

## S.E.R.U.M

### Samedi soir, 20h30 au fin fond du Lubéron :

*- Désolé les gars, le petit a la gastro, une nuit d'enfer se prépare à la maison, je ne pourrai pas maîtriser ce soir comme prévu...*

Les mots fatidiques sont tombés. Trois personnes contemplent leurs paquets de chips avec la larme à l'œil, pour le huitième imprévu de l'année à venir perturber leur agenda rôliste déjà mince.

Soudain, François-Regis bombe le torse, reprenant confiance et annonce fièrement :

*- Messieurs, ce soir, on ne baisse pas les bras ! J'ai choppé hier un petit système par curiosité et regardé Noé avec Russel Crowe dans la foulée. C'est parti, je vous fais jouer le film.*

*- Comment François-Régis !?! Mais tu n'y penses pas ! Encore un truc à digérer !*

*- Écoute Pierre-Henry, j'ai la Foi, on peut le faire.*

*- Mais attends un peu François-Régis, le temps de nous expliquer les règles, tirer les persos et préparer ton scénario, nos barbes auront fleuri.*

*Autant examiner les arborescences de dons de Star Wars Saga pendant huit heures histoire de mieux préparer nos prochains personnages.*

*- Marie-Anselmes, tu me fatigues... quand finiras-tu par comprendre que seule la version d6 de Star Wars... Non, je reconnais bien là tes perfides manœuvres habituelles et ne me laisserai pas entraîner sur ce terrain. Tel Marie Madeleine, je m'élève et c'est confiant que j'insiste pour vous faire jouer une partie de SÉRUM.*

*- Ha, tu sais moi les vaccins...*

*- Suffit Pierre-Henry !!! Faites-moi confiance, dans 15 minutes, scène d'intro incluse, vous serez dans le feu de l'action.*

*- Comment ? Mais quelle est donc cette sorcellerie ? Je n'ose te croire sur parole François-Regis et te mets finalement au défi de suspendre mon incrédulité le temps d'une démonstration.*

*- Hardis compagnons, je ne vous décevrai pas, j'en fais ici le serment sacré... heuuuu... sur cette pizza tiède à l'ananas tiens. Taïaut !!!*

Voilà ! Qui n'a jamais vécu cette très exacte situation, alors que les astres étaient enfin alignés et que la partie tant attendue allait finalement pouvoir se faire ? SERUM arrive à la rescousse pour des parties sur le pouce.

S.E.R.U.M (Système d'Emulation Rôliste Universel Minimaliste) est là pour vous dépanner face à l'imprévu... joueur manquant à la dernière minute, amis débarquant à l'improviste, grand oncle un peu cuit qui veut enfin s'intéresser à votre passion lors d'un repas de famille...

Il s'agit d'un système léger destiné à faire jouer le dernier épisode de la série que vous suivez, un film qui vous a paru fun, un roman policier qui traîne sur votre table de chevet ou encore un manga regardé du coin de l'œil le matin même.

Pour se faire, nous insisterons sur trois grands axes :

1 : Quelle que soit la situation, un personnage peut agir, et ce indépendamment du fait qu'il soit un père de famille lambda, un athlète de compétition ou une geekette réservée sortant rarement de son salon. L'histoire est taillée pour lui, ce serait un comble qu'il ne puisse y participer.

2 : Si les moyens d'actions ne sont pas évidents aux vues des circonstances, le personnage peut toujours compter sur la chance (ou la malchance) pour faire avancer les choses. Aucune fiction digne de ce nom ne laisse les personnages face à une situation insoluble, sinon le spectateur quitte la salle.

3 : Les choses vont vite. Les personnages seront toujours récompensés pour aller au devant du danger, et si leurs ressources s'épuisent, ils pourront compter sur un second souffle au moment opportun.

Si vous gardez ces trois points en tête tout au long de votre partie, les choses devraient bien se passer.

---

## Qui Quoi Comment ?

---

Ce jeu s'adresse à des meneuses et meneurs ayant déjà l'habitude de faire jouer. En effet, aucun conseil de maîtrise, technique secrète de MJ ou recette imparable pour construire vos scénarios ne sera distillé dans ces pages. Vous savez ce qu'est une fiction et avez déjà pratiqué l'improvisation lors de vos parties.

Pour les joueuses et les joueurs par contre, aucun impératif.

Le système se veut simple et aisé à prendre en main, aussi il suffira d'avoir déjà regardé une série tv ou un film d'action pour avoir une idée de comment se comporter à la table.

Pour résoudre une situation, les PJ pourront compter sur trois **Réserves** de dés (D6), dans lesquelles ils viendront piocher pour tenter de surmonter les difficultés.

Chaque joueur décide du nombre de dés qu'il souhaite investir de ses **Réserves** en fonction de son approche, **il les lance et fait le total**.

**Les dés lancés sont ensuite décomptés des Réserves concernées.**

Ces **Réserves** vont par conséquent s'épuiser tout au long de la partie, simulant la difficulté croissante de faire face au danger, la fatigue des personnages, mais pourront être restaurées en utilisant des **points de Fatalité** qui seront distribués par le MJ en « récompense » d'aller dans le sens de la fiction.

Les personnages seront décrits à grands traits et le jeu prend le parti de ne mécaniser que leurs possibilités d'agir sur le récit, donc ne cherchez pas de listes de compétences, de calculs d'initiative, de catalogue de matériel ou d'arborescences de pouvoirs, vous seriez déçus.

## Les Réserves

Les deux premières seront toujours les même selon le type de fiction proposée. Par contre la troisième est un fourre-tout qui viendra caractériser l'univers de jeu que vous aurez choisi et changera de nom suivant vos besoins.

### Exemples :

- **Vous voulez faire jouer de jeunes Ninjas en plein apprentissage de la vie...**

Action

Chance

Jutsu

- **Vous préférez des apprentis magiciens vivant leur scolarité...**

Action

Chance

Magie

- **Des espions très classes en pleine guerre froide...**

Action

Chance

Gadgets

- **Des Super Héros aux vies sentimentales compliquées**

Action

Chance

Pouvoir

**Etc**

Pour typer un peu plus vos personnages, vous pourrez également leur choisir des **Spécialités**.

Elles leur permettront de **Sécuriser des dés efficacement** lors de la résolution des actions. Un dé **Sécurisé n'est pas lancé** (contrairement aux autres), mais mis de côté avec une **valeur fixe** (entre 3 et 5 points, suivant le niveau d'expertise du personnage) et décompté ensuite de la **Réserve** au même titre que les autres.

**Exemples de Spécialités** : fan de parcours, hacker né, as du bricolage, pilote émérite, chimiste fou, mentaliste, baragreur du vendredi soir, ...

**Action :**

Réserve de dés à utiliser dès que le personnage veut influencer **activement** sur la scène (passer l'**opposition** de la cible ou un **seuil de résistance**).

**Chance :**

Réserve de dés pouvant être **utilisés indifféremment pour soutenir l'usage** des réserves d'**action** ou de **pouvoir**. L'usage de dés de chance doit être accompagné d'une description de comment se manifeste ce **coup de pouce du destin**.

Il est à noter que les dés de chance **ne peuvent pas** être **sécurisés**. Certains effets spéciaux seront également détaillés plus loin.

**Pouvoir :**

Réserve de dés permettant l'utilisation d'un pouvoir (passer l'**opposition** de la cible ou un **seuil de résistance**).

*J'ai pris **Pouvoir** en exemple ici, mais cela peut être remplacé par n'importe quel terme **prégnant dans la fiction proposée (magie, cybernétique, psy, gadgets)**.*

*Si la **réserve d'action est réduite à 0**, le personnage **ne peut plus agir**... Logique. Si cela se produit durant la résolution d'une scène, celle-ci est **vouée à l'échec ou à conséquence fâcheuse** pour le personnage... immobilisé, capturé, blessé, contraint à prendre la fuite, saisi d'effroi, pris d'un accès de folie... tout est envisageable du moment que cela cristallise la déroute du personnage.*

Pour définir son **potentiel d'action**, un personnage décide combien de dés (d6) de ses réserves (**action/chance/pouvoir**) il souhaite utiliser. Il les lance et les additionne puis les compare à la difficulté de l'action.

*Il n'y a pas de limite théorique au nombre de dés pouvant être alloué à une action. Un personnage peut ainsi choisir de « **tout donner** », au risque **d'épuiser sa réserve**.*

Viennent ensuite des **spécialités/expertises/maîtrises**, permettant de **sécuriser des dés plus efficacement**.

**Sécuriser les dés/les spécialités :**

Il est possible de **sécuriser** des dés (on ne les lance pas) pour un score automatique de 3 points chacun.

- L'utilisation d'une **spécialité** permet de **sécuriser** des dés pour une valeur de 4 points chacun.
- L'utilisation d'une **expertise** permet de **sécuriser** des dés pour une valeur de 5 points chacun.
- L'utilisation d'une **maîtrise** permet de **sécuriser** des dés pour une valeur de 5 points chacun **et de ne pas décompter** de la réserve ceux affichant des **6**

On peut **régénérer une réserve** en dépensant un **point de Fatalité**.

La **Fatalité** est utilisée **par le mj pour proposer** aux personnages un tournant **désagréable** dans le scénario (désagréable certes, mais **utile à la fiction**... du type : les personnages sont capturés par les vilains, le personnage subit **une condition** qui vient enrichir l'histoire, en renforcer l'ambiance, le personnage se fait reprendre l'objet de sa convoitise...). Voir *en cas d'échec* dans le chapitre suivant.

## De l'usage spécifique de la Chance :

La Chance, en dehors de son usage en tant que réserve de soutien, peut être utilisée afin de permettre aux joueurs d'apporter des éléments dans le récit ou déclencher des coïncidences dignes des meilleurs Deus ex machina.

Pour bénéficier de ces effets, il suffira de dépenser un certain nombre de points, en fonction du résultat attendu.

### Barème de dépenses :

**1 Point** : ajouter ou soustraire un élément mineur de décor, obtenir le nom d'un pnj permettant d'avancer dans l'intrigue...

**2 Points** : heureuse coïncidence, les clés de la voiture sont derrière le pare soleil, le chargeur du tueur à gage est vide...

**3 Points** : le garde à l'entrée est mon cousin, en s'appuyant négligemment contre la cheminée, l'ouverture de la batcave se déclenche...

Il est à noter que si elle est fort commode, la **Chance** peut également s'avérer être **une maîtresse capricieuse**.

En effet, si cette réserve **tombe à zéro**, c'est la garantie pour le personnage concerné de **passer un sale quart d'heure** en subissant les foudres du destin.

**Le MJ peut imposer une Fatalité non récompensée** au personnage dont la réserve de chance est épuisée, **ou octroyer un point de Vilénie gratuit à une Figure** (cf les Figures p.8)

Pour la **création de personnage**, il faut aller vite tout en conservant une très grande part de liberté.

Suivant le niveau de jeu souhaité, on fera varier le nombre de points à répartir librement entre les 3 réserves (entre 40 et 100) ainsi que le nombre de spécialités et leurs niveaux.

Par exemple, un univers non fantastique proposant de jouer des flics en patrouille correspondra à 40 points à répartir, ainsi que **deux spécialités** à choisir (pas de listes, ou alors prévoir des suggestions de spécialités correspondant au scénario prévu, pour maximiser l'implication des personnages dans l'action). Il serait possible (à la création) de prendre **des spécialités supplémentaires** ou en passer une des deux de départ au niveau **expertise/maîtrise** pour **5/10 points**.

- **À 40 points**, l'accent serait mis sur des actions de "petite envergure", avec une fréquente mise en danger des personnages (typiquement, du **roman noir**), afin de restaurer les réserves assez fréquemment.
- **À 60 points**, on arrive sur quelque chose d'un peu plus **pulp**, la marge de manœuvre devient plus confortable, sans pour autant être délirante. La mise en danger pour obtenir des restaurations reste de mise.
- **À 80 points**, cela permet d'émuler assez aisément des univers typés **heroïc fantasy**, avec des héros solides, mais pas encore surhumains
- **À 100 points**, les **super héros** débarquent, avec la possibilité de "blinder" une réserve sans pour autant être pénalisé quant à l'usage des autres et en limitant le besoin d'user de restaurations.

**Au choix du MJ, l'adversité est définie soit par un score prédéterminé à battre (lieu, situation, objet, sbires...), soit comme pour les personnages, par des réserves dont il gèrera la dépense (PNJ important, boss, créature,...).**

Dans le cadre d'une **scène**, on doit commencer par en définir le(s) **objectif(s)**.

**Exemple :**

*Les personnages sont devant une usine désaffectée dont ils supposent qu'elle abrite le repère d'un baron du crime local. Ils souhaitent vérifier si c'est le cas, sans se faire prendre ou déclencher d'alarme, puis ressortir pour faire le point au calme.*

**Les enjeux** sont donc :

- **Entrer**
- **Fouiller les lieux discrètement**
- **R ressortir sans se faire prendre**

Soit trois objectifs clairement identifiés qui seront résolus successivement, chacun dépendant de la réussite du précédent.

Le MJ doit donc déterminer **un score d'opposition fixe** pour chaque étape.

**1 Entrer :**

soit l'endroit est inintéressant et par le fait ne nécessite pas des joueurs une action particulière pour y pénétrer, soit c'est effectivement un QG opérationnel, auquel cas on lui attribue par exemple **20 points d'opposition**. Vu qu'il s'agit d'une **action de groupe**, les personnages vont constituer **un pot commun** avec leurs **dés d'action/chance/pouvoir** et tenter de **surpasser la difficulté**.

**En cas de succès**, tout va bien, on passe à l'étape 2.

**En cas d'échec**, deux possibilités.

**a** : proposer **un point de fatalité au groupe**, les laisser entrer et **faire échouer l'étape 2** du plan, car ils auront déclenché une alarme durant **l'étape 1**.

**b** : s'ils **refusent le point de fatalité**, autoriser une rallonge au groupe, mais **chacun doit ajouter au moins un dé de Chance** au pot (même s'il ne manquait qu'un ou deux points pour battre la difficulté) afin de réussir.

**2 Fouiller les lieux discrètement :**

*Les personnages pénètrent dans les locaux pour s'apercevoir que ceux-ci sont loin d'être inoccupés. C'est une véritable fourmilière. Entre les « ouvriers » qui transportent des caisses de marchandises probablement illégales et les « superviseurs » qui patrouillent fusils à la main, rester discret va s'avérer compliqué. Toutefois l'endroit n'est pas toujours bien éclairé et de nombreuses coursives surplombent la zone d'activité.*

Le MJ décide d'attribuer à cette étape **30 points d'opposition** pour refléter la difficulté de ne pas être aperçus durant l'exploration.

**a :** Les personnages ont accepté le point de fatalité lors de l'étape 1.

Laisser les explorer les lieux et relever les preuves dont ils ont besoin comme si tout se passait bien, **baissez** sensiblement le **seuil d'opposition** de l'étape (passez à 10 ou 15 points) et laissez-les miser normalement (à nouveau un **pot commun**, puisque l'action est toujours collective). Au moment de passer à **l'étape 3** (sortir sans se faire prendre), faites les capturer par des gardes les ayant surveillé de loin tout du long, en leur rappelant bien qu'ils **doivent subir cette fatalité** suite à l'étape précédente.

**b :** Si l'étape 1 était un succès, faites leur constituer leur **pot commun** pour passer le **seuil d'opposition 30** et appliquez la même méthode que précédemment (les joueurs **réussissent et passent à l'étape 3 / échouent** et se voient proposer un **point de fatalité qu'ils acceptent** et passent à **l'étape 3 / échouent et refusent le point de fatalité** auquel cas ils complètent leur mise d'**au moins un dé de Chance** chacun et passent à **l'étape 3.**

*Détail important : chaque fois qu'un joueur utilise un dé de ses réserves **d'action/chance/pouvoir** pour agir, il doit l'accompagner d'une **description de son action !***

**Et l'on procède à l'identique pour l'étape 3.**

---

*La méthode ici donnée pour résoudre une scène est une méthode globale, dont l'intérêt est de fluidifier la narration sans avoir à faire de jets pour tous les « détails » de l'action.*

---

**Certains préféreront détailler les actions des personnages face à leur environnement, auquel cas le MJ peut attribuer une réserve d'opposition à la scène, qu'il utilisera au fil des besoins.**

Sur le même exemple (infiltration/exploration/extraction), le MJ alloue 20 dés de réserve d'opposition à l'ensemble.

- Trouver un point d'entrée discret : **2 dés**
- Désactiver une alarme : **3 dés**
- Se faufiler discrètement sur des coursives : **3 dés**
- Examiner une caisse de marchandises entre deux patrouilles : **4 dés**
- Prendre quelques photos des personnes présentes : **2 dés**
- Ressortir de l'endroit en rebrousser chemin : **3 dés**
- Effacer les traces d'effraction : **3 dés**

Dans le cas présent, les **actions** sont **résolus individuellement** par les personnages, **chacun avançant des dés** de sa réserve face à **l'opposition le concernant.**

Pour maintenir une certaine tension, il peut être intéressant de **ne pas annoncer clairement le score à battre** pour surmonter la difficulté, mais de juste donner une idée de celle-ci aux joueurs.

**Exemple :**

- **Facile** : 1 dé
- **Moyenne** : 2 à 3 dés
- **Mal aisée** : 4 à 5 dés
- **Difficile** : 6 à 8 dés
- **Impossible** : 9 dés ou +

Ici, nous allons distinguer **deux types d'opposants** :

### Les Obstacles

Les **Obstacles** ne sont pas forcément des **PNJ** très « décrits ».

Ce sont des **figurants**, les **petites frappes**, ceux destinés à tomber à la pelle sous les coups de vos personnages. Ils ne n'incarnent **pas une réelle menace**, mais sont là pour **ralentir les personnages, faire diminuer leurs réserves, faire monter la tension autour de la table**.

En aucun cas un **Obstacle** ne pourra causer directement la perte d'un personnage, tout au plus le capturera t-il pour le conduire à son Boss ou le laissera t-il ligoté face à un piège diabolique.

Les **Obstacles** sont définis par un **score d'opposition** (et pas une réserve) servant à leur donner les moyens de gêner les personnages, sans se lancer dans de savants calculs.

À **chaque tour de jeu**, ils font **automatiquement perdre 1 dé (ou plus suivant le niveau de menace souhaité) de la réserve d'action du/des joueurs** au(x)quel(s) ils font face. Le seul moyen d'empêcher cela est de **les éliminer en réduisant à 0 leur score d'opposition**.

### Exemple :

*Les personnages ont remonté la piste de « Dirty » Jack Malone, le parrain sur lequel ils enquêtent depuis plusieurs jours, jusqu'au club le Night Hawk. Alors qu'ils s'apprêtent à y pénétrer pour le confronter, une douzaine d'hommes à la mine patibulaire en sortent et les prennent à parti.*

L'**Obstacle** est donc ici la douzaine de truands.



Le MJ leur attribue **20 points d'opposition**. La mêlée s'annonçant généralisée, les personnages vont constituer leur **pot commun** et résoudre l'action comme pour une **scène normale**, au détail près qu'**ils ne pourront pas rallonger leur mise si l'opposition n'est pas éliminée du premier coup**.

Ils décrivent leurs actions en fonction des dés avancés (**action/chance/pouvoir**), le MJ complète avec celles des opposants et s'il en reste à **la fin de son tour de parole, chaque joueur perd un dé d'action de sa réserve** (ou plus si vous souhaitez corser la menace).

Et l'on répète l'opération jusqu'à ce que les personnages aient réduit **l'opposition à 0**.

## Les Figures

Avec les **Figures**, nous arrivons sur les **PNJ** d'importance. **Seconds rôles, Grands Méchants, Créatures fantastiques** et autres **I.A mégalomanes**.

Les Figures sont de **réelles menaces** pour les personnages et, en tant que telles méritent un développement à peine plus poussé que les **Obstacles**.

Pour ce faire, les **Figures** sont construites autour d'une **motivation**, d'un **score d'opposition**, de **spécialités** et de **points de vilénie**.

La motivation est un **guide d'interprétation**, la raison pour laquelle le méchant se lève le matin, ce qui le pousse au crime et **l'oppose aux personnages**. Dans l'idéal et puisque ce système est pensé dans le cadre de one shot, n'hésitez pas à **lier étroitement la motivation de votre Figure aux personnages** de vos joueurs. **Rendez les choses personnelles**.

Les spécialités des **Figures** fonctionnent différemment de celles des PJ. Pour **chaque spécialité applicable à une situation** impliquant les PJ, et ce même si la Figure n'est pas présente physiquement, le MJ peut **annuler un à trois dés** (spécialité 1D, expertise 2D, maîtrise 3D) **sécurisés** par les personnages, **les obligeant ainsi potentiellement à compléter leurs mises à l'aide de points de chances**.

### Exemples :

- Une Figure avec la **spécialité** « magnat de la finance » pourra **annuler un dé automatiquement** sur les dés sécurisés des PJ, si ceux-ci décident d'examiner ses livres de comptes pour y trouver des irrégularités. .
- Si une Figure possède la **maîtrise** « plus dur qu'un clou de cercueil », à **chaque tour** d'un affrontement, elle **annulera trois dés parmi ceux sécurisés** par les PJ pour la combattre.

\*Il est à noter que les annulations dues aux **spécialités des Figures** sont **cumulatives**, tant qu'elles peuvent clairement s'appliquer à une situation donnée.

## Les points de Vilénie :

Ils sont pour les **Figures** le moyen principal de **réapparaître** dans un **prochain épisode en leur permettant de « tricher avec les règles »**.

Pour les obtenir, une **Figure** doit se comporter en **vilain de la pop culture**, c'est à dire réaliser des **actions typiques du genre**, comme :

- Révéler ses plans dans un long monologue.
- Ne pas tuer bêtement les personnages, mais les emprisonner ou les laisser sans surveillance aux prises d'un piège (soi disant) mortel.
- Accomplir une vengeance en menaçant directement des proches des personnages.
- ...

**En dépensant un point de Vilénie**, une Figure peut au choix :

- Annuler les dés d'action, chance ou pouvoir de l'ensemble des PJ pour le tour (les dés investis restent dépensés)
- Empêcher un PJ de restaurer une réserve en dépensant un point de fatalité (le point de fatalité utilisé par le PJ est malgré tout dépensé)
- Restaurer son score d'opposition (comme tout bon boss de fin, elle entame ainsi sa deuxième barre de vie).

### Règles de progression :

Ce système est avant tout orienté pour jouer des aventures indépendantes.

Si toutefois vous souhaitez faire vivre des aventures aux mêmes personnages sur plusieurs séances, vous pouvez les récompenser le plus simplement du monde en adoptant plusieurs méthodes.

1 : octroyer des points de réserve à répartir librement, disons entre 3 et 5 par aventure.

2 : accorder un niveau de spécialité supplémentaire ou une nouvelle spécialité par aventure.

3 : permettre aux personnages de bénéficier d'un point de Fatalité gratuit en début de partie.