

Un scénario pour LACUNA

MISSION : DANS LA FOSSE AUX LIONS

Niveau d'accréditation de la Mission : **Bleu**

Ecrit par Colin Fahrion
Traduit par Olivier « Zool » Hézèques

Lacuna, un jeu de Jared Sorensen
Version française Narrativiste Edition (www.narrativiste.eu)
Tous droits réservés 2011

Un Réveil Brutal

L'Agent Responsable se réveille en sursaut avec une odeur forte et âcre dans le nez (une odeur de sel). Il fait presque nuit noire et il est couché sur un sol de pierre froide. Un homme est penché sur lui et le secoue en parlant à voix basse : « Réveillez-vous ! Restez tranquille et ne bougez pas. Je ne sais pas pourquoi vous êtes ici, mais croyez-moi vous n'avez aucune envie d'y être... A vrai dire, qui êtes-vous ? Et que faites-vous ici ? »

L'Agent Responsable connaît son nom et il a le sentiment qu'il est ici pour accomplir une mission, mais il ne se souvient plus du reste. Une fois que l'Agent a répondu aux questions, l'inconnu reprend à voix basse : « Ok, il faut que je réveille le reste de votre équipe ». Lorsque l'Agent regarde autour de lui, il aperçoit dans la pénombre des formes humaines allongées sur le sol. Derrière elles, il peut distinguer les ombres de formes plus imposantes et entendre le bruit étouffé d'une respiration lourde.

L'inconnu s'occupe ensuite des autres Agents [une fois que tout le monde est réveillé, donnez-leur leurs fiches de personnage]. Une fois que tout le monde est réveillé, il leur dit d'une voix calme : « Ok, à trois, vous allez tous vous lever lentement et nous allons sortir d'ici en marchant tranquillement. Quoi que vous fassiez, ne courez surtout pas au milieu des lions. Il ne faut pas les réveiller. Ce ne sont pas des lions normaux. C'est bien pire. »

Lorsque les Agents sortent de la caverne, ils découvrent qu'ils se trouvent au milieu de l'enclos d'un zoo. Les familles de l'autre côté des grilles de l'enclos commencent soudain à les observer et à les pointer du doigt. De l'autre côté de l'enclos, un lion mâle est allongé sur un rocher, mais ne regarde heureusement pas dans leur direction pour le moment. Le ciel est couvert de nuages noirs et la pluie semble imminente. Les Agents peuvent désormais voir l'inconnu maintenant qu'ils sont proches de l'ouverture. Il porte un costume de soirée noir ainsi qu'une cravate noire. Ses vêtements sont lacérés, comme par des griffes, et maculés de traces de sang séché. Il se tourne alors vers eux et leur dit :

« Je ne sais pas pourquoi, ni comment, vous vous êtes retrouvés ici, mais vous devez sortir d'ici et retourner dans la Ville aussi vite que vous le pourrez. Le Zoo n'est vraiment pas un endroit sûr pour des Agents de niveau Bleu la plupart du temps, mais aujourd'hui c'est vraiment le pire jour qui soit. Si vous parvenez en Ville, contactez Contrôle et voyez s'il peut comprendre ce qui s'est passé. Il faut que j'y aille avant que quelqu'un ne me repère et que je corrompe un peu plus ce lieu. Allez-y ! Maintenant ! »

L'inconnu s'éclipse silencieusement dans la caverne et disparaît. Lorsque les Agents se retournent, une petite foule a commencé à se rassembler devant les grilles de l'enclos. Bizarrement, la foule semble surexcitée et assoiffée de sang, même les enfants. Une petite fille crie soudain : « Mange-les monsieur le Lion ! ». Le lion commence à se lever.

Fuir

Les Agents doivent trouver un moyen de sortir de la fosse aux lions et du Zoo lui-même. L'Agent Noir peut éventuellement leur filer un coup de main et leur donner un grappin pour les aider à escalader les grilles. Tout le monde les observe et les gardiens du Zoo se lancent à leur poursuite dès qu'ils parviennent à sortir de l'enclos. Tout le monde semble abattu par le fait qu'ils aient réussi à s'échapper en vie, en particulier les enfants. Le ciel semble prêt à se rompre et la pluie menace de tomber à tout moment. Les Agents peuvent soit essayer de parlementer, tenter de s'échapper discrètement, ou se frayer un chemin par la force ou être faits

prisonniers par les gardiens du Zoo – qui sont bien plus nombreux que nécessaire pour un zoo normal. Une fois qu'ils sont parvenus à fuir le Zoo, le ciel commence à s'éclaircir et tous les gens autour d'eux semblent plus calmes, ignorant de plus en plus les Agents au fur et à mesure que ceux-ci s'éloignent du Zoo.

La Mission

Les Agents ont besoin de comprendre où ils sont et pourquoi ils sont ici. Chaque fois que les Agents ont l'idée de faire quelque chose (comme appeler à l'aide avec un téléphone), faites-leur ressentir au fond d'eux-mêmes que c'est la bonne chose à faire.

La mission est de trouver Carla Bergman, et de déterminer s'il s'agit d'une Personnalité Hostile. Quand ils parviennent enfin à entrer en contact avec Contrôle, il ne sait pas ce qui s'est passé et ce qui a mal tourné, mais Ingénierie Mnémonique fait des recherches pour le déterminer. Contrôle demande aux Agents s'ils veulent abandonner la mission, ou s'ils pensent être capables de la mener jusqu'au bout. Contrôle conseillera aux Agents d'éviter le Zoo.

Contrôle indiquera qu'ils pensaient à l'origine que la mission serait simple. La Personnalité Hostile de Carla Bergman, si elle en avait une, devait être de faible puissance, mais Ingénierie Mnémonique n'en avait pas la certitude. Les fichiers dont ils disposaient indiquaient seulement qu'il s'agissait d'une veuve déprimée par la mort de son mari. Ils peuvent leur faire parvenir une enveloppe contenant le dossier de Carla Bergman si les Agents en font la demande. Contrôle exprime son inquiétude vis-à-vis de la situation et en particulier de leur rencontre avec l'Agent Noir. Il les presse de donner plus de détails. Il peut aussi les interroger sur l'attitude des autres Agents et sur les réactions de l'Agent Noir, en particulier les Agents dont le mentor est l'Agent Spécial Miner.

Le Briefing de la Mission

Le briefing initial de la mission (dont ne se souvient aucun Agent) leur avait fourni les informations suivantes :

- La photo et l'identité complète de Carla Bergman
- Le fait que Carla Bergman est une avocate de grand renom et qu'elle est veuve depuis peu
- Le fait que Carla Bergman est connue pour son goût pour la haute couture
- Le fait qu'elle a été bouleversée par la mort de son mari, Brian Bergman, décédé d'une crise cardiaque selon les conclusions du médecin
- La mission à l'origine consistait à trouver Carla Bergman, à la maîtriser et déterminer si sa dépression était une Personnalité Hostile mineure qu'ils pourraient éliminer

Depuis que l'insertion a mal tournée, le briefing et les objectifs de la mission ont été modifiés à la hâte de la manière suivante :

- Carla Bergman a peut-être une Personnalité Hostile plus dangereuse que prévu mais rien n'est moins sûr. L'apparition d'un Agent Noir inconnu rend les choses suspectes. *S'il est interrogé sur l'Agent Noir, Contrôle devra indiquer aux Agents que ni lui ni eux n'ont l'habilitation nécessaire pour savoir qui était cet Agent ni ce qu'il était censé faire dans cette zone.*
- La mort du mari est désormais suspecte, et Contrôle a demandé une autopsie d'urgence, mais les résultats de l'autopsie n'arriveront pas à temps.

Si les Agents obtiennent un résultat élevé à leur jet d'Accès (Renseignements) lors de leur premier appel à Contrôle ou s'ils appellent Contrôlent à nouveau plus tard, ils peuvent obtenir des informations complémentaires. Voici quelques idées et exemples :

- Le rapport psychiatrique indique qu'elle a été maltraitée et abusée sexuellement dans son enfance par son père. L'Ecole peut donc constituer une piste où enquêter.
- Paul Gallison est le nom du père brutal de Carla. Il était mécanicien.
- Mary Gallison est le nom de la mère de Carla. Elle était coiffeuse.

La Personnalité Hostile

Les choses sont moins simples qu'elles n'en ont l'air. La Personnalité Hostile de Carla est vraiment déséquilibrée. Elle n'est pas déprimée par la mort de son mari. Elle l'a tué car il était également violent avec elle. Ayant été maltraitée de manière cruelle durant son enfance, tout ceci est en train de ressortir de manière exacerbée. La Personnalité Hostile de Carla peut revêtir sa propre apparence, ou son apparence du temps où c'était une petite fille (la petite fille au Zoo qui encourageait le Lion, c'était elle), ou alors celle de son père violent ou encore du père et de la fille tant qu'ils se tiennent la main (mais vous ne verrez jamais le père et la fille dans la même scène mais séparés l'un de l'autre). Les séparer fera apparaître le monstre de la Personnalité Hostile. Le père agit comme un type modeste à la fois gentil et cruel. La petite fille agit comme une enfant innocente, avec toutefois une cruauté enfantine. Chacun d'eux devient plus pervers et malveillant alors que les Interférences augmentent. La Personnalité cherche à faire fuir ou tuer les Agents. C'est la Personnalité Hostile qui est responsable du réveil des Agents dans l'enclos des Lions. La raison pour laquelle elle a fait ça plutôt que de simplement les tuer reste un mystère, tout comme la manière dont elle s'y est prise pour parvenir à le faire – elle a peut-être reçu de l'aide.

Table des événements selon le Niveau d'Interférences

Niveau d'Interférences Général de la mission initial : 3 (insertion problématique dans une zone dangereuse et rencontre d'un Agent de niveau Noir)

0	Insertion dans Blue City
3	La Fosse aux Lions et contact avec l'Agent Noir (<i>Niveau de départ</i>)
5	Des nuages noirs s'amoncellent au-dessus du Zoo et de Blue City. Troubles à l'Ecole / au Tribunal / au Garage / à Fashion District /... Les habitants de la ville commencent à se méfier des Agents
10	La pluie commence à tomber. Rencontre avec le Père violent, mais il parvient à s'enfuir en essayant de tuer l'un des Agents
15	Une Personnalité récurrente importante meurt ou des enfants de l'Ecole meurent
18	Toutes les petites filles semblent s'intéresser aux Agents, mais personne ne semble s'en apercevoir
20	L'Agent Noir inconnu réapparaît
21+	Les Lions et d'autres animaux dans le Zoo se transforment en bêtes monstrueuses et s'échappent de leurs enclos à la recherche des Agents. Des Araignées surgissent et tentent de capturer un Agent