

Totem Animalis

Blank Agency



Organisation supra-gouvernementale, la Blank Agency ; ou Hidden Desk comme elle est parfois nommée ; a pour mission d'enquêter, d'analyser et de comprendre les phénomènes surnaturelles et magiques survenant sur la planète. Elle doit également juger s'il s'agit d'une menace et auquel cas, développer des contre-mesures efficaces pour protéger l'humanité.

Sa création reste très mystérieuse, on peut en effet se demander comment elle a obtenu des accréditations militaires dans plus de la moitié des pays du globe. Son financement est également dès plus obscur, des caisses noires dans de nombreux pays fournissent des fonds énormes mais d'autres sources inconnues approvisionnent également les comptes de la Blank Agency.

Organisation

L'Agence suit une organisation pyramidale en fonction du niveau d'accréditation accordé à ses agents, allant du niveau Alpha, niveau d'accréditation le plus bas, à Zêta, niveau le plus haut. Afin de préserver l'agence des fuites d'informations, chaque agent ignore (dans la mesure du possible) l'identité des membres ayant une accréditation plus élevée que la sienne. La liste des niveaux d'accréditation est la suivante :

- Alpha : Agents de terrains débutants.
- Bêta : Agents de terrains, Chefs d'équipes (grade équivalent à Lieutenant).
- Gamma : Agents de liaisons, Agents de terrains vétérans (grade équivalent à Capitaine).
- Delta : Administrateurs régionaux, Agents de terrains spécialistes (grade équivalent à Colonel).
- Epsilon : Administrateurs nationaux (grade équivalent à Général).
- Zêta : Chefs de l'Agence.

Les quelques agents de niveau Epsilon et Zêta ont accès à des informations qui terrifierait une personne lambda.

White Card

Une carte magnétique uniformément blanche, la White Card est donnée à chaque agent. Elle octroie un grade militaire élevée dans une grande majorité des pays, permettant à chaque agent d'enquêter sans être inquiété des forces gouvernementales. Il est toutefois fortement conseillé aux agents de limiter son utilisation aux cas les plus extrêmes, l'Agence n'aimant pas attirer l'attention sur elle.

Par ailleurs, la carte donne accès aux fonds privés de la Blank Agency, permettant aux agents de ne jamais être bloqués pour des raisons financières. L'Agence laisse une grande liberté quant à l'utilisation de ses fonds privés. Attention néanmoins, les abus sont sévèrement punis et le concept de seconde chance est inconnu de l'Agence.

Rang maximal

Pour des raisons de sécurité évidentes, et sauf cas particulier, les magiciens et les Altérés ne peuvent dépasser un certain niveau d'accréditation :

- Altérés : accréditation maximale Delta.
- Chamans : accréditation maximale Delta.
- Sorciers : accréditation maximale Gamma.
- Technomanciens : accréditation maximale Gamma.

Grille des salaires

Salaires des agents en fonction du niveau d'accréditation :

- Alpha : 3 000 €
- Bêta : 4 500 €
- Gamma : 6 000 €
- Delta : 7 500 €
- Epsilon : 9 000 €

Matos de l'Agence

Le matériel de l'Agence s'achète avec des points d'expérience (abrégé « xp »). Les différents objets nécessitent un rang particulier au sein de l'Agence, si le personnage n'a pas un rang assez élevé, il ne peut pas obtenir l'équipement désiré.

Note : Au lieu de l'expérience, les joueurs peuvent vouloir acheter les objets contre de l'argent. Le prix en €/€ est obtenu en multipliant le coût en expérience par un multiplicateur dépendant du niveau d'accréditation :

- Alpha : x 1 000 €/€
- Bêta : x 10 00 €/€
- Gamma : x 100 000 €/€
- Delta : x 1 000 000 €/€

Équipement

Anneau Raiden

Bague pouvant prendre l'apparence d'une large alliance ou d'une chevalière, l'anneau Raiden est capable d'envoyer une forte décharge électrique à la manière d'un taser. L'anneau dispose de 4 charges avant d'être à plat.

Effet(s) : La cible de la décharge doit réussir un test de Vigueur / 8 ou être assommé. En cas de réussite, la cible subit un malus de -2 pendant 1d6 tours.

Modificateur : +2

Accréditation : Alpha

Coût : 4 xp

Cape Myrddin

Ressemblant davantage à un poncho qu'à une cape, la Myrddin est équipé d'un système de camouflage optique de pointe rendant son porteur quasi invisible. Le matériau composant la cape absorbe également les ondes, rendant l'utilisateur très difficile à détecter par les radars.

Effet(s) : Offre un bonus de discrétion de +5 en journée et de +10 la nuit. Les radar et visées à guidage laser subissent un malus de 8 pour aligner le porteur de la cape.

Accréditation : Gamma

Coût : 12 xp

Crystal Clear

Drogue de synthèse à destination des agents possédants des aptitudes magiques. Conçue par la Blank Agency, le Cristal Clear augmente de façon momentanée la capacité de concentration de l'individu au prix d'une grande fatigue mentale et une incapacité à se concentrer en guise de contrecoup.

Effet(s) : Divise le coût en Esprit de tous les sorts / disciplines / arcanes par 2 (arrondie au supérieur).

Au terme de l'effet, le coût en Esprit de tous les sorts / disciplines / arcanes est multiplié par 2 jusqu'à ce que l'agent se repose. Il souffre d'un état somnolent infligeant un malus de -1 à tous les jets.

Durée : 1h

Accréditation : Bêta

Coût : 2 xp

Injecteur de stimulants de combat (Stim)

Cocktail de stimulants permettant à un agent d'ignorer les malus dus aux blessures mais également de combattre les effets des somnifères et dans une certaine mesure, le contrôle mental.

Effet(s) : Ignore les malus dus aux blessures, aucun jet n'est nécessaire pour rester conscient. Octroie un bonus de +6 pour résister aux somnifères et +2 pour résister au contrôle mental. Au terme de l'effet, le personnage est épuisé et subit un malus de -4 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il se repose (au minimum 8h de sommeil).

Durée : 1h

Accréditation : Bêta

Coût : 2 xp

Lunettes Holographiques (Smart Google)

Lunettes projetant des informations directement sur les verres, permettant à l'utilisateur de visualiser des données tactiques en temps réel. Les lunettes fonctionnent en binôme avec un smartphone Mastermind, gérant le traitement des données en fonction des différents modes de fonctionnement :

- Mode Combat : suivi des cibles, données tactiques (distance, munitions ennemies, etc.), aide à la visée, trajectoire de contournement, etc.
- Mode Recherche : analyse de l'environnement (surbrillance des éléments potentiellement intéressants, recherche faciale), traduction temps-réel, recherche automatique, etc.
- Mode Reco : détecteur de mouvement, amplificateur de lumière, etc.
- Mode Zoom : grossissement jusqu'à x5.

D'extérieur, les lunettes holographiques ressemblent à n'importe quelle paire de lunettes classique. De plus, les verres sont polarisables à volonté.

Effet(s) :

- Mode Combat : +2 en Armes à Feu, +4 en Armes de Jets, -2 Corps à Corps / Mêlée (Esquive)
- Mode Recherche : +2 en Fouille, -4 en Vigilance
- Mode Reco : +2 en Vigilance
- Mode Zoom : -2 en Vigilance

Accréditation : Bêta

Coût : 8 xp

Micro-traceur

Traceur GPS de la taille d'un demi grain de riz capable de s'accrocher à n'importe quelle surface. Le signal qu'il émet est quasi indétectable par les appareils autre que les satellites de l'Agence. La position du traceur est visible depuis un Mastermind.

Le pistolet Frelon est capable d'accueillir un micro-traceur comme projectile et de le propulser jusqu'à 30m. Les micro-traceurs ont une autonomie quasi-illimitée.

Accréditation : Alpha

Coût : 4 xp (les 10)

Montre Salamander

Ressemblant à une simple montre mécanique (ou digitale), la montre Salamander est équipé d'un puissant laser courte portée (20 cm) capable de couper l'acier ou le verre. La Salamander est équipée d'une batterie fournissant assez d'énergie pour 5 minutes d'utilisation continue.

Du fait de sa portée extrêmement limitée, la Salamander est inutilisable au corps à corps. Il est toutefois possible de vider toute la batterie pour tirer un laser infligeant 2d6 + 4 points de dégâts.

Accréditation : Delta

Coût : 8 xp

Nouvelle identité

Sur le terrain, les agents ont souvent besoin d'identités de rechange lors de leurs missions. La Blank Agency propose un service de création d'identités factices basiques, utiles pour une mission ponctuelle ou avancées.

Une identité basique comprend les papiers de base et les enregistrements auprès des principaux organismes nationaux. Une recherche approfondie montrera que la personne ne vit pas (pas de compte en banque, pas de réseaux sociaux, etc.).

Il est possible de customiser sa nouvelle identité en ajoutant des services supplémentaires :

- Mouvements bancaires : simule divers mouvements d'argent sur un compte en banque (salaire, loyer, etc.) (1 xp).
- Réseaux sociaux : gestion de plusieurs réseaux sociaux avec photomontage (2 xp).
- Police : membre des forces de police d'un pays (2 xp). Augmente la valeur de grade dans la police de 1 par point d'expérience dépensé (Officier, Inspecteur, Sergent, Lieutenant).
- Armée : membre des forces armées d'un pays (3 xp). Augmente la valeur de grade dans l'armée de 1 par point d'expérience dépensé (Soldat, Caporal, Sergent, Major, Lieutenant, Capitaine, Colonel).
- Interpol : agent de terrain d'Interpol (4 xp).

Accréditation : Alpha

Coût : 2 xp

Outil de d'infiltration et de piratage logiciel (MIHST)

Abréviation de "Multifunctional Infiltration and Hacking Software Tool" le MIHST se présente sous la forme d'un tube d'aluminium de 4cm de diamètre pour 10cm de long. Au vu des surpuissantes capacités de l'outil, il n'est fourni qu'aux meilleurs agents.

Présenté devant une serrure, un nano-gel intelligent va s'insérer dans la gorge et rapidement créer une copie de la clé avant de momentanément durcir afin de pouvoir actionner le verrou.

Présenté devant n'importe quelle machine électronique, le nano-gel va s'étirer pour fournir une interface filaire au MISHT qui opérera un cracking des codes à l'aide du micro-processeur intégré.

Une fois cracké, le MIHST offre une interface de contrôle à distance de la cible sur le M²3 de l'agent. Celui-ci peut alors parcourir les fichiers d'un ordinateur, contrôler les caméras de sécurité d'un immeuble, etc.

Accréditation : Gamma

Coût : 10 xp

Pistolet grappin

Pistolet grappin d'une longueur de 20 mètres. Le pistolet comprend un système permettant de tracter mécaniquement le porteur ou jusqu'à 200 kg de charge.

Le pistolet grappin peut également être utilisé comme tyrolienne.

Modificateur : +2

Accréditation : Alpha

Coût : 4 xp

Respirateur Nemo

Tube d'une dizaine de centimètre fournissant de l'air pour une durée d'1h. Très discret, il peut prendre l'apparence d'un tube de rouge à lèvres ou d'une cigarette électronique.

Accréditation : Alpha

Coût : 2 xp

Smartphone Mastermind-3 (M²3)

Plus proche du super ordinateur que du smartphone, le Mastermind est un véritable couteau Suisse électronique pour les agents de terrain. Doté d'une multitude de fonctions telles que l'analyseur moléculaire, outils de hacking, cryptage et décryptage, projecteur holographique, le M²3 est également un smartphone capable d'appeler, de naviguer sur internet, de prendre des photos, etc.

Conçu à l'aide des technologies ayant un siècle d'avance, son autonomie est de plusieurs semaines et sa capacité de stockage équivaut à une baie de serveur entière.

En guise de sécurité, toute tentative d'intrusion extérieure dans le système de fichiers du téléphone déclenche un explosif léger détruisant les composants.

Accréditation : Alpha

Spray nano-cicatrisant (Medigel)

Bombe de gel cicatrisant contenant 10 utilisations. Appliqué sur une blessure ouverte, le Medigel stop l'hémorragie instantanément et ressoude les tissus externes endommagés. Les blessures plus graves telles que les fractures ou les hémorragies internes ne sont pas soignables par le gel. Néanmoins, l'effet coagulant facilite le transport d'une personne mal en point.

Effet(s) : Stoppe l'hémorragie et rend la moitié des points de vie perdus lors de la dernière blessure (arrondie au supérieur) jusqu'à un maximum de 10 points de vie.

Accréditation : Alpha

Coût : 6 xp

White Card

Carte magnétique uniformément blanche. Une sécurité à reconnaissance digitale la fait s'autodétruire après 24h sans contact avec son propriétaire.

Effet(s) : Octroie l'atout Contact de niveau 5 avec les forces de l'ordre dans la moitié des pays du globe (à la discrétion du MJ).

La carte met également à disposition des fonds de missions dépendant du niveau d'accréditation de l'agent :

- Alpha : 5 000 €
- Bêta : 25 000 €
- Gamma : 100 000 €
- Delta : 1 000 000 €
- Epsilon : Illimité

Accréditation : Alpha

Coût : -

Armement

Arme Disruptive

Arme de corps à corps dont la lame ou la partie contondante est entourée d'un champ disruptif moléculaire. Le champ disruptif est produit par de très rapides vibrations. Ces armes ont la capacité d'ignorer totalement les armures et d'infliger de terribles blessures.

Le dispositif générant le champ disruptif étant hélas assez lourd, ces armes sont plus difficiles à manier que la normale.

Dégâts : +2

Spécial : Perce-armure

Modificateur : -2

Poids : +1 kg

Accréditation : Delta

Coût : 12 xp

Canon Basilik (BPP-1)

Le *Basilik Plasma Prototype mark 1* est un canon expérimental envoyant des jets de gaz ionisé capables de liquéfier quasiment n'importe quelle cible. L'arme est d'une puissance phénoménale et ignore tout type d'armure, elle est malheureusement extrêmement lourde.

Avant chaque tir, le canon à besoin de charger l'énergie nécessaire pendant un tour. L'arme emporte un mini-réacteur à fusion lui donnant une capacité de tir illimitée. Étant encore au stade expérimental et du fait de l'instabilité du Plasma, le Basilik à une chance d'entrer en surchauffe et de devenir inutilisable.

Dégâts : 6d8 + 8

Chargeur :

Portée : 20m

Spécial : Ignore les armures, Surchauffe (6)

Modificateur : -2

Mode : Semi-Automatique

Poids : 30.1 kg

Accréditation : Delta

Coût : 20 xp

Gantelets Concussifs (Shock Gloves)

Prenant l'apparence d'une paire de cestes cybernétiques, les *Shock Gloves* permettent d'effectuer de puissantes impulsions cinétiques capables de repousser des adversaires, de renvoyer les objets lancés et même ; avec beaucoup d'entraînement ; de dévier les balles.

Les dommages infligés par une telle arme dépendent fortement du contexte. Utilisée dans un espace ouvert, cela repoussera violemment une personne mais ne lui infligera que des blessures mineures dues à la chute. A l'inverse, dans un endroit confiné, chaque élément devient une source potentielle de dégât (à la discrétion du MJ). Sauf cas particulier, les dommages infligés par les Gantelets concussifs ignorent l'armure.

Tenter de dévier des balles demande un jet d'Adresse + Mêlée en opposition avec le jet de tir de l'adversaire (si les tirs ne sont pas déviés, la MR de l'attaquant est tout de même baissée). Les *Shock Gloves* ne permettent de dévier que les petits calibres en dessous du 5,56 NATO / .44 Magnum.

Le générateur d'ondes cinétiques se trouvant dans la paume de la main, toute action visant à utiliser autre chose que les Gantelets concussifs subit un malus de -4.

Dégâts min : 1d6

Portée : 5m

Spécial : Silencieux

Modificateur : +1

Poids : 4 kg

Accréditation : Gamma

Coût : 10 xp

Gumtex

Prenant la forme de chewing-gum en tablette, le Gumtex est en réalité un puissant explosif. Sorti de son emballage de protection, le Gumtex doit être malaxé pour que les divers réactifs se mélangent. Une fois mélangé, le Gumtex met 30 secondes (3 tours) à exploser.

Il est possible de mélanger plusieurs tablettes de Gumtex pour créer une explosion plus puissante, chaque Gumtex supplémentaire ajoutant 1d8 + 2 points de dégâts et augmente l'aire d'effet de 5m.

Afin d'éviter les accidents, la salive empêche la réaction chimique de se produire !

Dégâts : 2d8 + 4

Aire d'effet : 10m

Spécial : Perforant

Munitions : 10

Accréditation : Bêta

Coût : 6 xp

Fusil Dragoon (DLR-4)

Le *Dragon Laser Rifle mark 4* est un fusil laser longue portée de très grande puissance. Bien que très efficace, le Dragoon souffre d'un encombrement et d'un poids excessif. Les chargeurs sont en réalité des cellules à supra-condensateur de très haute capacité.

Les dégâts du fusil Dragoon sont considérés comme "magiques".

Dégâts : 3d8 + 6

Chargeur

:

8

Portée : 200m

Spécial : Silencieux, Pénétrant

Modificateur : 0

Mode : Semi-Automatique

Poids : 8.2 kg

Accréditation : Delta

Coût : 14 xp

Fusil Mjölnir (MRP-1)

Encore en phase de test, le *Mjölnir Rifle Prototype mark 1* est une arme conçue pour envoyer la foudre sur les ennemis et abattre ainsi les adversaires les plus résistants.

L'arme fonctionne en 2 phases successives. La première consiste à envoyer une tige métallique supra-ionisée de quelques centimètres dans le corps de la cible. Le harpon, nommée ILR pour *Ionized Lightning Rod* agit comme un paratonnerre qui attirera la foudre sur la victime.

Une fois la cible "marquée", le fusil génère une décharge électrostatique, nommée ESD pour *Electrostatic Discharge*, qui foncera sur l'ILR, infligeant de lourds dommages à la cible.

L'arme est encore au stade de prototype car il arrive que l'électricité ne soit pas conduite vers l'ILR mais sur d'autres objets métalliques environnants.

Dégâts : 4d8 + 6

Chargeur : 4 (ILR), 8 (ESD)

Portée : 20m (ILR), 200m (ESD)

Spécial : Ignore l'armure

Modificateur : -2 (ILR) / +2 (ESD)

Mode : Manuel

Poids : 13.8 kg

Accréditation : Delta

Coût : 16 xp

Fusil Shadow (LRNR)

Réservé aux opérations discrètes, le *Long Range Noiseless Rifle* est un fusil de précision capable de tirer sans le moindre bruit ni projection de flamme. Le fusil est équipé d'un silencieux intégré ultra efficace et tire des munitions subsoniques spécialement adaptées au fusil Shadow.

Construit à partir de matériaux composites, le LRNR ne comprend aucun élément métallique et est donc totalement indétectables aux détecteurs de métaux.

Calibre : .388 Sirocco (3d10 + 8)

Chargeur : 5

Portée : 1 500m

Spécial : Puissant d10, Perce armure, Polymère

Modificateur : +1

Mode : Manuel

Poids : 5.7 kg

Accréditation : Gamma

Coût : 12 xp

Fusil Stardust (DDR-9)

Outil de contrôle de foule, le *Dart Disperser Rifle mark 9* est un lanceur tirant des grenades remplies de 50 fléchettes. A l'explosion, les fléchettes sont dispersées dans un rayon de 15 mètres autour du point d'impact. De conception proche des fléchettes du pistolet Frelon, elles peuvent être chargées des mêmes substances.

En fonction de la configuration du tir, le fusil Stardust touche 1d20 ou 1d10 cibles (à la discrétion du MJ).

Chargeur : 4

Portée : 400m

Spécial : Tranchant

Modificateur : 0

Mode : Semi-Automatique

Poids : 5.2 kg

Accréditation : Delta

Coût : 14 xp

Grenade Soundblast

Grenade envoyant des infrasons provocants malaises et vomissements.

Effets : Jet de Vigueur / 8 ou la victime est incapable d'agir pendant Marge d'Échec tour (max 4), elle subit ensuite un malus de -5 à tous les jets (vomissement, désorientation, maux de tête pendant 2d4 tours. Si la cible réussit son jet, elle subit tout de même un malus de -2 à tous les jets pour 1d4 tours.

Spécial : Ignore les armures

Accréditation : Gamma

Coût : 2 xp

Grenade Typhoon

Grenade envoyant une multitude de micro-billes explosives tout autour de la zone, augmentant grandement la portée et la létalité de l'explosion.

Dégâts : 1d10 x d6 + 2

Portée : 20m

Accréditation : Delta

Coût : 6 xp

Lance-missiles Hydra (SRRL-3)

Le *Small Range Rocket Launcher mark 3* aussi appelé lance-missiles Hydra est une arme capable d'envoyer des salves de mini-missiles capable de détruire les cibles les plus blindées.

Le lance-missile Hydra supporte plusieurs modes de tirs et de visés. Le mode de visé LGM (*Laser-Guided Mode*) à l'avantage d'être instantané, il empêche néanmoins d'utiliser la frappe Hydra (6 missiles). En effet ce mode implique que le tireur verrouille la cible lui-même à l'aide d'un laser de ciblage. A l'inverse, le mode de visé SAHM (*Semi-Active Homing Mode*) demande 1 tour de ciblage, durant lequel des données télémétriques sont prises, mais augmente grandement les chances de toucher la cible.

Dégâts : 2d10 + 5 / missile

Chargeur : 24

Portée : 4 000 m

Spécial : Pénétrant

Modificateur :

- *Laser-Guided Mode* : 0 / -2
- *Semi-Active Homing Mode* : +2

Mode :

- *Single Launch* : 1 seul missile
- *Triple Launch* : 3 missiles
- *Hydra Strike* : 6 missiles

Poids : 11.5 kg

Accréditation : Delta

Coût : 18 xp

Monolame

Arme blanche dont l'épaisseur lame n'est que de quelques molécules. L'arme réduit le malus de maniabilité de 1 et double les dégâts liés à la marge de réussite.

Dégâts : Aggravé, Tranchant

Spécial : Fragile (8)

Modificateur : +1

Accréditation : Bêta

Coût : 8 xp

Pistolet Frelon (MDG-7)

Arme équipant un grand nombre d'agents de terrains, le *Micro Dart Gun mark 7*, surnommé Frelon, ressemble fortement à un pistolet polymère classique mais au lieu de tirer des munitions classiques, le pistolet Frelon propulse des micro fléchettes pouvant contenir diverses substances allant du somnifère léger à la neurotoxine mortelle.

Chaque arme embarque un chargeur de 20 fléchettes et deux flacons contenant l'équivalent de 10 utilisations. Les flacons peuvent contenir des substances différentes, la sélection se faisant au sélecteur de tir.

Calibres : Micro Dart Fluid type 1

Chargeur : 20

Portée : 30m

Spécial : Tranchant

Modificateur : +4

Mode : Semi-Automatique

Accréditation : Bêta

Poids : 680 g

Coût : 8 xp

Différents types de fléchette

Nom	Jet de résistance	Effet max	Effet min
-----	-------------------	-----------	-----------

LS - Light Soporific (Vert)	Vig / 6	Endormissement sous 1d6 tours	-2 à tous les jets
HS - Heavy Soporific (Bleu)	Vig / 8	Endormissement sous 1d2 tours	-4 à tous les jets
Para - Paralyzing (Rouge)	Vig / 10	Paralysie sous 1d4 tours	-4 à tous les jets
Em - Emetic (Jaune)	Vig / 6	Vomissement instantané	-2 à tous les jets
Ne - Neurotoxin (Noire)	Vig / 12	2d8 + 6 par tour	1d6 + 2 par tour

Pistolet Phénix (PLP)

Le *Phenix Laser Pistol* est un pistolet tirant un rayon laser à courte portée. Le Phénix utilise des cellules à supra-condensateur d'une puissance ahurissante comme chargeurs. Le tir du Phénix est quasiment silencieux et ne subit aucun recul, rendant l'arme à la fois précise et discrète.

Les dégâts du pistolet Phénix sont considérés comme "magiques".

Dégâts : 2d8 + 4

Chargeur : 6

Portée : 40m

Spécial : Silencieux, Perforant

Modificateur : +2

Mode : Semi-Automatique

Poids : 2.9 kg

Accréditation : Gamma

Coût : 10 xp

Segmo-Lame

Arme blanche dont la lame est composée de plusieurs segments se dépliant à l'utilisation. Permet d'emporter avec soi une arme longue ayant la taille d'un petit couteau.

Dégâts : Aucun changement

Spécial : Fragile (10), Tranchant

Modificateur : 0

Accréditation : Alpha

Coût : 4 xp

Protections

Égide Thêta

Système de protection contre la domination mentale et autres modifications comportementales d'origine magique. L'égide Thêta se présente sous la forme d'un dispositif à la base du cou remontant jusqu'au milieu du crâne jusqu'aux tempes où se places deux électrodes. Pour fonctionner, il requiert l'installation d'une interface neuronale direct par chirurgie.

L'appareil analyse les ondes du cerveau, plus spécifiquement l'apparition des ondes Thêta qui sont apparentées à l'hypnose et au contrôle mental.

De manière plus générale, une IA interne au dispositif analyse de manière continu le comportement du porteur, enregistrant ses réactions pour mieux déceler les variations. Un système Égide est donc extrêmement personnel et une fois configuré, il ne peut être utiliser sur quelqu'un d'autre.

Lorsque le système détecte une anomalie, il envoie une faible décharge électrique par les électrodes pour extraire l'utilisateur du pouvoir qu'il subit.

En termes de jeu, cela octroie un bonus +2 aux jets de Volonté pour résister aux pouvoirs. En cas d'échec, le porteur de l'égide Thêta fera un jet de Volonté à chaque tour jusqu'à ce qu'il brise le pouvoir ou qu'il cesse de lui-même.

Accréditation : Gamma

Coût : 20 xp

Gilet Léviathan

Gilet pare-balle en nanofibre extra-légère, le Léviathan offre une bonne protection sans entraver les mouvements des agents.

Armure : 10 (Légère)

Poids : 1,5 kg

Malus : 0

Accréditation : Alpha

Coût : 4 xp

Armures

Exosquelette Ronin

Armure de classe intermédiaire, l'exosquelette Ronin est prévu pour les opérations commandos à haut risque. Elle est le compromis entre mobilité et puissance, offrant une excellente protection tout en proposant un armement complet.

Armure : 20 (Lourde)

Points de structure : 50

Bonus : Puissance +5, Sens +2

Autonomie : 12h

Armement

2x Lame rétractable (bras gauche et droit)

Dégâts : Puis + 6

Spécial : Tranchant

Modificateur : +1

Pistolet Phénix (bras droit)

Voir description

Chargeur : 30

Fusil à pompe (bras gauche)

Calibre : .12 Magnum (4d6 + 4)

Chargeur : 15

Portée : 40m

Spécial : Cône (5), Puissant 3

Modificateur : +2

Mode : Semi-Automatique

Équipement

Communication : GPS, Liaison laser, Radio.

Éclairages externes (tête) : Puissantes lampes torche d'une portée de 30m.

Imagerie : Amplificateur de lumière, Infrarouge, Thermique, Radar (4 km).

Poids : 120 kg

Accréditation : Gamma

Coût : 30 xp

Exosquelette Shinobi

Plus proche d'une combinaison que d'un véritable exosquelette, l'armure Shinobi a été imaginée pour les missions d'infiltrations. Elle utilise un dispositif de camouflage optique de type caméléon rendant le porteur quasi invisible. L'exosquelette utilise des matériaux absorbants les ondes, le rendant invisible aux radars. Ne produisant aucune chaleur, l'utilisateur est également indétectable aux infrarouges.

Lorsque le dispositif de camouflage est activé, le seul moyen de communication actif est de type laser.

Armure : 15 (Légère)

Points de structure : 20

Bonus : Puissance +2, Adresse +2, Sens +4

Autonomie : 24h

Armement

Lance fléchettes (bras droit)

Voir description du MDG-7

Chargeur : 30 (emplacement pour 3 liquides).

Ninjato Monolame (dos [externe])

Dégâts : Puis. + 8

Spécial : Aggravé, Tranchant

Modificateur : +2

Équipement

Communication : GPS, Liaison laser, Radio.

Grenade fumigène (4) : Aire d'effet de 10m.

Imagerie : Amplificateur de lumière, Infrarouge, Thermique, Radar (8 km), Lidar (2 km).

Pistolet grappin (bras gauche) : Grappin d'une portée de 20m. Un moteur intégré tracte mécaniquement le porteur de l'armure.

Système Caméléon : Rend l'utilisateur quasi-invisible, cela offre un bonus de discrétion de +5 en journée et de +10 la nuit. Les radar et visées à guidage laser subissent un malus de 8 pour aligner le porteur de l'exosquelette.

Poids : 40 kg

Accréditation : Delta

Coût : 40 xp

Exosquelette Shogun

Armure lourde exclusivement prévue pour le combat, l'exosquelette Shogun allie une résistance optimale à une puissance de feu sans équivalent.

Armure : 30 (Lourde)

Points de structure : 80

Bonus : Puissance +8, Adresse -2, Sens +2

Armement

Canon Basilik (bras droit)

Voir description

Modificateur : 0

Lance-roquette Hydra (dos)

Voir description

Seul le mode de visé SAHM est disponible.

Chargeur : 48

Fusil Dragoon (bras gauche)

Voir description

Modificateur : +2

Chargeur : -

Équipement

Défenses : Revêtement anti-radar/laser (-5)

Communication : GPS, Liaison laser, Radio.

Éclairages externes (tête) : Puissantes lampes torche d'une portée de 30m.

Imagerie : Amplificateur de lumière, Infrarouge, Radar, Thermique.

Poids : 480 kg

Accréditation : Delta

Coût : 50 xp

Exosquelette Tengu

Encore au stade de prototype, l'armure Tengu est équipée de jet-packs et d'ailes rétractables lui donnant la capacité de littéralement voler.

Armure : 20 (Lourde)

Points de structure : 30

Bonus : Puissance +2, Adresse +2, Sens + 2

Armement

Griffes disruptives (3 lames de 20cm) (bras gauche et droit)

Dégâts : Puis. + 10

Spécial : Perce-armure

Modificateur : +2

2x Pistolet Phénix (jambes [externe])

Voir description

Rechargement automatique des cellules (1 tour / pistolet)

Équipement

Communication : GPS, Liaison laser, Radio.

Imagerie : Amplificateur de lumière, Infrarouge, Radar, Thermique.

Système Icare : Réacteur dorsal accompagné d'une paire d'ailes rétractables d'une envergure maximale de 2 mètres. Le déploiement des ailes prend 1 tour, le repliement est considéré comme instantané.

Vitesse max : 250 km/h (malus au jet de pilotage progressif tous les 50 km/h)

Autonomie : 100 km

Poids : 200 kg

Accréditation : Delta+

Coût : 60 xp

Drones

Blackbird

Conçu pour les opérations de reconnaissance discrètes, le drone Blackbird ressemble comme son nom l'indique : à un simple oiseau noir conçu pour passer inaperçu. Il est équipé de plusieurs micros hautes qualités et d'une caméra 360° disposant d'un puissant zoom optique et capable de fournir un affichage thermique.

La distance maximale de contrôle est de 500m en mode *stealth* (liaison radio indétectable) et de 10Km en mode normal. En vol, le drone Blackbird simule les mouvements d'ailes d'un oiseau mais un observateur attentionné pourra se rendre compte de la supercherie. Les réserves d'énergie du drone lui permettent de rester opérationnel 24h, mais chaque déplacement consomme 1h de batterie (par tranche de 10 min).

Armure : 0

Points de structure : 5

Maniabilité : +2

Poids : 250g

Taille : 15cm

Accréditation : Alpha

Coût : 8 xp

Dragonfly

Drone volant de neutralisation furtive, le Dragonfly est conçu pour émettre le moins bruit de possible et être indétectable aux radars. Embarquant en grande majorité des matériaux composites légers et transparents, le Dragonfly est quasi impossible à repérer à l'œil nu. Ses 4 hélices complètement silencieuses (elles aussi transparentes) garantissent un contrôle parfait de l'appareil.

Équipé de caméra 360° et de capteurs audio, le Dragonfly est limité en équipement de reconnaissance. Il embarque par contre un lanceur *Micro Dart Fluid type 1* pouvant charger jusqu'à 4 substances différentes.

Conçu pour des opérations de courte durée, le Dragonfly à une autonomie de 2h, sa distance maximale de contrôle est de 10 km.

Armure : 0

Points de structure : 10

Maniabilité : +4

Poids : 800g

Taille : 60cm

Armement

Lanceur MDF-1

Voir Pistolet Frelon

Munition : 40
Accréditation : Bêta
Coût : 12 xp

Raptor

Drone d'assaut, le Raptor est équipé de plusieurs armes antipersonnel pouvant également être utilisées contre des cibles à faible blindage. Ayant l'apparence d'une aile volante entièrement noire, le Raptor possède une architecture à la géométrie complexe censée limiter sa détection (les radars et visées à guidage laser subissent un malus de 4).

Le drone dispose de deux micro-réacteurs capable d'atteindre une vitesse de 80 km/h (malus de -1 au pilotage et au tir tous les 20 km/h) mais également de faire du surplace. Imaginé pour des opérations de courte durée, le drone possède une autonomie de 1h, par ailleurs sa distance maximale de contrôle est de 10 km.

Armure : 10 (Lourde)
Points de structure : 40
Maniabilité : 0
Poids : 7.8Kg
Taille : 112cm

Armement

Mitrailleuse 5,56 / 7,62 AP

Dégâts : 5,56 NATO (2d10 + 4) / 7,62 NATO (3d10 + 6)

Munition : 180 / 80

Portée : 500m

Spécial : Perforant, Puissant 2 / Perce-Armure, Puissant 3

Mode : Semi-Automatique, Automatique

Mini-missiles Hydra

Voir Lance-missile Hydra (uniquement guidage SAHM)

Munition : 12

Accréditation : Gamma

Coût : 18 xp

Sidekick

Fleuron de la technologie de l'Agence, le Sidekick est un drone de soutien possédant une intelligence artificielle évoluée censée soutenir les agents dans les situations à risque. En effet, le drone vole en permanence au-dessus ou aux côtés de l'agent, il est équipé de nombreux systèmes de détection et de reconnaissances, analysant en temps réel l'environnement afin de détecter les dangers et d'agir en conséquence.

Capable d'opérer en mode létal (.45 ACP) et non-létal (*Micro Dart Fluid*), le Sidekick dispose aussi d'options d'engagement que l'agent contrôle à partir de son Mastermind.

Liste des modes d'engagement :

- Assaut : reste avec l'agent, engagement automatique des cibles armées.
- Garde : Reste statique et engage les cibles armées.
- Nettoyage : pars en éclaireur, engagement automatique des cibles armées.
- Poursuite : poursuite d'une cible jusqu'à son exécution.
- Protection : reste avec l'agent, engagement des cibles menaçantes uniquement.
- Recherche : pars en éclaireur, engagement uniquement si la cible est trouvée.

Bien que capable de transmettre en temps réel le flux vidéo et audio capturé, le Sidekick est conçu pour fonctionner de façon totalement autonome, envoyant des rapports d'états à intervalles réguliers afin de limiter sa détection. Équipé d'un réacteur à fusion dernière génération, son autonomie est virtuellement illimitée.

Armure : 10 (Lourde)

Points de structure : 40
Maniabilité d12 + 10, Capteur d12 + 10
Poids : 6.1Kg
Taille : 70cm

Armement

Pistolet-mitrailleur .45
Tir : d12 + 8
Dégâts : .45 ACP (1d6 + 6)
Munition : 100
Portée : 100m
Spécial : Puissant 1
Mode : Semi-Automatique, Automatique

Lanceur MDF-1
Tir : d12 + 12
Voir Pistolet Frelon
Munition : 20 (HS)

Accréditation : Gamma
Coût : 50 xp

Spider (+ lanceur)

Ayant l'apparence d'une araignée mécanique, la caméra Spider est utilisée par les agents souhaitant espionner sans être vu. La caméra spider dispose d'une vision à 360° et de capteurs sonores extrêmement performants. Des micro servomoteurs permettent au mini-drone de se déplacer sur toutes les surfaces à la manière d'une araignée, les "pattes" étant pourvus de poils en titane imitant la physiologie de l'animal.

La distance maximale de contrôle et de transmission est de 500m. Chaque caméra Spider embarque une micro batterie lui donnant une autonomie maximale de 8h, avec la capacité de se mettre en veille pour économiser de l'énergie.

Armure : 0
Points de structure : 1
Maniabilité : +2
Poids : 20g
Taille : 6cm
Accréditation : Alpha
Coût : 2 xp (4 xp pour le lanceur)

Modifications de véhicules

Blindage Léger / Moyen / Lourd

Renforce la carrosserie extérieure avec l'ajout de plaques métalliques et de vitres blindées. Les blindages supérieurs renforcent également le châssis.

Armure : 10 / 20 / 30

Points de structure supplémentaires : 0 / 10 / 30

Poids supplémentaire : +5% / +15% / +30%

Accréditation : Alpha / Bêta / Delta

Coût : 5 / 10 / 20 xp

Crèves-pneus

Dispositif projetant plusieurs dizaines de crèves-pneus métalliques à l'arrière du véhicule afin de semer les poursuivants.

Accréditation : Bêta

Coût : 4 xp

Fumigènes arrière

Système dispersant un lourd fumigène à l'arrière du véhicule, aveuglant tous les véhicules poursuivants. A l'arrêt, le véhicule est enveloppé dans une nappe de fumé noire le rendant quasi-invisible de nuit.

Accréditation : Bêta

Coût : 6 xp

Plaques adaptatives

Remplacement des plaques d'immatriculations classiques par un écran nano-led capable d'afficher n'importe quel type de plaque d'immatriculation. L'écran est composé de micro particules adaptatives capables de donner du relief à la plaque.

Accréditation : Alpha

Coût : 2 xp

Roquettes BlowForce

Dispositif placé à l'avant du véhicule envoyant des roquettes générant pendant quelques secondes des vibrations très efficaces contre le béton et explosant une fois la structure fragilisée. Les roquettes sont avant tout conçues pour libérer le chemin au véhicule en détruisant bâtiments et obstacles mais peuvent tout même occasionner de sévères dommages à d'autres cibles.

Dégâts : 4d10 (les dégâts sont doublés contre les constructions).

Accréditation : Delta

Coût : 10 xp

Siège éjectable

Siège éjectable à commande manuelle propulsant le conducteur ou les passagers dans les airs avant de retomber à l'aide d'un parachute.

Accréditation : Bêta

Coût : 5 (1 siège) / 10 (5 places) xp