
TOP SECRET

à ne mettre qu'entre les mains de Flore Vesco

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

Ces informations confidentielles ont été recueillies au cours d'une épique séance de spiritisme. Elles ne doivent pas tomber entre de mauvaises mains, étant donné l'effort nécessaire pour les récupérer (il a fallu 45 heures, 3 caisses de feux grégeois et l'extinction d'au moins une espèce animale. SVP, ne demandez pas de détails.).

Acideur :

La première arme créée par Louis Pasteur à son arrivée à la S.S.S.S.S., elle est vite devenue l'arme de base. Un peu lourde mais discrète, elle projette un acide spécial contenu spécialement dans trois fioles de verre spécial vissé spécialement en trois points de l'arme. Cependant, sa grande popularité est surtout due au fait de son effet dissolvant sur les corps, évitant aux agents de faire le ménage après un combat. Il faut noter qu'elle n'est efficace que sur la matière organique. Pas les gros rochers qui tombent. Seulement la matière organique.

Efficacité : 5/10 (varie selon la taille de la cible)

Précision (sur 100 mètres) : 4/10 (se disperse avec la distance)

Usage : 55%

Discrétion : 8/10

Acidificateur :

Version lourde de l'Acideur, elle est donc plus lourde, plus grande et plus puissante. L'arme ressemble à un canon, mais dispose de deux poignées pour la porter. On peut y fixer neuf fioles d'acide au lieu de trois mais ne peut être utilisée en intérieur. Elle est appréciée par ceux qui combattent au grand air ou ceux qui apprécient sa simplicité (tu tires, tu touches, tu tues).

Efficacité : 8,5/10 (varie selon la taille de la cible)

Précision (sur 100 mètres) : 8/10 (le liquide est projeté plus vite et se disperse moins)

Usage : 25% (son poids et sa taille l'handicapent)

Discrétion : 2/10

Pistrev :

Cette arme, mélange du revolver du 21e siècle et du pistolet du 19e a été créée grâce à H. G. Wells qui a ramené les plans du revolver au cours d'un de ses voyages temporels. L'arme a été modifiée pour pouvoir accueillir des balles spéciales (argent, or, sel) et pour éviter que les générations futures découvrent le voyage temporel. Cette arme, assez populaire, est discrète et assez classe. Elle plaît notamment aux jeunes recrues, qui apprécient son côté tape-à-l'œil, au détriment de la discrétion (l'arme est formée d'un mélange de verre et d'argent et reflète très facilement la lumière).

Efficacité : 9/10

Précision (sur 100 mètres) : 10/10 (très précise mais le recul est très violent)

Usage : 20% (elle est bien mais y a mieux)

Discrétion : 1/10 (en plein jour et dans une caserne seulement)

Foudroyant Filet à Fouines :

Cette arme, très très improbable, est née lorsqu'un agent fut forcé de combattre des fouines avec seulement un filet à papillon, un taser, et une corde (il perdit). A part ça, elle peut servir pour se défendre contre des enfants. Ou des nains. Voilà. C'est tout. Si jamais vous devez enquêter dans une école...

Efficacité : 1/10

Précision : 10/10

Utilisation : 9% (les nains sont plus dangereux qu'on ne le croit. Mais pas beaucoup plus)

Discrétion : 10/10

Lance-ail :

Une arbalète. Qui lance de l'ail. En espérant que vous n'ayez pas confondu vampire et loup-garou. Et encore. L'ail se contente de **repousser** les vampires. Alors un loup-garou... Sauf s'il s'étouffe avec la gousse. Et encore. Faut le pousser à manger la gousse d'ail. Et pas vous.

Efficacité : 0,5/10

Précision : 3/10

Utilisation : 1%

Discrétion : 0/10
