

# SÉCUception

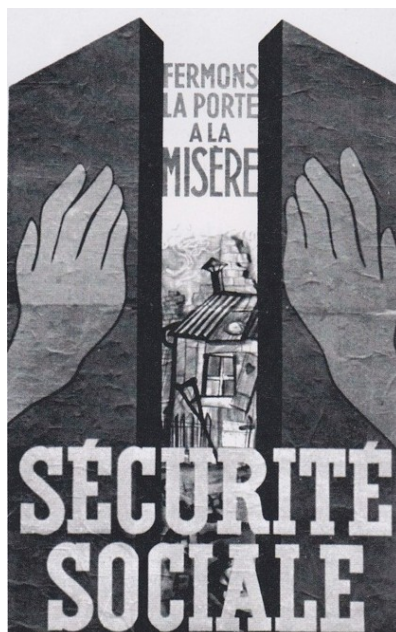
Un *dungeon crawler* contre la montre

**1945.** Au lendemain de la 2e GM, quelques **héros de la Résistance** vont devenir les pères fondateurs de la **Sécurité Sociale**.

*Avant d'être une victoire politique, la bataille pour la créer s'est jouée dans les esprits, dans l'inconscient collectif...*

*Plongez dans le **Grand Rêve Collectif** lors de dates clefs, pour faire triompher l'idée de la Sécu !*

- Lors du sommeil paradoxal, notre inconscient accède au GRC
- Les expériences vécues dans le GRC **impactent les vies des personnes** à leur réveil. Les échecs et défaites dans le GRC déterminent la réussite de nos entreprises dans le monde éveillé
- Le GRC est un monde **médiéval-fantastique** où les concepts du monde éveillé sont transposés en symboles : les partis politiques sont des races de *fantasy*, les arguments sont des armes et les valeurs humanistes différentes magies
- Les excursions dans le GRC sont **limitées en temps** : les PJs n'ont qu'1h de temps de jeu avant de se réveiller !



# Mécaniques

## Attributs

- **Force / Charisme** : les attaques de mêlée / la capacité à convaincre
- **Dextérité / Connaissance** : les attaques à distance / la connaissance législative
- **Mental / Influence** : la magie / les réseaux de pouvoir

## Actions

Si le MJ estime que le résultat d'une action d'un PJ est incertain, il demande un jet de dé et indique l'attribut à employer. Le joueur lance 1d6 et y ajoute son attribut.

Le résultat doit être supérieur ou égal à la difficulté :

- **6**, en généra : **risquée**
- **4** : **facile**
- **8** : **extraordinaire**

Parfois, le joueur peut lancer **plus de d6**. Il garde **le plus élevé** de tous ceux lancés.

Le MJ décrit le résultat de l'action, sauf dans les cas particuliers suivants, où le joueur décrit ce qu'il se passe en toute liberté, et gagne 1 PV :

- si tous les dés sont des 1, c'est un **échec critique**
- si au moins 2 dés sont des 6, c'est une **réussite critique**
- si au moins 2 dés sont lancés et qu'ils sont tous **égaux**, il y a un « mais »

## Exploration

Le plan du donjon est visible de tous. Le MJ peut en créer avec [un générateur](#) (éditable avec [RpgMap](#)). Plusieurs chemins doivent pouvoir mener à l'objectif.

Le MJ décrit aux PJs chaque nouvelle zone lorsqu'ils y entrent. Si des monstres sont présents, le MJ décide s'ils repèrent et attaquent les PJs.

Les PJs peuvent fouiller une zone sans monstre. 1d6 détermine ce qu'ils trouvent :

- 1+ : un objet magique
- 2 : une arme
- 3 : une potion de soin
- 4 : des monstres cachés attaquent
- 5 : un piège se déclenche

## Combats

Au début du combat, les monstres sont répartis : chaque ennemi est attribué à un PJ. S'il y en a moins que de joueurs, certains PJs se placent en **support** d'un autre, qui lance alors 1d6 en plus.

Chaque tour, les PJs agissent dans l'ordre de la table. Ils peuvent attaquer un monstre s'ils ont une arme. Chaque  $\square$ + obtenu au jet octroie un dégât.

Ensuite, pour chaque PJ cible de monstres, le MJ lance tous les d6 correspondant à ses adversaires. Chaque résultat égal à l'un de ses attributs non-blessé est un coup reçu : le PJ choisit s'il perd un équipement ou reçoit une blessure  $\square$ , rendant un attribut inutilisable.

Chaque monstre vaincu octroie 1 PV, et 1d6 détermine si un équipement est récupéré :  $\square$  = protection /  $\square$  = arme /  $\square$  = objet magique, décrit par le joueur.

Les PJs peuvent fuir le combat tous ensemble, mais subissent une dernière attaque de tous les monstres.

## Points de Volonté

3PV permettent de soigner une blessure, 10PV augmentent un attribut.

## Réveil

Après 60min, fin du rêve. Le MJ décrit les conséquences dans le monde éveillé. Si l'objectif est atteint avant, +1d6 PV par PJ.

## Magie

Un objet magique combine :

- un effet **mécanique**, unique dans la partie. Exemples :
  - une arme octroyant +1 au résultat du dé
  - une arme octroyant +1 dégât
  - en support, octroie +1 aux dés du PJ assisté
  - une fois par zone, évite un coup reçu
- un effet **élémentaire spectaculaire** dans le GRC, lié à un **principe** de la Sécu dans le monde éveillé :
  - **Eau / égalité** : semaine de 40h, plus d'abattement de 10% du salaire féminin
  - **Feu / entraide** : cotiser selon ses moyens & recevoir selon ses besoins, création de la médecine du travail, retraite à 60 ans
  - **Foudre / responsabilisation** : comités d'entreprise élus, représentativité partagée du CA de la Sécu : 50% de salariés / 50% de patrons

- **Vent / universalisme** : régime unique, **tout le monde** bénéficie de la Sécu, **tous** les actifs cotisent

Exemple : après avoir vaincu un troll MRP, Ambroise récupère sa hache de feu +1 qui envoie ses ennemis en retraite anticipée !

## Les monstres

**R** = Résistance | **A** = Attaque | **PF** = Point faible : si visé (difficulté 8), KO direct

- **Gobelins natalistes** : craignent que les allocations de la caisse unique ne soient plus en mesure de favoriser la natalité - **R** = 1 | **A** = 1d6
- **Trolls SSM** (Sociétés de Secours Mutuel) : s'opposent à la caisse unique qui implique leur éviction - **R** = 5 | **A** = 2d6 | **PF** = bourse
- **Orcs CFTC** (Confédération Française des Travailleurs Chrétiens) : craignent un étatisme et une bureaucratisation exacerbés - **R** = 3 | **A** = 1d6
- **Nécromants SML** (Syndicat des Médecins Libéraux) : craignent que les médecins soient "aux ordres" de la Sécu - **R** = 3 | **A** = 1d6 | **PF** = caducée | Réaniment les morts
- **Elfes MRP** (Mouvement Républicain Populaire) : soutiennent les patrons d'entreprise - **R** = 3 | **A** = 2d6

## Personnages

Chaque joueur en choisit un, une protection et une arme

### Alexandre/a Parodi (humain/e)

*Quartus* dans la résistance.

Ministre du travail et de la sécurité sociale

F+1  D+3  M+2

Impétueux: +2d6 d'attaque au 1<sup>er</sup> tour



### Ambroise/ine Croizat (nain/e)

Élu communiste influent à l'Assemblée Constituante

F+3  D+2  M+1

Soutien populaire: par rêve, vous avez 10d6 à ajouter à n'importe quels jets

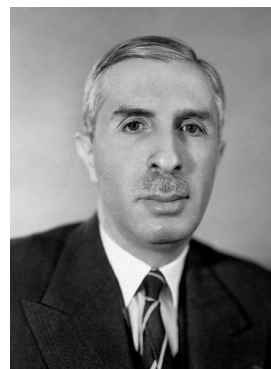


## Pierre/ette Laroque (humain/e)

Membre du Conseil d'État. Spécialiste du droit administratif

F+1  D+2  M+3

Haut fonctionnaire: +1 au dé de fouille / récupération d'équipement



## George/te Buisson (nain/e)

Ministre de la santé publique. Secrétaire de la CGT

F+2  D+2  M+2

Syndicaux ouvriers: +1d6 / monstre attribué lorsqu'il lance un sort

## Campagne

Il faut invoquer le **Sortilège Enchanteur Céleste d'Unité**

### Année 1945

- Octobre 1944 : droit de vote des femmes
- janvier 1945 : nationalisation de Renault
- mai : capitulation allemande
- octobre : ordonnances organisant la Sécu
- décembre : nationalisation de plusieurs banques

Objectif: extraire le parchemin SECU d'un souterrain

Monstres: natalistes, SSM

### Année 1946

- janvier 1946 : De Gaulle démissionne
- avril : nationalisation du gaz et de l'électricité
- août : 123 caisses de Sécu et 113 CAFs ont été créées

Objectif: vaincre le secrétaire général orc Gaston Tessier

Monstres: CFTC, MRP, SML