



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : l'apocalypse > Aides de Jeu > Pentex >  
**Pentex : sécurité des installations**

## Pentex : sécurité des installations

mardi 26 juillet 2005, par [Myrkvid](#)

### NIVEAUX DE SECURITE



Pentex, en une centaine d'année d'existence, a eu amplement le temps d'apprendre à connaître ses adversaires potentiels, et à adapter la défense de ses sites à la menace que ceux-ci représentent. Ces dernières années, une échelle à cinq niveaux a été mise en place et standardisée à l'échelle mondiale sous l'influence de Francisco, le Danseur à la tête du projet Illiade. Cette échelle permet instantanément aux responsables de Pentex de savoir comment est défendue une installation donnée, et donc d'y acheminer les hommes et le matériel nécessaire en cas de problème grave sans risque de faire double emploi. A l'heure actuelle, seule quelques rares installations, anciennes, ont encore un système de défense qui ne rentre pas dans les standards suivants.

**Niveau de Sécurité 1 :** vigiles humains, sans la moindre connaissance du dessous des cartes. En général, ce sont des employés de sociétés de surveillance à qui Pentex soustraite le contrat, en prenant soin de choisir les moins chères et les moins réputées. Outre un aspect purement financier (mais qui est assez marginal), cela évite surtout d'avoir des gens un peu formés ou intelligents qui traînent à proximité des activités de Pentex sans y être loyaux. Pas question de prendre le risque qu'un ancien flic, même viré pour alcoolisme, se mette à regarder le contenu d'un rapport ! Les vigiles sont donc le plus souvent des gens qui font ça occasionnellement (des étudiants, par exemple...) ou parce qu'ils ne sont pas capables de faire autre chose. Dans les deux cas, leurs compétences sont pour le moins limitées, et ils sont peu ou pas

équipés en dehors d'une lampe et d'une matraque.

**Niveau de Sécurité 2 :** employés d'une des multiples filiales de Pentex spécialisée justement dans la sécurité. Ce sont des humains parfaitement normaux, mais à qui l'on a expliqué l'existence de créatures surnaturelles, et que celles-ci pouvaient s'attaquer à l'installation protégée. Les gardes sont capables de reconnaître un vampire ou un Garou si ceux-ci agissent comme les archétypes de leur race, d'avoir la puce à l'oreille en voyant un "gros chien" renifler les poubelles de la boîte... mais ne pourront guère aller plus loin faute d'informations précises. Ils savent que de telles éventualités sont possibles, mais la plupart n'en ont jamais été témoins, et leur réaction est assez aléatoire. Pour Pentex, c'est du personnel peu cher, fiable (parce que "tenu", comme tous les employés) et susceptible de fournir une information correcte en temps voulu à ceux dont le rôle est de lutter contre les menaces. Ils sont assez bien formés (en tant que vigiles) et leur équipement est léger, non létal, à l'exception dans certains cas d'une ou deux armes à feu dissimulées quelque part.

**Niveau de Sécurité 3 :** employés de quelques filiales spécifiques, plus spécialisées. Guère différents des précédents sur un plan général, ces vigiles ont reçu une formation beaucoup plus poussée à la lutte contre un type d'adversaire surnaturel, les Garous le plus souvent, mais quelques équipes sont entraînées à réagir face à des vampires voire des ombres. Outre une meilleure capacité à reconnaître leur adversaire, cet entraînement leur permet surtout d'y réagir efficacement. Ils connaissent les points faibles de leurs adversaires, ils savent comment les utiliser, et on leur a appris aussi à quel point ils étaient vulnérables face à de tels adversaires. Ce sont des

hommes intelligents, et, avec cette formation, capables d'opposer une résistance efficace à une tentative d'intrusion ou toute autre opération visant les installations. Leur équipement est le plus souvent double, du matériel léger en façade (matraque, lacrymogènes, pistolet d'alarme...) et du matériel "sérieux" à portée de main (une arme à feu par personne, des gilets en kevlar...), avec du matériel spécifique pour lutter contre la menace surnaturelle définie (balles en argent, pieux...).

**Niveau de Sécurité 4 :** employés de Pentex, fomoris simples et humains améliorés. Avec le passage à des créatures surnaturelles comme garde, Pentex assure une sécurité bien plus efficace et susceptible d'infliger de lourdes pertes à un adversaire qui s'attaquerait aux installations défendues. A ce niveau, les équipes comptent environ autant d'humains que de fomoris. Les humains ont souvent subi quelques modifications à l'aide de molécules chimiques ou d'interventions chirurgicales, leur permettant d'être plus résistants et plus fort que la moyenne, et surtout de ne pas être sujets au Délire. Ils sont très entraînés. Les fomoris sont de leur côté des lignée stables, créées spécialement pour ce genre de travail à partir de Banes peu puissants et peu autonomes. En général, ces fomoris possèdent un esprit communautaire très utile pour le travail de surveillance, ainsi qu'un ou deux pouvoirs physiques discrets. Ils peuvent très aisément passer pour humains, même s'ils sont souvent très limités intellectuellement. Leur équipement est bon et assez varié, pour faire face efficacement à toutes sortes de menace. Tous ont des protections et des armes à feu, ainsi que quelques munitions en argent.

**Niveau de Sécurité 5 :** employés de Pentex, fomoris avancés et quelques humains améliorés comme chefs d'équipe. Le niveau maximal de sécurité n'est utilisé que quand le danger oblige Pentex à faire fi de sa discrétion habituelle. Les équipes sont alors composées de fomoris puissants presque exclusivement, avec les problèmes que cela peut poser. Ces fomoris sont souvent instables, difficiles à gérer, et surtout fort peu discrets si quelqu'un d'extérieur venait à les voir. Par contre, ils sont bien assez dangereux pour réduire la

plupart des assaillants en charpie. Les chefs d'équipes sont en revanche des humains, avec une bonne expérience au service de Pentex et des capacités élevées, renforcées par les modifications chimiques et chirurgicales standard. Eux seuls sont des interlocuteurs fiables pour leurs supérieurs, et ils servent de courroie de transmission vers les fomoris qui ne sont souvent loyaux qu'à leur équipe. Bien évidemment, Pentex ne recule devant aucune dépense pour équiper ce genre de gardes, qui ont accès à du matériel lourd, voire aux produits issus directement des labos de R&D de la firme.

**Niveau de Sécurité X :** Equipes Premières. L'utilisation de ressources aussi précieuses que des Equipes Premières pour un simple travail de sécurité et de surveillance d'installation est très rare. Elle est provisoire, quand une menace directe a été identifiée et que le moyen le plus simple de s'en débarrasser est d'attendre qu'elle se jette dans les bras de l'Equipe en attaquant les installations. Si l'attaque tarde trop, l'Equipe a toutes les chances d'être rappelée pour servir sur un autre théâtre d'opération. Ce niveau de sécurité est aussi celui de quelques installations de Pentex de part le monde, en particulier son siège et le quartier général du projet Illiade ; mais ce sont des endroits à considérer comme des cas particuliers.

## COMMENT DETERMINER LE NIVEAU D'UNE INSTALLATION ?

Le niveau de sécurité peut facilement être utilisé comme une caractéristique standard, un peu comme les historiques des personnages. Pour le déterminer, la nature de la société impliquée donne une base, modifiée par quelques circonstances.

NS	SOCIETE
1	entreprises de sous-traitance, vaguement liées à un projet de Pentex, activités purement légales et normales.



NS	SOCIETE
2	filiales directes de Pentex, activités peu stratégiques, le plus souvent parfaitement légales ou normales même si liées à des projets précis.
3	filiales directes de Pentex, activités stratégiques au sein d'un projet précis, régulièrement illégales ou anormales.
4	Pentex elle-même, activités stratégiques liée à l'exécution d'un projet, souvent illégales ou paranormales.
5	le cœur de Pentex, les activités les plus secrètes et les plus importantes pour la firme, toujours anormales et bien sûr illégales.

CIRCONSTANCES	MODIF.
les installations sont isolées, dans une zone peu habitée ou en marge des autorités (bidonville...).	+1
les installations ont été attaquées récemment.	+1
une présence d'êtres surnaturels hostiles est connue.	+1
les installations sont situées dans une zone très contrôlée, où la discrétion est un impératif.	-1
du personnel ne dépendant pas de Pentex est susceptible de travailler sur le site.	-1

### Modificateurs

Mise à jour : Septembre 2001 Auteur : loki@sden.org