

P R É S E N T A T I O N

 SERIAL**SERIAL ?**

Pas de long contexte proposé, ni de règles complexes à digérer, un Serial, c'est une série de scénarios courts et indépendants – des épisodes – dont les seuls liens sont l'univers commun en filigrane et la récurrence des personnages-joueurs.

Un Serial, c'est un jeu de rôle uniquement constitué d'épisodes.

ÉPISEDE

Un épisode de Serial, c'est un scénario court, facile à s'approprier car n'étant lié à aucun univers spécifique et proposant une intrigue indépendante (sans fil rouge entre les épisodes), facile à caser en une soirée car pouvant être joué en moins de 2 heures et facile à « visualiser » car faisant appel à un postulat imaginaire classique.

SHOOTER / BURST / SERIAL

Là où le **Shooter** est un contexte court et sans scénario, le **Burst** une campagne indépendante one-shot, le **Serial** est un ensemble de scénarios courts et sans contexte.

POURQUOI ?

Ce format de jeu atypique (un ensemble de scénarios courts) est une alternative aux formules classiques du jeu de rôle. Ses intérêts sont nombreux.

- **Facile à appréhender pour la plupart des joueurs** car le postulat de base est résumable en 30 secondes et fait appel à un imaginaire et une imagerie connus.
- **Facile à mettre en place** car dépourvu d'univers spécifique ; l'indépendance des scénarios n'exige pas de se souvenir des épisodes précédents ; les scénarios sont courts (demandent peu de préparation) et les règles simples (sans cas particulier). Pour les plus pressés ou les joueurs « d'un soir », les personnages pré-tirés réduisent encore la durée pré-jeu.

- **Jouer une histoire complète sans avoir à la couper en plusieurs séances** avec des scénarios plus concentrés en terme d'intrigues.
- **Éviter les moments mous des scénarios plus longs** permettant des parties plus rythmées.
- **Jouer alors qu'on a peu de temps de jeu disponible** : jouer si on est trop fatigué pour se lancer dans une longue séance ; jouer en attendant le ou les retardataires de la partie habituelle ; proposer du jeu de rôle à la place d'un jeu de plateau de même durée.
- **Faire découvrir le jeu de rôle à des novices** pour une durée moins engageante ou contraignante que le classique scénario de 4 heures.

CONTENU

Tous les épisodes d'un Serial contiennent de quoi jouer immédiatement (hormis des crayons et des dés) et ne nécessitent pas de posséder d'autres épisodes :

- une **explication du concept** de la gamme (ce qu'est un Serial) ;
- une **présentation du postulat du Serial** dans lequel s'inscrit l'épisode (ex : le pitch – contemporain, médiéval, futuriste, etc.) ;
- une **bande originale** prête à être écoutée et utilisée en fond sonore ;
- **l'épisode** en question ;
- un **système de jeu** avec les règles pour créer des personnages ;
- une **feuille de personnage vierge** et **5 pré-tirés** prêts à jouer.

FORMAT

Les épisodes sont disponibles en PDF via :

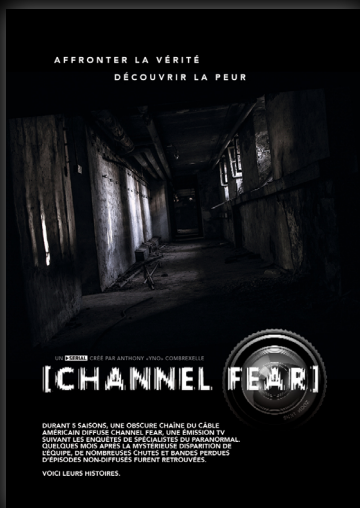
- Casus Belli/Black Book Editions
- Lulu

PAPIER ?

Pour des raisons de coût et de faible pagination, aucune version papier n'est proposée à l'heure actuelle. En temps et en heure, quand (et si) suffisamment d'épisodes sont parus, un recueil papier collectera l'ensemble de « la saison ».

PARUTION

Les épisodes sont publiés au fil de l'eau, le plus régulièrement possible mais sans objectif calendaire précis (objectif : la qualité plutôt que la mensualité).



CHANNEL FEAR

Serial contemporain-fantastique où les joueurs incarnent des enquêteurs spécialistes du paranormal pour une obscure émission TV.