivent **définir son concept sexuel (choix 1)** : *a-t-il une sexualité bien marquée ou l'attraction de l'individu passe avant son genre ? Est-il expérimenté ou naïf ? Quelle place le sexe occupe-t-il dans sa vie ? A-t-il subi des traumatismes ou à l'inverse des expériences épanouissantes ? A-t-il des tabous ? Quelle a été son éducation sur la question ?*

La sexualité étant une affaire privée, **le joueur note secrètement** au revers de sa feuille les traits qui caractérisent la sexualité de son pionnier, à commencer par son orientation. Bien entendu rien n'empêche son personnage de fanfaronner, de revendiquer haut et fort sa sexualité, de la dissimuler pour faire croire à ce qu'elle n'est pas ou encore de taire ce qui ne regarde que lui...

Seul le MJ est autorisé à consulter le verso des feuilles de personnage (Cf. en fin de cette aide de jeu) et s'entretenir avec le joueur sur cette question précise. En effet, le principe central de cette aide de jeu est de permettre au MJ de créer ses PNJ en conséquence pour challenger les personnages à travers du sexe et/ou de la romance. Tout dépend de l'importance accordée au sujet dans les scénarios.

Hard sex, good profits...

Choisir son attribut de prédilection

Le joueur choisi parmi les 3, l'attribut favori de son personnage pour résoudre ses ébats (choix 2). Cela ne l'empêche pas d'utiliser les deux autres mais cet attribut précis bénéficie d'une spécialisation supplémentaire, sexuellement explicite, qui n'entre en jeu que dans les situations érotiques. Cette nouvelle spécialité, gratuite à la création du pionnier, fonctionne comme les autres spécialités, y compris pour l'expérience (Livre de base p21).

Force pour des ébats plutôt physiques, éreintants au sens premier du terme pour des rapports cherchant la performance et l'oublie dans l'autre par le dépassement de soi. **Exemple de spécialisations** : *endurance, frénésie sexuelle, positions acrobatiques, plaisir-douleur, puissance, immobilisation, domination physique, nerveux et fiévreux, etc.*

Astuce pour des ébats se concentrant souvent sur les sensations et l'écoute du partenaire, dans un rapport fusionnel des corps. **Exemple de spécialisations** : *massages, se noyer dans ses yeux, caler sa respiration sur son partenaire, mots doux et déclarations, caresses incendiaires, gestes mesurés, rythme langoureux, art des préliminaires, à l'aveugle, etc.*

Présence pour des ébats passionnés jouant sur le fil du désir et de la frustration dans un rapport de domination et/ou de surexcitation du partenaire. **Exemple de spécialisations** : *striptease, jouer les ingénus, feulements ou insultes, jeux de soumission, mordre et titiller, se dérober, regards incendiaires ou de défis, pose aguicheuse, séduction vénéneuse, mener la danse, se faire obéir, etc.*

Choisir ses traits sexuels

Le joueur détermine ensuite 3 traits qui rendent son personnage attirant au premier regard (choix 3). Peu importe que ce dernier soit beau ou laid, il s'agit ici de ce que les autres perçoivent de sexuel en lui, au premier regard. Il s'agit donc de facteurs physiques ou d'attitudes. Au plus ces traits s'accordent à ses attributs, plus le personnage est cohérent. On peut aussi fonctionner à l'inverse en collant des traits à contre-emploi pour rendre son personnage unique.

Exemple de facteurs physiques : *barbu, couleur de peau, tatouage ou bijoux corporels, musculature, couleur de chevelure ou chauve, odeur, coquetterie dans le regard, mouche, lèvres pulpeuse, poitrine, fessier, allure ou grâce, voix grave ou sensuelle, finesse ou masculinité des traits, taille, cicatrice sexy, mains délicates ou vigoureuses, etc.*

Exemple d'attitudes : *joyeux, ténébreux, timide, rougissant devant l'embarquant, innocent, bestial, aguicheur, confiant, décontracté, sévère, gentil, charismatique, dynamique, à l'écoute, etc.*

Choisir ses attirances

Le joueur détermine ensuite 5 canons de beauté qui correspondent aux « fantasmes » de son personnage (choix 4). Ces choix symbolisent les traits qui l'attirent en priorité chez ses partenaires. Bien entendu, ces choix ne limitent pas sa recherche de partenaires, mais ceux qui répondent à ses canons exciteront davantage son désir ou sa curiosité. *La plupart de ces traits sont physiques ou relatifs à une attitude, comme évoqué plus haut.*

Feuille virginale ?

Parler de sexe en JDR revient, la plupart du temps, à rejoindre le club des machos ou des féministes, selon le ton que le lecteur croit déceler dans vos propos. Si des thèmes « adultes » comme la violence sont traités par pléthore de suppléments de jeux de rôle, le sexe reste (du point de vue ludique) une terre inconnue pour la plupart des jeux. Dommage car les sentiments qu'il engendre sont des ingrédients narratifs puissants !

Si des participants ont des réticences à jouer avec ce thème, il est essentiel qu'ils s'expriment de sorte que leur MJ puisse savoir jusqu'où aller. Et peut-être de comprendre pourquoi ces mêmes joueurs viennent à des parties de *Plenilunio* quand on sait l'importance de l'érotisme dans l'œuvre de Luis Royo.

Le MJ ne peut pas obliger ses joueurs à définir le concept sexuel de leurs personnages. Ces derniers sont libres de laisser vierge le verso de leur feuille pour signifier qu'ils ne souhaitent pas que cette aide de jeu s'applique à leur pionnier. Et ce choix est tout aussi valable que ceux qui l'auront noirci.

Exemple de définition de sexualité d'un pionnier

Nathaniel est membre d'un gang de pillards de Brooklyn. Sa joueuse décide que l'attribut favori de son pionnier pour faire l'amour est la force (choix 2) : Nathaniel est un survivant nerveux, agressif, qui agit d'instinct. Il a survécu en prenant ce dont il avait besoin, sans état d'âme ; le sexe comme le reste. Elle choisit comme spécialité sexuelle associée à la force « sans compromis », signifiant que son personnage n'écoute que ses pulsions, sans prendre en compte les sentiments de ses partenaires. Pas de romantisme à l'ordre du jour !

Nathaniel est plutôt hétéro (choix 1), mais la joueuse confirme qu'il ne porte pas vraiment d'intérêts à ses partenaires. Le sexe est avant tout une urgence à combler. Elle décide que son personnage dégage sexuellement (choix 3) : du danger car c'est un prédateur, qu'il a une cicatrice au menton qui le rend sexy, surtout avec sa barbe de 3 jours. Côté fantasmes, Nathaniel est plutôt attiré (choix 4) : par les partenaires qui ne posent pas de questions, les tâches de rousseurs, les silhouettes frêles, les corps propres qui sentent le parfum, et faire ça avec une arme en main.

Hard sex, good profits...

PLENILUNIO

LE JEU DE RÔLES

Le juste milieu

Le choix des traits sexuels et des canons est un exercice délicat sur le plan de l'équilibre du jeu.

D'un côté il ne faut pas qu'ils soient trop précis, sous peine de croiser trop rarement des partenaires y répondant. De l'autre, ils ne doivent pas être trop génériques, sous peine d'indifférencier les conquêtes. Cette mise en garde faite, le joueur doit rester libre de ses choix et ne pas s'étonner de n'avoir le béguin pour personne si son pionnier est trop exigeant ; et inversement, admettre de ne pas se focaliser sur tous les PNJ qu'ils croisent, mais seulement sur certains, si les goûts de son personnage sont trop vagues. **S'il faut retenir une chose c'est que tout ceci n'est qu'affaire de bon sens** (voir livre de base p187).

Exemples : être attiré « par les beaux gosses » ne devrait pas être un trait valable, sauf à jouer une campagne chez des mutants lépreux arachnéens... Idem pour un personnage attiré « par les brunes ». Le MJ peut préciser dans ces descriptions quelles sont les femmes chez qui cet atout est notable (par une coiffure qui les met en valeur par exemple), par rapport à d'autres chez qui cet atout ne s'exprime pas (la passante « quelconque » dont la chevelure brune « ordinaire » ne rehausse en rien la beauté). Idem pour les traits ethniques et autres couleurs d'yeux ou musculatures. Etc.

2) Passer aux choses sérieuses

A l'instar d'un combat, une scène de sexe se déroule en 3 étapes. Ce qui signifie, très concrètement, qu'elle réclame un certain temps de jeu. Le principe consiste à résumer ce qui s'y passe par métaphores. Mais rien n'empêche les joueurs de se montrer plus descriptif, tant que personne n'est choqué à la table (*gardez en tête les 3 règles d'or*).

Etape 1 : la montée du désir

D'un point de vue narratif cette phase simule la parade nuptiale dans laquelle les partenaires s'excitent pour accroître leurs désirs.

D'un point de vue ludique le MJ compare les canons de beauté recherchés par les personnages impliqués. **Chacun gagne 1 dé par canon de beauté inscrit sur sa feuille et qu'il retrouve chez son partenaire.** Le MJ peut par ailleurs attribuer 1 à 3 dés bonus selon le **contexte érotique** de la scène. La séduction, qui est du ressort de la manipulation, n'est pas prise en compte ici. Elle est évoquée dans l'encart « pour conclure », à la fin de cette aide de jeu.

Les protagonistes (du moins ceux qui ont obtenu des dés) font un jet avec leur total de dés cumulés, puis comparent leurs succès. Celui qui l'emporte devient « **l'initiateur** » : c'est lui qui va mener la danse. Les succès qu'il obtient sont nommés « **degrés de self control** » et vont l'aider à réguler les ébats dans la prochaine étape. *En cas d'égalité, ou si aucun protagoniste n'a de dés liés au canon, enchaînez avec l'étape suivante.*

Mise en scène : le joueur (MJ inclus) dont le personnage totalise le plus de degrés de **self-control** doit **résumer cette phase de montée du désir en une métaphore.**

En cas d'égalité, c'est à celui dont le personnage a le plus en Présence qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est le MJ qui prend en charge la métaphore.

L'orientation sexuelle

L'orientation sexuelle joue un rôle déterminant à ce stade. Même si un personnage sent de l'attraction pour un autre, le fait d'**aller à l'encontre de sa sexualité se traduit par la perte d'un dé sur tous les jets.** Ce malus perdure tant que le personnage n'admet pas son changement d'orientation sexuelle. Les individus qui se cherchent devraient eux aussi subir ce malus (à la discrétion des joueurs). Les curieux qui explorent et les amants pour qui l'attraction de l'individu prévaut sur son sexe ne devraient pas être affectés (à la discrétion des joueurs là encore).

Exemple :

L'expédition punitive a mal tourné ! Nathaniel se retrouve isolé avec son otage, encerclé par une horde d'affamés. Harry, le dit otage, est le favori du gang ennemi. Il a l'habitude des durs et ne s'est pas laissé intimider pour une énergumène du calibre du pionnier : Leurs disputes et échanges et coups ont attiré la horde cannibale. Et voilà comment, au terme d'une scène d'action éprouvante, le duo fini coincé dans un accès de secours au métro. De longues minutes passent. L'adrénaline retombe, remplacé par un étrange désir de se sentir vivant, là, encerclé par des morts. Harry se colle à son ravisseur, se faisant plus pressant...

Le MJ demande à la joueuse si Nathaniel se sent attiré par son otage. Une scène de sexe offrirait une coupure bienvenue pour faire la transition entre une scène de fuite et une scène de stratégie où les personnages vont ruser pour échapper aux affamés. Cette dernière décide qu'après tout, pourquoi pas.

Le MJ accorde 1D de tension sexuelle pour le contexte érotique de la scène. Harry ne correspond à aucun des canons de beauté recherché par Nathaniel, qui n'a jamais eu de rapport homosexuel (-1D). En revanche, Harry aime les hommes avec une cicatrice sexy. Le PNJ a donc 1D pour ce canon de beauté qu'il apprécie et qu'il retrouve chez son partenaire. Nathaniel ne lance aucun dé (1D du contexte - 1D d'orientation sexuelle). Harry, lui, en lance 2 (contexte + canon de beauté). Harry obtient un succès, Nathaniel aucun puisque aucun dé : c'est donc l'otage qui va mener la danse. Le MJ décrit l'amorce de la scène de sexe (puisque son PNJ l'emporte) en ces termes : « le piège brûlant du dehors se transforme en un piège moite. La peur qui coulait le long de vos corps s'oxyde sous les effluves des souterrains de New York, transformée en un désir poisseux qui vous martèle les tempes au pas des affamés ».

Hard sex, good profits...



PLENILUNIO

LE JEU DE RÔLES

Accessoires

Pour ceux qui aiment aller au bout des « 50 nuances de l'irkalla », les règles de sexe obéissent aux mêmes mécanismes ludiques que le reste du jeu : il est possible d'utiliser du matériel en recourant aux règles d'outils de la p87 pour bénéficier de 1D supplémentaire. voire de 2D dans des mains expertes. ...

Etape 2 : les ébats

Cette étape consiste à un jet de conflit entre les partenaires, appelé **jet d'érotisme** pour reprendre une des spécialisations du livre de base. A l'inverse des jets de conflit traditionnels, **le but des jets d'érotisme est de se rapprocher le plus possible du match nul.**

- Une égalité symbolise l'orgasme de deux corps vibrants à l'unisson.
- A l'inverse, plus un partenaire marque de succès sur l'autre, plus son plaisir est solitaire et se fait au dépend de son partenaire, qui finit frustré.

Début de la scène : les protagonistes annoncent simultanément, **et sans se consulter**, l'attribut que leur personnage va utiliser pour réaliser le jet d'érotisme. *Un bout de papier ou une ardoise que l'on révèle font parfaitement l'affaire.*

D'un point de vue narratif, les choix des attributs renseignent sur la manière dont les ébats vont se dérouler, sans avoir à rentrer dans les détails, surtout si les personnages recourent à leur(s) spécialisation(s).

Le vif du sujet : Chaque protagoniste effectue son jet et compte ses succès (*voir livre de base, p82*) mais avec les exceptions suivantes :

- **Jeux érotiques :** le personnage peut utiliser ses degrés de self-control, obtenus dans l'étape 1, pour augmenter ou réduire ses succès d'autant.
- **Complicité :** si les partenaires utilisent le même attribut lors de leurs ébats, l'un d'entre eux (au choix) peut gratuitement se défausser d'un succès pour chercher l'équilibre. Si en plus ils partagent la même spécialité, ils peuvent chacun défausser un dé supplémentaire.
- **Harmonie :** le personnage peut offrir ses victoires à son partenaire pour neutraliser leurs résultats. **Une victoire offerte vaut 1 ou 2 succès, au choix du donneur.**

Conclure la scène : une fois que chacun a établi ses succès, **on retranche** au total de celui qui en a obtenu le plus, le total de celui qui en a obtenu le moins.

Puis on lit le résultat dans la table d'interprétation ci-contre afin de traduire ce qui vient de se produire :

Table d'interprétation

0 : Divin ! Les amants ne font qu'un et se souviendront longtemps de cet extraordinaire corps à corps. Une magie est incontestablement à l'œuvre, comme si destin avait planifié cet instant depuis toujours. **Ils récupèrent un point de fortune chacun et rajoutent 1 dé de destin à la partie.**

1 : Génial ! Les amants essoufflés se remettent de cet échange intense. **Ils récupèrent un point de fortune chacun.**

2 : Sympa... C'était bon, c'était bien... mais pas au point d'en faire un souvenir impérissable. Les amants ne sont pas aussi bien trouvés qu'ils l'auraient souhaité.

3-4 : Déception. Celui qui a le plus de succès a joui au détriment de l'autre, qui se retrouve à ronger sa frustration.

5+ : Fiasco total. Celui qui l'emporte a joui d'un plaisir fade et son partenaire n'a rien senti, sinon de la gêne, voire du dégoût. Cet échec froid laisse un goût amer qui fait **perdre 1 point de fortune aux amants.**

Orgies

Cette aide de jeu se concentre sur ce que ressentent deux partenaires, et moins sur la manière dont ils parviennent à ces sensations. Du coup inutile de complexifier le jeu pour gérer les bénéfices des ébats en groupe : il suffit d'utiliser les règles d'actions conjointes, p87 du livre de base.

Elles permettent de déterminer le personnage actif, les autres personnages lui apportent leur soutien. Pour ce faire, on base les calculs sur l'attribut choisi par le personnage actif. Seul ce dernier, et son partenaire « principal » peuvent utiliser des dons durant l'acte et bénéficier de gains éventuels. Les soutiens sont traités comme de « simples instruments » gravitant autour du couple.

Mais il y a une exception...

Si l'orgie **obéit à un rite magique**, l'ensemble des participants récupère des points de fortune en cas de succès.

Cette petite règle émule sur le plan ludique, les rites sexuels évoqués dans « les 110 katanas ».

Hard sex, good profits...

MALEFIC TIME

PLENILUNIO

LE JEU DE RÔLES

Etape 3 : Sexual healing

Mise en scène : le joueur dont le personnage a **totalisé le moins succès** doit résumer les ébats en une métaphore.

En cas d'égalité, c'est à celui dont le personnage a le moins de Présence. En cas de nouvelle égalité, c'est le MJ qui prend en charge la métaphore.

Ce rapide résumé a pour but de clôturer la scène avant de passer aux gains éventuels. Vous l'aurez compris, **le but d'une scène de sexe est moins de décrire que mettre en avant ce que le personnage ressent et ce qu'il retire de cette expérience.** A l'instar d'un combat ou d'une résolution d'enquête, il peut puiser dans le sexe des ressources pour progresser et faire avancer l'histoire.

- **Les dons :** vous trouverez dans l'aide de jeu No3 certains dons dont le fonctionnement est étendu aux scènes de sexe, soit pour offrir de nouvelles capacités (œil du temps...) soit pour faciliter leur activation (parole maléfique, mains guérisseuses ...).
- **Les dés de destin :** un ébat mémorable peut être frappé par le sceau du destin et regonfler la réserve du groupe (voir ci-dessus).
- **Les points de fortunes :** une bonne partie de jambe en l'air rend le personnage plus serein, plus confiant. Ce break, hors du temps et hors de l'histoire permet aux amants de récupérer des points de fortune (voir-ci-dessus).
- **Les relations :** le sexe est une activité éminemment sociale qui permet de découvrir ses partenaires sous un nouveau jour, de renforcer les liens, nouer des alliances ou percer des secrets sur l'oreiller. C'est un instrument très efficace pour faire avancer un scénario politique ou une enquête, pour peu que le MJ prenne le soin d'y glisser des leviers narratifs. Source de désirs, de frustrations, d'amour fou, de haine, de jalousie, le sexe amplifie les relations PJ/PNJ. Il offre tout un panel de situations rocambolesques et sentimentales permettant de faciliter ou de dégrader une relation.

Exemple :

Nathaniel fait l'amour avec sa force (3D). Mais troublé de vivre sa première expérience avec un homme, il retire 1D à son attribut pour n'en lancer que 2D. Le MJ lui refuse l'usage de sa spécialisation sexuelle « sans compromis », histoire de renforcer le trouble d'un personnage explorant des terres inconnues. Nathaniel ne mène pas le jeu : le voilà docile pour la toute première fois de sa vie !

Harry, lui, est un favori qui a toujours utilisé ses charmes pour bénéficier de la protection de grosses brutes dans le genre de Nathaniel. Il utilise Présence (3D) mais lui non plus ne peut utiliser sa spécialité sexuelle « massages », vu le contexte. Il dispose d'1 succès bonus de self-control.

Nathaniel obtient un succès sur ses 2D. Harry obtient un succès et une victoire sur ses 3D. Le PNJ décide d'utiliser son succès obtenu sur le jet de self control (phase précédente d'excitation), pour l'offrir à son partenaire.

- Au final Nathaniel dispose de 2 succès (le sien + le succès de self-control d'Harry).
- Harry compte une victoire et un succès.

*Harry utilise sa victoire pour neutraliser les 2 succès de Nathaniel. La différence finale est de +1 succès, en faveur d'Harry. **Verdict :** les amants ont éprouvé un plaisir intense, finissant, haletants, dans les bras de l'autre. Les 2 personnages récupèrent 1 point de fortune. Comme Nathaniel a emporté le moins de succès, c'est à sa joueuse de clore la scène d'une métaphore : « **Le matou s'épuisa à attraper l'insaisissable souris et se surpris de cette complicité, lui qui ne jouait qu'avec des victimes** ».*

Pour conclure

A partir du moment où le sexe est encadré par une règle, il faut réfléchir au bon usage de la dite règle. En effet, il y aura toujours des petits malins pour sauter sur tout ce qui bouge dès qu'ils seront à cours de points de fortune.

L'esprit de cette aide de jeu est de simuler des ébats **importants dans l'histoire (règle d'or No1)**. Cela ne signifie pas qu'il faille interdire ou restreindre les scènes de sexe déclenchées par les joueurs. Il suffit de passer narrativement sur celles qui n'apportent rien à l'histoire pour **ne sortir cette aide de jeu QUE pour les scènes qui en valent la peine et où le hasard des dés peut générer du jeu**. Et là, il n'y a que le MJ qui soit en capacité de trancher au cas par cas, en fonction des intentions et du contexte de sa partie. Gardez à l'esprit que cette aide de jeu réclame de nombreux jets de dés et calculs alors qu'elle ne concerne, bien souvent, qu'un seul pionnier. Le sexe doit servir à dynamiser votre narration en y mettant une touche d'imprévu. Pas l'inverse...

Par exemple, ne jouez pas toutes les scènes d'une séductrice qui collectionne les PNJ. Par contre, si sa nouvelle conquête a des infos sur le scénario, ou si l'opportunité d'un aparté torride est intéressante pour changer le rythme de l'histoire ou pour valoriser son ambiance, alors jouez là !

Réglez vos curseurs

L'univers de Malefic Time est décomplexé. De nombreux survivants sont bisexuels, à l'image de l'héroïne Luz et le sexe y est, tour à tour, l'expression de la domination solaire ou le retour à des rites magiques séculaires associés à la lune. Cette aide de jeu a tenté de restituer ses principes mais ne doit pas vous entraver si votre vision de l'œuvre de Royo est plus nuancée.

Et la séduction ? Et le coup de foudre ? Et le reste ?

Le piège de cette aide de jeu serait d'enfermer le sexe dans une mécanique ludique. Nous nous sommes limités aux paramètres essentiels mais rien ne vous empêche de relier les jets de séduction à la phase 1 de montée de désir. Où encore de faire des tables pour savoir si le partenaire tombe amoureux, etc. **A vous de voir jusqu'où pousser le simulationnisme qui, rappelons-le, n'a jamais été le postulat de départ de cette petite aide de jeu.**



PLENILUNIO

LE JEU DE RÔLES

NOM _____

CONCEPT _____

ATTRIBUT DE PREDILECTION *(spécialisation)*

(coche)

FORCE _____

ASTUCE _____

PRESENCE _____

CANONS DE BEAUTE

TRAITS SEXUELS

CONCEPT DU PIONNIER _____



DONS ÉTENDUS

Cette dernière aide de jeu propose un florilège d'adaptations et d'options supplémentaires pour utiliser les dons, notamment lors des ébats de l'aide de jeu précédente.

Elle renforce le caractère mystique de certains dons pour transformer l'acte charnel en rituels magiques, tels que les pratiquent certaines sectes de *Malefic Time* pour approcher le divin et communier avec les puissances de l'Irkalla.

1) Extension des dons de *Plenilunio*

Clivage spirituel : le MJ tient secret les blessures reçues par le personnage sous sa forme astrale. Il ne perçoit le danger que lorsque son corps passe à l'état « gravement blessé ».

Esprit limpide : les succès comptent double lorsque ce don est utilisé durant l'acte sexuel.

Gardien de la parole : concernant la domination (seconde utilisation du don), le jet peut être relancé si l'ordre est donné durant l'acte sexuel. Ce jet remplace le précédent.

Mains guérisseuses : utiliser ce don pendant l'acte sexuel permet de relancer son jet et de choisir le meilleur des deux jets.

Œil du temps : la vision du passé peut fonctionner sur les objets, mais la difficulté est majorée de 1. Utilisé durant l'acte sexuel, le personnage oppose le niveau du don à la volonté de son partenaire afin de lire son passé. Les succès offrent un flashback sur son passé (*la précision dépend du nombre*). Chaque victoire offre la vision d'un souvenir permettant d'éclairer ses actes ou ses opinions en rapport avec le scénario.

Parole maléfique : utiliser sa parole maléfique contre un partenaire, lors d'un ébat permet de refaire son jet. On conserve le second résultat. Une victoire permet d'affecter un de ses descendants directs.

Voix intérieure : Ce don peut également s'utiliser pour submerger la cible de pensées parasites visant à l'énerver ou le déconcentrer. En cas de réussite sur un jet avec le niveau du don contre la volonté de la cible, le personnage augmente la difficulté de l'action de son adversaire de +1 pour 2 succès ou une victoire.

ce don permet d'amplifier un ébat. Le personnage peut relancer autant d'échecs sur son jet d'érotisme que le niveau du don.

Vol de vie : les succès comptent double pour vampiriser son partenaire durant l'acte sexuel.

2) Nouveaux dons

Erotiste

Le personnage est un expert versé dans les arts des plaisirs charnels. Le niveau de son don se transforme en succès automatiques sur son jet d'érotisme (*phase 2 dans l'aide de jeu No2 « Hard sex »*). Cette capacité est automatique. Elle ne requiert ni activation, ni dépense de point de fortune.

De plus, **en dépensant un point de fortune**, le personnage peut subjugué son partenaire pour lui laisser un souvenir indélébile de leurs ébats. Il effectue une opposition avec le niveau du don contre la volonté de sa cible. En cas de réussite, **chaque succès** non annulé lui donne un succès automatique pour ses jets sociaux face à son partenaire, pour la journée qui suit. **Chaque victoire** marque son partenaire au fer rouge, entraînant une modification positive de leur relation :

- **1 victoire** : prolonge les bénéfices autant de journées que le score de présence du personnage (*partenaire subjugué*).
- **2 victoires** : prolonge les bénéfices autant de semaines que le score de présence du personnage (*partenaire amouraché*).
- **3 victoires ou plus** : les bénéfices obtenus deviennent permanents ! Mais un léger problème fait son apparition : le partenaire est totalement obsédé par le personnage... Il va tout faire pour le conserver à ses côtés et s'imposer pour être le seul à partager sa couche. Les effets de sa jalousie seront à apprécier à l'aune des moyens dont cet admirateur encombrant dispose.

Puppet master

Le personnage a survécu à la morsure d'un affamé, sans subir la transformation. Il est immunisé au pouvoir infectieux de la pandémie, mais pas aux dégâts de la morsure en elle-même. Il développe également une curieuse affinité mentale avec les malades...

En **activant son don par la dépense d'un point de fortune**, le personnage ajoute autant de succès automatiques que son niveau de don pour détecter les affamés et « sentir » si quelqu'un a été contaminé. De plus, il peut utiliser son don pour contrôler de petits groupes d'affamés. Pour ce faire, il fait **un jet avec le niveau de son don contre une difficulté de 2**. Chaque succès lui permet de « neutraliser » un affamé qui se met à errer, comme s'il ne percevait personne. Chaque victoire lui permet de « prendre le contrôle » d'un malade pour bouger ou attaquer une cible de son choix.


PLENILUNIO
LE JEU DE RÔLES

NOM
CONCEPT

POINTS DE FORTUNE

- Activer un don
- Réduire un niveau de blessure (cumulable).
- Reprendre son souffle (récupérer 50% des points de résistance perdus).
- Introduire un élément narratif
- Forcer son tour pour agir

DES DE DESTIN

- 5 max pour un jet
- Victoires comptent double
- Victoire = +1 en destin


PLENILUNIO
LE JEU DE RÔLES

NOM
CONCEPT

POINTS DE FORTUNE

- Activer un don
- Réduire un niveau de blessure (cumulable).
- Reprendre son souffle (récupérer 50% des points de résistance perdus).
- Introduire un élément narratif
- Forcer son tour pour agir

DES DE DESTIN

- 5 max pour un jet
- Victoires comptent double
- Victoire = +1 en destin


PLENILUNIO
LE JEU DE RÔLES

NOM
CONCEPT

POINTS DE FORTUNE

- Activer un don
- Réduire un niveau de blessure (cumulable).
- Reprendre son souffle (récupérer 50% des points de résistance perdus).
- Introduire un élément narratif
- Forcer son tour pour agir

DES DE DESTIN

- 5 max pour un jet
- Victoires comptent double
- Victoire = +1 en destin


PLENILUNIO
LE JEU DE RÔLES

NOM
CONCEPT

POINTS DE FORTUNE

- Activer un don
- Réduire un niveau de blessure (cumulable).
- Reprendre son souffle (récupérer 50% des points de résistance perdus).
- Introduire un élément narratif
- Forcer son tour pour agir

DES DE DESTIN

- 5 max pour un jet
- Victoires comptent double
- Victoire = +1 en destin

Petites fiches récapitulatives, à découper et à usage des joueurs.