

LE BUREAU DES LOSERS

Un jeu de rôle d'espionnage approximatif en une page

LE GENRE : Espionnage décalé – soit vers le comique, soit vers le glauque/noir ou les deux à la fois. Inspirations : le roman *La Maison des Tocards* et ses suites par Mick Herron ; les séries TV *Le Bureau des Légendes* ; *Spooks* (M.I.5 en VF) etc.

TOPO DE BASE : Tu es un agent du Service français de contre-espionnage (DGSI, ex-DCRI, ex-DST etc.) – un agent secret, un espion, un homme ou une femme de l'ombre chargé de veiller sur la sécurité et les intérêts de la République. Le seul problème, c'est que tu t'es planté. Dans les grandes largeurs. Et on t'a vite fait comprendre qu'il n'y avait pas de place, dans le Service, pour les losers et les tocards – les alcoolos, les malades du jeu, les dopés ou les bras cassés capables de faire foirer une opération de la plus haute importance. Le droit à l'erreur ne fait pas partie de la culture du Service. Il est évidemment hors de question qu'on te confie une quelconque responsabilité sérieuse : ta carrière est cramée, point barre. D'un autre côté, il est tout aussi hors de question qu'on te rende à la vie civile (trop de paperasse, de risques humains, de problèmes potentiels à gérer). Tu as donc été mis au Placard, avec d'autres ratés dans ton genre. Bienvenue au Bureau des Losers !

PROFIL : Le profil inclut tous les détails personnels du Loser : nom, sexe, âge, statut familial, apparence physique, caractère etc. Ici, pas besoin de règles. Ah si, il y a quand même un truc à définir en termes de jeu : le degré d'expérience de votre agent (avant qu'il ne soit mis au Placard, bien sûr). Ce degré peut être Novice, Pro ou Vétéran. Chaque degré a ses avantages et ses inconvénients (voir ci-dessous) et influe aussi sur la tranche d'âge du personnage : un Novice doit avoir moins de 30 ans et un Vétéran au moins 40.

POINTS FORTS / POINTS FAIBLES : Ton Loser possède un certain nombre de points forts : un pour un Novice, deux pour un Pro et trois pour un Vétéran. Chaque point fort est désigné par un adjectif ou une expression équivalente (ex : costaud, observateur, rapide, patient, courageux, séduisant, aguerri, tireur d'élite, as du volant, expert en informatique etc.). La mauvaise nouvelle, c'est que ton Loser possède le même nombre de points faibles (ex : maladroit, impulsif, drogué, joueur invétéré, alcoolique, parano etc.).

LA LOSE : Unique score chiffré, la Lose est un mélange de déveine, de sentiment d'échec et de tendance à merder dans les situations cruciales. A la création de perso, ton Loser commence avec 4 en Lose, mais cette valeur pourra ensuite augmenter ou baisser en fonction de ses plantages et de ses (éventuels) succès. Un perso qui atteint 6 en Lose est définitivement retiré du jeu pour cause de *burnout* définitif : il se fout en l'air, est interné dans un HP discret ou se laisse tellement happer par sa spirale d'échec qu'il ne peut de toute façon plus être autre chose qu'un PNJ. Un perso dont la Lose tombe à 0 est enfin autorisé à réintégrer le Service actif – mais du coup, il est aussi retiré du jeu pour devenir un PNJ...

PLACARD : Dans le Service, le Placard n'est pas une simple métaphore – c'est un vrai lieu. Une annexe pourrie située en banlieue et où les Losers sont censés se rendre utiles en se consacrant à des tâches de bureau fastidieuses et déprimantes (listings sans intérêt à décortiquer, dossiers sans intérêt à classer, données sans intérêt à collationner), sous la tutelle d'un petit chef aussi tyrannique et mesquin, surnommé « le Tapir »... jusqu'au jour où les Losers vont tomber sur LE tuyau ou se voir confier LA mission susceptible de les faire sortir de leur routine aliénante et leur donner (qui sait ?) l'occasion de se racheter aux yeux du Service (ou de foirer encore une fois dans les grandes largeurs).

PRISES DE RISQUES : On utilise les dés pour résoudre les prises de risques – les trucs difficiles, délicats, dangereux etc. A la base, on lance 2 dés (2D6), plus un dé supplémentaire pour chaque point fort pertinent. Pour que l'action réussisse, il faut qu'au moins un des dés affiche un résultat qui dépasse la Lose du perso. Chaque dé dont le résultat dépasse la Lose compte comme une réussite : plus il y en a, mieux c'est. Si aucun dé ne dépasse la Lose, c'est l'échec.

CONFLITS : Quand on agit directement contre quelqu'un, il y a un conflit : chacun lance ses dés comme ci-dessus et celui qui tire le plus de réussites l'emporte ; en cas d'égalité, c'est le statu quo (ce qui peut amener à relancer les dés, selon la situation et l'estimation du MJ). Une défaite a toujours des conséquences, comme un échec (voir ci-dessous). Tout ceci suppose que les parties en présence sont « à armes égales » ; si tel n'est pas le cas, la partie avantagée reçoit 1 dé de plus. Quand un conflit implique plusieurs persos d'un côté et/ou de l'autre, chacun lance les dés et on regroupe les réussites obtenues ; le MJ détermine ensuite l'issue du conflit en fonction de ces résultats et de la situation.

LE PRIX DE L'ECHEC : Un échec sur un jet de dés (voir ci-dessous) a toujours des conséquences. De façon générale, cet échec met le personnage « hors-jeu » (incapable d'agir). L'étendue de cette mise hors-jeu est fixée par le MJ, en fonction de la situation : elle peut être *limitée* (le perso est simplement incapable de retenir la même action), *temporaire* (le perso est incapable d'agir pour le reste de la scène en cours – il peut être K.O., HS ou trop énervé ou démoralisé pour agir de façon efficace jusqu'à ce qu'il ait pu récupérer), *durable* (le perso est incapable d'agir pour le reste du scénario : il est à l'hosto etc.) voire *définitive* (la mort).

MOMENTS DE FAIBLESSE : Lorsqu'une prise de risque ou un conflit est lié à un des points faibles du perso, celui-ci a un *moment de faiblesse* : il ne lance alors qu'un seul dé de base (au lieu de deux). Si jamais plusieurs points faibles se cumulent, le Loser garde quand même son dé de base (on ne va pas non plus trop charger la mule).

POINTS D'HEROISME : Hein ? Désolé, on n'est pas chez James Bond, ici, mais au Bureau des Losers.

SECONDE CHANCE : Bon, cela dit, même les Losers ont droit à une seconde chance. Une fois par scénario, un joueur peut relancer les dés – une fois et une seule. Si ce second jet est meilleur que le premier, tant mieux. Sinon... tant pis !

MATOS : Dans les films, les agents secrets ont toujours de super gadgets, de super bagnoles et de super flingues. Au Bureau des Losers, en revanche, on bosse sur des ordinateurs périmés, les voitures de fonction sont pourries et on n'évoque le département Q que pour faire de mauvaises blagues. Le MJ déterminera les effets du matos susceptible d'être utilisés par les Losers, en faisant preuve de bon sens (ex : un flingue sert à tuer, une matraque à assommer, une bagnole à rouler vite etc.).

DEBRIEFING : A l'issue de chaque scénario, les Losers ont droit à leur débriefing. S'ils ont échoué, leur Lose monte d'un point. Si jamais ils ont vraiment assuré (mais si, ça peut arriver), elle baisse d'un point. En cas de statu quo ou de demi-échec, la Lose reste au même niveau. Cette feuille A4 s'autodétruit dans dix secondes... A présent, à vous de jouer ! 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0... ah merde.