

LES INVENTIONS

Le fusil à lunettes

Description : cette arme est équipée d'une grosse lunette style télescope et d'un trépied car la lunette déséquilibre l'arme par son poids.

Solidement calé, l'arme est d'une précision redoutable.

L'arme inflige 5 de dégâts !

Défaut l'arme nécessite un rechargement de cinq secondes entre chaque tir. Ne fonctionne que le jour ou avec lunette de nyctalopie.

Les lunettes de nyctalopie :

Description : Cet appareil est équipé de divers tubes et de lentilles épaisses entre lesquels coulent un liquide chimique hautement photosensible. Le moindre rayonnement est capté par le liquide et permet de voir la nuit.

Offre la vision nocturne au porteur (simulé par une lampe torche équipé d'un verre teinté en rouge ou bleu. Tout chose éclairée par cette lampe n'est vu que par lui et personne d'autre.

Défaut : le liquide devient inefficace si ces lunettes sont exposées à la lumière du soleil. Il faut alors procéder au remplacement du liquide

Les lunettes de volonté:

Description : Ses verres spécialement traités vous protègent du regard intrusif des hypnotiseur en se polarisant à la moindre alerte.

Une fois utilisées il vous faudra trouver un ingénieur pour les traiter à nouveau.

Offre : Résiste une fois à l'hypnose.

Défaut : Nécessite un ingénieur pour les traiter à nouveau.

La sismotrice :

Description : Cet appareil volumineux équipé d'une mini chaudière, d'un réservoir à charbon et d'une tuyauterie compliquée actionne un système marteleur ou vibratoire (selon le modèle). Une fois en marche, elle fait vibrer tout le sol autour sur une zone de 20 m.

Mis en action, l'appareil a deux fonctions: il peut aider à l'excavation d'un lieu ou à l'exploitation d'un minerai (par un naturaliste par exemple) ou il peut agir comme répulsif pour certains animaux ou encore déséquilibrer toute créature dans la zone.

Offre un accroissement des Eléments de type minerai récoltable par un naturaliste

Offre une annonce Choc Général sur 20 m lors de l'activation et toutes les 20 secondes suivantes jusqu'à extinction de la machine.

La Montre Explosive : Gadget

Description : montre à gousset contenant une petite dose d'explosif. Il est possible de programmer jusqu'à trois minutes de retardement. Une fois le délai passé, la montre explose infligeant 6 points de dégâts sur une zone de 3 mètres de rayon et une annonce "Choc sur 3 m". Il est possible de déclencher l'explosion par simple impulsion sur le fermoir un fois l'anneau

de maintien de la chaîne tournée à la perpendiculaire de la montre. Mais le porteur subit aussi les dommages de l'explosion.

La réserve d'air : Gadget

Description : Cette petite bouteille d'air pressurisé attaché à la poitrine de l'utilisateur ou tenu est relié à un masque respiratoire soit par un câble en caoutchouc, soit le masque est directement fixé sur la bouteille.

Permet de traverser sans encombre les zones de gaz toxiques ou même de respirer sous l'eau l'espace de 5 minutes.

Exosquelette :

Description : il existe deux types d'exosquelette et chaque type a ses spécificités. Si le score de protection de l'engin est réduit à zéro, il faudra le faire réparer par un ingénieur. De plus, tout effet donné par l'engin et non utilisé est perdu.

Tout port de ce type d'engin entraîne la fatigue du porteur au bout d'une heure. Il subit ensuite un effet "Ralenti 1 heure

1- Exosquelette à système pneumatique

Description : cet exosquelette utilise de la vapeur mise sous pression par une petite chaudière intégré nécessitant un combustible.

Offre Le porteur voit sa rapidité augmenter. Ajout par utilisation de 3 esquives (armes blanches uniquement). Offre une protection de 2 (armure mi-lourde), fonctionne pendant la durée d'un combat.

Défaut Il doit ensuite être rechargé en eau et matériaux combustibles pour être utilisable à nouveau.

2- Exosquelette à système hydraulique:

Description : Cet exosquelette utilise un **liquide** mis sous pression par une petite chaudière intégré nécessitant un combustible.

Offre : Le porteur voit sa puissance augmenter. Ajout par utilisation de 3 coups puissants. Offre une protection de 3 (armure lourde). Résiste à l'annonce "Choc" et "Recul". l'engin ne fonctionne que sur la durée d'un combat

Défaut : impossible de courir. Marche lente obligatoire car l'exosquelette est puissant mais lourd et peu maniable. Avant toute nouvelle utilisation, il convient de remettre du **liquide** dans le circuit et du combustible dans la chaudière

Marteau à résonances :

Description : ce marteau de combat est agrémenté d'un équipement steampunk. Déclenché par un contacteur, l'équipement produit une vibration sur une longueur d'ondes qui bloque les nerfs de la personne touchée par le marteau.

Offre une fois, une annonce "paralysie" lors du contact avec le marteau. Le coup doit toucher la personne et non son arme.

Défaut : L'équipement fonctionne grâce à un générateur teslatronique intégré. Ce générateur se vide en une fois ! Néanmoins, il est aisé pour un ingénieur de le recharger avec une génératrice et un labo.

Epée tronçonneuse de pirate de l'air :

Description : Cette arme blanche gadget est souvent utilisée par les pirates de l'air. L'équipement intégré à cette invention permet de percer les protections des ballons des dirigeables.

Offre une annonce "Sans armure" sur toute la durée d'un combat.

Défaut : Les mécanismes de ce type d'arme souffrent énormément lors de l'usage de cet équipement. Après usage, l'invention est en "panne" et nécessite l'intervention d'un ingénieur pour la réparation de l'outil.

Monocle de visée :

Description: Cylindre métallique contenant un liquide dont la particularité est d'accroître le zoom de vision. Deux verres ferment le cylindre à chaque embout. Un cache à chaque embout protège le liquide d'une exposition à la lumière jusqu'à usage de l'appareil.

Accroît les dégâts de l'arme à feu d'un point..

Défaut le liquide doit être changé après utilisation. Un ingénieur peut procéder au remplacement de ce Produit.

Le gant magnétique :

Description : Gant émettant une onde magnétique qui freine l'attaque de l'assaillant.

Offre la réduction du pugilat adverse d'un point de plus par frappe occasionnée lors d'un combat de boxe. En gros, chaque frappe fait deux points en moins au lieu d'un.

Défaut le générateur teslatronique intégré au gant et permettant la génération de l'onde doit être rechargé après utilisation.

Le Scorpion : Arme gadget :

Description : Arme à feu équipé de flacons sous pression. Chaque fois que le tir est activé, les balles sont imprégnées d'une solution d'Ifril Bleu dilué.

Offre l'annonce Paralysie à chaque tir, en plus des dommages de l'arme à feu normal. Bien sûr, cet effet ne fonctionne pas si l'adversaire porte une armure lourde ou mi-lourde.

Défaut : Les flacons doivent être rechargés à chaque fois que les 6 balles du barillet ont été tirés. Toutefois, le remplacement des flacons est assez simple et nécessite de la part de l'utilisateur qu'une petite minute. Encore faut-il avoir des flacons prêts à l'usage.

La crème radioactive :

Description : Une fois la crème appliquée, le porteur irradie d'un charme irrésistible. Il bénéficie de facilités pour séduire une personne de son choix sans aucun temps d'attente.

Offre une "séduction " à un profiteur qui l'utilise, à usage unique.

Défaut : il est impossible d'utiliser plus d'une fois par jour cette crème sous peine de souffrir de brûlures violentes lors de la prochaine utilisation.

Le rouge à lèvres envoutant :

Description : Rouge à lèvres créée à partir de sucres d'insectes, de divers végétaux et de champignons. De la glycérine est ajoutée au mélange et l'ensemble est ensuite purifié afin de donner un rouge à lèvres. Ce produit qui, après un baiser envoûte la personne immédiatement.

Offre une annonce hypnose lors de l'utilisation. Utilisable par un aliéniste uniquement.

Défaut : L'utilisateur souffre d'une altération de la diction (zozotement, difficulté à articuler, etc) durant l'heure qui suit cette utilisation

Le parfum enivrant :

Description : Ce spray au parfum chargé d'hormones enivre la personne visée.

Offre une "injonction" à la personne qui projette le spray.

La canne boussole :

Description: une boussole enchâssée dans le pommeau d'une canne

Offre permet de retrouver son chemin si il se perd.

Le stylo à encre sympathique :

Description : Stylo à plume utilisant de l'encre sympathique

Offre la possibilité d'écrire un message secret lisible à la lumière noire.

défaut : une forte odeur imprègne le papier si la capsule d'encre n'est pas récente

La boîte à silence :

Description : l'enclenchement du mécanisme de cette boîte engendre une onde vibratoire annulant les sons environnants et donc toute parole.

Offre une zone de silence sur 3 m

Défaut : le bruit assourdissant de la boîte provoque une forte migraine aux personnes qui en sont victimes. Après utilisation, annonce "Douleur 30 minutes"**utilisable une fois.**

Le Purificateur d'Eau du Professeur Nephetes

Ce purificateur élimine toute substance nocive d'une eau et permet ainsi au voyageur de trouver tout le temps une eau potable à sa disposition.

Équipé d'un ensemble de filtres et de tubulures à travers lesquels l'eau passe, cette machine a tendance hélas à devenir inutile au bout de 3 usages, sauf si on en remplace les filtres.

Offre : Ce purificateur élimine toute substance nocive d'un liquide et permet ainsi au voyageur de trouver tout le temps une eau potable à sa disposition. En jeu, il élimine tout poison non mortel mélangé au liquide. Il est aussi efficace contre l'incendia vulgaris et l'arsenic mais pas contre le cyanure hélas.

Défaut : il arrive que le purificateur ne fonctionne plus après le premier usage. Les filtres étant défectueux. Il arrive aussi que ces mêmes filtres empoisonne le liquide et en fasse un poison non mortel avilissant.