

LUIS ROYO



ROMULO ROYO



P L E N I L U N I O

LE JEU DE RÔLES

INTRODUCTION





PLENILUNIO

LE JEU DE RÔLES

Fin du monde, disent les plus pessimistes. Fin du ciel, disent les plus optimistes. D'une façon ou d'une autre, ce qui est sûr, c'est que les êtres qui marchent parmi nous, solaires et lunaires, sont impliqués. Il se peut qu'au début ils essaient de passer inaperçus, de dissimuler leur influence, mais il y a longtemps que cette mascarade a pris fin et ils n'ont plus peur de se montrer à nous autres, minuscules humains intimidés par leur grandeur. Néanmoins il est clair qu'ils ont un rôle à jouer dans la fin du monde...

Mais certains gardent espoir. Des gens parlent de l'arrivée de la treizième Lune, celle qui mettra fin à la lutte entre les arcanes masculin et féminin, celle qui amènera la Pleine Lune. C'est peut-être une fillette abandonnée, inconsciente de sa nature. Dans tous les cas, qui que soit cette personne, elle n'attend que de rencontrer son destin, incarné par l'épée nommée Malefic.

Plenilunio vous emmène dans un monde où s'affrontent de grandes puissances, des êtres surhumains pris dans une lutte qui scellera le destin de l'univers. Mais les humains ne sont pas en reste, et certains individus exceptionnels deviendront les éléments-clés des événements à venir : les pionniers. Vous.

LES AUTEURS

Luis Royo est né en 1954 à Teruel en Espagne. Il commence sa carrière à la fin des années 70 en collaborant à des magazines prestigieux et en publiant plusieurs recueils d'illustrations. Au fil du temps, son œuvre est devenue un véritable phénomène culturel, traduite dans de nombreuses langues (français, anglais, italien, russe, etc) et récompensée de nombreux prix tels que le Spectrum Silver Award (USA), le prix Cartoomics (Italie), ou encore le Pilgrim Prize (Russie).

Romulo Royo est né en 1976 à Zaragoza en Espagne. Entre 1995 et 1999, il réalise de nombreuses couvertures pour des romans et des comic-books. Il embrasse alors une carrière d'artiste et expose ses premiers œuvres dès 2000. Son travail est dès lors présent dans plusieurs collections privées, fondations et musées.

Dès 1994, Luis et Romulo commencent à travailler sur un projet graphique commun : l'univers de *Malefic Time*, dans lequel s'inscrit le monde fantastique de *Plenilunio*.

Sources : sites officiels de Luis Royo et Romulo Royo, Wikipedia

Conçu et écrit par Manuel J. Suiero, Pedro J. Ramos, Iván Sánchez et Sergio M. Vergara.

Graphisme et illustrations additionnelles par Javier Charro.

Traduit en français par Gilmara Nobilet.

LE MONDE DE PLENILUNIO

Fin du monde, disent les plus pessimistes. Fin du ciel, disent les plus optimistes. D'une façon ou d'une autre, ce qui est sûr, c'est que les êtres qui marchent parmi nous, solaires et lunaires, sont impliqués. Il se peut qu'au début ils essaient de passer inaperçus, de faire passer leur influence pour des décisions humaines, mais il y a longtemps que cette mascarade a pris fin et ils n'ont plus peur de se montrer à nous, intimidés par leur grandeur.

Quoi qu'il en soit, il est clair qu'ils ont un rôle à jouer dans la fin du monde... de même que beaucoup d'humains qui survivent en cette époque.

LA CHUTE (2019-2032)

- **2019** : la "peste néonatale" part de Russie et s'étend sur le monde.
- **26 juillet 2020** : un homme ailé tombé du ciel, encerclé de flammes, mêlé dans une lutte avec une créature démoniaque. Le monde prend conscience de l'existence des Solaires et des Lunaires.

Cette même année, les structures sociales commencèrent à s'effondrer progressivement, une à une, comme des dominos. Alors que la présence des solaires se faisait de plus en plus évidente, nous autres humains nous sommes retournés les uns contre les autres.

LE PRÉSENT (2033-2038)

Un jour ordinaire pour n'importe lequel d'entre nous, habitant de la nouvelle ère, est semblable à ceux d'antan : gagner sa croûte d'une façon ou d'une autre (exercer un rôle dans un collectif, fouiller dans les ruines ou faire du chantage et voler).

À propos des solaires et lunaires, ils ne se cachent plus. Dans certains endroits, comme ici, ils nous laissent nous débrouiller comme on peut, alors qu'à d'autres endroits ils nous gouvernent comme des rois ou des tyrans. Ils semblent plongés dans leur guerre et nous, dans la nôtre, qui n'est rien d'autre qu'une lutte pour la survie.



New York

Depuis 2019, New York est en train de pourrir. Une cité si grande demande beaucoup de mains pour la maintenir à flot. Les bâtiments se sont détériorés, et les émeutes qui se sont succédé pendant les années vingt n'ont pas arrangé les choses.

À New York cohabitent une multitude de groupes. Les gangs sont les plus nombreux. Il s'agit d'un rassemblement de personnes qui adoptent un style vestimentaire et un mode de comportement pour se différencier des autres. Pas loin derrière viennent les communes, groupements de survivants qui tentent de construire des communautés autarciques, avec plus ou moins de succès. On croise aussi beaucoup de sectes et de collectifs, unis par un type de croyance plus ou moins obsessionnelle qui les amène à être destructifs envers les autres ou envers eux-mêmes. Considérablement moins nombreux sont les syndicats, qui fédèrent des personnes partageant un même talent et qui s'entraident pour perfectionner leur art.

Quelques groupes, gangs et sectes : l'Église du Nouvel Ordre, le gang de Big Dima, les 110 Katanas, etc.

Luz l'orpheline

Luz est une belle jeune femme qui a passé son enfance protégée par le Maître, un homme aux traits coincés et hautains. En 2032, le jour de son treizième anniversaire, le Maître l'a abandonnée, et Luz a commencé ce jour-là un long chemin qui la conduira à l'épée Malefic. Les rumeurs disent qu'elle est la réincarnation de la Lune, le fanal qui annoncera le changement d'ère.

Malefic, l'épée souveraine

L'épée souveraine est un artefact unique et très ancien composé de plusieurs pièces, qui ont chacune un symbole propre. Ses pièces sont des icônes qui serviront ensuite comme des symboles de cultures et religions.

L'arme a connu beaucoup de destins au long de l'histoire, montée ou divisée en plusieurs pièces, et la recherche de ces pièces a fait l'objet d'explorations et de croisades. Pendant des siècles, on les a perdues puis retrouvées à plusieurs reprises. Au temps de la Pleine Lune, elle doit s'unir à Luz pour lui donner son nom. À la fois arme et symbole, elle a besoin que quelqu'un la brandisse pour être complète.

Sans Malefic, Luz ne pourra pas atteindre son destin. Sans Luz, Malefic ne peut pas accomplir son rôle.

L'ère de la Pleine Lune

L'univers de Malefic Time est proche de sa fin, et en même temps, très loin. La Pleine Lune est ici, et rien ou presque ne pourra être tenté pour l'éviter. Les solaires se battront avec toutes leurs forces pour l'éviter et les lunaires tenteront de la promouvoir au plus vite.

Mais vers où se dirige le monde ? Qu'est-ce exactement que le changement d'ère ? Que représente la treizième incarnation de la Lune et quel destin doit-elle accomplir ? Quel rôle joue l'épée Malefic ? Un seul objet mystique peut-il déséquilibrer la balance et aider la treizième incarnation à réussir ce que les douze autres avatars de Séléne n'ont pas réussi ?

CRÉER TON PERSONNAGE

La création de personnage est un des moments les plus amusants et les plus créatifs dans un jeu de rôle. Les personnages seront les alter ego des joueurs dans le monde de **Plenilunio** et les protagonistes des histoires racontées avec le meneur de jeu. Chaque joueur devra créer son personnage pour l'interpréter jusqu'à accomplir son destin, quitte à y laisser sa peau.

LES ÉTAPES DE CRÉATION

1. Le concept

C'est une synthèse qui donne une idée de quel genre d'individu il s'agit et de son rôle dans l'histoire. Cela n'a pas d'impact direct sur le jeu.

Quelques exemples : Érudit du savoir ancien, Guerrière des 110 Katanas, Gardienne de la toile, Survivant solitaire.

2. Les attributs

Ce sont les capacités innées ou apprises de ton personnage : la **Force**, le **Combat**, la **Volonté**, l'**Astuce**, la **Subtilité**, la **Présence** et la **Culture**.

Chaque personnage possède 21 points à répartir entre les sept attributs. Chez les humains, les scores vacillent entre 1 et 5 points, tandis que des êtres mythiques très puissants, comme les ailés, peuvent avoir des scores de 7 ou plus.

3. Les spécialités

C'est un descriptif (un mot ou phrase courte) associé à l'attribut qui représente le point fort du personnage dans ce domaine.

Tu peux prendre une spécialité de ton choix dans chaque attribut, et acquérir deux spécialités supplémentaires dans deux attributs différents en échange d'un point d'attribut.

4. Le destin

Le score de destin représente le libre-arbitre des personnages face à leur rôle dans l'histoire, qu'ils ignorent au départ et qui va prendre forme peu à peu, qui limite leur liberté et les précipite à leur fin dans l'histoire.

Ton personnage commence avec 3 points de Destin . En outre, tu peux convertir 2 points d'attribut en 1 point de destin, ou 1 point de destin en 1 point d'attribut.

5. Les dons

Ce sont les capacités spéciales et talents surnaturels de ton personnage, exprimés par un score qui reflète à quel point ses dons sont développés.

Le personnage commence avec autant de points de dons que de score de Destin, répartis entre deux dons de son choix. Il peut dépenser un point d'attribut pour recevoir deux points de dons en plus.

En outre, les créatures non humaines peuvent avoir des capacités (ex : ailé, venin, etc) qui ne nécessitent pas d'activation particulière.

6. Les valeurs dérivées

Utilise les valeurs d'attributs de ton personnage pour calculer les caractéristiques suivantes :

- * **L'endurance**, qui représente la capacité de résistance aux blessures et à la douleur du personnage.
Force + volonté.
- * La **résistance**, qui reflète l'état actuel de santé du personnage, la fatigue, le choc et certaines circonstances qui l'affectent temporairement.
Endurance x3.
- * La **fortune**, l'énergie mystique que le personnage possède à un moment précis.
Egale à la valeur de destin.

7. L'équipement de base

Ton personnage commence ses aventures avec le matériel suivant : des vêtements, un sac, une arme qui correspond à sa spécialité de combat (ou deux s'il a 4+ en combat), des livres ou un ordinateur portable (s'il a 3+ en culture) et des outils de base en fonction de ses spécialités.

FEUILLE DE PERSONNAGE

La feuille de personnage est comme le CV du personnage. On y retrouve ses scores, ses capacités qui te permettent d'appréhender et d'incarner ton personnage au cours du jeu. Tu en trouveras une version vierge en téléchargement PDF, ainsi que des exemples de personnages dans les pages suivantes. La feuille de personnage est un outil vivant : elle évoluera au cours du jeu selon la progression du personnage dans l'intrigue, le développement de ton personnage et la découverte de son destin.



SHIOMI MIZUKI

MEMBRE DES 110 KATANAS



3 FORCE
Acrobatie

5 COMBAT
Épées orientales

4 VOLONTÉ
Méditation

3 ASTUCE
Perception

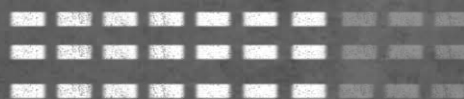
3 SUBTILITÉ
Déplacement silencieux

2 PRÉSENCE
Savoir-vivre

1 CULTURE
Occultisme

ENDURANCE RÉSISTANCE

7



SAIN



CONTUSIONNÉ



BLESSÉ



GRAVEMENT BLESSÉ



MORT

DESTIN

FORTUNE

3

DONS

Mouvements félins 2, Geste funeste 1

ÉQUIPEMENT

Katans des Treize Lunes (bonus +1, dégâts Force +3),
Kodachi (dégât Force +1)

CLARK NEWTON

NOMADE

FORCE
Vigueur

4

COMBAT
Armes courtes

3

VOLONTÉ
Patience

3

ASTUCE
Survie

5

SUBTILITÉ
Camouflage

3

PRÉSENCE
Intimidation

1

CULTURE
New-york

2

ENDURANCE RÉSISTANCE

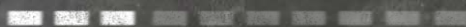
7



SAIN CONTUSIONNÉ BLESSÉ GRAVEMENT BLESSÉ MORT

DESTIN FORTUNE

3



DONS

Mains guérisseuses 3

ÉQUIPEMENT

Machette (dégât Force +2), fusil .308 (bonus +1, dégât 9, 8 balles), revolver
Magnum .44 (bonus +1, dégât 7, 20 balles), masque à gaz, rations en conserve,
boussole, sac de couchage



MÉCANIQUES DE JEU

Chaque fois que ton personnage est confronté à une situation qui implique une probabilité de succès (ou d'échec !), il est nécessaire d'avoir recours aux règles : échapper à des bourreaux cannibales, blesser un terrible monstre qui bloque le passage ou créer un rayon en utilisant sa propre essence comme source de pouvoir, entre autres possibilités.

Cela s'appelle **entreprendre une action**. Les actions peuvent être de deux types :

Défi : le personnage se confronte à un obstacle du scénario ou de l'environnement, sans avoir besoin de mesurer ses capacités à celles d'une autre créature. Casser une porte arrachée, escalader un mur de décombres, chercher une information...

Conflit : le personnage affronte des créatures, des ennemis y compris d'autres personnages, et mesure ses capacités contre les leurs pour déterminer le vainqueur. Un affrontement physique pour dominer une zone, résister à la magie d'un autre personnage ou tenter de convaincre Luz que ton personnage peut veiller sur l'épée Malefic sont des exemples de conflits.

RÉSOLUDRE UNE ACTION

Toutes les actions de **Plenilunio** sont résolues par l'intermédiaire d'une confrontation de jets de dés à six faces (D6). Lorsque ton personnage fait face à un défi ou conflit, le meneur de jeu et toi procédez comme suit :

- * Tu **annonces ton action**, et le MJ en détermine le type (défi/conflit) et l'attribut à utiliser.
- * Tu **lances un nombre de D6** égal à la valeur de l'attribut, le MJ lance un nombre de D6 égal à la difficulté (défi) ou l'attribut de l'adversaire (conflit).
- * Vous analysez vos résultats : 1-2-3 sont des **échecs**, 4-5-6 sont des **succès**.
- * Chaque succès du MJ annule un de tes succès. Si tu obtiens **plus de succès** que lui, ton action est **réussie**, sinon elle échoue.
- * Le MJ détermine le degré d'échec ou de réussite de ton action, en fonction de l'écart entre les succès obtenus.

Quelques mécaniques avancées

- * **Défaite et victoire** : un résultat de 1 est une défaite (échec critique), et un résultat de 6 est une victoire (réussite critique). Ces nuances t'aideront à préciser les conditions d'application de tes actions.
- * **Spécialités** : si ton personnage a une spécialité correspondant à l'action, les succès obtenus au jet comptent double.
- * **Égalité** : si le MJ et toi obtenez autant de succès à vos jets, ton action est partiellement réussie ou l'effet est différent de ce qu'espérait ton personnage.
- * **Revers** : si tu n'obtiens aucun succès et au moins un échec, la situation est aggravée pour ton personnage.
- * **Action prolongée** : tu peux cumuler les succès de jets successifs pour résoudre une action nécessitant plus d'un jet. Si tu obtiens un revers lors d'un de ces jets, l'action échoue automatiquement.
- * **Actions conjointes** : plusieurs personnages peuvent s'entraider, la valeur pour le jet correspond alors à l'attribut du personnage ayant le meilleur score +1 par personnage aidant.

Dégâts et blessures

Chaque personnage a un total de **points de résistance** (endurance x3) et une piste de **niveaux de santé** (sain – contusionné – blessé – gravement blessé – mort).

- * Lors d'un conflit, chaque succès non annulé inflige 1 **dégât** qui affecte la valeur de résistance : le personnage perd 1 point par dégât. Si le score de résistance tombe à 0, le personnage est **inconscient**.
- * Si le total des dégâts infligés est supérieur ou égal à l'endurance du personnage, il subit 1 **blessure** et perd un ou plusieurs **niveaux de santé**. Si le dernier niveau de la piste est atteint, le personnage est **mort**.

Récupérer des points de résistance ou des niveaux de santé

- * Quand ton personnage se repose, il regagne tout ou partie de ses points de résistance, selon son niveau de santé.
- * Un personnage au repos peut regagner un niveau de santé en réussissant un test de force contre difficulté. Le temps de repos nécessaire est indexé sur la gravité de la blessure.

Destin et fortune

Le **score de destin** détermine le rôle du personnage dans l'histoire, il augmente au fur et à mesure que les histoires avancent, rapprochant ton personnage de la fin de son chemin. Quand il atteint 10 points, son destin s'accomplit : son rôle dans le grand jeu lui est dévoilé et il atteint la destinée qui lui était préparée.

Un personnage ayant accompli son destin ne pourra plus participer à une nouvelle histoire.

À chaque partie, le MJ place 10 dés de destin à l'usage des joueurs, qui peuvent en prendre jusqu'à 5 chacun et s'en servir pour leurs jets : c'est la **réserve de dés de destin**. Un succès d'un dé de destin compte toujours double et ajoute 1 à la valeur de destin du personnage.

Les **points de fortune**, quant à eux, peuvent être dépensés pour activer un don, réduire la gravité d'une blessure ou introduire un élément dramatique dans l'histoire.

Expérience

Au terme d'une partie, le meneur de jeu peut accorder jusqu'à 10 points d'expérience à chaque joueur.

Ces points te serviront à acheter 1 point d'attribut (20XP), une nouvelle spécialité (10XP), 1 point de don (10XP) ou changer de spécialité (3XP).



FINS ET COMMENCEMENTS

Le livre de *Plenilunio* te propose un scénario d'introduction : **Fins et Commencements**, pensé comme une partie d'initiation à l'univers et aux règles du jeu. Tout au long de cette histoire, qui devrait durer autour d'une ou deux sessions de jeu, les personnages entreront en contact avec des communautés de survivants et des créatures surnaturelles, et devront faire des jets qui incluent autant de l'enquête que du social et de l'action.

En somme, c'est un parcours d'introduction à tout ce qui compose *Plenilunio*. La partie se conclut sur une fin ouverte qui permettra au meneur de jeu de la prolonger à sa guise.

Les personnages font partie d'une petite communauté de survivants. En revenant du marché de Hall Central où ils ont marchandé, ils apprennent que la communauté a été attaquée. Un survivant les met sur la piste des coupables, qu'ils devront aller chasser. Une fois vaincus, ils découvriront que l'objectif des assaillants était de s'emparer d'une relique qui a été remise à l'Église du Nouvel Ordre. Les personnages joueurs devront se confronter à des créatures étranges pour récupérer la relique, bien que cela leur permette de découvrir l'existence d'un trésor encore plus grand : une arme légendaire qui attend que son maître légitime la réclame.

Scène 1 : Jour de marché

Scène 2 : Un retour amer

Scène 3 : La maison des bandits

Scène 4 : Les portes de l'église

Scène 5 : Entre de mauvaises mains

Réserve initiale de dés de destin : 5

Proposition de campagne : L'arme sans maître

Au terme de **Fins et Commencements**, les personnages auront en leur possession la première de plusieurs pièces pour recomposer un puzzle millénaire : une arme aux capacités extraordinaires. Il est prévisible que les personnages joueurs sentent l'appel du destin et veuillent compléter l'arme, probablement pour l'utiliser eux-mêmes.

Le livre de *Plenilunio* propose une ébauche de campagne sous la forme de cinq synopsis : *La tête des templiers*, *Attaque dans Little Tokyo*, *La vengeance de Qin Quire*, *L'ours et le cubain*, *La dame du lac*.