

Contrôleurs d'Intrigues

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Sans notre organisation, le jeu de rôle ne serait qu'un vaste foutoir désorganisé au possible, dans lequel serait envoyé une masse de joueurs perdus dans un scénario dont ils n'ont souvent rien à faire. Heureusement, la société du J.D.R. (Joie Détente et Récréation) est là. Cet organisme est à la base du bon fonctionnement des scénarii, des intrigues et du reste, dans le sens où ils s'occupent également de la fabrication des décors, de l'embauche et de la formation des PNJ, de la mise en place et du déclenchement des effets spéciaux et surtout de la surveillance des joueurs; autrement désignés comme les « Clients », afin d'assurer pour ceux-ci le maximum de plaisir dans l'accomplissement du scénario. Il est bien entendu que les clients ne doivent jamais avoir à soupçonner la présence, même théorique de l'organisation.

Organisation de la société

La SCILR est une société hautement hiérarchisée et bureaucratique, deux caractéristiques indispensables à son bon fonctionnement. Au sommet de la hiérarchie, se trouvent les Créateurs d'Univers, ils ont la charge extrêmement importante de concevoir les différents univers de jeu mis à la disposition des clients. Leur tâche est à ce point immense qu'il est évidemment impossible des les déranger tant leur travail requiert calme et sérénité.

Bienvenue mon gars :

T'es nouveau parmi les CI, ça se voit à ta gueule. Alors ils t'ont bien briffé à la formation, tu te sens prêt à « être un rouage modeste, mais oh combien primordial » de notre grande entreprise qu'est le jeu de rôle ?

Moi c'est le vieux Bob, je suis balayeur à la Maintenance, mais avant j'étais CI, avec un ioli costume comme toi

Les pisseurs de scénar :

Tu te dis peut être que ça doit être bien d'être Concepteur. Ben sûr, c'est mieux que de se planquer dans la boue pour passer inaperçu, mais il y a du taf tout de même. Il faut produire de l'idée à la minute, tout écrire, préparer tous les formulaires, rédiger les contrats avec les figurants, pis sans traîner, parce que ton carnet de commande il attend pas.

Alors forcément, tes scénarios, ils sont pas souvent fini, faut pas leur en vouloir.

Ces univers servent alors de cadre pour le travail des Concepteurs de Scénarii, le cœur de notre société. Qui élaborent les différentes intrigues qui vont s'y dérouler. Leur tâche est primordiale pour synthétiser sous la forme d'un document écrit tous les éléments d'une bonne intrigue. Devant le succès de notre industrie, les Concepteurs doivent produire des quantités de scénarii de qualité, bien dosés, en faisant preuve d'imagination et de créativité. Un scénario bien écrit prend en compte toutes les éventualités et laisse peu de place à l'improvisation.

Travaillant très proche des Concepteurs se trouvent les Contrôleurs d'Intrigues, ils ont la tâche, une fois le scénario prêt à être joué par les clients, de surveiller le bon déroulement de ce dernier. Leur travail doit bien entendu rester parfaitement discret pour que les clients ne se doutent de rien, néanmoins, ils ont la responsabilité d'effectuer des ajustements en temps réel sur l'intrigue. En respectant les limites imposées par les conditions finales de résolution de l'intrigue.

En marge de cela, il y a un autre service important, les Contrôleurs d'Univers, qui gèrent chaque univers globalement et localement pour les besoins d'un scénario et son fonctionnement de tous les jours. C'est-à-dire qu'ils préparent le terrain avant, font parvenir leurs textes aux PNJ, coordonnent les services, et planifient la remise à neuf à la fin du scénario pour les prochains clients.

Services et Attributions

En parallèle de cette organisation hiérarchique, on trouve tous les autres services de fonctionnement : Les Archives, Les Effets Spéciaux, Maintenance & Equipement et le Groupe d'Intervention.

Le service des Archives a pour fonction de ne rien oublier. Ils conservent l'ensemble des éléments passés. En pratique, tout le background écrit un jour s'y trouve, ainsi que les dossiers de chacun des Clients, avec leur suivi personnalisé. En cas de doute, ils sont votre référence.

Les archives :

Pas foutus de pouvoir trouver la date du jour en moins d'une journée ! N'essayez pas de les brusquer, ça ne ferait que produire encore plus de confusion.

Les Effets Spéciaux s'occupent de simuler tous les effets de magie et de technologie, dans le respect des lois de l'univers. Ils sont constamment sur le qui vive pour réagir aux moindres utilisations sonores ou visuelles de pouvoir des Clients. Ils peuvent aussi, si on leur laisse suffisamment de temps, intervenir sur la météorologie, et réalisent des effets pyrotechniques de grande qualité. Ils peuvent réaliser des trucages sur commande et sont perpétuellement en mode « recherche et développement » de nouveaux effets ou d'objets magiques.

Les cinglés :

S'il y a une chose que les Effets Spéciaux aiment faire, c'est leur métier. Ils sont d'une motivation incroyable, serviables et professionnels, mais surtout faites gaffe, leur zèle est la pire des plaies.

Enfin, souvent négligé se trouve Maintenance & Equipements, qui se charge de nettoyer, reconstruire, réapprovisionner, renouveler les accessoires du scénario.

Cela comprend : le décors, les PNJ, les monstres, l'équipement, les trésors ... Cette tâche est sans doute la plus importante, car ce sont les seuls services qui interviennent en permanence avec les Clients, ils sont notre vitrine, et veillent à la bonne présentation de notre belle société.

Les grouillots :

Regardez moi, c'est mon service, on répare les pots cassés, on passe son temps à repeindre les décors ou à coudre des costumes et tout ça avec au dessus, une bureaucratie infernale. Les figurants se plaignent tout le temps, ou alors c'est la lutte des classes entre les gros cachets mégalomanes et les seconds rôles. incapables d'apprendre leur texte...

J'oubliais, il reste un service un peu « à part », le Groupe d'Intervention qui peut se révéler crucial dans certaines circonstances, mais c'est alors un constat d'échec des Contrôleurs d'Intrigues. Comme nous le verrons, les CI n'ont pas le droit d'intervenir directement auprès des Clients, or le Groupe d'Intervention le peut. C'est d'ailleurs sa principale utilité. Puissamment armé, il est là pour éliminer les Clients dans le cas où la situation serait irrattrapable. Aussi ne doivent t'ils

être appelés qu'en dernier recours lorsque les Client sont susceptibles de découvrir l'envers du décor. Ils peuvent aussi servir pour briser une grève des figurants, des monstres errants récalcitrants, ou sauver le système en cas d'invasion inter univers.

Les terminators :

Un bon conseil, évite de leur devoir quelque chose, ce sont de vrais tueurs et ils nous méprisent tous.

Fournitures et Règlement

La formation d'un Contrôleur d'Intrigue insiste sur l'autonomie de décision, la discrétion et surtout le professionnalisme.

La panoplie de fonction est composée ainsi :

- un costume complet noir
- une paire de lunettes noires également
- un téléphone portable (sans appareil photo, avec un mode sonnerie ou vibreur)
- une carte de Contrôleur d'Intrigue avec photo, nom et signature.
- Un stylo noir étanche pour remplir les formulaires

Il faut insister sur la carte de CI, qui permet de se faire identifier comme tel auprès des figurants et sert de passe partout pour se déplacer dans les différentes galeries cachées dans les décors.

Le téléphone quant à lui est sobre et utilitaire, il possède en mémoire les numéros des standards des différents services.

Dans le cadre d'une mission spéciale, les CI peuvent emprunter du matériel aux services, avec les formulaires appropriés.

Un CI doit toujours être prêt, car l'activité rôlistique exige une vigilance de tous les instants. Ils logent dans les couloirs de notre complexe souterrain, quand ils ne sont pas en mission, ou en repos.

A l'annonce d'une convocation, ils se rendent auprès d'un Contrôleur d'Univers qui les briefe dans son bureau, et leur fourni :

- un exemplaire du scénario
- la liste des Clients
- les objectifs de la mission

Objectif finaux de résolution de l'intrigue :

Autrement dit, la sacrée fiche d'objectifs R412 !

Censée être établie avec le plus grand soins en fonction du profil des clients et de la difficulté du scénario. Tu vas voir, c'est quasiment impossible de les respecter, et si tu foires, tu es bon pour être rétrogradé figurant.

Organisation d'une mission

Moyen de déplacement

L'ensemble des univers de jeu est parcouru par un réseau de métro souterrain. Il existe une station principale pour chaque univers, avec une multitude de sorties pour accéder aux différents sites de jeu. On retrouve souvent les univers de même style sur les mêmes lignes. Le métro est utilisé par les CI, mais aussi par les techniciens et les figurants. Les places assises sont réservées en priorité aux Contrôleurs d'Univers, et autres supérieurs, ainsi qu'aux femmes enceintes, et aux figurants anciens survivants de la campagne de Dragonlance.

Enquête interne

Durant les trois derniers mois, des consultants ont réalisé une enquête auprès des CI. Afin d'évaluer les actions à mettre en œuvre pour améliorer les performances de nos services.

A la question : Quel a été le délai moyen entre votre appel au service des Archives et le réponse que vous attendiez, vous avez répondu :

- 7 % délai de 5 minutes
- 20 % délai de 20 minutes
- 42 % délai d'une heure
- 10 % délai de 2 heures
- 15% délai de 4 heures
- 5 % délai d'un jour
- 1% la musique du répondeur tourne toujours.

A la question : Quelle a été la qualité de la réponse obtenue auprès des services des Archives, vous avez répondu :

- 34 % réponse assez complète
- 22 % réponse à une autre question
- 20 % renvoi à un autre service
- 12 % réponse totalement fausse
- 6 % pour des insultes
- 5 % pour une demande de renseignements complémentaires sur un autre sujet
- 1% toujours pas de réponse

A la question : Quelle a été la réaction à une commande passée auprès des services Maintenance & Equipement, vous avez répondu :

- 43 % la livraison de l'objet correspondant
- 42 % la livraison d'un formulaire d'emprunt
- 5 % pour redemander l'objet de la commande
- 8 % par un autre objet
- 2% par une créature inamicale

A la question : Comment jugez-vous l'efficacité du service Effets Spéciaux, vous avez répondu :

- 60 % un travail très professionnel
- 20 % un travail lent et bâclé
- 12 % un zèle surprenant
- 5 % un effet différent ce celui demandé
- 3% un effet surajouté

A la question : Comment jugez vous l'efficacité du Groupe d'Intervention, vous avez répondu :

- 100 % un travail sérieux et efficace

Accessoires :

Fiche d'objectifs de mission vierge

Fiche de liste de clients vierge

Fiche de rapport de mission vierge

Fiche de commande de matériel vierge

Carte de CI

Comment gérer une partie de Contrôleurs d'Intrigues

dédié au MJ anonyme, mort pour le JDR.

Salut à toi, glorieux maître de jeu qui a décidé de changer un peu les rôles, et d'organiser une partie de CI. Pour une fois, tu vas laisser tes joueurs se dépatouiller avec le script du scénario et te marrer à leur faire gérer toutes les galères qu'ils t'ont fait vivre par le passé.

Créer des CI.

Comme tu l'as vu, le matériel des CI est assez succinct. Il suffit de photocopier des cartes de CI, de leur faire noter leur nom et de coller ou de dessiner leur tronche.

Ils peuvent créer un CI de toute pièce, ou bien jouer eux même des CI et utiliser leur vrai nom.

Choisir le scénario.

En fouillant dans ses suppléments, ses magazines spécialisés, sur le net, on trouve toujours quantité de scénarii jamais exploités, heureusement pour CI tout est bon.

- Prenez un scénario court (4 pages, ça commence à être trop long), les parties de CI dépassent rarement 3 heures de jeu.

- Le plus bateau possible, super linéaire ou alors complètement libre. Mais surtout assez simple à lire pour les CI, car ils n'ont que peu de temps pour le parcourir.

- Qu'importe le système de jeu, vous n'avez pas réellement besoin de le respecter. Si vous utilisez un de vos jeux habituels, vous pourrez faire des clins d'oeils, mais ne vous encombrez pas de tous les manuels.

- 'Garçon la même chose', rien ne vous retient de faire jouer plusieurs fois le même scénario, avec des conditions ou des clients différents. Ou même de rejouer à CI une partie de votre jeu habituel.

Préparer sa partie.

Avant de pouvoir lancer la partie, prenez le temps de photocopier le scénario en au moins un exemplaire pour les joueurs. Emballez le dans une pochette ou une enveloppe en papier craft avec marqué « confidentiel », ça fera un accessoire crédible.

Maintenant, penchez vous un peu sur le scénario, pour en déceler les défauts, le nombre de joueurs conseillé, le niveau de qualité du roleplay. Et imaginez toutes les catastrophes qu'il peut engendrer, notez tout ça dans un coin de votre tête, ou bien annotez votre exemplaire du scénario.

Faites « la liste des clients », de façon assez simpliste : le nom du personnage, sa classe, son niveau de puissance / son expérience, et un mini profil psychologique. Mettez tout ça au propre, ça va devenir la fiche client que vous transmettez aux CI.

Déterminez « les objectifs de mission » pour vos CI, sous forme d'un document officiel à tamponner. Précisez dessus : le quota de pertes de clients autorisé, et diverses conditions biscornues, qui seront autant de sueurs froides pour les CI.

Voilà, vous êtes prêt.

Lancer la partie.

Une bonne partie commence toujours par un petit rituel. - Les CI sont dans leurs quartiers quand la sonnerie résonne, ils sont convoqués immédiatement au bureau du Contrôleur d'Univers. - Une fois avoir passé ses secrétaires, ils sont accueillis dans les bureaux dignes d'un rédacteur en chef de quotidien en folie, ou bien d'un commissaire au caractère de cochon, ou encore d'un fonctionnaire débordé. Et là on les persuade qu'ils sont les meilleurs CI pour cette mission, que leur expérience de 'tel ou tel univers' est tout à fait appropriée, et que de toute façon, ils sont les seuls disponibles ... - Le CU les briefe sur leurs objectifs de mission, leur fourni leur exemplaire du scénario et peut être même la liste des clients, s'ils ont de la chance. - S'ils sont nombreux, le CU désigne un chef de mission au sein du groupe, qui aura la délicate responsabilité de se faire passer un savon si ça foire - Le CU fini toujours par la sempiternelle phrase 'Si vous vous faites prendre dans l'exercice de votre mission, vous devrez nier l'existence de l'organisation, tout comme nous nieront votre existence.' - Dans le métro pour se rendre dans les souterrains à la station du jeu, les CI auront tout le temps de jeter un œil au scénario et passer des coups de téléphones aux différents services pour obtenir des renseignements. - Une fois sur place, les clients ont commencé à jouer, il faut maintenant surveiller la bonne marche de l'intrigue...

En mission

Votre tâche consiste à gérer les actions des clients. Qui se comportent comme des vrais personnages de jeu de rôle, peut être un peu plus niais, mais bon pas forcément plus que vos joueurs habituels. Ils peuvent avoir les mêmes motivations, et ne se doutent à priori pas qu'il sont dans un 'jeu de rôle'.

Quand aux CI, ils doivent veiller à ce que l'intrigue bien huilée se déroule sans accros : les décors sont plantés, les figurants on leur texte, les effets spéciaux sont callés, tous devrait aller pour le mieux...

Pendant la partie, considérez que les différents services sont joignables par téléphone, avec plus ou moins de chance de résultat. Les équipements et matériels peuvent être livrés, des techniciens venir s'occuper de leur mise en place. Les figurants peuvent être interpellés en s'identifiant comme CI avec sa carte (mais les monstres ou les animaux sont parfois dur à convaincre).

Mais la difficulté consiste en fait à savoir ce que font les clients, en général, il faut observer de loin, se camoufler, ou demander un rapport aux figurants.

Si jamais les clients se rendaient compte de quelque chose, et bien c'est l'échec de la mission. Il faut alors avouer son incompétence et faire appel au Groupe d'Intervention pour éliminer ceux qui en savent trop.

Débriefing

Une fois la partie terminée, n'oubliez pas de faire valider les objectifs de mission, de faire restituer le matériel commandé, de bien leur faire des remontrances pour chaque échec, établir un rapport sur leurs états de service, avec une éventuelle promotion, ou un déclassement.

Des règles, pourquoi faire ?

Vous voulez des règles, des dés et tout le tintouin ! Franchement, vous pensez que c'est une bonne idée. Le principe des CI, c'est d'anticiper, et de convaincre, en aucun cas d'agir personnellement... Car un CI n'a évidemment pas les talents d'un vrai personnage de jeu de rôle. Tout se passe donc par la force de persuasion de vos CI, et donc le bagou du joueur.

En cas de résolution d'action, vous avez la décision finale. Pour le meilleur et pour le fun.

Un conseil, il est inutile de tuer un CI, il existe tellement d'autres moyens de leur en faire baver ...

M'enfin, vous êtes vraiment perdu sans règles !

Bon vous faites pitié, je vous donne deux systèmes.

FU : Freeform Universal system (<https://brunobord.gitbooks.io/fu-rpg-libre-et-universel>).

les CI auront 3 aspects liés à leur formation: un diplôme, un stage, et une impasse. Puis un point joker de travail d'équipe. Quand il y a une situation compliquée à résoudre, formuler une question claire : oui ou non. Estimez la difficulté entre en faisant la somme des points positifs et négatifs.

Difficulté :

- Très difficile (3d6 garder le moins bon)
- Difficile (2d6 garder le moins bon)
- Normal (1d6)
- Facile (2d6 garder le meilleur)
- Très Facile (3d6 garder le meilleur)

Puis regardez le dé pour savoir la réponse à la question :

1 = NON ET (et une emmerde)

2 = NON

3 = NON MAIS (mais toute fois un point positif)

4 = OUI MAIS (mais une complication)

5 = OUI

6 = OUI ET (et un succès supplémentaire en prime)

Si le CI veut dépenser un point joker, il peut

Si le résultat n'est pas si bon, un point de joker peut être dépensé :

- Si on dépense son propre point. Ajouter +1 au dé
- Si un collègue dépense un point pour vous aider : Relancer les dés.

Ou le Système 421.

Vos CI sont définis par 3 caractéristiques : [la forme] [la ruse] [la négociation]

Elles sont définies en nombre de lancer de dés. Les CI peuvent être soit équilibrés avec 2(moyen) partout, ou déséquilibrés, avec une caractéristique à 1(nul), une à 2(moyen) et une à 3(bon).

Quand vous voulez évaluer la réussite d'une de leurs actions, choisissez une caractéristique, faites leur jeter 3D6, ils peuvent faire autant de relances que le permet leur caractéristique. On peut relancer tout ou une partie des dés.

Pour réussir, il faut faire un double (réussite normale), ou un triple (critique). Le 421 est un super critique. Tout le reste est un échec flagrant ! On estime le niveau de la réussite en prenant l'ordre croissant.

Si vous avez besoin de faire un jet d'opposition, faites les relances en simultanément et comparez les valeurs entre les paires ou les triples.

exemple : Dans une auberge, le CI ralph, déguisé en serveur essaye de glisser discrètement dans la poche d'un des clients, (un PJ ranger niveau 12), un des indices qu'ils ont oublié de ramasser. Ralph a doit à 2 lancer en ruse, on estime que le ranger en à 3 pour le remarquer.

- premier jet : ralph tire 6, 2 et 3, le ranger tire 3,4 et 1. Pour l'instant rien de flagrant

- *second jet : ralph tente la coup de maître et garde son 6, il tire 3, 3, c'est pas mal. Le ranger relance tout et tire 5, 1, 4. Le plan de ralph peut marcher.*

- *troisième jet : le front dégoulinant de sueur ralph n'a plus de relances. Le ranger garde son 5 et tire 5, 1. C'est mal barré pour ralph !*

Au final de leur opposition, ralph obtient un double 3 (une réussite tout de même) il arrive à glisser l'indice dans la poche, mais le ranger obtient mieux, avec un double 5, il se rend compte de quelque chose. Il est probable que le pauvre ralph se fera traiter de pickpocket, et rosser à grand coup de rangers, pour finir dans la boue devant l'auberge. Et oui, il est déconseillé d'interagir directement avec les clients.

Plein d'idées pour pourrir la vie des CI.

Les quotas de pertes de client sont mal évalués. Le scénario est prévu pour 5 à 6 clients expérimentés, et là vous avez une équipe de 4 hobbits en vadrouille. Il va falloir équilibrer la difficulté de l'intrigue en vitesse.

Les clients ne sont pas vraiment les bons. C'est-à-dire que l'illusionniste niveau 1 a menti, il est en fait nécromant niveau 18. Tout le monde va être surpris quand la ville va se peupler de zombies incontrôlables.

Un des clients est un tricheur, il a déjà fait le scénario, il est en train de tout torpiller. Comment rétablir la situation sans faire appel au Groupe d'Intervention.

Les clients sont vraiment nuls, ils ratent tous les indices, partent dans la mauvaise direction, tuent leur informateur. A vous de trouver un moyen pour rétablir la situation.

Les quotas prévoient le massacre de tous les clients, cependant ils se montrent particulièrement durs à cuire.

La liste des clients est introuvable. Impossible de savoir qui dans ce jeu est un figurant, et qui est un client !

Les clients ont un problème au démarrage, l'intrigue repose sur un ultimatum incompressible, et vous êtes déjà en retard.

Une page du scénario est manquante, les archives essayent de vous en fournir une copie, mais ça va arriver un peu tard.

Une certaine catégorie du personnel est en grève. Les techniciens, les orcs, les gardes impériaux... Il va falloir les convaincre de s'y remettre, ou bien trouver un remplacement en vitesse.

Les cadences infernales. Le scénario est tellement populaire que les équipes de clients s'enchaînent, quand le scénario commence, les techniciens n'ont pas encore eu le temps de remettre les décors en ordre.

Pire, une équipe de clients est encore en train de jouer le scénario quand la nouvelle équipe arrive, les figurants ont du mal à s'y retrouver.

C'est un décor de campagne, et plusieurs équipes de clients et de CI se côtoient pour des scénarii différents. Bien évidemment, il va y avoir des cross-over.

Un des figurants de premier ordre fait un caprice, le roi Arthur exige un traitement digne de son rang, le prince vampire décide de faire la grasse nuit. Il va falloir le convaincre ou le remplacer.

Des figurants sont vraiment de trop mauvais acteurs. Ils sont tellement peu crédibles qu'il faut leur donner des cours express ou même prendre leur place.

Il y a eu une confusion dans les archives, les textes des figurants ne sont pas les bons, ou ne sont toujours pas arrivés.

Une grosse multinationale a passé un contrat pour faire de la pub dans le scénario, il faut rajouter des références et des affiches partout.

Il y a une pénurie de main d'œuvre, on est obligé de faire appel à des figurants d'un autre univers, ça fait un peu tâche de remplacer les elfes de la Lorien par des ceux de Shadowrun. Ou bien le dragon doit être remplacé par des types avec un costume et un lance flamme.

Il manque un accessoire primordial, il faut aller le placer avant que les clients n'en aient besoin.

Les clients ont découvert l'envers du décor, ils commencent à enquêter. Un des CI se fait chopper par les clients, ils sont en train de l'interroger.

Le téléphone portable d'un des CI sonne alors qu'il est allongé dans les hautes herbes à 3 mètres des clients dans un jeu historique.

Les clients paranoïaques ont aperçu un CI, et sont persuadés que c'est un 'Men In Black', remarquez, c'est un peu vrai.

Un exemplaire du scénario a été paumé quelque part sur le site, si un des clients met la main dessus...

Plus de batteries, pas moyen de joindre les Services par téléphone.

Pour un effet grandiose de boule de feu, les CI font appel au service des Effets Spéciaux. Ces derniers, toujours zélés entassent des kilos d'explosif.

On leur livre un monstre particulièrement inamical, qui s'enfuit du donjon et sème la terreur parmi les figurants.

Un des objets magiques est vraiment trop puissant, les clients deviennent incontrôlables.

Le métro est en panne, pas moyen de se faire livrer quoi que ce soit, les figurants sont bloqués quelque part entre les stations Stormbringer et Ravenloft.

Problème dans le continuum InterUnivers à cause de l'essai de nouveaux effets spéciaux. Des failles prennent de cours les Contrôleurs d'Univers.

La gamme du jeu est arrêtée, il faut démonter l'univers après ce dernier scénario.

Les décors ne sont pas du tout finis, les techniciens de Maintenance & Equipement sont en train de peindre des pans entiers de murs en trompe l'œil.