



LA GUINIA

RÉPONSES AUX MYSTÈRES - RAPPORTS DE
MISSION, AIDES DE JEU ET CONSEILS
PAR KHELREN



|| Synopsis

Un attentat a eu lieu dans Blue City.

Un avion a percuté un immeuble dans Glassworks, le quartier des affaires.

Les agents sont insérés pour enquêter sur place.

\\ AGENTS

Agent **Coleman** (Benjamin), Agent d'accréditation Bleue
Age : 26 ans
Rythme repos : 60 ; optimal : 98-146 ; limite : 194
Mentor : Agent-Chef Wagner (décédé)
Technique : Entraînement
Puissance : 3 ; Instinct : 2 ; Accès : 4 (Navigation)

Agent **Kellogg** (Cédric), Agent d'accréditation Bleue
Age : 31 ans
Rythme repos : 70 ; optimal : 95-142 ; limite : 189
Mentor : Agent supérieur Baxter (actif)
Technique : Méditation
Puissance : 2 (Athlétisme) ; Instinct : 4 ; Accès : 3

Agent **Clark** (Xavier), Agent d'accréditation Bleue
Age : 41 ans
Rythme repos : 70 ; optimal : 90-135 ; limite : 179
Mentor : Agent supérieur Baxter (actif)
Technique : Méditation
Puissance : 3 ; Instinct : 3 ; Accès : 3 (Logistique)

Agent **Steele** (Arnold), Agent d'accréditation Bleue
Age : 36 ans
Rythme repos : 70 ; optimal : 93-138 ; limite : 184
Mentor : Chef-Instructeur Snyder (actif)
Technique : Méditation
Puissance : 3 (Aggression) ; Instinct : 4 ; Accès : 2

Agent **Ryder** (Paul), Agent d'accréditation Bleue
Age : 35 ans
Rythme repos : 75 ; optimal : 93-143 ; limite : 185
Mentor : Agent Duke (actif)
Technique : Endurance
Puissance : 2 (Domination) ; Instinct : 3 ; Accès : 4

Agent **Fletcher** (Emilien), Agent d'accréditation Bleue
Age : 35 ans
Rythme repos : 60 ; optimal : 93-138 ; limite : 185
Mentor : Agent-Chef Wagner (décédé)
Technique : Entraînement
Puissance : 2 (Domination) ; Instinct : 3 ; Accès : 4

\\ RAPPORT DE MISSION \\ CONTRÔLE, AGENT CONTRÔLEUR NOM DE CODE XXXXXX (CLASSIFIÉ)

L'Agent Coleman, en tant qu'Agent responsable, est inséré en premier sans problème dans une chambre de l'Hôtel, à Central. Le niveau d'interférence est nominal. Un téléphone se trouve dans sa chambre, il prend immédiatement contact avec Contrôle.

La transmission lui fournit le but de la mission, ainsi qu'au détour de la conversation informelle, l'information que Blue City connaît de graves perturbations et un effondrement de sa réalité. Si jamais lui ou son équipe sont témoins de tels événements qu'ils en informent Contrôle. Contrôle se reprend subitement et adopte une attitude formelle, fournissant le numéro de mission à Coleman. Légères interférences.

Coleman demande une arme ainsi qu'une valise de billets. L'arme, un pistolet-mitrailleur lourd se trouve dans la table de chevet ; la valise dans le placard.

Les Agents sont insérés. Coleman précise à Contrôle de leur dire de les diriger vers le hall de l'Hôtel où il les attendra.

L'Agent Kellogg se trouve sur le toit de l'Hôtel, près d'un panneau publicitaire, et emprunte l'escalier pour descendre jusqu'au hall, après avoir observé la Ville et le tramway qui passe en-dessous.

L'Agent Clark se trouve dans les cuisines. Préférant éviter les cuisiniers au long couteau, il emprunte la sortie de secours pour arriver dans la ruelle de derrière, où s'accumulent bennes et déchets. Des chats s'y nourrissent en fouillant les poubelles. Il regagne l'entrée de l'Hôtel mais le Portier l'en empêche. Il annonce être là pour voir quelqu'un. Le Portier le laisse passer après quelques hésitations. Clark arrive au Hall.

L'Agent Steele est inséré dans la piscine de l'Hôtel, sur le haut plongeoir. Après en être sorti, il monte les escaliers et arrive dans le hall.

L'Agent Ryder est inséré dans une chambre d'hôtel. Il sort par la fenêtre, et passe par l'escalier de service. Observant la chambre voisine, il remarque un costume bleu, un journal et une arme. Il brise la vitre et pénètre à l'intérieur de la chambre. Entendant un bruit d'eau, il craint de se faire remarquer et ressort. Il téléphone à Contrôle qui lui apprend qu'il faut se rendre dans le hall et lui demande une arme. Celle-ci l'attendra à la réception de l'hôtel. Il descend dans le hall et récupère auprès du Réceptionniste son sac contenant un pistolet-mitrailleur lourd. Il s'absente quelques instants dans les toilettes pour sangler le holster et l'arme sous son costume.

L'Agent Fletcher est inséré sur l'immeuble voisin, sur le toit, en face du panneau géant représentant une publicité désuète d'une femme cuisinant dans un four. . . des chatons. Des nuages s'amoncellent dans le ciel de Blue City. Fletcher descend par l'escalier de secours, pénètre dans un salon où tout a été laissé à l'abandon, subitement, puis emprunte les escaliers, non sans avoir récupéré pardessus, chapeau, et parapluie dans le vestibule de l'appartement. Il passe le hall de l'immeuble et croise un mendiant auquel il ne prête pas attention. Il franchit la rue et rejoint



l'Hôtel. Le Portier l'empêche de rentrer, mais Fletcher le convainc de le laisser passer.

Coleman contacte Contrôle, l'équipe étant réunie. Une piste pourrait être une certaine Femme à l'Imperméable. Des demandes d'armes lourdes sont faites auprès de Contrôle. Contrôle les livre auprès du Mont-de-piété (Central). Coleman loue un véhicule auprès du Réceptionniste. Dresden, l'homme au costume bleu, rend les clefs de la chambre et sort sous les yeux des Agents. Il plaisante et serre la main des autres Personnalités.

Les interférences augmentent. Le tramway ne fonctionne plus.

Les Agents récupèrent leur équipement au Mont-de-piété, achetant également jumelles, kit de crochetage, couteau-suisse, lunette de vision nocturne. Le tenant du Mont-de-piété leur offre la carte de fidélité.

Les Agents se rendent à Glassworks. Un cordon de sécurité les empêche d'aller plus loin.

Coleman se fait passer pour l'agent spécial Fields et demande à être mis en contact avec le PC sécurité avancé. Se trouve dans ce dernier, un fourgon en bordure de la zone de l'attentat, le Commissaire, un officier de communication et Dresden, l'Adjoint du Maire.

La tour de l'immeuble 119 est en flamme, sa structure fragilisée. L'impact a été occasionné par un avion de taille moyenne. La piste de cet attentat serait une certaine Femme en Imperméable vue peu de temps avant l'attentat. Celle-ci allait rentrer dans la tour avant le crash de l'avion. Coleman émet des doutes sur le fait qu'il pourrait s'agir d'un attentat, songeant à un simple accident, malgré le Conflit. La boîte noire permettrait d'en apprendre plus.

L'équipe d'Agents se sépare.

Les Agents Ryder et Kellogg font le tour de l'immeuble du côté gauche, celui qui permet d'accéder à son entrée. Ils y pénètrent, après avoir récupéré des équipements de pompiers, montent un peu hasard grâce aux ascenseurs dans les derniers étages où devraient se trouver le foyer. Les interférences atteignent un niveau moyen, une coupure d'électricité se répand dans Glassworks, obligeant les Agents à se déplacer dans le noir. Rapidement face à eux, un brasier les empêche d'avancer sans risque. Ils tentent de changer d'étage pour contourner cette zone, mais chaque étage ressemble de manière surréaliste exactement au précédent. Ils finissent par atteindre le hall d'entrée du rez-de-chaussée et, dépités, rejoignent le point de rendez-vous convenu.

Les Agents Steele et Fletcher passent quant à eux du côté droit de la tour. Un deuxième immeuble semble avoir été impacté par le crash de l'appareil. Les pompiers présents ont fini l'évacuation et Steele obtient d'eux des équipements qui leur permettent de s'aventurer au sein de l'immeuble. Ils parviennent au point d'impact, des sièges et des cadavres s'accumulent ; ils pensent être au bon endroit. Ils finissent par tomber sur la zone qui devait correspondre au cockpit, les deux pilotes sont morts, la boîte noire se situe non loin. Sur les deux pilotes carbonisés, Fletcher découvre que chacun porte un badge Lacuna de l'Agence. Voulant le récupérer, le cadavre l'empoigne et lui demande de l'activer. Fletcher s'exécute. Les deux Agents rejoignent le point de rendez-vous convenu.

Finalement, les Agents Coleman et Clark poursuivent la piste de la Femme en Imperméable. Ils tombent sur un vendeur de journaux qui leur explique l'avoir vu effectivement juste avant l'attentat. Il la décrit comme une superbe femme, brune, lèvres rouges, trench-coat beige, chapeau beige, chaussures à talon rouge. Il leur indique une direction vers laquelle elle s'est rendue, avant de tourner dans une ruelle perpendiculaire, mais ne connaît pas suffisamment le quartier pour

pouvoir fournir plus d'information. Les deux Agents rejoignent le point de rendez-vous convenu.

Coleman procède alors à un contact avec Contrôle depuis une cabine téléphonique encore opérationnelle, en-dehors de la zone délimitée comme dangereuse. Les interférences sont importantes à ce stade. Contrôle s'inquiétait, sans nouvelles depuis le moment où les Agents ont pénétré les immeubles, étant pour lui hors Réseau. Coleman effectue son rapport. Contrôle signale que Blue City ne compte pas de trafic aérien, doutant de la véracité des affirmations de l'Agent. La Licorne apparaît. Alors que Coleman allait mentionner la découverte des pilotes et leur identification comme des Agents, la Licorne pose sa corne sur la cabine téléphonique, rompant le contact avec Contrôle. Contrôle emploie alors un tableau d'affichage pour communiquer l'ordre suivant : « Glassworks zone indigo, quittez zone et éjection »

Les Agents retournent à l'hôtel, toujours en zone bleue. Ils recontactent Contrôle ; malgré les interférences, ils effectuent un rapport intermédiaire complet, demandent s'ils doivent poursuivre la mission, ce qui leur est accordé mais en faisant preuve de la plus grande prudence, puis effectuent une demande pour du matériel d'investigation leur permettant de décrypter la boîte noire. Le matériel sera livré au Mont-de-piété. Leur piste concernant la Femme en Imperméable se situant a priori en zone indigo, ils effectuent une demande d'accréditation. Contrôle est réticent. Fletcher retourne dans la chambre de Dresden et découvre dans la salle de bain un rouge à lèvres oublié, « Rouge passion n°3 ».

Le froid s'abat violemment sur Blue City. Au Mont-de-piété, ils récupèrent l'équipement et retournent analyser la boîte noire à l'Hôtel. Une accréditation indigo temporaire est fournie via coursier dans une enveloppe scellée. Les enregistrements de vol sont inexploitable avant l'entrée dans la Ville. Les conversations des pilotes sont plus intéressantes : se demandant s'ils doivent poursuivre la mission, espérant qu'« elle » sera là, et « sans la confirmation de la part de l'Agent Miner », ils décident de crasher l'appareil sur la tour. L'un d'eux interpelle l'autre comme l'Agent Chaplin. Coleman fait alors part aux Agents de sa précédente rencontre avec Miner, pourtant porté disparu. Les interférences augmentent rapidement. Le blizzard devient féroce.

De grosses berlines sont aperçues par Clark depuis la fenêtre de leur chambre, se dirigeant vers l'Hôtel. Les Agents mentionnent la présence d'une voix supplémentaire, nasillarde, dans leur chambre, alors que Fletcher était allé couper l'électricité. Les Agents décident d'évacuer, en empruntant l'escalier de secours. Parvenus dans la ruelle, les chats inquiètent l'Agent Clark et Fletcher fait feu sur eux. Ryder inspecte la situation de la zone et se rend compte que celle-ci est en passe de devenir niveau noir. Les Agents atteignent la rue et constatent que les trois voitures se sont garées devant l'hôtel, les portes sont restées ouvertes ; le Portier n'est plus visible. Aucun contact visuel avec ces éventuels assaillants. Les Agents quittent à pied la zone de l'Hôtel, regagnent Café, toujours dans Central, demeuré zone bleue, et de là, parviennent à s'éjecter sans encombre. Les interférences étaient à un niveau paroxysmique.

Sur leur route vers Café, ils signalent avoir aperçu une figure féminine entourée d'un vortex noir, typique du Lacuna, qui leur a tendu la main un bref instant. Pour des raisons de facilité et par souci de cohérence, la dénomination de « la Fille » sera vraisemblablement reprise.

Contrôle a classé cette mission comme une réussite.

\\ MYTHOGRAPHIE

Lors du debriefing, les Agents n'ont étrangement présenté aucun trouble de la mémoire et Coleman a ainsi mentionné auprès du Service Mythographe : Dresden, la Femme en Imperméable, l'Agent Miner, la Licorne, la Fille.

\\ DOSSIER N°111-6.11.5.3.8.5.18A

L'Agent Fletcher déposera un rapport concernant la mise à disposition d'un « kit standard » pour les Agents par Contrôle lors des opérations.

\\ DOSSIER N°111-3.14.11.5.12.1.13A

L'Agent Coleman signale que fournir les informations au début de la mission plutôt qu'en salle de briefing risque en cas d'interférence de gêner la mission. Ainsi, leur numéro de mission leur a été fourni lors du premier contact avec Contrôle, mais les Agents ne sont pas parvenus à le fournir auprès de Contrôle par la suite. Contrôle a alors décidé de rompre le contact pour des raisons de sécurité. Pourtant les enregistrements de conversation avec Contrôle établissent qu'aucune interférence n'a gêné la transmission initiale du numéro. La faute semble donc peser dans ce cas précis sur l'Agent Coleman qui n'a pas demandé à Contrôle de répéter.



Mais est-ce que c'est possible
d'être aussi stupide ?!!!

Coleman, vous
faire tuer, c'est
On vous
mentor,
Wagner
ment

PUTA...
M...
PA...
CE...
VOU...
MED...
GRAN...
NUQU...
DE SALU...
PAS VRA...

OK... Caviardez
merde de rapport avec
soumission à
Mythographie !!!

ABRUTI !

Gorge profonde
(ce sera la seule fois que je
sauve votre cul)

