



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

Une équipe première

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

Equipe Première : Protéger Mais Détruire

Mission standard : protection de personnalités contre les Garous - c'est à dire une protection rapprochée de personnes susceptibles d'être attaquées par des Garous, mais pas forcément membres de Pentex, ni même au courant de l'existence de cette société. L'équipe est "prêtée" ou louée, et comme tous ses membres sont compétents et apparemment humains, il n'y a pas de problème particulier à les faire accepter.

Passé : l'équipe C13.45 a été fondée il y a quatre ans par la promotion de son chef, Lusignan. On lui a fourni une équipe standard à cette occasion, sans objectif particulier. Dans cet état de départ, l'équipe a accompli quelques missions sans trop d'accrocs, essentiellement en milieu urbain. Quelques pertes acceptables ont été enregistrées lors de combats contre des Garous isolés ou des Parents, voire de simples éco-terroristes humains. Lusignan a petit à petit recruté dans le but de limiter au maximum les équipiers au comportement hasardeux, ne demandant pas le remplacement du Danseur normalement présent après le départ du premier, ni même celui des fomoris spécialisés dans le combat et morts "au champ d'honneur". L'orientation résolument discrète et professionnelle qu'il donne ainsi à l'équipe est acceptée par ses supérieurs, qui lui ont alors donné une nouvelle mission spécifique, et les hommes et équipements nécessaires pour la mener à bien. La protection des patrons de la Dopro S.A., après que des Garous ont été repérés à proximité de la société, est la première opération réelle menée par l'équipe.

Tactique standard : l'équipe dispose d'une

camionnette, où le "chien" est laissé quasiment en permanence. Elle est conduite alternativement par Lusignan ou son second. Le Maître-chien reste à proximité de sa bête, qui sert à détecter les présences hostiles et à repousser "en douceur" les trouble-fête humains potentiels. Lusignan, son second et les fomoris se relaient dans des rondes et des surveillances fixes, à l'exception du "protecteur" qui ne quitte pas son ou ses clients d'un pouce. A la moindre alerte, son rôle est de plonger sur ceux-ci et de les protéger de tout son corps, tâche que ses "dons" facilitent grandement. En environnement normal, l'équipe ne dispose que des pistolets et des armes blanches, l'armement plus conséquent étant laissé dans la camionnette. Les gilets kevlar sont toutefois portés en permanence, sous l'uniforme gris sans marque fourni par Pentex.

En cas de combat plus dur, l'équipe se scinde en deux, Lusignan commande une équipe "contact" qui cherche à se rapprocher de l'ennemi, et Braville assure le soutien de celle-ci avec Stan et Jeff. La combinaison d'une bonne puissance de feu aux différentes portées, ainsi que le talent tactique de l'équipe suffit en général à réduire les menaces en pièces, mais pour le moment cette stratégie n'a été testée qu'à l'entraînement. De fait, personne n'a vraiment envie de faire un test dans une situation réelle.

Chef de groupe :

André Lusignan (humain)

Lusignan est un vétéran de la guerre du Golfe et de diverses opérations de maintien de la paix, passé par l'école de jungle de la Légion, les commandos parachutistes et d'autres unités plus discrètes mais



tout aussi mortelle. Il a été vidé de l'armée, sans la moindre pension, pour avoir tué son officier au cours d'un engagement. Les causes comme les circonstances du meurtre étant particulièrement obscures, la grande muette a préféré passer l'éponge et se débarrasser d'un élément instable tout en évitant toute publicité. Plus ou moins à la rue, sans avenir bien défini, Lusignan a trouvé un emploi dans la sécurité, la seule chose qu'il sache faire.

Sans qu'il le sache, son nouvel employeur était une filiale florissante de Pentex, si florissante qu'elle a fini par attirer l'attention des Garous. Une petite opération a été montée par quelques Rongeurs d'Os, mais leurs projets ont été déjoués par la vigilance de Lusignan, qui n'a pas hésité à sortir un fusil de son propre coffre de voiture et à faire feu. Devant une opposition armée, les Rongeurs n'ont pas insisté (et sont revenus plus tard, avec d'autres moyens, mais ceci est une autre histoire...). Pour Lusignan, cet épisode, qui reste assez imprécis dans sa mémoire (des Garous, des rôdeurs ?), a été le début d'une nouvelle vie. Pentex l'a pris directement sous son aile, l'a envoyé avec force bonnes paroles dans un camp d'entraînement pour se remettre en forme et y apprendre les "nouvelles menaces" qu'il aurait à gérer. Après six mois dans la vallée de la Bekaa, Lusignan est redevenu le fantastique combattant qu'il était auparavant, et s'est vu confié la direction d'une équipe, et son parcours se confond alors avec celui de la C13.45. Il traite bien ses hommes, même s'il favorise légèrement les plus "fins" d'entre eux aux dépens des autres.

Lusignan est grand, puissant et très sportif même s'il approche des quarante ans. Ses cheveux bruns sont courts, son menton rasé de frais en permanence et ses yeux sans beaucoup d'expression. C'est de sa voix qu'il tire son autorité, pas de son regard. Il porte l'uniforme gris de son unité avec la même aisance que la tenue camouflée de parachutiste. Par souci de discrétion, Lusignan s'est toutefois fait fournir un long manteau noir, qui lui permet de dissimuler sa machette, son arme favorite. Comme les autres, il porte un gilet pare-balles sous sa veste.

-	Attributs	-
Force 3	Charisme 3	Perception 2
Dextérité 3	Manipulation 1	Intelligence 2
Vigueur 3	Apparence 1	Astuce 3

Talents	Compétences	Connaissances
Vigilance 3	Armes à feu 4	Droit 1
Bagarre 2	Armes lourdes 2	Stratégie 3
Esquive 2	Mêlée 4	Investigation 1
Commandement 3	Discrétion 2	Occulte 1
Intimidation 2	Conduite 3	Explosif 1
Sport 2		

- Immunité au Délire
- Volonté 6
- Machette en alliage d'argent, .45 automatique avec silencieux, H&K MP5 avec munitions en argent
- Manteau noir en cuir, gilet kevlar
- Lunettes de vision nocturne, boîtier électronique commandant les bombes corticales des fomoris

Second :

Jacques de Braville (humain)

Comme son chef, Braville est un ancien militaire. Il est entré dans l'armée à seize ans, poursuivant une longue tradition familiale. Toutefois, il n'a jamais pu devenir l'officier de talents qu'il aurait du. Pour faire oublier ce "canard boiteux", ses parents lui ont obtenu un grade de sous-officier dans la Légion. Il y est resté dix ans, sans la moindre promotion. Ce n'est pas qu'il soit mauvais, mais il y a toujours un incident qui provoque la colère de ses supérieurs au moment de la notation... bagarres, pertes de matériels, accidents divers, etc. émaillent le dossier de Braville. A force, on a fini par lui conseiller de quitter l'armée et d'aller faire ses conneries ailleurs.

Un officier des "ressources humaines" de la Légion, payé grassement pour ce genre de chose, l'a alors orienté directement vers Pentex. La filiale française



a volontiers accueilli Braville, lui a d'abord donné quelques boulots de gros bras avant de l'envoyer dans un camp d'entraînement. Dans le milieu beaucoup plus violent des mercenaires de Pentex, il s'est révélé tout à fait adapté et n'a pas eu à son actif d'incidents jugés disqualificatifs (mais les critères sont vraiment réduits...). Toujours est-il qu'il est sorti sans encombre de son stage, et qu'il a rejoint l'équipe C13.45 nouvellement formée. Il apprécie son chef, ainsi que Soustrine, mais est toujours mal à l'aise en présence des fomoris. Un vieil instinct de bagarreur lui murmure que ceux-la ne sont pas des adversaires jouant sur un même plan, et il n'aime pas ça.

Physiquement, Braville est grand et sec, il a le profil classique de l'officier de carrière qu'il aurait dû être. Ses multiples bagarres lui ont valu un nombre conséquent de cicatrices sur tout le corps, qu'il exhibe volontiers pour prouver sa valeur. Il est également rasé, pour ne pas laisser de prise au corps à corps, et son uniforme est soigneusement amélioré pour ne pas faire de bruit. De par sa formation, Braville a appris à ne pas avoir d'arme favorite, et il s'est donc retrouvé en charge du soutien de l'unité. Son seul regret est que le maniement du lance-grenades l'oblige à rester loin du contact, qu'il apprécie plus que le combat à longue distance. Mais bon, puisque c'est comme ça...

-	Attributs	-
Force 2	Charisme 2	Perception 3
Dextérité 3	Manipulation 2	Intelligence 2
Vigueur 3	Apparence 2	Astuce 2

Talents	Compétences	Connaissances
Vigilance 3	Armes à feu 4	Droit 1
Bagarre 3	Armes lourdes 3	Stratégie 2
Esquive 2	Mêlée 2	Investigation 1
Commandement 2	Discrétion 2	Occulte 1
Sport 4	Conduite 2	Explosif 1

- Immunité au Délire
- Volonté 4

- Poignard, .45 automatique avec silencieux, M16 combiné avec un lance-grenades M203, grenades à fragmentation et au phosphore
- Gilet kevlar
- Lunettes PowerTM

Maître chien :

Philippe Soustrine (humain)

Soustrine n'a pas le passé militaire des autres humains de l'équipe, amis comme eux il est passé par diverses sociétés de surveillance. Grand et gros depuis l'âge de seize ans, né dans une cité, il a vite trouvé à s'employer comme vigile. Comme tous les durs de sa cité, il a pris un pit-bull, puis un rottweiler, puis deux, et de fil en aiguille s'est mis à en élever pour les revendre. Il a garde les plus agressifs de ses chiens pour l'accompagner dans ses rondes de sécurité. Cela a bien marché, il était apprécié de ses employeurs jusqu'au jour où deux des molosses ont mis en pièce un ingénieur distrait venu vérifier un projet à quatre heures du matin. Le scandale a été étouffé, et un avocat a proposé un marché à Soustrine : soit il signait un contrat d'engagement tout de suite, soit la justice s'emparait de l'affaire.

Evidemment, le choix a été rapide. Ses talents avec les animaux ont été mis à profit par son nouvel employeur, Pentex, pour le rendre capable de commander sans encombre aux "créations" des laboratoires. Il a appris pas mal de chose pendant ses divers stages, sans forcément tout comprendre d'ailleurs. En tout état de cause, il en a retenu que même avec un "chien" modifié dans tous les sens, les coups de matraque fonctionnaient aussi bien qu'avec son premier pit-bull. Il n'aime pas les animaux, mais ceux-ci sont d'excellentes armes et les meilleurs détecteurs qui soient, donc il les utilise avec efficacité. Dernièrement, il a reçu son compagnon définitif, un loup (enfin, à l'origine) qu'il nomme Rex par manque désespérant d'originalité. Avec celui-ci, il a rejoint une équipe dont les objectifs venaient d'être redéfinis. Il s'y est encore



mal intégré, les anciens militaires l'énervent avec leur "professionnalisme", et comme tout le monde il se méfie des réactions imprévisibles des fomoris. Rex en viendrait presque à être son plus proche camarade, en fait.

Soustrine est toujours grand et gros, il est assez négligé et ressemble fort à un vigile de bas étage. Il a des cheveux tombant sur les yeux, gras et blonds. Ses bras sont musclés et il les montre tant qu'il peut pour exhiber les cicatrices de morsures qui les couvrent. Il porte l'uniforme et l'armement standard de l'équipe, auquel il a rajouté une matraque électrique qui lui sert surtout à infliger de la douleur à son chien, ce qu'il apprécie beaucoup.

-	Attributs	-
Force 3	Charisme 3	Perception 2
Dextérité 2	Manipulation 2	Intelligence 1
Vigueur 3	Apparence 1	Astuce 2

Talents	Compétences	Connaissances
Vigilance 1	Armes à feu 4	Science1
Bagarre 2	Animaux 4	Médecine2
Esquive 2	Mêlée 2	Investigation 2
Commandement 2	Discrétion 2	Occulte 2
Sport 2	Conduite 1	
Intimidation 2		

- Immunité au Délire
- Volonté 6

- Poignard, matraque électrique, .45 automatique avec silencieux, fusil à pompe avec cartouches aux paillettes d'argent
- Gilet kevlar
- Boîtier commandant les électrodes de Rex

Rex :(loup corrompu par les Spirales Noires / fomori)

Rex est un loup sibérien provenant des élevages clandestins de Pentex. Dès sa naissance, il a été au contact avec du matériel corrompu et sa nourriture lui a fait perdre toute résistance à la possession.

Une fois sa croissance terminée, un esprit de faible puissance a été forcé dans son corps, modifiant un certain nombre de capacité, sans toutefois modifier grandement le comportement de l'animal. Le dressage par les éleveurs Spirales Noires l'a rendu docile voir apathique, mais les électrodes posées dans son crâne suffisent à le rendre agressif quand c'est nécessaire. Il est toutefois important de noter que Rex n'est absolument pas loyal à son maître ou à qui que ce soit : il a peur, mais pour peu que cette peur disparaisse (et il sait très bien à quoi ressemble la télécommande des électrodes), il n'hésitera pas à s'enfuir pour être tranquille, quitte à réduire en bouillie ceux qui se dresseraient sur son passage.

-	Attributs	-
Force 3	Charisme 3	Perception 4
Dextérité 3	Manipulation 0	Intelligence 1
Vigueur 3	Apparence 1	Astuce 2

Talents
Vigilance 4
Bagarre 3
Esquive 3
Intimidation 3
Sport 3

- Dons : Sense Gaia, Sense the Unnatural, Roar of the Wyrn
- Bombe corticale, électrodes implantées dans le crâne
- Volonté 3

Sniper :

Stan le fantôme (fomori)

A l'origine, Stan s'appelait Antonio Silva et vivait à Medellin. C'était un enfant des rues, vivant de rapines, de trafics puis de violence quand il en a eu la force. A dix ans, il avait déjà tué plusieurs personnes, pour survivre ou pour l'argent, et était capable de démonter et de remonter un pistolet les



yeux bandés. Ce genre de profil avait évidemment tout pour plaire à Pentex, qui l'a enlevé au milieu d'une centaine d'autres enfants, tous aussi facilement "utilisables" (orphelins, sans liens d'aucune sorte et déjà formés à la survie). Les enfants ont subi pendant quatre à cinq ans un entraînement terrifiant, visant à ne faire subsister que les meilleurs et les plus solides. Dans le même temps, des produits contaminés leur étaient injectés ou passés par leur alimentation, et peu à peu les enfants ont accueilli un esprit dans leur corps. Pour la plupart, comme pour Stan, c'est uniquement la présence de l'esprit et la transformation en fomori lui leur a permis la survie, et ils ont donc abandonné leurs propres sentiments pour ceux de leur possesseur. Le futur sniper connaît donc relativement peu de troubles psychologiques, en dehors d'une absolue timidité due à la nature particulière de l'esprit de l'ombre qui l'habite. Il est sur le terrain depuis six ans maintenant, sans une égratignure. Stan fait parti de l'équipe depuis l'origine, et apprécie la politique de prudence de Lusignan. Il lui obéit en tous points, sauf si celui-ci lui demandait d'aller au contact, mais ce n'est pas près d'arriver.

Sur le plan physique, Stan est un être assez insignifiant, maigre, sec et sinistre. Son visage est pâle quand il est au repos, avec des cheveux bruns raides coupés courts. Seul son regard, très mobile, lui donne un semblant de vie. La plus grande originalité de sa tenue est les sandales qu'il porte aux pieds, quand ceux-ci ne sont pas directement nus pour bénéficier de son pouvoir de discrétion. De la même manière, il a tendance à combattre torse nu, avec un simple pantalon ou bermuda noir, mais cela ne lui est possible que dans les situations prévues de longue date. Dans les autres cas, il porte l'uniforme standard, même si cela le gêne plus qu'autre chose.

-	Attributs	-
Force 2	Charisme 2	Perception 3
Dextérité 4	Manipulation 1	Intelligence 2
Vigueur 2	Apparence 2	Astuce 3

Talents	Compétences	Connaissances
---------	-------------	---------------

Vigilance 3	Armes à feu 4	Stratégie 2
Bagarre 1	Armes lourdes 1	Investigation 2
Esquive 1	Mêlée 2	Occulte 1
Sport 2	Discrétion 2	

- Immunité au Délire, Shadowwalking, Darksight, Foot Pads
- Bombe corticale
- Volonté 3
- Poignard, .45 automatique avec silencieux, fusil de sniper avec munition en argent
- Gilet kevlar

Protection rapprochée :

Bernard (fomori)

Bernard est une très belle production du projet Iliade, une création sur mesure pour fournir des gardes du corps fiables et extrêmement efficaces, à partir d'adolescents boulimiques "modifiés" par un régime spécial et très coûteux (après tout, si on peut en plus financer le programme avec l'argent des autres...). Les jeunes gens, dont Bernard a fait parti, sont d'abord nourris d'un liquide nutritionnel qui augmente leur masse musculaire et l'épaisseur de leur peau. Quand il apparaît que ce premier traitement "n'a pas fonctionné", les adolescents sont envoyés dans des "centres de soin" où un "traitement spécifique et personnalisé" leur sera appliqué. C'est effectivement le cas, mais en général, ceux qui en sortent au bout d'un an signent directement un contrat chez Pentex ou une de ses filiales, et disparaissent de la circulation sans laisser de trace. Dans le cas de Bernard, il a alors été envoyé dans un camp d'entraînement militaire au Pakistan pour améliorer ses importantes qualités innées pour le combat. Il vif d'esprit sinon de corps, et ses réactions rapides en situation de combat lui ont permis d'intégrer rapidement une unité de combat plutôt que l'entourage d'un haut responsable quelconque. Son groupe a été décimé lors d'un assaut par un ennemi mal identifié, sans avoir le temps de répliquer. Bernard n'a survécu que grâce à sa fantastique résistance aux



dommages. Il a alors rejoint l'équipe de Lusignan, où il est l'élément pivot en cas de personnalité à protéger. Ce nouveau rôle, à mi-chemin entre le combat et sa formation de base lui convient tout à fait, et il s'entend assez bien avec ses collègues.

En raison de ses pouvoirs, Bernard est un homme très laid, avec une peau épaisse et rêche, tirant sur le jaune parchemin. Il porte de grosses lunettes qui lui mangent la moitié du visage, et cachent mal ses traits empâtés. Ses cheveux sont courts et souvent assez sales. Ils tombent par poignée sur les épaules de son manteau, une pièce d'équipement spécifique fournie par Pentex : il est renforcé par du Kevlar et des plaques de plastiques, pour pouvoir couvrir à la fois Bernard mais surtout son "client". Son rôle n'étant pas offensif, Bernard dispose donc de l'armement standard de l'unité.

-	Attributs	-
Force 3	Charisme 2	Perception 1
Dextérité 2	Manipulation 1	Intelligence 2
Vigueur 8	Apparence 1	Astuce 3

Talents	Compétences	Connaissances
Vigilance 3	Armes à feu 3	Stratégie 2
Bagarre 2	Armes lourdes 2	Médecine 2
Intimidation 3	Mêlée 2	
Sport 2		

- Immunité au Délire, Hide of the Wyrms (3), Mega-attribut (vigueur +2, sante +2), Numbing, Régénération, Taille (1)

- Bombe corticale
- Volonté 3

- Poignard, .45 automatique avec silencieux, fusil à pompe avec cartouches aux paillettes d'argent
- Manteau noir renforce kevlar

- **Note** : Bernard a bien une Vigueur de 8 et 2 niveau de santé supplémentaires. Il bénéficie de trois dés de "soak" en plus (au total, 11 dés donc). Enfin, s'il active son pouvoir "Numbing", il gagne encore trois niveau de santé (soit un total de 12

niveaux).

Couverture :

Jeff "P'tit radar" (fomori)

Jeff est un membre rajouté en dernière minute à l'équipe pour la renforcer, mais il n'arrive pas à s'y faire sa place malgré les quelques mois d'entraînement communs. Ce n'est pas qu'il soit mauvais, ni même que ses talents et pouvoirs soient inutiles, mais simplement son rôle est moins évident et Lusignan a du mal à lui trouver une place dans ses schémas tactiques. Pour le moment, il est cantonné à l'arrière dans un rôle de soutien et de protection de Stan, mais Jeff est conscient que sa place est plus en avant, là où il pourra affecter l'adversaire avec ses pouvoirs. Il est extrêmement conscient de son potentiel, même s'il croit que cela lui vient de ses "exceptionnels pouvoirs psychiques", sans réaliser qu'il est l'hôte d'un esprit peu sympathique. A l'origine, Jeff était un étudiant raté, fermement persuadé d'être un médium. Il a accepté de se livrer à plusieurs expériences à propos de ses prétendus pouvoirs, puis de fil en aiguille en est venu à s'engager dans le Projet Odyssée, avant que ses supérieurs ne le recyclent comme réceptacle pour un esprit plutôt que de s'acharner à trouver un pouvoir imaginaire. Pour Jeff, ce sont uniquement les traitements et l'enseignement de Pentex qui sont à l'origine de "l'expansion de son potentiel inné", et personne ne se charge de le détromper. De plus, il est convaincu ne faire qu'une faveur à Pentex en travaillant pour elle, sans se rendre compte de la profondeur de sa corruption et de son engagement. Il se croit légèrement supérieurs aux autres et les méprise pour cela, ce qui renforce son isolement dans le groupe.

Un des regrets de Jeff est en revanche de n'avoir qu'un physique ordinaire ; bien sûr, il est grand, assez musclé, mais il n'a rien qui sorte de l'ordinaire et est donc désespérément passe-partout. Il porte son uniforme comme un sac, mais en aillant toujours des plis impeccables et chaque poche remplie de l'objet exact devant y prendre place. Son



gilet en kevlar est toujours bouclé. De la même manière, son famas est absolument comme neuf, sans la moindre trace de poussière ou de poudre. Il le nettoie en permanence, même quand cela peut être dangereux d'être désarmé, mais cela fait parti des petits rituels dont se sert Jeff pour conserver un semblant de santé mentale.

-	Attributs	-
Force 2	Charisme 1	Perception 4
Dextérité 3	Manipulation 2	Intelligence 2
Vigueur 3	Apparence 2	Astuce 2

Talents	Compétences	Connaissances
Vigilance 3	Armes à feu 3	Droit 1
Bagarre 3	Discrétion 2	Occulte 2
Intimidation 2	Conduite 1	Explosif 2
Sport 2		
Esquive 3		
Commandement 1		

- Immunité au Délire, Homogeneity, Sense Danger, Darksight
 - Bombe corticale
 - Volonté 3

- Poignard, .45 automatique avec silencieux, FAMAS avec munitions en argent
 - Gilet kevlar
 - Lunettes PowerTM

Pour ceux qui n'ont pas Freak Legions (le bouquin sur les fomoris, pas passionnant mais avec une impressionnante liste de pouvoirs...)

- **Darksight** : vision nocturne
- **Foot Pads** : "coussinets" sous les pieds, qui amortissent les sons produits en marchant et donc rendent le fomori particulièrement discret.
- **Hide of the Wurm** : peau très épaisse, ressemblant à du cuir, qui rajoute un dés de "soak" par niveau.
- **Homogeneity** : ce pouvoir permet d'annuler les capacités surnaturelles des autres créatures. Toute personne à moins de cinq mètres du fomori est incapable d'utiliser ses dons / disciplines / sphères / etc.
- **Numbing** : le fomori peut volontairement "couper" ses sensations physiques et devient alors incapable de sentir la douleur mais également incapable de manipulations précises ou même de parler. Techniquement, il n'a plus de pénalité dues aux blessures, et il gagne trois niveaux provisoires de santé, qui disparaîtront à la fin de la scène.
- **Régénération** : même système que pour les Garous.
- **Roar of the Wurm** : un bon gros hurlement qui fait fuir tout le monde à proximité.
- **Sense Danger** : besoin d'un commentaire ?
- **Sense Gaia** : comme Sentir le Ver, mais dans l'autre sens.
- **Sense the Unnatural** : comme le don du même nom.
- **Shadowwalking** : le fomori peut assombrir sa peau pour s'immerger dans les ombres ce qui rend considérablement plus difficile toute tentative de le repérer.
- **Lunettes PowerTM** : un fétiche du Ver qui permet de voir la brèche qui annonce le passage d'un Garou depuis l'Umbral jusqu'à dans le monde réel. Un certain nombre de fomoris doivent la vie à ce gadget qui leur a fait gagner les secondes cruciales.

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