



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Inventions diaboliques et reliques > **Savant fou : nouvelles machines infernales**



## Savant fou : nouvelles machines infernales

mardi 3 mai 2005, par [Dr Z](#)

« C'est après avoir perdu mes fidèles mules Feu et Glace aux rigueurs du climat lors d'un de mes voyages, que j'ai trouvé cette invention. Si vous en avez assez de ces animaux imprévisibles, optez pour les mules mécaniques du Dr Z !

Mes mules mécaniques sont dotées de moteurs à ressorts qui les propulsent à la vitesse de 4 miles par heure (environ 6,5 km/h) toute la journée. Plus besoin de tirer sur la bride de ces animaux récalcitrants : saisissez simplement le manche du levier de direction et mettez-vous en route. La mule vous suit sur-le-champ ! »

Les mules sont construites à partir de containers étanches pouvant contenir une partie de la cargaison, et possèdent d'ingénieux petits œilletons permettant d'attacher en toute sécurité le reste de la cargaison. Chaque mule peut transporter 1000 livres (450 kg) de cargaison. Chaque mule possède également un système spécial à l'arrière, permettant d'y attacher les rennes d'un animal ou le levier de direction d'une autre mule mécanique. Il est ainsi possible d'attacher jusqu'à 10 mules mécaniques les unes derrière les autres, et de les diriger par un seul homme.

N° DRZ105 Mule Mécanique 1 500 \$

Mule Mécanique		
Localisation	Armure	Longévité
Corps	2	20/40
Membres	2	-2
Fiabilités : 18		

Effectue un jet de Fiabilité au début de chaque voyage et à chaque jet d'aptitude. Le contrôle de l'une de ces machines nécessite l'aptitude conduire

: mule mécanique. Si un personnage conduit plusieurs mules attachées les unes derrière les autres, tous les jets de conduire subissent un malus de -1 pour chaque mule supplémentaire. Une mule peut voyager pendant 8 heures avant d'être rechargée, ce qui nécessite 30 minutes.

Les mules ont une allure de 8 et ne peuvent pas courir.

Accidents de mule mécanique

Casse mineure : La mule refuse d'avancer. Pour la faire démarrer, il faut réussir un jet Faisable (5) en bidouiller.

Casse majeure : Les membres de la mule s'effondrent sous son poids. Il est impossible de déplacer la mule avant 1d4 heures de travail et un jet Rude (7) en bidouiller.

Catastrophe : Le ressort principal casse net. Toute personne se trouvant dans les 5 mètres est bombardée par des pièces de la mule et par la cargaison, lui occasionnant 2d6 points de dommage.

La lanterne à roche fantôme du Docteur Z (Pinnacle)

« C'est l'une de mes inventions les plus ordinaires, mais aussi les plus utiles. Cet objet se vend très bien dans le Labyrinthe en ce moment. Pensez un peu à ça : les cavernes obscures sont des endroits où il ne fait pas bon mettre les pieds. Et si vous ne pouvez pas voir où vous allez, vous risquez de vous retrouver dans un sacré pétrin. C'est un outil parfait pour les petits et les grands travaux dans les mines. Une seule lanterne à roche fantôme du Dr Z est capable d'éclairer n'importe quelle caverne comme une nuit de pleine lune. La lanterne est équipée de



volets coulissants vous permettant de régler la luminosité comme vous le désirez. »

Un morceau de roche fantôme d'une once (28 grammes) procure de la lumière pendant 100 heures en continue.

N° DRZ100 Lanterne à roche fantôme 200 \$

N° DRZ101 Brûleur de rechange 15 \$

### Lanterne à roche fantôme

Fiabilité : 19

Effectue un jet de Fiabilité à chaque fois que la lanterne est allumée ou encaisse un coup violent. La lanterne illumine d'une lumière vive une zone de 50 mètres de diamètre, permettant d'ignorer toute pénalité due à l'obscurité.

### Accidents de lanterne à roche fantôme

Casse Mineure : La lanterne s'éteint et ne pourra être rallumée qu'en réussissant un jet Faisable (5) en bidouiller.

Casse majeure : Le brûleur surchauffe et fond. La lanterne est inutilisable tant que cet élément n'est pas remplacé.

Catastrophe : Le brûleur surchauffe et endommage irrémédiablement la lanterne avant que la roche fantôme ne s'éteigne.

avec une force phénoménale. Des flèches ordinaires ne supportent pas une telle puissance : seules les flèches spécialement renforcées du Dr Z peuvent être utilisées. »

N° DRZ203 Arc à levier 600 \$

N° DRZ204 Flèche renforcée 1 \$

### Arc à levier

Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
1	2	1	15	FOR*+1d8
Fiabilité : 18				

\* Le système complexe de cordes et de poulies de l'arc à levier augmente effectivement la Force de l'utilisateur d'un type de dé. L'arc peut utiliser des flèches normales, mais dans ce cas la Fiabilité tombe à 16 et les dommages sont de FOR + 1d6.

### Accidents de l'arc à levier

Casse mineure : La flèche se brise lorsqu'elle est décochée.

Casse majeure : La corde agrippe la main de l'utilisateur, occasionnant des dommages égaux à la Force de l'utilisateur.

Catastrophe : La corde casse net et occasionne 2d8 points de dommage à l'utilisateur dans une localisation aléatoire. Ajoute 4 au résultat du jet de localisation. Remplacer la corde d'un arc à levier nécessite un jet Faisable (5) en bidouiller.

La "baliste à main" alias l'arc à levier du Docteur Z  
(Pinnacle)

Le pistolet à clous du Docteur Z (Pinnacle)

« En tant qu'inventeur, j'ai étudié les armes de nos amis Indiens, et j'ai tenté de les améliorer. J'ai créé cette invention pour mon grand ami John Wolfheart - un homme impossible qui n'a jamais su apprécier à sa juste valeur le génie de mon travail, mais qu'importe...

Mon nouvel arc à levier utilise un système sophistiqué de cordes et de poulies, qui permet d'augmenter la force de son utilisateur - lui permettant ainsi de tirer à des distances incroyables

Charpentiers, laissez vos marteaux au fond de votre établi. Finis les jours où vous aviez les bras fatigués et les pouces en morceaux. L'incroyable Pistolet à Clous du Docteur Z projette les clous sur une simple pression de la gâchette. Vous travaillez deux fois plus vite. A l'intérieur du pistolet, un puissant mécanisme à ressort projette les clous dans le bois et les fines épaisseurs de métal avec une force incroyable. Dans certaines situations, il peut même vous servir d'arme !



N° DRZ152 Pistolet à clous 600 \$

Pistolet à clous				
Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
50	2	1	3	1d10
Fiabilité : 19				

Le pistolet à clous peut être utilisé pour clouer des objets ensemble, ou peut être utilisé comme une arme avec l'aptitude tirer : pistolet.

Accidents du pistolet à clous

Casse mineure : Le pistolet s'enraye. Un jet Faisable (5) en bidouiller permet de le débloquent.

Casse majeure : Le ressort principal se casse. Le pistolet à clous est inutilisable tant que le ressort n'est pas remplacé.

Catastrophe : Le mécanisme vole en éclats. Le pistolet éclate en mille morceaux, projetant 1d6 clous à quiconque se trouverait dans un rayon de 5 mètres. Chaque clou occasionne 1d6 points de dommage.

Le couteau-pistolet "Vipère" du Docteur Z (Pinnacle)

Un homme avisé a dit un jour : "Ne prend jamais un couteau pour un pistolet." Et bien... maintenant vous pouvez !

Le couteau-pistolet ressemble à un couteau de chasse ("Bowie knife") ordinaire, et il peut être utilisé comme un couteau normal. Mais la ressemblance s'arrête là. Un petit compartiment dans le manche contient une cartouche standard de calibre .45. En pressant un petit bouton, vous déclenchez le tir et la cartouche projette la lame du couteau en direction de votre adversaire, complètement pris au dépourvu.

N° DRZ190 Couteau-pistolet 150 \$

Couteau-Pistolet				
Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages

1	1	1	5	3d6
Fiabilité : 19				

Tirer à l'aide du couteau nécessite l'aptitude tirer : couteau.

Accidents du couteau-pistolet

Casse mineure : La cartouche n'explose pas. Essaie encore.

Casse majeure : La lame du couteau tombe par terre avant que la cartouche n'explose.

Catastrophe : La lame du couteau reste coincée quand la cartouche explose. Le manche t'explose dans la main, et tu te prends 3d6 de dommages dans la main.

Le marteau à vapeur du Docteur Z (Pinnacle)

« Procurez-vous cet objet tant qu'il est encore temps ! J'ai reçu de très nombreuses commandes de la part des sociétés de chemin de fer impliquées dans la course au Grand Labyrinthe, et nos stocks sont presque épuisés. Ce marteau à vérin est un puissant appareil à vapeur qui est capable de tailler et de réduire en morceaux de la roche compacte. Il est livré complet avec un large assortiment de têtes. Commandez-le dès maintenant, et je vous enverrai en cadeau mes bottes spéciales renforcées avec des plaques métalliques ! »

N° DZ1300 Marteau à vérin 800 \$

Marteau à vérin		
Longévité	Vitesse	Dommage
0	3	FOR+2d12
Fiabilités : 19		

Le marteau à vérin peut être utilisé comme un marteau-piqueur pour briser ou pour réduire en morceaux de la roche, du ciment, etc. ou - comme c'est généralement le cas avec les personnages - comme une arme de mêlée, lente mais mortelle. A cause de son poids important, un personnage doit



avoir une Force d'au moins 1d10 pour utiliser le marteau à vérin comme une arme.

Accidents du marteau à vérin

Casse mineure : La tête du marteau se casse ou tombe par terre, et doit être remplacée.

Casse majeure : Tu perds le contrôle de la machine. Tu dois réussir un jet Rude (7) en Agilité ou te prendre FOR+2d12 de dommages dans le pied.

Catastrophe : Le martèlement continu entraîne la rupture de la chaudière. Tu te retrouves sous un jet de vapeur et d'eau bouillante qui occasionne 3d10 points de dommage.

Le mini-pistolet "la mort dans la main" du Docteur Z (Pinnacle)

Voici la toute dernière invention du Dr Z : le mini-pistolet surnommé "la mort dans la main". C'est un petit pistolet qui tient complètement dans le creux de la main. En tenant le canon entre deux doigts, la gâchette du pistolet se déclenche automatiquement en donnant un coup de poing à quelqu'un. Pour bénéficier de ce qui se fait de mieux en matière d'autodéfense et de technologie, faites confiance au Dr Z !

N° DRZ1023 Mini-pistolet.. 150 \$

Mini-pistolet				
Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
1	1	1	-	FOR+3d6
Fiabilité : 17				

Le mini-pistolet nécessite une attaque réussie en combat : bagarre pour être utilisé. Lors d'un coup de poing réussi, fais le jet de fiabilité, puis détermine les dommages.

Accidents du mini-pistolet

Casse mineure : Le coup ne part pas. L'attaquant occasionne tout de même des dommages égaux à sa Force.

Casse majeure : Le coup part, mais la gâchette reste coincée en position appuyée. Le pistolet ne peut plus servir tant qu'un jet Rude (7) en bidouiller n'est pas réussi.

Catastrophe : Le pistolet explose, occasionnant 3d6 points de dommage à l'attaquant (dans la main) et à son adversaire (dans la localisation touchée). L'arme est détruite.

Le pistolet lance-flammes de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)

« Dans le but de proposer une alternative au classique lance-flammes, aussi peu pratique que dangereux, distribué par une compagnie aussi incompétence que Smith & Robards, j'ai inventé le pistolet lance-flammes, un engin de bien meilleure qualité que son prédécesseur. Cette merveille concentre la puissance d'un lance-flammes dans un objet de la taille d'un pistolet ! Et ce n'est pas tout : le pistolet lance-flammes consomme de l'hydrogène. Ce carburant peut être obtenu gratuitement à partir de n'importe quelle source d'eau, grâce à un autre merveilleux engin : le séparateur d'eau. Vous ne dépenserez plus des fortunes à acheter de la roche fantôme ! De plus, le pistolet lance-flammes possède toutes les fonctions du lance-flammes de S&R, telles que le bouton "pulse" (ne tirez qu'un coup) et le bouton starter. L'ensemble est solidement renforcé pour éviter toute explosion, et vous pouvez faire le plein de carburant en changeant simplement la bonbonne d'hydrogène. »

Pistolet lance-flammes 6 000 \$

Pistolet lance-flammes				
Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
30	1	1-6	15 (max)	d12
Science	ingénieur & chimie		Main	Full
Temps	5 semaines		SD	18
Fiabilité : 18				



Séparateur d'eau				Science	Physique	Main	Quinte
Temps	40 Heures	SD	11				
Fiabilité : 19							

Le pistolet lance-flammes fonctionne exactement de la même façon qu'un lance-flammes classique, à quelques exceptions près :

- 1) L'utilisateur a besoin de l'aptitude tirer : pistolet lance-flammes.
- 2) Chaque tir cause seulement 1d8 de dommages.
- 3) La portée maximale de l'arme est 15.
- 4) L'ensemble de l'arme a une armure de 2.
- 5) L'arme peut être rechargée en 2 actions en changeant la bonbonne d'hydrogène.

Le séparateur d'eau est un réservoir d'eau équipé d'un condensateur électrostatique que l'on actionne en tournant une manivelle. Il faut 1 litre d'eau et tourner la manivelle pendant 2 minutes pour remplir une bonbonne d'hydrogène.

Accidents :

Pistolet lance-flammes : cf lance-flammes.

Séparateur d'eau : cf collecteur de vapeur (supplément Smith & Robards), sans risque de contracter la fièvre de la roche fantôme.

Les balles à grenaille de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)

Alors que le bon docteur est souvent opposé à la destruction du genre humain, il ne fait pas preuve d'autant de pacifisme envers les créatures du Jugement. Ces munitions ont été créées afin de combattre ces abominations rapidement et sans douleur. Les balles sont constituées de centaines de petits morceaux de métal coupants comme du rasoir, comprimées pour avoir la forme d'une balle de revolver. Lorsqu'on tire une balle avec une arme

classique, les morceaux de métal sont projetés dans les airs, créant une pluie d'éclats de métal qui vient s'abattre sur la malheureuse cible à la vitesse du son !

Balles à grenaille				Science	Ingénieur & chimie	Main	Brelan
Temps	8 Heures / 6 Balles	SD	18				
Fiabilité : 18							

Une arme chargée avec des balles à grenaille voit ses dommages augmenter d'un dé et d'un type de dé. Un pistolet cause 4d8 de dommages au lieu de 3d6, et un fusil cause 5d10 de dommages au lieu de 4d8. Malheureusement, les morceaux de métal ont beaucoup de mal à traverser les armures, ce qui oblige à multiplier par deux la valeur de protection des armures. De plus, les balles étant particulièrement lourdes, le tireur subit une pénalité de -2 à tous ses jets d'attaque.

Effectue un jet de Fiabilité à chaque tir.

Accidents des balles à grenaille

Casse mineure : "Clic !" Le coup n'est pas parti. Essai encore.

Casse majeure : Le coup est parti, mais la balle ne s'est pas désagrégée. Tous les bonus aux dommages sont perdus, mais toutes les pénalités s'appliquent (pénalité de -2 et armure doublée).

Catastrophe : La balle se désagrège dans le canon. Le tir ne cause aucun dommage, mais l'arme est fichue.

Les balles à blanc de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)



Développée par le Dr Flashpan, ces balles sont dédiées à la préservation du genre humain. Elles vous permettent de vous débarrasser des menaces qui pèsent sur vous, sans blesser vos adversaires. Elles sont faites d'une substance gélatineuse qui s'écrase au moment de l'impact, ce qui permet de répartir l'énergie sur une plus grande surface du corps. Cet effet étourdit la cible tout en évitant de faire couler du sang inutilement.

Balle à blanc 3 \$

Balles à Blanc				Science	Physique & chimie	Main	Deux Paires
Temps	8 Heures /12 Balles	SD	7				
Fiabilité : 16							

Lorsque tu tires des balles à blanc, fais le jet de dommages habituel. Une fois le nombre de blessures déterminé, ignore les blessures et remplace chaque blessure par 5 points de souffle. Effectue un jet de Fiabilité à chaque tir.

Accidents des balles à blanc

Casse mineure : Le gel fond dans le canon. Il te faut 5 minutes pour tout nettoyer. La balle est perdue.

Casse majeure : Le coup part, mais le gel se durcit au contact de l'air. La balle cause des dommages normaux (comme une balle réelle).

Catastrophe : La balle fond dans le canon, puis se durcit. L'arme est fichue et la balle est perdue.

Les lunettes anti-éblouissement de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)

Cette stupéfiante invention consiste en une paire de

verres polarisés recouverts d'un revêtement spécial qui protège les yeux des lumières trop intenses. Porter ces lunettes permet de regarder droit en direction du soleil, d'ignorer le flash lumineux des grenades, et de regarder fixement les feux d'artifice magiques des sorts de type "aveugler". Les lunettes améliorent également la vue dans l'obscurité, en diminuant de 2 la pénalité due à l'obscurité.

Lunettes anti-éblouissement 300 \$

Lunettes anti-éblouissement				Science	Physique & chimie	Main	Brelan
Temps	8 Heures	SD	9				
Fiabilité : 16							

Effectue un jet de Fiabilité à chaque fois que tu regardes un flash lumineux.

Accidents des lunettes anti-éblouissement

Casse mineure : Les lunettes ne fonctionnent pas au maximum de leur efficacité. Au lieu d'ignorer toutes les pénalités dues à l'éblouissement, divise ces pénalités par deux.

Casse majeure : Les lunettes ne fonctionnent pas du tout, et les pénalités dues à l'éblouissement s'appliquent normalement.

Catastrophe : Une réaction chimique brise les verres. Tu te prends 3d6 de dommages dans les yeux (caboche), et tu es aveuglé tant que ces blessures ne sont pas guéries.

La grenade lumineuse de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)

La grenade consiste en une boule de verre de la





taille d'un poing. Cette boule de verre contient un mélange de roche fantôme réduite en poudre, de sodium et de magnésium - le tout traité pour prendre feu au contact de l'air. Quand la boule de verre est brisée, l'explosion produit un flash lumineux intense, visible durant la nuit à plusieurs kilomètres à la ronde, qui aveugle toutes les âmes qui se trouvent à moins de 100 mètres de là !

Grenade Lumineuse				Science	C	Main	Deux Paires
Temps	8 Heures	SD	9		h		
Fiabilité : 19					i		
					m		
					i		
					e		

En termes de jeu, le flash a lieu lorsque le globe de verre est brisé (généralement il sera jeté à terre). Toute personne témoin de cela doit faire un jet de Perception avec un SD de 15. Tous les 20 mètres, le SD diminue de 3. La portée est donc de 100 mètres. Toute personne qui échoue ce jet ne dévie pas le regard, et est momentanément aveuglée par le flash lumineux : elle subit un malus de -8 à tous ses jets faisant intervenir la vue (donc tirer et combat !) pour les 5 prochains rounds. Si jamais le flash a lieu en pleine nuit, un malus plus faible pourra éventuellement persister au-delà de 5 rounds (par exemple -1 ou -2 pendant 30 minutes). Si le jet de Perception est réussi, la pénalité est réduite à -4. Un degré lors du jet permet d'ignorer cette pénalité. Si tu te plantes, la période d'éblouissement persiste 3d6 heures !

Bien entendu, si quelqu'un s'aperçoit qu'une grenade lumineuse va exploser, il peut se couvrir les yeux, et aucun jet de Perception n'est nécessaire.

La grenade peut être lancée sur une distance de +1/10. La portée maximale est égale à la Force du lanceur multipliée par 5.

Effectue un jet de Fiabilité à chaque fois que tu utilises une grenade.

#### Accidents de grenade lumineuse

Casse mineure : Petit flash. Le rayon d'action du flash est réduit à 25 mètres, et le SD du jet de Perception devient 7.

Casse majeure : La poudre n'explose pas, et la grenade est fichue.

Catastrophe : La grenade t'explose dans les mains ! Tu te prends 4d8 de dommages dans le bras, et tu es aveuglé pendant 3d10 heures !

#### La fusée éclairante de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)

Encore une idée lumineuse du professeur Flashpan. La fusée de détresse est constituée de trois parties. La première partie, le cœur de la fusée, contient un mélange de roche fantôme, de magnésium et de charbon. Lorsque ce mélange prend feu, il émet une lumière très intense pendant un temps très long. La deuxième partie contient un parachute en amiante qui résiste à la chaleur du cœur de la fusée. La troisième partie contient un petit moteur de fusée qui permet à l'ensemble de voler dans les airs comme un feu d'artifice !

Les trois parties sont attachées ensemble et enfermées dans un tube de métal d'environ 30 cm. Un bouton permet d'allumer la fusée, qui s'envole alors à 100 mètres d'altitude en émettant une lumière intense (la fusée met 1 round pour atteindre cette altitude). Ensuite, le parachute se déploie et la fusée retombe lentement vers le sol en éclairant une zone dont le diamètre est égal au double de la hauteur de la fusée. La fusée descend à la vitesse de 10 mètres par round. Elle fournit donc de la lumière pendant 10 rounds. La fusée éclaire au départ une zone de 200 mètres de large, puis cette zone diminue de 20 mètres par round.

fusée éclairante				Science	Phy sique & Chi mie	Main	Deux paires
Temps	12 Heures	SD	7				



### Fiabilité : 18

Il est possible d'utiliser la fusée comme une arme qui occasionne 1d10 de dommages en faisant un jet en tirer : pistolet avec un malus de -2. La fusée étant de conception artisanale, sa portée n'est que de +1/5. Tirer sur un objet solide, comme un mur, entraîne la destruction du cœur de la fusée et rend inutilisable ce qu'il en reste.

Effectue un jet de Fiabilité à chaque fois que tu lances une fusée.

#### Accidents de fusée éclairante

Casse mineure : La fusée décolle, mais elle n'éclaire rien du tout. La fusée est fichue.

Casse majeure : La fusée ne décolle pas, mais le dispositif lumineux fonctionne ! Tu te prends 2d6 de dommages dans les mains.

Catastrophe : La fusée explose ! Tu te prends 2d10 de dommages et tu es aveuglé pendant 3d6 rounds !

#### Le fusil-pistolet de Joseph Flashpan (Smiling Bandit)

Dans ses voyages à travers l'Ouest Sauvage, le professeur Flashpan a rencontré de nombreuses personnes utilisant des fusils à canon scié. Ces scatterguns modifiés, bien que puissants, sont grossiers et imprécis. Dans le but d'améliorer ce type d'armes, le professeur a inventé le fusil-pistolet. C'est un énorme pistolet à canon court, pouvant contenir jusqu'à 4 cartouches. Profitez de la puissance d'un fusil de chasse et de la vitesse d'un revolver, le tout dans une arme de poing légère !

#### Accidents du fusil-pistolet

Casse mineure : Le fusil-pistolet s'enraye, et ne peut plus être utilisé pendant les 3 prochains rounds, à moins qu'un jet Difficile (9) en bidouiller soit réussi le round suivant.

Casse majeure : La cartouche ne part pas, mais la poudre prend feu et tu te prends 1d12 de dommages à cause de la brûlure.

Catastrophe : La cartouche explose, faisant exploser avec elle toutes les autres cartouches de l'arme. Tu te prends 2d6+4d6 de dommages par cartouche.

#### Les munitions de l'eau et du feu de l'enfer de St Clair (Smiling Bandit)

Conçues par Emilo St Clair, le dernier partenaire du professeur Flashpan, les munitions de l'eau et du feu de l'enfer font partie des armes les plus efficaces à l'heure actuelle. Conçues pour être utilisées avec un fusil (ou un fusil-pistolet), ces munitions contiennent un petit sac rempli respectivement d'acide et de Feu Grec. Lorsque vous tirez, le sac est projeté en direction de la cible comme une grosse limace. Lors de l'impact, le sac éclate et libère son contenu sur la malheureuse cible !

Les munitions de l'eau de l'enfer causent 2d10 de dommages lors de l'impact, puis les dommages diminuent d'un type de dé à chaque round (jetez un œil au pistolet acide de Smith and Robards pour les règles complètes sur l'acide).

Les munitions du feu de l'enfer brûlent pendant 1d6 rounds, une fois que la cible est touchée, causant 2d10 de dommages à chaque round. L'eau n'est d'aucune efficacité pour éteindre ce feu.

Fusil-Pistolet				
Coups	Vitesse	CDT	Portée	Dommages
4	1	1	5/+1	1/6d6
Science	Ingénieur	Main	Deux Paires	
Temps	12 Heures	SD	7	
Fiabilité : 18				





Munitions de l'eau et du feu de l'enfer				Science	Alchimie & Chimie	Main	Full
Temps	12 Heures / 6 Cartouches	SD	11				

Fiabilité : 17

Accidents des munitions de l'eau et du feu de l'enfer

Casse mineure : "Clic !" Le coup ne part pas. Essaie encore.

Casse majeure : Le contenu de la cartouche est périmé. Les dommages sont réduits d'un dé et d'un type de dé.

Catastrophe : La cartouche explose, faisant exploser avec elle toutes les autres cartouches de l'arme. Tu te prends 3d6 de dommages dans le bras, plus 1d6 par cartouche supplémentaire. Ton arme est fichue.