



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

## Pentex : équipement

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

**Note :** ce texte est la traduction d'une aide de jeu provenant du site Mantis' Lair, disponible ici ; son auteur, Mant, nous a gentiment donné son autorisation. Merci à lui.

### Armement conventionnel

Conventionnel est le terme utilisé généralement pour désigner les quelques matériels non-magiques issus de la Pentex. Aussi, les munitions en argent étant chères et les fétiches difficiles à fabriquer, la Pentex se rabat souvent sur les voies plus financièrement abordable pour traiter avec ses ennemis.

#### • Pharmabalistics :

Cette compagnie et ses produits sont décrits dans *Monkeywrench : Pentex*. La compagnie elle-même n'a rien à voir avec la Pentex, et on considère ses produits comme une alternative plus humaine que les armes à feu conventionnelles. Cependant, plusieurs succursales de Pentex commandent de grandes quantités de ces armes et les adaptent à leur unique besoin.

Toutes ces armes sont désignées comme à feu et non-létales utilisant un gaz comprimé ou des billes de propulsif solide.

Armes	Diff.	Dommages	Portée	Cadence	Capacité	Dissi.
D-1 A	6	Cf. munitions	10	2	2	P
C-3	7	Cf. munitions	20	3	15	T
M-11	7	Cf. munitions	40	30	60	NA

- D-1 A - Petite arme portative qui peut faire feu

avec deux projectiles simultanément ou séparément.

- C-3 - Cette arme est de la taille d'un pistolet mitrailleur (mitrailleuse).

- M-11 - Cette plus large version est accompagnée avec un sac à dos spécial contenant les munitions. A cause de sa nature, une licence pour Armes à feu automatiques est nécessaire.

#### ◦ Munitions :

- *Condensateurs* (PC2) - Ces balles se distinguent par leurs deux pointes métalliques. Quand elles atteignent la cible, elles relâchent un puissant choc électrique, similaire à un taser. Ces balles font 6 dés de dommages, et si elles occasionnent autant ou plus que la Vigueur de la cible, celle-ci tombe inconsciente pour 10-Vigueur minutes. Les dommages faits par des condensateurs disparaissent après un jour.

- *Poisons/Drogues* (PJ5) - Les caractéristiques des poisons et drogues peuvent être trouvées Rage Across the Amazon, le Vampire Players Guide, et Destiny's Price. N'importe quelle drogue avec un liquide ou prise avec un aérosol peut être adaptée pour être utilisée avec ces armes.

- *Nitrate d'Argent* (PP3 Custom) - Utilisé pour lutter contre les Garous, ces balles infligent 4 dés de dégâts. Contre les métamorphes, ces dégâts sont considérés comme faits par de l'argent donc aggravés et non-absorbable.

#### ◦ Drogues de combat :

Communément injecté aux premières lignes des " First Teams ", c'est un puissant cocktail de drogues destinés à augmenter leur habilité en combat, élever leurs réactions, augmenter leur force et à leur faire supporter la douleur. Les distributeurs sont adaptés aux armures des First Teams et sont



activées par une poignée amovible par le Team Leader. Quand elles sont injectées, elles sont les effets suivants :

- +1 en Force
- 1 action additionnelle par tour
- Ignorer deux dés de pénalités de blessure
- +1 en Astuce

Ces bénéfices durent une scène. Le revers de ces drogues est qu'elles rendent dépendants. Chaque fois qu'elles sont prises, l'utilisateur doit réussir un jet en Volonté, diff. 7 ou devenir indépendant. Il y a aussi une "basse" période lorsque la drogue n'agit plus. Pour le reste de la journée, l'utilisateur a -1 tous ses groupements de dés dû à un mélange de léthargie et de dépression.

#### • **Herculean Firearms - Balor Series :**

Beaucoup de Garous, plus particulièrement les Homidés et les Marcheurs sur Verre, possèdent des Dons qui peuvent facilement enrayer les armes d'une First Team. En considérant que la plupart des membres des First Teams ne sont pas capables de survivre à un corps à corps contre un Garou, cela peut être souvent fatal.

Pour compenser ceci, Pentex a développé un traitement spécial pour les armes dont sont équipés les First Teams. Ce traitement implique de mélanger le métal dont sont faits les armes avec certaines substances, et l'exposé à d'autres durant la phase de fabrication. L'exacte nature de ces substances ne sont connus que par une poignée de scientifiques de Pentex, mais il est courant d'inclure des choses radioactives, toxiques, des déchets et des restes de Fomoris.

Par conséquent, ces armes ont une certaine résistance aux pouvoirs surnaturels. On déduit 2 succès d'un pouvoir (pas seulement les Dons, cela affecte les Charmes, Sphères et autres pouvoirs de même type) utilisé contre celles-ci. Aussi à cause d'un tel traitement, les armes sont détectables par Sentir le Ver.

A part ceci, les armes sont traitées comme leur équivalent de même type. Herculean fabrique des pistolets, des pistolets mitrailleurs, des fusils

d'assaut dans le Balor Series.

#### • **Herculean Ammo - Hellbite Series**

Les munitions Hellbite sont fabriquées de la même façon que les armes Balor. Chaque balle contient des parties de Fomoris et souvent des déchets toxiques. Par conséquent, elles infligent des dégâts aggravés (absorbables). Ce sont généralement des Stoppeuses d'hommes mais d'autres types de munitions sont disponibles.

### "Numéros spécial" : les fétiches

Ces objets sont fabriqués plus rarement. Les personnages avec le Background : Equipement peuvent démarrer avec eux, un point égal un niveau.

#### • **Fétiches - transportables :**

- Beeper

**Niveau : 1 , Gnose : 5**

Cet objet ressemble à un petit pager. Quand un pouvoir surnaturel est employé dans un rayon de 15 m, le beeper s'active. Quelques beepers peuvent être basculé en mode discret, avec lequel ils vibrent lorsqu'ils sont activés. Les beepers contiennent un scrire bane.

- Armure Corporelle

**Niveau : 4 , Gnose : 7**

Elle consiste assemblage de métal et de plastique, moulé pour s'adapter à un individu, et avec un élémentaire lié à l'intérieur d'elle. Il donne au porteur 4 dés d'absorption en plus, sans pénalité de mouvement ou de Dextérité. Cependant, elle ne s'adapte pas lors d'un changement (en une autre forme).

- Balefire Blaster

**Niveau : 5 , Gnose : 7**

Ce fétiche contient un Fumas - un élémentaire Balefire. Il apparaît comme un grande arme high-tech avec un large mais court canon. Quand on l'active, il tire des rafales de flammes vertes soufreuses, causant 1 à 3 niveaux de santé de dommages aggravés (1 par succès obtenu lors de l'activation



dans un maximum de trois). Les dommages provenant du Balefire sont normalement non-absorbables. Un jet en Dextérité + Armes à feu est tout de même requis pour toucher, et celui ci peut être esquivé comme d'habitude.

Armes	Diff.	Dommages	Portée	Cadence	Capacité	Dissi.
Balefire Blaster	7	1-3	40	1	NA	T

- Binoculaires

**Niveau : 2 , Gnose : 4**

Ressemblant à une paire de binoculaires high-tech, ces fétiches portables ont différentes utilisations. Elles permettent à l'utilisateur de voir dans le noir total quand il regarde au travers. Elles servent aussi à mesurer la portée. Enfin, et sûrement le plus utile, elles permettent de reconnaître n'importe quel type de créatures surnaturelles vues grâce à elles.

- Supresseur d'Activité Spirituelle (S.A.S.)

**Niveau : 4 , Gnose : 8**

Ce gadget de la taille d'un sac à dos interfère avec toute activité spirituelle dans un rayon de 50 m. N'importe quel pouvoir basé sur les esprits (incluant les Dons, la sphère Esprit, la Thaumaturgie des Esprits et la discipline Spiritus) utilisé dans cet zone se fait à +2 de difficulté. Chaque tentative de traverser le Goulet dans cette zone est à +1 en difficulté.

- Pompe Toxique

**Niveau : 3 , Gnose : 6**

Un arme d'apparence bizarre, consistant à un grand réservoir avec une longue buse. Quand elle est activé, la pompe projette un liquide nauséabond, collant et extrêmement toxique. Une cible touchée par ce liquide doit absorber un niveau de dégât aggravé par tour jusqu'à que celui-ci soit enlevé. En plus, les Garous touchés par les toxines ne peuvent dépenser de points de Gnose, et tous les jets de Gnose se font à une difficulté de + 2.

Armes	Diff.	Dommages	Portée	Cadence	Capacité	Dissi.
-------	-------	----------	--------	---------	----------	--------

Pompe Toxique	6	1 par tour	20	1	NA	N
---------------	---	------------	----	---	----	---

La pompe doit être activée à chaque fois qu'elle tire, et un jet en Dextérité + Armes à feu est tout de même requis pour toucher, et celui ci peut être esquivé comme d'habitude.

Masqueur de Marque

Niveau : 4 , Gnose : 7

Généralement un petit objet anodin, ce fétiche contient un Flaïel Puppeteer et donc masque la marque du Ver de n'importe quelle détection.

## Fétiches - installations :

Certains Fétiches sont trop imposants ou ont trop de valeur pour être confié aux First Teams, qui ont la fâcheuse tendance à mourir violemment et à perdre leur équipement coûteux.

- Renforceur de Goulet

**Niveau : 5 , Gnose : 8**

Cette grande machine affecte un immeuble entier ou une petite installation. Elle augmente le Goulet local de +3. En plus, si quelqu'un, ou bien quelque chose, traverse le Goulet à l'intérieur de la zone affectée, il déclenche une alarme. Ce fétiche contient un puissant esprit du Tisseur corrompu par le Ver, possédant le Charme Esprit Statique.

- Invocateur de Flaïels

**Niveau : 5 , Gnose : 8**

Quand il est activé, ce gadget appelle tous les Flaïels présents dans la zone, et proche d'une planque de la Pentex il peut y en avoir un nombre assez impressionnant. Les Flaïels viendront aussi vite que possible. Chaque Flaïel convoqué par le fétiche peut choisir de se Matérialiser, même s'il ne possède pas le Charme, bien qu'il doive encore payer le coût en Essence.

Mise à jour : Janvier 2002 Traducteur : myrkvid@sden.org