

# CITY HALL

*Objets du quotidien*

## Eclairage :

Lampe torche portative :



Ce modèle de lampe est puissante pour spéléo et ouvriers sur des chantiers. Son faisceau peut atteindre 15 m.

Lampe de bureau :



Robuste, diffusant une lumière dorée est parfaite pour une ambiance de travail reposante.

## Appareils audio-visuels :

Le musicophone :



Ce petit appareil se glissant dans une poche permet d'écouter de la musique sans importuner son voisin grâce au casque audio qui accompagne le petit boîtier. Celui-ci est équipé de commandes de sélection des différentes actions possibles : lecture, effacement, triage des musiques, dictaphone...

Héliographes :



Cet appareil permet de capturer des images de la réalité en les fixant sur des films héliosensibles à base de sels d'argent. Certains modèles s'accompagnent de filtres et/ou de flashes pour faire des images en basses lumières quand la pellicule est peu sensible.

Technoscripteurs :



Ces appareils, produits de la science informatique, ont permis au cours de la dernière centaine d'année, de remettre au placard le papier, l'encre et les stylos. Ce qui représente un progrès considérable, l'écrit et le savoir ayant ainsi été préservés. Ce sont ces machines qui, désormais, permettent aux écrivains d'exister et de travailler même s'ils sont sous une étroite surveillance. Certains de ces appareils sont portatifs : on peut les loger dans une petite valise.

Ardoises :



Permet de faire la même chose qu'avec un technoscripteur, mais, ici on peut écrire directement sur la dalle grâce à son écran tactile, à l'aide d'un stylet. Cela fait office d'un bloc-note et d'agenda essentiellement.

Téléphones :



Mural à touche

cadran tactile

Ces appareils de communication à distance transmettent la voix sur de grandes distances (intercontinentales). Ces modèles sont sur réseau filaire et sont donc des appareils domestiques fixes.

Mesure du temps :

Montres :



Trois de ces modèles se portent au poignet la dernière plus chic est une montre à gousset, parfaite pour accompagner un complet-veston.

Electro-clepsydre :



Il s'agit d'une pendule murale ultra précise qui ne se dérègle pas. Elle est parfaitement synchronisée avec les mouvements de la terre.

Protections personnelles :

Lunettes de pilote :



Lunettes de protection conçues pour les pilotes et conducteurs de véhicules motorisés qu'ils soient volants ou roulants. Les verres légèrement fumés permettent d'éviter les éblouissements.

Masque steam-filtre :



Permet de filtrer les gaz en suspension dans l'atmosphère, indispensables dans les rues parisiennes.

Les armures :

de classe L :



Ce plastron de cuir renforcé de plaques métalliques est la protection la plus commune parmi les équipes d'agents du MI4. c'est celle qui gêne le moins les mouvements. Protection = +1

Armures militaires :

classe M



[soldat britannique](#)    [soldat Prussien](#)

Ce type d'armure protège l'ensemble du corps et plus efficace que la précédente, mais laisse une liberté de mouvement supérieure aux modèles plus lourds. Protection = +2



[Soldat français](#)    [Section d'assaut de Nostromo](#)

Ces deux armures ci-dessus sont également de classe M, mais celle de Nostromo est équipée d'un lance-flamme car cette unité d'élite est dédiée aux interventions contre les papercuts.

## Classe C :



Empire britannique



France



Espagne



Italie

Ces quatre armures sont totalement intégrales et métalliques de façon à protéger plus efficacement les porteurs. Ces armures sont utilisées par les forces d'intervention anti-terroristes de différents pays. Protection = +3

## Armure blindée :



ItalkCette armure de combat est vraiment ce qui se fait de mieux en matière de protection anti-personnelle et en terme de capacité offensive. Cette armure transforme le soldat en véritable char d'assaut humain. Sa lampe lui permet d'opérer dans les lieux sombres, sur le bras gauche sont montées 4 mitrailleuses. Protection = +4 dégâts = +6

## Les prothèses auto-mails :



Les Auto-mails sont les prothèses en acier blindé mobile initialement conçues pour servir d'armure de combat motorisée. L'auto-mail est, par la suite, devenu un moyen pour les personnes amputées d'avoir un membre plus polyvalent que les prothèses inertes normales. Directement lié au système nerveux, l'auto-mail ne nécessite généralement pas une source d'énergie externe, et peut être déplacé à volonté comme un membre naturel, grâce aux impulsions électriques des nerfs. Ils sont généralement fabriqués avec une ossature en acier avec plusieurs couches blindage pour protéger les différents fils et les connexions complexes à l'intérieur. Cependant, les progrès technologiques ont permis à certains auto-mails d'être constitués de d'autres matériaux tels que la fibre de verre, le chrome, le cuivre-nickel ou les alliages d'aluminium, de façon à être moins lourd et plus résistant que l'acier dans des conditions extrêmes. Le principal inconvénient est pendant la mise en place de la prothèse lors de la connexion entre les nerfs et les fils électriques, car c'est long et très douloureux. Cela nécessite un spécialiste de la bio-ingénierie mécanique (c'est-à-dire à la fois dans la mécanique de pointe et dans la médecine chirurgicale). C'est également aussi très coûteux. Ceux qui reçoivent un auto-mail pour la première fois doivent aussi avoir chaque nerf relié. Le temps de récupération de cette lourde chirurgie, y compris la période de temps nécessaire pour maîtriser pleinement l'usage du nouveau membre est d'environ trois ans et même après cette période passée, la prothèse auto-mail doit être soigneusement entretenue avec lubrification régulière et révisions fréquentes qui impliquent que les pièces devront être débranchés, puis reconnectés au système nerveux afin de rester en bon état de fonctionnement. Comme les porteurs de prothèses normales, les utilisateurs d'auto-mails sont assujettis à divers maux et douleurs découlant des changements brusques de température, mais l'autre inconvénient est l'effet indésirable qui se produit dans les conditions extrêmes telles que la chaleur et le froid. Lorsque les températures sont extrêmement élevées, les métaux (qui conduisent et retiennent la chaleur) sont très inconfortables pour la personne qui doit rester avec un objet métallique bouillant greffé à la peau; et à des températures extrêmement froides, les métaux conducteur du froid cessent de fonctionner et accélère l'usure par des gelures au tissu conjonctif. Bien que les auto-mails sont généralement utilisés comme un outil médical avancé pour faciliter la vie des personnes amputées, celui-ci s'est mué en arme de combat. En utilisant diverses techniques, ces machines, déjà utilisées uniquement pour le mouvement, ont commencé à intégrer des armes, telles que les griffes diamantées rétractiles, lames de glaive escamotables et même des armes à feu, parfois volontairement au détriment du membre normal. Une augmentation du nombre d'amateurs d'auto-mails qui sacrifient volontiers les parties de leur corps afin d'obtenir un auto-mail de combat a été constatée. Il semble également qu'il existe des choses telles qu'un auto-mail de *corps entier* qui prend parfois la moitié ou la totalité du corps.

## Les gadgets du MI4 :

### Micro-Technoscripteur :



identiques aux modèles de bureau, mais ils ont l'avantage de fonctionner sur batteries autonomes et d'être aisément transportables.

### Stick de données :



Ce genre de gadgets permet de stocker des fichiers de manière à pouvoir les transférer d'un technoscripteur à l'autre.

### Mini dictaphone/détecteur de mensonges :



Cet appareil double fonction est très pratique lors d'interrogatoires difficiles, permet à la fois l'enregistrement de la voix et son analyse pour vérifier la véracité des propos tenus. Bonus = +1D7 en interrogatoire

### Montre multifonction :

Heure, chronomètre, altimètre, réveil, compte à rebour et communicateur radio

### Visiophone portable :



Ces appareils petits et légers sont de véritables concentrés de technologie permettant de communiquer à distance en visualisant son correspondant sur l'écran dont est doté le mobile.

### Lunettes multifocales :



Ces optiques ont la même fonction que des jumelles, Elle peuvent atteindre une distance focale de 300 mm. Bonus = +2D7 en perceptions

## Lunettes pluri-visions :



Selon le réglage adopté et les verres posés, on peut voir les infra-rouges, ou alors sensibiliser ces optiques aux rayons X permettant de voir à travers les matériaux peu épais (10cm), ces lunettes facilitent aussi la vision nocturne en intensifiant les rayonnements lumineux. **Annule le malus dû au manque de lumière.** Et ajoute un bonus de **+1D7** en perceptions

## Gantelet éripeur :



Quand ce gant s'active il éjecte des lames rétractiles de 30cm au bout du poing servant d'armes blanches de corps à corps.

## Ailes portatives :



Dissimulées dans un sac à dos rigide qui est en fait un propulseur miniaturisé, ces ailes une fois déployées permettent de voler comm si l'on faisait du delta-plane. Elles mesurent 5 m d'envergure.

## Airbag EPI :

Dissimulé dans un blouson de ski, cet airbag protégera chaque agent des avalanches spectaculaires ! Ou es chocs résultant de chutes de grande hauteur, s'il est actionné à temps. 2 personnes peuvent tenir dans l'airbag.

**En termes de jeu :** En cas de chute, si l'airbag est actionné cela permettra de déduire d'un degré les blessures causés par la chute. Seule exception, si la chute est supérieure à 80 mètres, l'airbag sera inefficace.

## Bague Sonique :

Cette bague dissimule un puissant générateur d'ondes soniques. En tournant cette bague pendant que l'on appuie fermement sur une surface vitrée génère des ondes soniques qui brisent le verre. Cette bague peut également être utilisée pour sonner un adversaire.

**En termes de jeu :** la bague possède la faculté de briser n'importe qu'elle vitre blindée ou non. Si un PJ tente un KO en utilisant la bague, il reçoit un bonus aux dégâts de **+2**.

## Micro-radar :

Bien qu'il ressemble et fonctionne comme un beeper vibrant normal, ce petit appareil a été légèrement amélioré. En tournant le crochet qui relie le beeper à la ceinture de 180°, le beeper devient une grenade à gaz assommant. En tournant le crochet de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, l'écran du beeper se transforme en radar. La portée du radar est de 100 mètres. Il détecte tous les mouvements dans ce rayon. L'autonomie est de 15 minutes.

## Briquet Grenade :

Ce briquet dissimule en fait une grenade offensive. En armant le briquet, on enclenche un compte à rebours de 5 secondes.

**En termes de jeu :** l'explosion du briquet équivaut à une grenade offensive à effet de zone

### Chewing-Gum Explosif

Mettez la partie rouge contre la partie verte, collez le tout à un endroit et sauvez-vous. Ce petit boût de gomme est suffisant pour faire exploser un véhicule.

**En termes de jeu :** cette arme fait des Dégâts de Zone équivalents à une grenade offensive.

### Corde De Rappel "Type"

L'ardillon de cette ceinture est en fait un piton ; si l'on appuyé à un endroit précis, le piton s'élance en emportant avec lui 25 mètres de corde assez solide pour porter un individu de poids normal.

**En termes de jeu :** si la cible que doit atteindre le piton est assez petite, l'utilisateur devra effectuer un Jet de Combat à Distance.

### Face-Maker

Des cartouches de mousse et de latex permettent de reproduire un visage avec une précision parfaite. La durée d'utilisation et la température peuvent altérer le masque. Le Face-Maker se présente comme une mallette remplie d'appareils électroniques dont notamment un appareil photo et un petit magnétophone. Une fois la photo de la victime prise et sa voix enregistrée, les données sont transmises au reste de l'appareil ce qui permet d'obtenir le masque ainsi qu'un petit gadget placé sur la gorge de l'imposteur qui permettra une imitation parfaite.

**En termes de jeu :** le Face-Maker permet de réduire la base de temps nécessaire pour se déguiser. Au lieu des 2 heures normalement nécessaires pour se déguiser en un individu spécifique, la base de temps n'est plus que de 15 minutes. La qualité du déguisement se traduit par un Jet de délit sous Esprit (pour utiliser correctement l'appareil) de celui qui fabrique le masque. Celui qui portera le déguisement fera un jet habituel (délict sous charisme) avec un bonus de 2D7)

### Paquet de Cigarettes Détonateur & Dentifrice Explosif

C'est une combinaison d'objets assez difficiles à porter sur soi. Le paquet de cigarettes possède un détonateur dissimulé à l'intérieur du paquet et la pâte de dentifrice est en fait un explosif pouvant être appliqué sur n'importe quelle surface.

**En termes de jeu :** la pâte de dentifrice est un explosif malléable avec assez de force pour faire exploser une vitre blindée. Le détonateur dans le paquet de cigarettes est un détonateur dès plus classique.

### Porte-clés de Voiture Siffleur

Le porte-clefs siffleur est un gadget pour les agents qui ne se rappelle pas où ils posent leurs clefs. Le service W l'a légèrement modifié. En sifflant une première mélodie, le gadget diffuse un gaz et en sifflant une seconde mélodie, le porte-clefs explose.

**En termes de jeu :** ce porte-clefs possède deux fonctions, la première permet de diffuser un nuage de gaz anesthésiant (Halothane) sur deux mètres permettant de gagner de précieuses secondes lors d'un corps à corps. La seconde option permet de faire exploser le porte-clefs et de faire sauter une grosse serrure au maximum.

### Respirateur de Poche

Le respirateur de poche est dissimulé dans un étui métallique à cigare. En tirant en même temps sur les deux extrémités, on fait apparaître un détendeur permettant ainsi de respirer sous l'eau.

**En termes de jeu :** le respirateur de poche permet de tenir 2 minutes (20 rounds de combat) sous l'eau.

### Smoking W

Cette veste fait office de gilet de classe II, elle contient un traceur permettant de repérer l'agent. De plus, au niveau de la poche intérieure gauche, se trouve un porte carte blindé.

**En termes de jeu :** les propriétés en Kevlar du smoking augmente de 2 la protection

### Oreillette communicateur :



Récepteur audio-com relié au QG qui permet de recevoir les ordres en direct ou d'être guidé dans un quartier.

Traducteur universel :



Petit appareil discret qui se porte à l'oreille et permet de traduire instantanément ce que dit votre interlocuteur, ne permet pas de répondre mais seulement de comprendre ce qu'il dit.