

LACUNA : Les Faubourgs de Blue City

Ecrit par Colin Fahrion
(Traduit par Olivier « Zool » Hézèques)

Le nom Lacuna et toutes les références à Blue City sont sous copyright © Memento Mori Theatricks pour la version originale anglaise et © Narrativiste Edition 2011 pour la version française (www.narrativiste.eu)
Ce supplément amateur a été fait avec passion par un fan à destination des autres fans de ce jeu.
Un grand merci à Jared A. Sorensen d'avoir eu l'idée merveilleuse d'imaginer *Lacuna 1^{ère} partie - La Création du Mystère et la Fille de Blue City*.

La plupart des missions de niveau Bleu effectuées par les Agents du Mystère se déroulent dans le centre-ville animé de Blue City. Même si les quartiers bougent et changent constamment, ils sont toujours là, quelque part, si vous les cherchez bien. Les bâtiments principaux tels que l'Hôtel ou le Café semblent, à chaque fois, souvent un peu différents mais ils restent indéniablement eux-mêmes. Cependant, si vous prenez le tram vous pourriez facilement vous retrouver loin de la Ville elle-même, dans les Faubourgs où les choses sont différentes, plus déconcertantes et plus dangereuses - c'est dans les Faubourgs que les fissures Indigo commencent à apparaître.

Les Faubourgs de Blue City sont des endroits dangereux. Dans certains secteurs les bâtiments sont délabrés, décrépits, les habitants ont un regard froid et un puissant sentiment de désespoir emplit l'air. Dans d'autres secteurs, les bâtiments sont propres, en bon état, et tout n'est que sourires, mais les dents luisent d'un étrange éclat évoquant une inquiétante soif de sang. Contrairement au centre-ville de Blue City, certains secteurs des Faubourgs disparaissent parfois complètement. Ou, alors même que vous savez que ce secteur existe, aucun tram ni aucune route ne semble y mener. Certains secteurs sont relativement faciles à atteindre : Les Jardins, Le Zoo, La Banlieue. D'autres secteurs sont beaucoup plus difficiles à trouver, et sont souvent évoqués à voix basse : Le Marché aux Puces, Le Cirque, ou La Prison.

Les consignes de Contrôle stipulent que toutes les missions exécutées dans les Faubourgs doivent être dirigées par un Agent Supérieur disposant de l'accréditation Indigo. Néanmoins, il n'est pas rare qu'une Personnalité Hostile particulièrement retorse trouve refuge au sein des Faubourgs avec une équipe d'Agents accrédités Bleu inexpérimentés et inconscients aux trousses. C'est en fait exactement comme ça qu'une équipe entière d'Agents de niveau Bleu a disparut.

Naviguer dans les Faubourgs

Trouver le lieu que vous cherchez au sein des Faubourgs nécessite un *jet d'Accès (Navigation)*. Néanmoins, même si vous connaissez le moyen de vous y rendre, le voyage ne sera pas nécessairement facile. De même, ce n'est pas parce que vous avez trouvé le moyen de vous y rendre, que vous trouverez le moyen d'en revenir.

Les Faubourgs et même les routes et les trams qui y mènent sont considérés comme des zones dangereuses classées Indigo. Même les Personnalités normales rencontrées ici sont au moins un peu décalées voire dérangées, mais la majorité du temps elles devraient être considérées comme potentiellement dangereuses. Parcourir à pied des secteurs Indigo comme les Faubourgs augmente le *Niveau d'Interférences Général* de la mission de 2 points voire plus. Nombre de lieux au sein des

Faubourgs recèlent des passages dissimulés qui mènent aux zones Noires encore plus éloignées - Prenez garde où vous mettez les pieds !

Il est souvent difficile de contacter Contrôle à partir des Faubourgs. Les téléphones sont soit inexistants, hors service, ou les Personnalités refusent de vous laisser utiliser les leurs. Loin de la Ville elle-même, même les Relais Lacuna sont sujets aux perturbations : utiliser un Relais Lacuna pour communiquer avec Contrôle ou avec un autre Agent nécessite la dépense de 2 *Points d'Agent* (PA) voire plus [pour plus de détails concernant les PA, consultez les *Règles Révisées pour les Faubourgs de lacuna* ci-dessous. Les PA remplacent en quelque sorte les *Points de Mérite*]. S'éjecter des Faubourgs requiert d'entrer en contact avec Contrôle et nécessite un *jet d'Accès* et la dépense de 2 PA.

Rumeurs & Lieux Répertoireés des Faubourgs

Il existe plusieurs zones identifiées et répertoriées au sein des Faubourgs. La plupart d'entre-elles bougent et changent, mais elles ont néanmoins assez de cohésion pour exister sur une base semi régulière. Cependant, il y a peu, voire aucun, quartier statique dans les Faubourgs - même les noms des arrêts de tram changent. Un jour, la Banlieue se trouve à Breckenwood ; la fois suivante lorsque l'équipe entre dans Blue City, personne n'a entendu parler de Breckenwood, mais on peut vous orienter vers Springwood où se trouve à coup sûr la Banlieue. Ceci dit, certaines zones des Faubourgs maintiennent un lien avec certains quartiers de la Ville, à partir desquels ils peuvent être plus facilement trouvés.

- **Le Zoo** - Il est à noter que certains résidents au sein de Blue City font référence à un « zoo » mais la plupart désignent le jardin d'hiver aux parois vitrées abritant des plantes exotiques situé au cœur de la Ville. On ne sait pas pourquoi on appelle ce jardin d'hiver le « zoo ». Lorsque vous insistez à propos du vrai Zoo, certaines Personnalités déclarant le connaître vous racontent à quel point il est merveilleux, tandis que d'autres prétendent n'en avoir jamais entendu parler avant. Lors de la visite du Zoo, il est fortement recommandé de ne pas nourrir les animaux.
- **Le Champ de Course** - Le plus souvent, Le Champ de Course se trouve juste en limite du Quartier Boxer, bien qu'il soit aussi connu pour être proche du Quartier de l'Abattoir. Plus proche de la Ville elle-même que n'importe quel autre zone des Faubourgs, c'est aussi l'une des plus sûres et la plupart du temps elle est assimilée à une zone de niveau Bleu. On suppose que cela est dû au fait que les courses de lévriers sont un sport très populaire chez nombre de Personnalités récurrentes.
- **La Banlieue** - La Banlieue est facile à trouver, mais il est très difficile de trouver le chemin de retour vers la Ville elle-même une fois que vous y êtes. Les Personnalités ici sont accueillantes - trop accueillantes. Soyez très très prudents vis-à-vis de toute Personnalité qui vous inviterait chez elle à dîner.
- **La Cité Dortoir** - La Cité Dortoir est envahie de bâtiments en ruines et de désespoir. Surveillez vos arrières ! Si vous avez besoin de trouver la Cité Dortoir, il y a souvent des trams pleins de gens maussades en apparence qui se rendent ici en provenance du Quartier Factory.
- **La Prison** - Peu d'agents viennent ici de leur plein gré, mais beaucoup d'Agents Indigo ont fini ici accidentellement.
- **Le Cirque** - Le Cirque n'est apparu qu'à deux reprises. Il était facile à trouver en raison de toutes les affiches de cirque placardées dans tout Blue City et du fait que tous les

résidents de la Ville en parlaient. La première fois que le cirque est apparu, toute une équipe d'Agents de niveau Bleu qui s'y étaient rendus, durent s'éjecter en urgence et subirent de lourdes pertes – les deux seuls survivants furent placés en retraite anticipée. La deuxième fois, un Agent Spécial expérimenté fut envoyé pour enquêter. Bien qu'il ait survécu relativement indemne, il refuse d'en parler et ne peut s'empêcher de regarder régulièrement par-dessus son épaule à la recherche de clowns.

- **Le Marché aux Puces** – On peut trouver tout et n'importe quoi au Marché aux Puces. Le Marché aux Puces semble apparaître de manière régulière mais personne n'est capable de déterminer où et quand il sera. Parfois il est même apparu à l'intérieur de la Ville elle-même.
- **Les Jardins** – Tout comme Le Champ de Course, Les Jardins sont généralement assez proches de la Ville elle-même et peuvent être trouvés assez facilement. Mais contrairement au Champ de Course, Les Jardins semblent plus sûrs qu'ils ne le sont réellement. Certains agents s'y sont rendus et n'ont jamais eu le moindre problème, tandis que d'autres ont subitement disparu. Il y a un labyrinthe au centre des Jardins, et la rumeur veut qu'il existe des chemins qui mènent dans des zones au-delà de Blue City elle-même.
- **L'Université** – Nombre de Personnalités de Blue City évoquent l'Université et prétendent y avoir obtenu leur diplôme universitaire, mais aucun Agent ne l'a jamais trouvé.
- **Les Catacombes** – Les Catacombes se trouvent sous Blue City elle-même. Les tunnels supérieurs sont souvent utilisés par les criminels. Le peu que l'on sait des tunnels les plus profonds est classifié.

Par-delà les Faubourgs les plus éloignés de Blue City

Au-delà des Faubourgs se trouvent les zones Noires. Le danger des zones Noires n'est pas toujours immédiatement visible. Ce n'est pas à la minute où vous pénétrez dans une zone Noire qu'un monstre apparaît. Le danger est souvent plus insidieux et subtil – ou le monstre frappe plus tard. A tout le moins, il est extrêmement facile de se perdre et de ne jamais retrouver le chemin du retour.

Il est généralement impossible de contacter Contrôle à partir de toute zone Noire éloignée de la Ville. Les Agents Spéciaux savent qu'il ne faut jamais utiliser le Relais Lacuna pour communiquer avec l'extérieur dans les zones Noires – on ne sait jamais qui ou quoi sera à l'autre bout de la ligne. En outre, une éjection est impossible sans occasionner de sévères séquelles psychologiques. Pénétrer dans une zone Noire augmente le *Niveau d'Interférences Général* de la mission de 2 points voire plus et le *Niveau Personnel d'Interférences* de 1 point.

Les Zones situées par-delà Blue City

On connaît très peu de choses de ces zones hormis leur nom. Il se peut que la plupart de ces zones n'existent pas réellement ou existent mais demeurent dans un état de changement perpétuel qui empêche toute cartographie ou localisation.

- La Campagne
- Le Conflit
- Le Rivage
- Les Cavernes
- Les Bois
- Les Montagnes
- L'Île
- La Maison de Grand-mère

Règles révisées pour les Faubourgs de Lacuna (optionnelles)

Ces règles révisées ont été créées afin de simplifier et d'aplanir certaines difficultés ou problèmes que j'avais décelé dans le système. Vous n'êtes nullement obligés d'utiliser ces règles, tout comme le reste du matériel contenu dans ce supplément, mais il se peut qu'elles vous conviennent. J'ai créé une Fiche d'Identité spécifique en vue de l'utilisation de ces règles en apportant quelques améliorations dans la mise en page par rapport à l'originale. Vous pouvez la télécharger en même temps que ce supplément.

Objectifs, Principes et Manœuvres

Cette idée de définir plus précisément le rôle du Meneur de Jeu (MJ) est tirée d'Apocalypse World [traduit en français par La Boite à Heuhh, et ayant aussi donné naissance à Dungeon World, publié chez Narrativiste Edition]. Les véritables éléments-clefs ont été adaptés et sont spécifiques à Lacuna - ou du moins adaptés au style de jeu que je pense le plus approprié à Lacuna.

Objectifs du MJ

- Appliquer un mince vernis de normalité sur un océan surréaliste et inquiétant de mystères.
- Faire en sorte que les Agents soient toujours sur leurs gardes
- Construire le mystère autour du chemin que les Agents choisissent de suivre

Principes du MJ

- Décrivez la façade du monde en mettant en évidence les fissures qui lézardent la réalité
- Faites en sorte de rendre intéressant le chemin emprunté par les agents, quel qu'il soit
- Faites vôtres les objectifs des Agents
- Adressez-vous aux Agents, pas aux joueurs
- Ne donnez un nom qu'aux Personnalités auxquelles les Agents s'intéressent
- Pas de temps mort ; faites monter la tension et les bizarreries

Manœuvres du MJ

- Insinuer de la méfiance et de la confusion
- Lâcher des allusions menaçantes sur les choses à venir
- Rendre les choses bizarres
- Déplacer l'objectif hors de portée
- Mettre un Agent dans le pétrin
- Rendre coup pour coup (comme établi, cf AW)
- Leur causer du tort (comme établi, cf AW)
- Mettre un indice en évidence, mais rendre son accès difficile
- Faire en sorte que les Agents agissent comme ils l'entendent
- Les Informer des conséquences possibles et leur demander confirmation
- Retourner la moindre retraite ou reculade contre eux
- Déclencher un événement lié au Niveau d'Interférences
- Après chaque *manœuvre*, leur demander : « Que faites-vous ? »

Révisions générales des Règles

- Les règles concernant les jets d'Attribut et le Rythme Cardiaque ne sont pas expliquées de manière claires et concises dans le livre. Les règles simplifiées suivantes proviennent de la bouche même de Jared A. Sorensen sur un forum.
 - **Au-dessous ou au-dessus du Rythme Cardiaque Optimal** : Nombre de dés pour le jet = score d'Attribut. Le jet peut être relancé autant de fois que vous le souhaitez, mais avec le même nombre de dés (les scores s'ajoutant au Rythme Cardiaque)
 - **Dans les limites du Rythme Cardiaque Optimal** : Nombre de dés pour le jet = autant de dés que le joueur désire pour les jets de Puissance/Instinct, le score d'attribut pour les jets d'Accès. Peut être relancé autant de fois que désiré avec le même nombre de dés (les scores s'ajoutant au Rythme Cardiaque)
 - **Au-delà du Rythme Cardiaque Limite** : Nombre de dés pour le jet = score d'Attribut. Le jet NE PEUT PAS être relancé. *Tous les jets sont risqués.*
 - Si un agent dispose d'un Talent qui peut s'appliquer au jet, il peut lancer un dé bonus après avoir lancé son jet normal (le résultat étant ajouté au total du jet ainsi qu'au Rythme Cardiaque de l'Agent).
- Le Rythme Cardiaque augmente par incréments de 5 bpm. Chaque fois qu'un jet d'Attribut est tenté, le Rythme Cardiaque de l'Agent augmente du résultat total du jet, en ajoutant les éventuelles relances en cas d'échec ou le dé bonus lié à un Talent (arrondi au multiple de 5 inférieur le plus proche).
 - Si un Agent possède la Technique **Méditation**, il peut dépenser 1 Point d'Agent (PA) pour réduire son Rythme Cardiaque actuel de 5 bpm.
- **Echouer à un jet de Puissance / Instinct lors d'une action *Risquée*** :
 - Si un Agent échoue à un jet alors qu'il tente une action *Risquée* (ce qui inclut toute action tentée une fois que le Rythme Cardiaque Limite est atteint) il perd 1 point dans l'Attribut concerné, et le Niveau d'Interférences Général de la mission augmente de 1 point.
 - Si la Puissance ou l'Instinct d'un Agent tombe à 0, il doit immédiatement réussir un jet d'Accès en urgence pour s'éjecter de Blue City, sous peine de subir des traumatismes physiques et/ou psychologiques graves qui le contraindront à prendre sa retraite, à moins qu'il ne meure sur le Billard.
 - Tous les points d'Attributs perdus se récupèrent entre les missions après un temps de repos approprié.
- **Echouer à un jet d'Accès lors d'une action *Risquée*** :
 - Si un Agent échoue à un jet d'Accès alors qu'il tente une action *Risquée* (en particulier tout jet d'Accès une fois le Rythme Cardiaque Limite atteint), il perd 1 point d'Accès.
 - Si un Agent compromet la Compagnie ou un autre Agent de son équipe, il peut provoquer des représailles immédiates de Contrôle. L'Agent doit alors effectuer un jet d'Accès (des Points d'Agent peuvent être dépensés, mais aucune Technique ni aucun Talent ne peuvent être utilisés). En cas d'échec, l'Agent perd temporairement 1 point d'Accès.
 - Si l'Accès d'un Agent tombe à 0, il est coupé de Contrôle. Il ne peut plus utiliser ni les téléphones de Blue City ni son Relais Lacuna pour contacter

Contrôle ou d'autres Agents. Si un autre Agent est disponible et disposé à servir d'intermédiaire, il doit dépenser 1 PA et réussir un jet d'Accès pour aider Contrôle à engager une procédure d'éjection d'urgence. Sans un autre Agent pour servir d'intermédiaire, l'Agent peut toujours être éjecté de force, mais il souffrira de graves séquelles psychologiques. Même s'il s'en sort sans séquelles, l'Agent est considéré comme un élément à risque et retiré du service actif.

- **Règles Optionnelles de Réussite Partielle et de Réussite Exceptionnelle :**
 - 9-10 : représente une *Réussite Partielle*, qui permet au MJ de compliquer un peu la situation. Cela signifie qu'un Agent peut toujours décider que cela suffit pour réussir l'action entreprise (et le jet), mais le MJ fait une *manœuvre* en retour (déclencher un évènement lié au Niveau d'Interférences, lui causer du tort).
 - 11 et + : représente un succès complet.
 - Au-delà de 11 : il s'agit d'un succès spectaculaire qui peut accorder des avantages ou bénéfiques supplémentaires à l'Agent ou à la scène.
 - (pour chaque tranche de 5 points au-delà de 11, par exemple, les effets sont démultipliés. 16 est un grand succès, 21 est un incroyable succès, etc.)

Règles Optionnelles concernant les Points de Mérite

Les Points de Mérite sont désormais remplacés par un système plus complet qui distingue l'activation des Techniques, le succès de la Mission et la progression de carrière via l'expérience. Il y a donc 3 jauges de points :

- **Les Points d'Agent (PA) :** ils sont utilisés au cours des missions pour activer les Techniques, pour communiquer via le Relais Lacuna (en dépensant 1 PA par communication) et pour améliorer les jets de dés sans augmenter le Rythme Cardiaque [tout comme les Points de Mérite le permettaient avec les jets d'Accès, cf. *Influence*]
[pour appuyer les demandes d'information ou d'équipement dans Blue City (à raison d'un bonus de +1 sur les jets d'Accès (Logistique) ou Accès (Renseignements) par PA dépensé).]
- **Les Points de Mission (PM) :** ils sont utilisés pour déterminer le niveau de succès de la mission et servent également à faire progresser la carrière de l'Agent.
- **Les Points de Carrière (PC) :** ils sont utilisés pour marquer la progression de carrière de l'Agent.

Utilisation des Points d'Agents, de Mission et de Carrières :

- **Au début de chaque mission :**
 - Chaque Agent débute la mission avec un nombre de PA égal à ses PC.
 - Si l'Agent possède la Technique Réussite, il commence la mission avec 2 PA supplémentaires.
- **Durant la mission :**
 - Les PA peuvent être utilisés pour activer les Techniques, communiquer via le Relais Lacuna (à raison d'un PA par communication établie) ou ajouter un bonus de +1 à un jet d'Attribut (mais ce dé bonus n'augmente pas le Rythme Cardiaque)

- Les Agents qui se trouvent dans la plage de leur Rythme Cardiaque Optimal gagnent 1 PA ou 1 PM chaque fois qu'ils obtiennent un 6 sur un dé lors d'un jet d'Attribut (y compris les dés de Talents)
 - Sur un jet d'Accès (Logistique) ou Accès (Renseignements) réussi, Contrôle peut accorder à l'Agent des PA supplémentaires si cela peut les aider à activer une Technique qui pourrait être utile pour faire avancer la mission (Contrôle demande au service de l'Ingénierie Mnémonique d'injecter des drogues supplémentaires à l'Agent allongé sur le *Billard*)
- ***Après une mission réussie :***
 - Les Points d'Agent sont effacés une fois que l'Agent s'éjecte car ils ne peuvent être utilisés que dans Blue City.
 - Après le débriefing, Contrôle peut accorder des Points de Mission additionnels pour l'accomplissement d'une mission particulièrement difficile ou pour récompenser les Agents particulièrement méritants ou ayant fait preuve d'un grand dévouement.
 - Après le débriefing, Contrôle peut retenir des Points de Mission aux Agents ayant volontairement entravé la mission.
 - Si, après la mission et le débriefing, un Agent dispose de 10 Points de Mission, ceux-ci sont remis à 0 et l'Agent gagne 1 Point de Carrière.
 - Lorsqu'un Agent gagne 1 Point de Carrière, il peut obtenir un nouveau Talent ou apprendre une nouvelle Technique dans une famille qu'il maîtrise déjà ou parmi la famille des Techniques Générales (au début son Mentor ne lui ouvre l'accès qu'à une seule famille). Si un Agent veut apprendre une Technique d'une famille qu'il ne connaît pas, il peut le faire à condition de trouver quelqu'un qui accepte de la lui enseigner. Il peut s'agir d'un autre Agent, de son Mentor, ou de quelqu'un d'autre dans la Compagnie qui peut et accepte de le faire.
- ***Après une mission ratée :***
 - Tous les Agents qui ont pris part à cette mission ratée voient le nombre de leurs Points de Mission réduit de moitié, et ce, quel que soit le nombre de Points de Mission dont ils disposaient au début de la mission.
 - Après le débriefing, Contrôle peut accorder ou retirer des Points de Mission supplémentaires selon les résultats, les conséquences et la façon dont s'est déroulée la mission.
- ***Entre les missions :***
 - Les Points de Carrière sont utilisés comme des bonus automatiques pour attribuer les rôles lorsque les Agents traitent avec d'autres Agents ou membres de la Compagnie. Ils peuvent être utilisés dans un rôle de persuasion ou pour naviguer au sein de la bureaucratie de la Compagnie afin d'obtenir ce que vous voulez. Les PC ne sont pas dépensés.
 - Les Points de Mission représentent votre notoriété temporaire suite à vos missions récentes. Ils peuvent être dépensés pour ajouter un bonus de +1 à un jet d'Attribut après avoir lancé les dés pour toute attribution des rôles lorsque les Agents traitent avec d'autres Agents ou membres de la Compagnie. Les PM utilisés de cette manière sont perdus.
 - Une fois que l'Agent atteint 3 Points de Carrière, il peut potentiellement être promu au grade d'Agent Supérieur et obtenir l'Accréditation Indigo.

- Une fois que l'Agent atteint 6 Points de Carrière, il a le potentiel pour obtenir l'Accréditation Noire, et être promu Agent Spécial, voire Agent-Chef, ou prendre sa retraite en tant qu'Instructeur.

Interférences

Dans les Règles Révisées de ce supplément, les Interférences représentent moins le niveau de méfiance de Contrôle vis-à-vis des Agents et plus une jauge de la manière dont le tissu même de Blue City cherche à se débarrasser d'eux. Tandis que le Niveau d'Interférences augmente, Blue City elle-même commence à les traiter comme une infection qu'elle doit purger par tous les moyens possibles.

Le Niveau d'Interférences se répartit entre le **Niveau d'Interférences Général**, qui se crée autour d'une équipe d'Agents au cours d'une mission, et le **Niveau Personnel d'Interférences**, qui constitue les Interférences permanentes acquises par un Agent à titre personnel. Bien que la majorité des règles relatives aux Interférences demeurent identiques, il y a néanmoins quelques modifications concernant la manière de les acquérir, en particulier pour le Niveau Personnel d'Interférences. Avec ces nouvelles règles, l'augmentation du Niveau Personnel d'Interférences se fait par le biais d'activités plus dangereuses au sein de Blue City - et même les Agents de niveau Bleu peuvent acquérir des Interférences Personnelles.

Niveau d'Interférences Général :

Il représente les Interférences qui s'accumulent autour de l'équipe d'Agents en cours de mission.

- Chaque mission débute avec un Niveau d'Interférences Général égal à zéro ou égal au Niveau Personnel d'Interférences le plus élevé parmi les Agents présents. Les Interférences Générales disparaissent une fois que tous les Agents se sont éjectés de Blue City.
- Les Interférences Générales de la mission peuvent être réduites en utilisant la Technique *Clarté* accessible uniquement aux Agents Supérieurs qui disposent de l'accréditation Indigo [cette Technique étant aussi appelée « Ancienneté »]
- Le niveau d'Interférences *augmente d'un point* quand :
 - un Agent rate son premier jet lorsqu'il tente une action
 - un Agent utilise une Technique
 - un Agent désobéit à l'Agent Responsable ou ne parvient pas à accomplir un ordre
 - un Agent voit une Personnalité non-hostile importante mourir
 - se produit une situation traumatisante ou dramatique qui crée des remous dans Blue City
 - le MJ a besoin de générer du rythme pour relancer les événements
- Le niveau d'Interférences *augmente de deux points (ou plus)* quand :
 - les Agents entrent en conflit entre eux (lorsqu'un jet d'Attribut « Agent contre Agent » est effectué)
 - les Agents rencontrent une ou plusieurs Personnalités Hostiles
 - les Agents rencontrent une ou plusieurs Araignées
 - les Agents rencontrent un ou plusieurs Agents de niveau Noir
 - les Agents rencontrent un ou plusieurs Agents Renégats

- les Agents pénètrent au sein de secteurs classés Indigos ou Noirs ou quittent les limites sécurisées de Blue City pour s'aventurer dans les Faubourgs, ou tout autre zone dangereuse inexplorée.
- se produit une situation particulièrement traumatisante ou explosive qui cause des remous importants dans Blue City.
- Le niveau d'Interférences *augmente de trois points* quand :
 - un Agent utilise une Technique Confidentielle (hormis Clarté / Ancienneté, qui sert justement à faire baisser le niveau d'Interférences)

Niveau Personnel d'Interférences :

Il représente le niveau d'Interférences rémanentes accumulées par un Agent à titre individuel.

- Les Agents Gagnent des Interférences Personnelles quand :
 - le Niveau d'Interférences Général de la mission atteint 20, tous les agents impliqués dans celle-ci gagnent 1 point d'Interférences Personnelles
 - les Agents pénètrent dans un secteur de Niveau Noir
 - chaque fois que leur Puissance, leur Instinct ou leur Accès tombe à 0
 - on dit que les Araignées et certaines Personnalités Hostiles particulièrement horribles ont la capacité d'empoisonner les Agents avec des Interférences Personnelles
- Il n'existe aucun moyen sûr pour éliminer les Interférences Personnelles d'un Agent. Les recherches relatives à la réduction des Interférences Personnelles sont réservées au Niveau Noir.

Note concernant les modifications apportées par ces Règles Révisées aux Interférences Personnelles et aux Agents Supérieurs :

Dans le livre de base de Lacuna (seconde édition), les règles concernant les Interférences Personnelles étaient faites de telle manière que les Agents Supérieurs ne duraient pas longtemps et devenaient rapidement des Agents de Niveau Noir. J'ai modifié cela afin de rendre les Agents Supérieurs accrédités Indigo plus intéressants à jouer. Les Agents Supérieurs ne gagnent désormais plus d'Interférences Personnelles en utilisant simplement des Points de Mérite (qui deviennent dans ces règles révisées des Points d'Agent). A la place, les Interférences Personnelles augmentent suite à des comportements à risque au sein de Blue City, comme chaque fois que le Niveau d'Interférences Général de la mission atteint ou dépasse 20, ou lorsque les Agents s'aventurent dans des secteurs classés Noirs. Avec ces nouvelles règles, même des Agents de niveau Bleu peuvent acquérir des Interférences Personnelles s'ils sont imprudents, et les Agents Supérieurs en gagnent souvent plus en raison des risques plus importants qu'ils doivent prendre pour accomplir leurs missions.

D'autre part, il ~~est à noter que les Agents Supérieurs ne gagnent pas d'Interférences Personnelles en utilisant simplement des Points de Mérite (qui deviennent dans ces règles révisées des Points d'Agent).~~

~~Il n'existe aucun moyen sûr pour éliminer les Interférences Personnelles d'un Agent.~~

Accès Réserve : Niveau d'Accréditation Indigo

Recherches sur la Conscience des Personnalités

Un grand nombre, voire la plupart, des Personnalités qui peuplent Blue City ne sont pas réellement conscientes. La plupart n'ont pas de conscience du tout et peuvent très bien n'exister que sur une courte période de temps, disparaissant et réapparaissant un peu comme les bâtiments et les endroits qu'ils habitent. Il peut être très difficile, voire impossible, de déterminer si une Personnalité est consciente ou non tandis qu'elle vaque à ses activités quotidiennes comme n'importe qui d'autre. Si une Personnalité ne semble jamais avoir de nom, il y a fort à parier qu'elle ne soit pas consciente, mais ce n'est pas une certitude. Tous les Agents Supérieurs sont formés à utiliser leur Intuition (le Talent de l'Attribut Instinct) pour essayer de déterminer si une Personnalité est consciente ou non, mais ce n'est pas une science exacte.

Les Personnalités récurrentes, en particulier celles qui ont un nom, sont habituellement au moins un minimum conscientes. Il est impossible de mesurer à quel point elles le sont, mais on suppose que les Personnalités récurrentes peuvent devenir de plus en plus conscientes au fil du temps et des contacts répétés avec les Agents. Mythographie a une théorie selon laquelle le fait d'écrire le nom d'une Personnalité dans le monde réel provoque en quelque sorte une prise de conscience accrue de sa part. Les Personnalités Hostiles sont toujours au moins un minimum conscientes. Toutes les Personnalités Hostiles puissantes doivent être considérées comme pleinement conscientes.

Il ne faut pas croire que seules les Personnalités humaines sont conscientes. Certains animaux (ceux ayant un nom) ont démontré qu'ils avaient au moins un minimum de conscience. Les chercheurs de Mythographie ont émis la théorie que les bâtiments emblématiques de Blue City restent fixes car ils disposent d'une certaine forme étrange de conscience. On ne sait pas si les Araignées sont conscientes - mais si elles le sont, il s'agit probablement d'une conscience étrangère que nous aurions du mal à comprendre.

Lors de la plupart des interactions avec les Personnalités de Blue City, le fait qu'elles soient conscientes ou non importe peu. Quel que soit leur degré de conscience, toutes les Personnalités et les entités de Blue City sont potentiellement dangereuses. Cependant, certaines Techniques Confidentielles enseignées aux Agents Supérieurs affectent les Personnalités différemment selon leur degré de conscience.

Agents Supérieurs

Les Agents Supérieurs sont plus discrets qu'ils ne le semblent. Devenir un Agent Supérieur disposant d'une accréditation Indigo n'est pas qu'une simple promotion, c'est une porte vers un autre monde étrange, à la fois au sein de Blue City et de la Compagnie. Souvent, les nouveaux Agents Supérieurs ne reçoivent pas l'accueil chaleureux qu'ils attendaient de la part des autres Agents Supérieurs. En fait, ils sont souvent considérés de manière plus suspicieuse par les autres Agents qu'ils ne l'étaient avant leur promotion.

REMARQUE : avec mes règles révisées, les Agents Supérieurs ne gagnent désormais plus d'Interférences Personnelles en dépensant simplement des Points de Mérite (qui deviennent dans ces règles révisées des Points d'Agent). A la place, les Interférences Personnelles sont acquises lorsque les Agents adoptent des comportements à risques au sein de Blue City (cf. Interférences dans les Règles Révisées ci-dessus).

Agents Supérieurs - Techniques Confidentielles

Ces Techniques ne sont enseignées qu'aux Agents Supérieurs. Si vous utilisez ces Techniques, il est conseillé d'utiliser au moins les Règles Révisées concernant les Interférences. Pour déclencher une Technique Confidentielle, l'Agent doit dépenser 1 Point d'Agent (PA) et, en raison de leur nature spectaculaire, ajouter 3 points au niveau d'Interférences Général de la mission (hormis Clarté qui demande la dépense de 3 PA, mais ne fait pas monter le Niveau d'Interférences Général de la mission)

- **Clarté :** permet de réduire le Niveau d'Interférences Général de 1d6 points. Celui-ci ne peut pas descendre au-dessous du Niveau Personnel d'Interférences le plus élevé parmi les Agents présents. L'Agent peut choisir de gagner 1 point d'Interférences Personnelles pour ajouter 1d6 points supplémentaires au jet. Cette Technique coûte 3 PA, mais ne fait pas monter le Niveau d'Interférences Général de la mission [Cette Technique remplace « Ancienneté » dans les règles normales].
- **Ecran :** masque les conséquences des Interférences pendant quelque temps. Les événements se déroulent comme si le Niveau d'Interférences Général était égal à 0. L'effet perdure jusqu'à ce que le Niveau d'Interférences monte à nouveau d'un point ou plus, et il regagne alors rapidement son niveau d'origine.
- **Puissance Surhumaine :** les jets de Puissance provoquent des effets particulièrement spectaculaires. Les Agents peuvent transpercer les murs avec leurs poings, sauter par-dessus des bâtiments, etc. Le jet doit néanmoins être réussi pour que l'effet s'applique.
- **Instinct Prodigeux :** les jets d'Instinct provoquent des effets particulièrement impressionnants. Les Agents acquièrent une vision et une connaissance détaillées de la scène de crime, convainquent des Personnalités d'oublier qu'ils étaient présents, bénéficient d'un véritable sixième sens qui leur permet de visualiser parfaitement une embuscade, etc. Le jet doit néanmoins être réussi pour que l'effet s'applique.
- **Fantôme :** l'Agent devient invisible et intangible vis-à-vis de tous les objets et Personnalités non-conscientes. Les entités à peine conscientes peuvent ou non le remarquer. Les Personnalités pleinement conscientes, toutes les Personnalités Hostiles et les Araignées peuvent encore le voir, le toucher et l'attaquer. De même, certaines des Personnalités les plus puissantes, les Personnalités Hostiles et les Araignées peuvent rendre les murs, les portes et les autres objets dans leur ligne de vue, infranchissables via cette Technique s'ils veulent entraver sa progression.

- **Vol :** l'Agent peut voler ou faire voler le véhicule qu'il conduit ou la monture qu'il chevauche. L'effet perdure jusqu'à ce que l'Agent touche à nouveau terre. Les manœuvres délicates ou d'évitement nécessitent des jets de Puissance (Athlétisme).
- **Télékinésie :** l'Agent peut projeter, arrêter ou écraser par télékinésie n'importe quel objet ou Personnalité non-consciente. On peut l'utiliser pour arrêter les balles, projeter des voitures, ou d'autres exploits similaires. Les objets qui sont reliés au sol, comme les bâtiments, les arbres et même les fleurs ne peuvent être affectés directement, mais on peut projeter des choses sur eux. Projeter un objet sur une cible nécessite un jet de Puissance (Agression). Les Personnalités à peine conscientes ne peuvent être projetées de la sorte, mais tous les objets qu'elles portent ou les véhicules dans lesquels elles se trouvent peuvent l'être. Télékinésie ne peut être utilisé sur les Personnalités pleinement conscientes, ni sur les objets qu'elles portent ou les véhicules dans lesquels elles se trouvent.
- **Destruction :** l'Agent peut effectuer un jet de Puissance (Agression) pour provoquer des ravages impressionnants sur une grande surface. Les effets peuvent prendre la forme d'une grande explosion, d'un gigantesque brasier, d'une implosion ou d'une liquéfaction du sol. Cette destruction tuera sur le coup toutes les Personnalités non-conscientes présentes dans la zone affectée. Les entités à peine conscientes seront probablement blessées et peuvent même mourir selon leur degré de conscience et leurs liens avec Blue City. Les Personnalités Hostiles et les Araignées ne sont que peu, voire pas du tout, affectées par cette Technique. Dès que les Agents sont éjectés de Blue, les lieux principaux de Blue City, tels que l'Hôtel, le Café ou le Tramway redeviennent intacts.
- **Stase :** le temps ralentit pour tout le monde hormis pour l'Agent pendant la scène. Les Personnalités non-conscientes ne semblent pas remarquer que l'Agent se déplace - trop rapidement pour que l'œil puisse capter le mouvement.

Accès Réserve : Niveau d'Accréditation Noir

Delirium

La rumeur dit qu'il existe un Attribut spécial au sein de Blue City, qui permet de manipuler directement le tissu même de la Ville. Cet Attribut, appelé Delirium par les chercheurs de Mythographie, serait utilisé par les Araignées, les Personnalités Hostiles puissantes et bien implantées, et peut-être même par certains Agents Renégats. Les recherches menées à ce sujet ont montré que Delirium peut accorder les Talents suivants :

- **Fabrication** : pour créer des objets et des Personnalités non-conscientes au sein de Blue City
- **Révélation** : pour révéler des informations directement à partir des objets et des Personnalités non-conscientes ou à peine conscientes de Blue City. Ce Talent peut aussi être utilisé pour disloquer et détruire les objets et les Personnalités non-conscientes de Blue City. Les entités pleinement conscientes - Agents, Araignées, Personnalités Hostiles, et quelques rares Personnalités exceptionnelles - ne peuvent pas être sondés en utilisant Delirium. De même, les Agents ne peuvent pas être disloqués et détruits de cette manière ; cependant, on peut utiliser ce Talent comme une attaque et infliger à un Agent 1 point d'Interférences Personnelles.
- **Orientation** : ce Talent ressemble beaucoup au Talent Navigation de l'Attribut Accès, permettant de trouver son chemin dans et autour de Blue City, mais en plus puissant. Il permet de déplacer ou changer sa position actuelle ou la position d'autres objets, Personnalités, et même d'Agents au sein de Blue City.

Gérer des Niveaux Personnels d'Interférences élevés :

Les Agents qui acquièrent des Niveaux Personnels d'Interférences élevés doivent prendre leur retraite ou devenir des Agents de niveau Noir. Le problème avec les Agents ayant un Niveau Personnel d'Interférences élevé, c'est que le tissu même de Blue City réagit négativement à leur simple présence. Chaque fois qu'ils tentent une insertion, les événements deviennent mortels dès qu'ils posent le pied dans Blue City. Certaines des Techniques Confidentielles enseignées aux Agents Supérieurs peuvent les aider un temps et leur éviter les conséquences des Interférences, mais ils seront tôt ou tard rattrapés par elles.

C'est la raison pour laquelle les Agents de niveau Noir, qui ont toujours un Niveau Personnel d'Interférences élevé, ne mènent généralement que des missions de frappe chirurgicales rapides au sein de Blue City. Ceci dit, certains des Agents de niveau Noir les plus courageux, ou les plus fous, sont connus pour avoir passé des jours ou des semaines dans Blue City. Pour éviter les conséquences des Interférences, ils doivent essayer de garder profil bas tout en se déplaçant constamment et naviguer entre les mailles du filet, parfois même par-delà les murs de Blue City. Nombre d'Agents de niveau Noir ont été « portés disparus » (MIA - Missing In Action) au cours de ces missions de longue durée - on dit que certains sont devenus des Agents Renégats.

Réduction des Interférences Personnelles : les expériences ratées

Plusieurs expérimentations ont été menées afin de réduire les Interférences Personnelles. La plupart de celles-ci n'eurent aucun effet. Une poignée de ces expériences semblèrent prometteuses au départ, réduisant un peu les Interférences, mais elles revinrent à leur niveau initial quelque temps plus tard. Certains des pires tests expérimentaux provoquèrent chez les sujets de ceux-ci des cauchemars récurrents et de graves séquelles psychologiques.

L'une de ces expériences, destinée à purger les Interférences Personnelles d'un Agent, fonctionna parfaitement, supprimant toute trace d'Interférence rémanente chez le sujet. Après de multiples tests, l'Agent fut envoyé en mission dans Blue City. Peu après son insertion, il disparut. Non seulement il avait disparu de Blue City mais on ne sait trop comment, son corps avait également disparu de la table de la salle d'opération - aucune trace sur le Billard. Personne ne sait ce qui s'est produit dans cette salle, car toutes les bandes des caméras de surveillance étaient vierges, et toute l'équipe présente dans le Billard ce jour-là ne se souvient de rien. Le nom de cet Agent : Agent Spécial Miner.

Accès Réservé : Niveau d'Accréditation Blanc

Conseils au Meneur de Jeu : la création du Mystère dans Blue City

La majorité du temps, dans les jeux traditionnels comportant un mystère, les indices et les fausses pistes sont préparés et placés à l'avance. Si les joueurs suivent la mauvaise voie, ils peuvent se retrouver démunis et ne plus savoir quoi faire ; le Meneur de Jeu est alors contraint de les ramener sur la bonne voie (c'est-à-dire en les y forçant). Ce n'est pas seulement désagréable, c'est aussi l'antithèse de l'Objectif « *Construire le mystère autour du chemin que les Agents choisissent de suivre* » et du Principe « *Faites vôtres les objectifs des Agents* ».

Dans Lacuna, le Meneur de Jeu devrait toujours avoir en tête de multiples amorces de scènes et être prêt à toutes les laisser tomber pour en inventer de nouvelles en fonction des choix et du chemin que les Agents ont choisi d'emprunter. Lorsque les Agents font un *jet d'Instinct (Investigation)* ou tout autre jet destiné à rechercher un indice ou une piste, vous devez être prêt à leur donner quelque chose en retour. Par exemple, si les Agents consultent les registres de l'Hôtel à la recherche d'indices et effectuent un *jet d'Instinct (Investigation)*, donnez-leur un indice ou une piste, quels qu'ils soient, même si vous devez les sortir de nulle part, même si vous n'aviez pas prévu du tout de faire intervenir l'Hôtel dans l'histoire. De même, si les Agents parviennent à interroger quelqu'un avec succès à l'aide d'un *jet d'Instinct (Communication)*, ils doivent obtenir une nouvelle piste en retour.

Cela ne veut pas dire que le chemin que les Agents ont choisi de prendre doit être facile ni simple - facile serait ennuyeux, et ennuyeux irait à l'encontre de l'autre principe édicté plus haut : « *Faites en sorte de rendre intéressant le chemin emprunté par les agents, quel qu'il soit* ». Les indices ne devraient jamais, ou rarement, mener directement à l'objectif des Agents. A la place, ils devraient les mener à d'autres pistes, et la Personnalité Hostile devrait leur glisser entre les doigts au dernier moment, laissant un autre indice ou une autre piste dans son sillage.

Influence du Niveau d'Interférences Général de la mission sur le Mystère :

Dans Lacuna, le Niveau d'Interférences Général de la mission doit être pris en compte dans la manière de gérer le Mystère. Tandis que les Interférences augmentent, Blue City devient de plus en plus surréaliste, les Personnalités (hostiles ou non) peuvent agir de manière erratique ou contradictoire, et Contrôle devient de moins en moins utile. Un *jet d'Instinct (Investigation)* ou *(Communication)* réussi permettra toujours à un Agent d'obtenir un indice ou une piste, mais quoi que ce soit, cela cadrera encore plus bizarrement avec les objectifs et les soupçons des Agents, et ce faisant, pourra contredire de manière importante les informations précédentes.

Séparer les Agents et Utiliser les Secrets :

Il y a des moments où les Agents se sépareront pour suivre différentes pistes/objectifs. Le fait de prendre le joueur à part pour lui faire vivre son expérience hors de portée de voix des autres joueurs est profitable à l'histoire. Parfois, prendre le joueur à part peut très bien s'accorder avec la Manœuvre « *Insinuer de la méfiance et de la confusion* ». Cependant, ce genre de session solo ne doit pas se reproduire trop souvent, car cela peut se révéler ennuyeux pour les autres joueurs laissés de côté. D'un autre côté, on peut très bien instaurer une part de mystère sans nécessairement séparer les Agents : par exemple, passer véritablement les appels à Contrôle au

moyen d'un véritable téléphone, tandis que le Meneur de Jeu se trouve dans une autre pièce, hors de portée de voix. Cela permet à tous les Agents de rester à la table et d'être impliqués, mais peut générer de la suspicion ou des doutes étant donné qu'ils ne peuvent entendre qu'une partie de la conversation. Cela permet en outre à Contrôle de poser des questions à chaque Agent séparément, et par là même de conduire à des situations intéressantes à base d'informations oubliées ou confuses, ou teintées de méfiance.

Accès Réserve : Niveau d'Accréditation Pourpre

Ce niveau d'accréditation n'existe pas, veuillez ne pas tenir compte des lignes qui suivent.

Je ne sais pas ce que vous vous attendiez à trouver ici, car il n'y a pas de Niveau d'Accréditation Pourpre.

Le service Mythographie refuse même d'entretenir la rumeur selon laquelle la Prison serait dirigée par un ancien Agent de niveau Pourpre.

En outre, tout comme les rumeurs concernant un Niveau d'Accréditation Pourpre sont infondées, celles selon lesquelles il existerait une base secrète de la Compagnie sur l'Île, dirigée par des Agents de niveau Pourpre, le sont tout autant.