

TOP SECRET

à ne mettre qu'entre les mains de Flore Vesco

Sujet: armes de la S.S.S.S.S.

Après d'intenses recherches, le très très grand *fan* de vous que je suis a trouvé des descriptions d'armes de la S.S.S.S.S.S. fournies par le spectre de Louis Pasteur (l'électro-filet à papillons n'y est pas, ni le pistolet multi-balles). Il m'est hélas impossible de savoir si elles ont bel et bien servi aux courageux agents de la Société. Aussi, je m'en remets à vous pour choisir si les agents de vos aventures s'en serviront :

"Acideur"

Pistolet léger et discret, pouvant être décrit comme un pistolet à eau *steampunk*, quoique son fonctionnement est plus compliqué. Au lieu d'eau ou de balles, il projette à 45 mètres un mélange d' "acide P" et d'eau bénite. L'acide P est efficace à 100% sur les entités organiques et l'ajout de l'eau bénite ne le rend efficace que sur les créatures surnaturelles. Si le projectile n'atteint pas sa cible, il disparaît au bout de 10 minutes. Le pistolet est chargé de la manière suivante : il est chargé par une bouteille de 75 cl contenant le mélange qui se visse sur un point spécifique de l'arme, et en tirant il vide entièrement la bouteille. Après le tir, il faut dévisser la bouteille (vide) et la remplacer par une bouteille (pleine). On peut visser jusqu'à 3 bouteilles d'un coup, permettant de tirer 3 fois, coup sur coup avant de recharger.

Efficacité (si touché) : 8,5/10

Précision : 6/10 le liquide à tendance à se disperser avec la distance

Maniabilité : 10/10 il pèse un peu moins d'1 kilo mais est petit et facile à prendre en cas de course

Discrétion : 7/10 standard, mais évitez de le sortir en plein jour et en pleine foule

Utilisation : 6/10 y a pas vraiment le choix...

"Acidificateur"

Fonctionnant à peu près de la même manière que l' "Acideur", l'arme est longue d' 1m50 pour 15 kilos et se tient par des poignées, une au milieu et une à l'opposé du canon. Il peut tirer jusqu'à 100m. On tire en abaissant la poignée du milieu. L'arme peut accueillir 9 fioles au lieu de 3.

Efficacité (si touché) : 9,5/10

Précision : 9/10 le projectile va deux fois plus vite, le liquide se disperse deux fois moins

Maniabilité : 2/10 l'arme est longue d' 1m50 pour 15 kilos, alors ne soyez pas surpris...

Maniabilité : 0/10 voir plus haut !

Utilisation : 1/10 elle est très puissante et très efficace

"Magiceur"

Cette arme ressemble à un fusil standard, mais elle présente une parabole. Lorsqu'elle tire, elle absorbe la magie de la cible et la stocke sous forme liquide (encore merci à Mr Pasteur pour cette nouvelle amélioration). La cible est dès lors privée de sa magie et devient un homme ordinaire. Une seconde commande projette un somnifère, pour terminer le travail. Portée de la partie "magique" : 300 mètres. Portée de la partie "somni" : 50 mètres. L'arme mesure un mètre et pèse 3 kilos.

Néanmoins, c'est mieux sur un magicien que sur un loup-garou...

Efficacité (si cible magique) : 10/10 (si non-magique) : 5/10

Précision (maj) : 9/10 (non-maj) : 4/10

Maniabilité (maj et non-maj) : 7/10

Utilisation : 2/10

"Bactérieur"

Arbalète lance-seringue à bactéries spéciales aux effets variés, selon la seringue.

Efficacité (selon la seringue) : de 0 à 10/10

Précision: 7/10

Maniabilité : 5/10 l'arme est encombrante

Utilisation : 1/10 quoique scientifique, les agents de la S.S.S.S.S.S. préfèrent les armes moins subtiles...

A vous de voir...

