

# KiT d'impro LACUNA //

révision fév 2013

1. Construction de scénario non scripté
2. Listes
3. Résumé des règles (révisées)

## *1. Construction de scénario*

### **Ordre de mission**

- Nom, numéro de mission [liste 1]
- Nom de la cible, délit commis [liste 2,3]
- Image du parasite de la cible [Liste 20]

### **Plongée dans Blue City**

- Lieu d'insertion [liste 4]
- Procédure standard d'accès à Contrôle [liste 5]
- Zones accessibles / Stations de tramway [liste 6]
- Remise des indices sur la cible et sur le contact à rencontrer [liste 7, 8, 9, 10]

### **Début de l'enquête - interférence niv.0**

- Rencontre avec le contact : pistes complémentaires et remise d'un objet indice [liste 7, 8, 9, 10] [liste 11]

### **Enquête - Interférence niv.1-20**

- Évènements étranges [liste 12]
- Procédures parasitées d'accès à Contrôle [liste 13,14]
- Réactions des personas selon les interférences [liste 15] [liste 16]
- Une nuit à Blue City [liste 17]
- Jour de fête à blue city [liste 18]
- Liste de phobies [liste 19]

## *2. Listes*

## Liste 1 - Nom, numéro de mission

*ex : Code bleu, XXX (date du jour sous la forme 1.7.0.2.2.0.1.3 ) Secteur XXX (nom de la station de tram)*

## Liste 2 - Nom de la cible

Fabien Salome Richard Soulier David Ben Cyril Barrere Henri Chanut Daniel Roch René Julien Joseph Molinier Benoît Duquesne Maxime Bourgois Jean-Marc Masset Claude Drouet Yves Lamothe Raymond Pernot Pascal Galy Jean Bonnot Hervé Jung Fabrice Minet Jean-François Lolo Henri Payen Benjamin Loisel René Bonnet Joël Chesneau Eric Peyre Adrien Cardot Roger Lejeune Louis Roth Philippe Gaudry Benoît Michelet Loïc Dufлот

Lily Piton Amelie Chartier Melina Bourguignon Amelie Coulon Julie Baudot Lea Segura Mathilde Lecerf Leonie Maillot Claire Mancini Marion Audouin Margot Genet Luna Guyader Lise Jacquet Julia Lamarche Leane Dupre Salome Berton Oceane Mathis Anais Rouault Anais Paillet Camille Nicol Pauline Senechal Luna Lamarque Clementine Vigier Olivia Lombard Victoria Chaput Agathe Berger Lena Jousset Lana Calvet Lola Godart Emilie Robert

Tobias Turner Jack Archer Upton Fairfax Derek Fairfax Julian Douglas Dick Froggenhall Lowell Wolstontton David Verney Harold Danvers John Harpeden Wayland Molyngton Donald Gascoigne Greg Broughton Ray Vaughan Shaun Brocksby Edgar Fayneman Spencer Rickhill Terry Clopton Dudley Scrope Malcolm Rowley Marvin Leventhorpe Derek Guildford Jack Simmons Dave Kitson Dirk Wingfield Greg Armitage Greg Wingfield Thomson Byfield Grayson Groston Steven Rees

Cheyenne Spelman Melisa Frilleck Kristen Pack Ellen Benthey Phoebe Downer Ruby Beaumont Kate Norton Abby Fienley Tracy Higden Coleen Fonteyn Holly Fitzgerald Faith Leverer Irleen Walton Shelley Leynham Sue Foljambe Sasha Richeman Helen Copley Heather Hornebolt Prudence Sharpe Gigi James Joy Warbulton Zoe Askew Hillary Bownell Vera Hinson Tiffany Richeman Hillary Furnace Daisy Tilghman Madison Hatcliff Lauren Chamberlain Unity Everdon

[\[source\]](#)

## Liste 3 - Délit commis par la cible

Agression sur une personne, commerce de prostitution, Corruption, Assaut avec blessures, Assaut indécent, Attentat à la pudeur, Coups et blessures graves, Bestialité, Blessures avec intention, Cambriolage, Circulation de faux, détournement de mineurs, vol à main armée, Complot, Conspiration, Contrefaçon, Détournement de fonds, Effraction et vol, Emprisonnement de force, Enlèvement, Emeute, Extorsion par menaces, Faux et

mise en circulation de faux, Fraude, Homicide, Meurtre, Recel, Viol, Vol

[\[source\]](#)

## Liste 4 - Procédure standard d'accès à Contrôle

- *Bonjour agent, ici Contrôle. Pour votre protection, vos réponses sont enregistrées par le Département mythographie, Bureau de la Sécurité cognitive. Veuillez vous exprimer clairement.*

- *<Bonjour Contrôle, ici Agent xxx>*

- *Bonjour, Agent xxx, ravi de pouvoir vous aider. Quel est le n° de votre mission ?*

- *<Code bleu, 2.3.0.4.2.0.1.2 Secteur abattoir >*

- *Votre mission est classifiée Code bleu, 2.3.0.4.2.0.1.2 Secteur abattoir En quoi puis-je vous aider ?*

- *<réponse : le besoin de l'agent>*

- *Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion est désormais classifiée. Bonne fin de mission, agent xxx.*

## Message d'échec à l'accès

*Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion classifiée bleue est uniquement réservée aux agents subalternes accrédités*

classifiée Pourpre // Ce niveau d'accréditation n'existe pas

classifiée Blanche // réservée au Directoire

classifiée Noire // réservée au Département spécial de la compagnie

classifiée Indigo // Agents spéciaux accrédités

classifiée Bleu // Agents subalternes

classifiée Verte // Agents subalternes

[\[source\]](#)

## Liste 5 - Lieu d'insertion dans Blue City

1. Stade / concert
2. Ruine
3. zoo / serres / jardin botanique
4. Prison
5. Bibliothèque
6. Restaurant
7. Musée
8. Tunnel
9. Hôtel / auberge
10. Pont
11. Centre militaire / bunker
12. Canaux / berges

[\[source\]](#)

## Liste 6 Lieux accessibles / stations de tramway

La ligne de tramway représente la carte des possibles de la zone bleue. Elle indique les zones où les agents peuvent circuler. Elle ouvre ou ferme des pistes. Elles changent selon la configuration de l'histoire.

### Arrêts conventionnels :

1. Abattoir (assommoir)
2. Pugilat (boxeur)
3. Cabaret (café)
4. Esplanade (diamond square) -
5. Manufacture (factory)
6. Terrasses (glassworks)
7. Ménagerie (zoo)
8. Champ de courses

Mais aussi kiosque, piazza, Jardin botanique, Jardin public, arboretum  
Manoir, arsenal, Parvis, place publique... métro

## Liste 7 Indices sur la persona cible

l'info peut d'abord être succinctement fournie par contrôle puis complétée par un contact

1. **Est un opposant militant au pouvoir en place.** Il peut être seul ou au sein d'une bande, et agit véritablement dans ce sens : il peut le faire par le biais d'un journal ou de lettres anonymes, au sein d'un groupe planifiant une attaque organisée ou une grève générale.
2. **Consigne tous les faits et gestes des gens autour de lui**, y compris les PJ. Il peut le faire dans un carnet, un parchemin, une base de données, et note scrupuleusement tout ce qui se passe. Ce peut être un simple trouble de la personnalité ou bien il peut être réellement être en train d'espionner pour le compte de quelqu'un d'autre.
3. **Suit une religion non dominante et minoritaire.** Bien qu'il essaie de cacher cela, il reste un fervent croyant dans cette religion, et peut porter des symboles discrets de cette dernière (pendentif, tatouage...). La religion peut être autorisée, ou non...
4. **A de gros problèmes d'argent**, et serait prêt à presque tout pour pouvoir éponger ses dettes. Selon sa morale personnel, il peut vouloir trouver une solution légale, ou bien sombrer dans des issues douteuses (recel, trafic...)
5. **A des problèmes de couple** et souhaiterait rompre/divorcer, mais ce n'est pas si simple à mettre en œuvre. Les disputes incessantes avec son/sa conjoint(e) minent le personnage et lui mettent le moral au plus bas.

6. **Est à la recherche d'un amour perdu.** Le personnage peut être réaliste et chercher à retrouver méthodiquement l'être aimé disparu, ou bien il peut chercher une solution plus exotique (marabout, envouteur, potions...). L'être aimé peut être prêt de lui ou loin.
7. **A une allergie particulière très gênante :** ce peut être l'eau, le lait, la lumière du soleil. L'origine de cette allergie n'implique rien de paranormal ou surnaturel, mais pourrait faire croire aux PJ que quelque chose cloche.
8. **Souffre de nombreux trous de mémoire répétés.** Ce peut être à court terme et/ou à plus long terme. Le PNJ a beaucoup de mal à se souvenir des faits et ne le fait même pas exprès. D'aucuns pourraient l'accuser d'avoir une mémoire sélective !
9. **A peur du noir et des ombres de façon complètement irrationnelle.** Il restera toujours en pleine lumière autant que possible, allant même jusqu'à préférer s'endormir avec les volets ouverts en attendant que la nuit tombe.
10. **Est obnubilé par son apparence, son look et sa silhouette.** Il sera toujours en train de surveiller le regard des autres, se sentant jugé et utilisera tous les artifices possibles pour conserver une image jeune et dynamique.
11. **A subi une hypnose par le passé** mais ne se souvient pas du tout de ce qui lui est arrivé alors qu'il était dans cet état second : des suggestions, des ordres ou des mécaniques de réaction particulières ont pu lui être implantés sans qu'il le sache.
12. **Est un coureur de jupons,** et ce envers et contre le fait qu'il soit déjà engagé avec quelqu'un. Il doit en permanence trouver des alibis, et pourrait par exemple en demander un aux personnages.
13. **Rêverait d'être un chanteur/artiste,** et voudrait en faire son métier, mais n'ose pas le faire ou pense qu'il n'a pas le talent nécessaire pour l'être. Il peut vouloir prendre des cours, s'entraîner en secret, ou pratiquer en amateur.
14. **Porte une marque de naissance caractéristique,** qu'il ne saurait expliquer. Ses parents ne lui en ont jamais dit plus à ce sujet, peut être parce qu'ils ne savent peut être pas non plus. Il peut y avoir une explication surnaturelle ou tout simplement génétique.
15. **Aimerait s'acheter un animal domestique** (chien, chat, cheval, ou quelque chose de plus exotique), mais il n'en a pas les moyens, la place, et cherche donc une solution à ce problème.
16. **Possède un objet qu'il a ramassé par terre** et dont il est persuadé qu'il s'agit d'un artefact tombé du ciel. Il aimerait le faire examiner mais a peur de se le faire voler. Ce peut être un canular ou bien un réel objet magique.
17. **Dirige une association à but caritatif.** Il ne souhaite pas particulièrement en faire étalage, soit par modestie, soit parce qu'il s'agit en fait d'une façade pour quelque chose de moins recommandable...
18. **A mis lors d'une soirée arrosée un costume folklorique** et porte cette casserole avec lui, dont il essaie de faire oublier la mémoire. Lui-même n'a que des souvenirs très flous, mais il sait qu'il s'est complètement ridiculisé.
19. **Passionné de généalogie,** il s'est trouvé une parenté avec un ancien noble, de son pays ou d'un autre. Il aimerait la faire valoir et en retrouver les avantages, mais

sait qu'il ne peut pas simplement avancer à découvert.

- 20. Rêve de partir loin**, soit parce qu'il ne supporte plus son quotidien et pense que l'herbe est plus verte ailleurs, soit parce qu'il a un but bien précis à remplir : retrouver des membres de sa famille, trouver un trésor perdu...

[\[source\]](#)

## Liste 8 - Rencontre avec un contact / persona

### Personna ou lieu

1. Un marchand itinérant dans les rues
2. Un bâtiment en rénovation ou travaux
3. Un mendiant avec un animal inhabituel
4. Des agents des forces de l'ordre
5. Une tour très très haute
6. Un homme se met à suivre le groupe
7. Un bâtiment avec une très grande file d'attente
8. Deux personnes en train de jouer dans la rue
9. Un groupe de gens dans un parc en train de danser
10. Une échoppe où l'on voit un objet incongru
11. Des saltimbanques en train de jouer
12. Une déflagration dans une ruelle voisine

### Caractéristique

1. Membre ou refuge d'une pègre locale
2. Cache un don étrange ou surnaturel
3. Possède ou abrite un objet d'une très grande valeur
4. Connaît ou est lié à la vie privée d'un PJ
5. Espion ou antenne à la solde du pouvoir
6. Témoin/Lieu d'un crime violent et sanguinaire
7. Membre ou refuge d'un culte particulier
8. A été acheté ou corrompu par un ultra riche
9. Vecteur/Foyer d'une maladie très grave
10. Peut exploser à tout moment
11. Propriété ou membre de la famille d'un haut placé
12. Cache un poison mortel

[\[source\]](#)

## Liste 9 - Caractère d'un persona / contact

1. **Est un menteur compulsif.** Il prétendra tout connaître sur tout, notamment sur l'univers du jeu et ses secrets. Sauf que ses informations sont fausses et peuvent amener des complications pour les personnages qui s'hasarderaient à les croire.
2. **Est un pacifiste complet.** Non seulement il ne fera acte d'aucune violence, physique ou verbale, mais en plus il cherchera à convertir les PJs à sa façon d'agir,

avec prosélytisme.

3. **En a marre de vivre**, mais souhaite terminer son existence par quelque chose de grandiose, d'unique et de spectaculaire. Il faudra donc l'aider, ou l'empêcher, de faire une bêtise un peu trop voyante.
4. **Tombe éperdument amoureux** d'un des PJ. A tel point qu'il en devient obsédé, jaloux, possessif, et même dangereux. Il va falloir l'éconduire, sans pour autant que la situation ne tourne au vinaigre.
5. **Est persuadé d'avoir été tué** par une créature immonde (même s'il est bel et bien vivant). Il est donc persuadé d'être un fantôme, errant sur ce monde en quête de revanche.
6. **Est mythomane**. Va sympathiser avec les héros dans un premier temps, leur poser plein de questions sur leurs aventures. Quand les PJ reviendront dans la région après quelques temps, ils se rendront compte qu'il s'est approprié tous les succès des joueurs.
7. **Veut que l'un des PJ pose pour lui** pour une œuvre d'art. Si cela peut paraître flatteur, cela devient plus compliqué, quand on se rend compte que non seulement le PJ doit poser nu, mais qu'en plus, il sera mis dans des situations à la limite du dangereux lorsqu'il prendra la pose.
8. **Est persuadé qu'il est un personnage majeur** de l'univers du jeu, qu'il a une ressemblance physique avec l'intéressé ou non. Lubie ou réincarnation ?

[\[source\]](#)

## Liste 10 - Métiers de persona

1. Elite
2. Cambrioleur
3. Charlatan
4. Détective privé
5. Médecin
6. Militaire
7. Musicien
8. Artiste
9. Photographe
10. Professeur
11. Scientifique
12. Commerçant
13. Victime manipulée
14. Contrebandier
15. Adolescent
16. Enfant

## Liste 11 - Objets/indices laissés à l'inventivité des agents

1. Un jouet représentant un basilic très fidèlement reproduit. (reptile, 6 pattes, crête, regard pétrifiant)
2. Une poupée orange animée.
3. Une cape et une paire de bottes miniatures. Une broderie dorée sur la cape indique "Pour Valmaxus, mon familier adoré."
4. Un origami de chouette réalisé dans un parchemin.
5. Un kit d'assassinat de vampire contenant deux fioles d'eau bénite et six pieux de bois.
6. Un paquet contenant un mélange de graines de lianes meurtrières.
7. Cinq gants assortis, chacun réalisé à partir de la peau d'un animal / humanoïde différent.
8. Une bouteille de sauce ultra piquante. Pour un vrai coup de fouet.
9. Une baguette fine dans un étui en verre fermé. Sur le devant de l'étui, une note indique "Briser en cas d'urgence".
10. Un pendentif en cuivre contenant l'image d'une femme vraiment très laide.
11. Une bouteille de vinaigre contenant une douzaine d'yeux marinés.
12. Une sac contenant 700 pièces contrefaites.
13. Un jeu de dés polyédrique en bois de fabrication artisanale. contient un d4, un d8, un d12 et un d20.
14. Un luth en acier de maître dont le corps est triangulaire et la tête ressemble à une tête de démon coupée.
15. Le squelette intact d'un nain avec le numéro "11" inscrit sur le front.
16. Une veste en laine trop grande infestée de puces abyssales.
17. Une cape de cuir élégante taillée pour un géant des tempêtes qui peut servir de tente de voyage.
18. Un pot de chambre plaqué argent et son kit de toilette assorti.
19. Une couronne en or sertie de gemmes qui ressemble étrangement à celle d'un roi très connu.
20. Un chiffon à poussière doux en plume et une paire de monocles en fer.
21. Un bébé tigre sanguinaire affamé

[Source](#)

### **Autre série d'objets plus banalisés**

1. Une pierre lisse portant une rune
2. Une seringue contenant un liquide mystérieux
3. Un morceau de papier usé sur lequel sont dessinés des signes cabalistiques
4. La clef d'un coffre fort ou d'une consigne avec un numéro.
5. Un carton d'invitation à un évènement social
6. La liste de courses avec des ingrédients surprenants
7. Un mouchoir contenant un détail... dégoûtant (un doigt coupé...)
8. La clé de la cage (avec son porte clé)
9. Une bille contenant un monde en miniature
10. Des pièces à l'effigie des PJs
11. Une blague à tabac et un briquet

## 12. Un jeu de carte

[\[source\]](#)

# Liste 12 - Interférences & Évènements étranges

### Animaux impliquant les agents

- Benjy le chat gris se met à siffler chaque fois qu'un agent passe près de lui.
- L'araignée semble étrangement attirée par la jambe d'un des PJ et cherche encore et encore à l'escalader.
- tous les oiseaux s'envolent tout en poussant des cris perçants de terreur.
- Tout au long de l'aventure, on peut entendre une meute de loups hurler.
- 1 pie suit les PJ en permanence ; signe de mauvaise chance, un symbole de tristesse
- Lorsque les PJ entrent, l'horloge sonne midi et, Chape, le chien du propriétaire expire à leurs pieds.
- Le combat de coqs s'interrompt brusquement et tous les poulets se ruent vers leur abri en se bousculant
- les chiens se mettent à hurler
- Un corbeau ne cesse de crier le nom d'un des PJ.
- Treize colombes volent en cercle au-dessus de la tête des PJ où qu'ils aillent.

### Chansons impliquant les agents

- Les enfants se mettent à chanter la comptine «1,2,3 une nouvelle proie, 4,5,6 toute prête au supplice...».
- une comptine chantée par des enfants désigne un des PJ par son nom.. Pire encore, pourquoi les paroles parlent-elles de dévorer des vers géants, des insectes grouillant et des brigands
- Seize hommes se réveilleront, hors du tombeau scellé, cette nuit ils se réveilleront, pour emporter les étrangers." Extrait d'une vieille chanson de marin chantée lorsque des étrangers ou des groupes de héros entrent
- un musicien chante une chanson parlant d'un homme qui était un loup-garou mais ne le savait pas. La chanson raconte que l'individu était venu en ville et qu'il avait entendu un barde chanter l'histoire d'un loup-garou qui n'était pas conscient de son état. Dans le refrain de la chanson, le nom du loup-garou est celui d'un des PJ.

### Odeurs impliquant les agents

- Une étrange puanteur persistante poursuit le PJ

### Hallucinations visuelles impliquant les agents

- les yeux d'un portrait semblent suivre un pj constamment. ce portrait vient et revient
- Le même visage apparaît encore et encore chaque fois que les PJ se trouvent dans une foule : un individu rondouillard au teint légèrement rougeâtre avec un gros nez rouge aplati.

- Les lumières s'éteignent dès qu'un PJ passe
- chacun des PJ trouve une tombe portant son nom.

### Nourriture impliquant les agents

- Un PJ trouvent des pattes d'insectes dans sa soupe... celles-ci s'agitent encore
- Toutes les nourriture spécifiques que les PJ prennent contiennent un ver.
- Un PJ mord dans un morceau de pain et trouve un doigt humain séché à l'intérieur.

### Climat impliquant les agents

- Lorsque les PJ entrent dans la ville, une pluie noire se met à tomber.
- la végétation se fanent partout où les PJ passent
- Une brume étrange se propage autour des PJ, emmenant avec elle les cris d'un jeune enfant. La brume se dissipe après quelques minutes, dévoilant une poupée d'enfant abandonnée sur le bord du chemin.

### Rumeur impliquant les agents

- on prévient l'un des PJ que "le diable voyage sur la bosse qu'il a dans le dos". La rumeur se répand et tous les autochtones commencent à voir la bosse imaginaire du PJ ainsi que le diable qui le chevauche.
- Les gens ne cessent de venir voir le personnage pour lui offrir leurs condoléances au sujet du tragique accident.
- Chacune des personnes que les PJ rencontrent leur disent de se méfier du «sans pitié»
- Tout le monde semble effrayé par l'un des PJ. on change de trottoir, on refuse qu'il paie ; les boutiques se ferment devant lui.
- La septième fille d'une septième fille prétend qu'elle a vu l'un des PJ dans deux rêves distincts qu'elle a eus récemment. Dans le premier, trois choses se produisaient : il la rencontrait, puis l'évitait, puis était dévoré par un gigantesque crocodile à six têtes à minuit précise. Dans le second, il la rencontrait, l'épousait et ils vivaient ensuite très heureux. Après avoir raconté son histoire, la fille sourit béatement au PJ, dévoilant une dentition extrêmement partielle.
- les bébés se mettent pleurer

[\[source\]](#)

## Liste 13- faibles interférences & Procédure d'accès à contrôle

*Pour des raisons d'accessibilité, nous devons procéder à une vérification de votre insertion chrono-cognitive auprès du département d'ingénierie mnémonique. **Merci de bien vouloir répondre à ce test de :***

- **Capacités mathématiques et déductives :**

Agent xxx, Combien font 15 divisés par 5?

(ou 72/9(=8), 48/8(=6), 42/7(=6), 36/6(=6), 45/5(=9), 28/4(=7), 9/3(=3), 14/2(=7))

<réponse>

Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion est désormais classifiée. Bonne fin de mission, agent xxx.

- **Capacités associative et déductives :**

Agent xxx, veuillez répondre avec le premier terme qui vous viendra à l'esprit : Arbre (ou Jambon Chat Voiture Mère Cheval Assiette Moutarde Dîner Crayon Herbe Doigt Professeur Bois Main Mort Nourriture Père Ordinateur Missile Guerre)

<réponse>

Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion est désormais classifiée. Bonne fin de mission, agent xxx.

## Liste 14 - Fortes interférences & Procédure d'accès à contrôle

Pour des raisons d'accessibilité, nous devons procéder à une vérification de votre insertion chrono-cognitive auprès du département d'ingénierie mnemonique. Merci de bien vouloir répondre à ce test de :

- **Personnalité :**

1. J'ai fait des expériences très étranges. (Oui ou Non)
2. Il y a eu des périodes durant lesquelles je ne parvenais pas à me rappeler ce que j'étais en train de faire. (Oui ou Non)
3. J'ai fait usage de drogues de façon excessive (Oui ou Non)

(ou Il me semble parfois que ma tête est toute douloureuse - Je me sens constamment anxieux.- Je désire parfois des choses avec suffisamment de force pour les voler - Je crains de perdre l'esprit - Il me vient des idées bizarres - J'ai parfois envie de tuer d'autres agents - J'ai l'impression que le monde tournerait mieux sans moi )

<réponse>

Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion est désormais classifiée. Bonne fin de mission, agent xxx.

- **Habilité cognitive :** (Montrer [une image de monstre](#), [et aussi](#) là ):

Voici un test pour cerner votre imagination et votre créativité

**ou**

Voici un test pour déterminer vos capacités à reconnaître une pensée subversive.

Ceci est un test de vos aptitudes à (zzgrzzzzz).

**(Puis poursuivre) :** Regardez cette image et racontez une petite histoire pour expliquez ce qui s'y passe.

**Ou**

faites une liste de mots qui dépeignent vos sentiments à l'égard du sujet représenté par cette image.

## Ou

Parmi ces deux images, veuillez déterminer laquelle présente des scènes rappelant des événements de votre vie personnelle. (Important : ne montrez qu'une image)

<réponse>

Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion est désormais classifiée. Bonne fin de mission, agent xxx.

- **Capacités mathématiques et déductives :**

Agent xxx, Quel est le produit de 1 5784, 9081 2, et 2301

(ou Quelle est l'intégrale pour y de  $[yx \cos x \sin y * xY \sin x \cos y]$  ? )

<réponse>

Merci de votre coopération. Cette zone d'insertion est désormais classifiée. Bonne fin de mission, agent xxx.

[source : Paranoïa JDR, suppl. Paranoïa Aigue]

## Contre-scénario télé marketing

Utiliser le [contre-scénario](#) pour engager un dialogue de type interrogatoire entre contrôle et les agents

## Liste 15 - Comportements envers les agents à trois niveaux d'interférences

(Contrôle, personas...)

1. Affectueux > possessif > abusif
2. Arrogant > orgueilleux > mégalomane
3. Brutal > cruel > sadique
4. Charmeur > débauché > pervers
5. conformiste > réactionnaire > puritain
6. Cynique > désabusé > malfaisant
7. Désinvolte > sauvage > bestial
8. Discipliné > autoritaire > tyrannique
9. Distant > insensible > misanthrope
10. Docile > soumis > servile
11. Egocentrique > narcissique > individualiste
12. Excentrique > illuminé > mystique
13. Fragile > maladif > morbide
14. Impulsif > téméraire > suicidaire
15. Irritable > aigri > haineux
16. Mélancolique > défaitiste > dépressif
17. Méthodique > maniaque > obsessionnel
18. Nerveux > agité > frénétique

19. Paresseux > passif > inerte
20. Passionné > acharné > fanatique
21. Rebelle > révolté > asocial
22. Rusé > sournois > diabolique
23. Timide > anxieux > angoissé

[\[source\]](#)

## Liste 16 - Diverses rencontres

Rencontres favorables, défavorables, hostiles

[\[source\]](#)

## Liste 17 - Une nuit a Blue City

1. mauvaise odeur Dans la chambre : urine, excréments, sang...
2. le bassin a son eau polluée ou pire il cache une créature parasite
3. Un des PJ sent quelque chose qui s'agite dans son lit chaque fois qu'il tente de s'endormir. Quand il regarde, son drap est vide
4. le tenancier propose des massages féminins en chambre. Elles feront les poches des visiteurs
5. Quelque chose de violent s'est passé dans la chambre (traces, esprits)
6. Les voisins de chambre se disputent violemment en pleine nuit
7. Alerte au feu en pleine nuit (vraie ou fausse)
8. la nuit se passe bien mais L'hôtel est labyrinthique c'est un véritable dédale pour atteindre la salle du petit déjeuner... et le personnel n'a pas l'air très aidant.
9. Le lit est infesté de punaises, ou parasites de literie
10. à leur réveil, les meubles semblent avoir légèrement changé de place.
11. Au milieu de la nuit, les autorités locales descendent dans l'hôtel, et se mettent à fouiller toutes les chambres.
12. La chambre donnée à l'un des personnages est déjà réservée à un autre client

[\[source\]](#)

## Liste 18 - Un jour de fête à Blue City

1. **La Joyeuse Fête des nombreux oiseaux noirs.** Les habitants célèbrent la présence en ville de milliers de corbeaux en s'habillant de noir, et en tentant de tuer autant d'autres oiseaux que possible. Les oiseaux morts sont pendus à des piquets décorés de guirlandes puis sont promenés dans toute la ville jusqu'au petit matin.
2. **Le Mois de Saint Magil.** Les prêtres et les fidèles locaux refusent de parler, en l'honneur du saint martyr Magil, à qui des hérétiques ont coupé la langue.
3. **Le Masque de Xis.** les habitants portent des masques étrangement répugnants pour représenter les lépreux qui ont visité la ville 100 ans plus tôt et dont le chef a épousé une magnifique princesse qui habitait non loin de là.

4. **Dame Verts-Cheveux.** Les femmes colorent leurs cheveux en vert pour célébrer une récolte abondante et pour se protéger des attentions charnelles du Seigneur Vert, un esprit de la nature qui, selon la rumeur, engendre 10 000 enfants chaque année.
5. **L'Aube du Fou.** les habitants locaux ne peuvent pas dire la vérité, pour commémorer un idiot du village qui a sauvé la communauté un siècle plus tôt.
6. **Le Festival de la Lanterne.** Les locaux se promènent autour de la ville pendant la nuit, chacun portant une lanterne en papier puis la jetant dans la rivière pour apaiser l'esprit du fleuve, une créature qui, dit-on, dévore les femmes enceintes. S'ensuit alors une période de 3 jours de festin où on mange des poissons.
7. **Le Festin de la Pénombre.** Pendant la journée, les rues sont désertes ; ceux qui sont touchés par le soleil sont considérés comme impurs et empêchés d'assister aux festivités de la nuit : on promène un mannequin de paille représentant un vampire à travers toute la ville avant d'être brûlé sur un grand bûcher à minuit. La célébration commémore le bûcher qui a détruit par le passé un terrible vampire.

## Liste 19 - Phobies [\[Source\]](#)

Endroits élevés	Tonnerre	Peur de voler ou de devenir voleur	Enfer
Peur de prendre l'avion	Cancer	Peur de devenir fou	Peur d'être enterré vivant
Courants d'air	Neige	Métaux	Mer
Grands espaces et lieux publics	Couleurs	Peur d'être seul	Mort
Objets pointus	Espaces clos	Souris	Chaleur
Chats	Escaliers	Saleté et microbes	Poison
Douleur	Précipices	Maladies	Cheveux
Poussière	Verre	Nudité	Chiffre 13
Peur d'être dans un véhicule	Chiens	Numéros	Étrangers
Vent	Justice	Nuit	Animaux
L'homme en général	Peur de traverser la rue	Foules	
L'infini	Miroir	Serpents	
Abeilles	Peur de vomir	Oiseaux	
Eau	Insectes	Poupées	
Araignées	Peur de rougir en public	Fantômes	
Éclairs	Sexe	Phobie	
Aube	Peur de franchir un pont	Lumière	
Profondeurs	Femmes	Étouffement, étranglement	
Grenouilles	Sang	Plumes	
Aiguilles	Sermons	Feu	
Livres	Forêts	Démon	
		Trains	

## Liste 20 - image du Parasite de la persona cible

Utiliser une vision lovecraftienne de Michael Bukowski [\[Source\]](#)

### *3. Résumé des règles (révisées)*

[\[source\]](#)

#### **Réussir une action en dessous du rythme cardiaque optimal :**

Nombre de Dés à lancer = Score d'attribut  $\geq$  11. Le jet peut être relancé autant de fois qu'on veut. Les scores s'ajoutent au RC (rythme cardiaque).

#### **Réussir une action dans sa plage de rythme cardiaque optimal : Jet $\geq$ 11**

l'agent lance autant de dés qu'il veut pour les jets de puissance et d'instinct. Pour les jets d'accès, cela reste le score d'attribut qui détermine le nombre de Dés à lancer. Le jet peut être relancé autant de fois qu'on veut. Les scores s'ajoutent au RC.

**Réussir une action au delà du rythme cardiaque optimal :** Nombre de Dés à lancer = Score d'attribut  $\geq$  11. Le jet ne peut **pas** être relancé.

**Dé Bonus talent :** Si on dispose d'un talent, on peut lancer un dé bonus après son jet normal. Le résultat est ajouté au total, et au rythme cardiaque.

**Échouer à une action risquée en puissance / instinct.** (action tentée au delà du RC optimal) : perte de 1D au score de l'attribut concerné. Les interférences dans Blue City augmentent de 1. Si un Attribut tombe à 0 : Ejection d'urgence ou folie. Les points d'attributs perdus se récupèrent entre deux parties.

**Échouer à une action risquée en accès.** Perte d'un point d'accès.

**Si un agent compromet la compagnie** ou un agent, il doit réussir un jet d'accès sous peine de perdre un point d'accès en représailles. seul un point d'agent peut être éventuellement utilisé en bonus au jet. Si l'accès tombe à zéro, l'agent est coupé de contrôle. Un autre agent peut l'aider à effectuer une éjection d'urgence en dépensant un point d'agent et en réussissant un jet d'accès. en cas d'échec au jet, une éjection de force entraîne la folie.

#### **Gagner un point d'agent (PA)**

En obtenant un 6 sur un dé lors d'un jet d'Attribut lorsqu'on est dans sa plage de rythme cardiaque optimale.

Sur un jet d'Accès réussi, Contrôle peut accorder à l'Agent des PA supplémentaires et

l'aider à activer une Technique.

### **Un point d'agent permet:**

- d'activer une Technique
- de communiquer via le Relais Lacuna (1 PA par communication établie)
- d'ajouter un bonus de +1 à un jet d'Attribut (Non ajouté au RC)

### **Gagner un point de mission (PM)**

En obtenant un 6 sur un dé lors d'un jet d'Attribut lorsqu'on est dans sa plage de rythme cardiaque optimale. (on gagne un PA ou un PM au choix)

**10 points de mission permettent** de gagner un point de carrière.

1 point de carrière débloque un talent d'attribut ou une technique générale / dans un domaine qu'il connaît déjà.

## **ATTRIBUTS (TALENTS)**

Puissance (Agression Athlétisme Domination)

Instinct (Investigation Communication Intuition)

Accès (Logistique Renseignement Navigation)

## **TECHNIQUES**

### **Générales**

Entraînement // Baisse du RC de 10 Bpm

Endurance // Extension de RC de 5 Bpm

Méditation [1PA] // - 1D6 au RC

### **Atouts [1PA]**

Armé // Arme à +1 PUISS par PM octroyés

Blindé // Ignore la perte de 1 PUISS

Conducteur // berline +1 PUISS

Connecté // Communique avec contrôle sans jet ACC

Psionique // Ignore la perte de 1 INST

### **Compétences [1PA]**

Cambricoleur // Accède à des lieux interdits

Écrivain // Lit les textes dans Blue City

Espion // Déguisement dissimulation

Juge // Décèle les mensonges

Médecin // Guérit 1 pt ATTR

### **Couverture**

Contact // Accès à un contact

Identité // Accès à fausse identité

Papiers // Papiers officiels  
Planque // Connaît abri secret  
Références // Accès à équipement

## **INTERFERENCES**

**une insertion dans blue city commence avec un niveau d'interférence général égal au niveau d'interférence personnel le plus élevé parmi les agents présents.**

### **Augmentation du niveau d'interférence général de 1 point:**

- il se produit une situation traumatisante ou dramatique qui crée des remous dans Blue City
- un agent rate son premier jet
- un agent utilise une technique
- un agent désobéit au responsable ou n'arrive pas à accomplir un ordre.
- un Agent voit une Personnalité non-hostile importante mourir

### **Le niveau d'interférences augmente de 2 points (ou plus) quand :**

- les Agents entrent en conflit entre eux (jet d'Attribut Agent contre Agent)
- les Agents rencontrent une ou plusieurs Personnalités Hostiles, araignées, agents Noir, agents renégats
- les Agents pénètrent au sein de secteurs classés Indigos ou Noirs, s'aventurent dans les Faubourgs...
- se produit une situation particulièrement traumatisante ou explosive qui cause des remous importants dans Blue City.

### **Le niveau d'interférences augmente de 3 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 :**

### **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

## **Pas d'interférence**

perceptions faussées (caractères alphanumériques). Contact avec des personas récurrentes

### **Pluie d'interférences 1 à 10**

- Des personnalités sont incompetentes et donnent des Informations erronees
- des personnalités apparaissant à plusieurs endroits (ou moments) en même temps
- des perceptions du temps et de l'espace sont faussées
- Des événements surréalistes se produisent

### **Averse d'interférences 10 à 20**

- Des personnalités trahissent
- Des attentats ont lieu
- Des événements majeurs surréalistes se produisent (failles temporelles et dimensionnelles)
- Le ton de contrôle devient paranoïaques et bureaucratique, les demandes s'avèrent complexes
- Des personnalités apparaissant dans d'autres rôles (sans avoir conscience de leurs doubles)
- le visage de toutes les personnalités fondent pour laisser apparaître le visage de la cible

### **Orage d'interférences**

- contact avec un agent spécial (Miner) ou haut gradé, ou renégat
- contact avec une personnalité hostile
- des araignées surgissent et tentent de capturer un des agents