

Savant fou : défauts de fabrication d'inventions



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

"Pour beaucoup d'entre nous, la Science n'est pas seulement l'étude et l'application des formules et des raisonnements qui nous sont si chers. C'est aussi une forme d'expression. Nous sommes les artistes de la raison : nous exprimons notre amour à travers notre créativité et l'élaboration d'engins formidables auxquels nous donnons vie grâce à la roche fantôme et à notre génie. Je ne peux pas regarder l'homme automate du Dr Hellstromme, l'insecticide anti-tique de Dr Spencer, ou le lanceur d'éclairs de Lightning Kid sans être rempli d'admiration devant la vitesse avec laquelle la science a progressé ces dernières années."

Les principales armes d'un Savant Fou contre les horreurs de l'Ouest Sauvage sont les machines inspirées par les démons et fonctionnant à la roche fantôme. Ces créations défient les lois de la science, sans pour autant les faire voler en éclats. Cependant, de nouveaux savants peuvent éprouver des difficultés à créer des plans capables de repousser les limites de la science. Les joueurs qui jouent ces génies peuvent se contenter des gadgets du livre des règles et du supplément Smith & Robards, mais ils auront peut-être envie de concevoir leurs propres machines.

Alors que les Hucksters apprennent de plus en plus de sorts au fur et à mesure que leurs

pouvoirs augmentent, et que d'autres sortent de leur tombe avec des pouvoirs venus tout droit de l'enfer, un Savant Fou peut se sentir bloqué avec toujours le même lance-flammes. Pour résoudre ce problème, un Savant peut utiliser les Défauts de Fabrication pour dessiner les plans de sa machine. De la même façon que les Handicaps donnent des points supplémentaires et des couleurs aux personnages, les Défauts rendent les machines plus faciles à inventer et à construire, tout en leur donnant un certain style. Une machine peut avoir jusqu'à 10 points de Défaut.

Ces points peuvent être utilisés de trois façons différentes :

- 1) Pour chaque point investi en Recherche, le joueur peut tirer une carte supplémentaire au cours de la réalisation du plan, afin d'obtenir plus facilement la main de poker nécessaire. Les cartes supplémentaires rendent le travail plus facile, mais donnent une occasion supplémentaire aux manitous de frapper.
- 2) Pour chaque point investi en Design, le joueur diminue le SD du jet de Construction de 1.
- 3) Le joueur peut diviser le temps de construction par le nombre de points investis en Construction.

Exemple : Lightning Kid, le fameux "Tireur de la Raison", veut fabriquer un nouvel engin. Il veut



concevoir une paire de gants de protection afin d'être protégé lorsque son canon à éclairs est défaillant. Il jette un œil à la liste des Défauts de Fabrication, et en choisit deux : Assourdissant et Rouillé. Assourdissant signifie que les gants émettent un gémissement suraigu lorsqu'ils fonctionnent, et Rouillé signifie qu'ils peuvent s'endommager facilement au contact de l'eau. Le savant reçoit au total 3 points pour ces Défauts. Il place 1 point en Recherche et 2 points en Design. Quand il tire les cartes pour le plan, il a le droit à une carte supplémentaire (en plus des autres cartes qu'il obtient éventuellement grâce à des degrés). S'il peut construire son engin, la difficulté sera diminuée de 2.

Tu trouveras ci-dessous la liste des Défauts de Fabrication qu'un Savant Fou peut utiliser pour ses inventions. Le Marshal peut bien sûr choisir d'éliminer, de modifier ou d'ajouter tous les Défauts qu'il désire. La plupart des Défauts sont destinés aussi bien à des appareils purement mécaniques, qu'à des machines fonctionnant à la roche fantôme. Toutefois, un Marshal observateur remarquera que certains Défauts conviennent mieux à certains engins.

Arrêtez-le ! 1

En général, le bouton "arrêt" est un détail important d'une machine. Apparemment, tu n'es pas du genre à t'embêter avec ça. Pour arrêter ton engin, tu dois faire un jet Faisable (5) en bidouiller.

Assourdissant : 1

Ton engin fait un raffut épouvantable. Il fait un tel boucan que tout jet de Perception ou de furtivité subit un malus de -2.

Attends que ça chauffe ! 1-5

La science des Savants Fous n'est pas faite

pour les engins qui marchent au quart de tour. Avant de pouvoir fonctionner correctement, une machine a parfois besoin de chauffer suffisamment longtemps pour produire de la vapeur. S'il s'agit de ton Gatling gun, ce laps de temps peut t'être fatal. Pour chaque niveau de ce Défaut, l'engin doit chauffer pendant 1 round avant d'être utilisé normalement.

La machine se met en marche progressivement, et l'utiliser pendant cette période de chauffe peut être dangereux. Mais si tu y tiens, tu dois utiliser une action et faire un jet Difficile (9) en bidouiller avec un malus de -1 pour chaque round de chauffe que tu veux supprimer. Un échec signifie que l'action est gaspillée, et une réussite signifie que la machine fonctionne normalement (mais avec un malus de -4 pour ce round). Si tu te plantes, tes potes n'auront peut-être pas envie de voir le résultat.

Colonne de fumée : 1

Quand tu mets ta machine en marche, tu as l'impression qu'il y a comme un gros cigare attaché à l'arrière. Ta machine crache une fumée noire qui impose un malus de -2 à tous les jets de Perception.

Contrefaçon : 2

Les savants sont constamment en compétition les uns avec les autres. Les combats qui en résultent ont entraîné l'ouverture de bureaux spécialisés dans le dépôt de brevets. D'un autre côté, de nombreux savants commandent des objets à Smith & Robards, puis les démontent pour savoir comment ils ont été fabriqués.

Tu es l'un de ces hommes sans scrupule. Les points que t'apporte ce Défaut peuvent seulement être utilisés pour avoir plus de cartes ou pour modifier le temps de construction. Au contraire, le SD du jet de Construction



augmente de 2 points puisque tu n'as pas de plan sur lequel te baser.

Engin défectueux : 1/3

La fonction principale de l'engin ne marche pas dans certaines situations. Un chariot à vapeur ("wagon-vapeur") peut devenir incapable d'avancer dans le sable, et un gilet pare-balles peut fondre sous la chaleur d'un lance-flammes. Le nombre de points reçus pour ce Défaut dépend si la substance en cause est rare ou ordinaire.

- 1 Rare : un lance-flammes qui est inefficace contre de la roche fantôme, un vélocipède qui est incapable de monter un terrain en côte rocaillieux, etc.

- 3 Ordinaire : un gilet pare-balles qui fond à la chaleur, les ailes d'un ornithoptère qui ne sont pas à l'épreuve des balles, etc.

Erreur de calcul : 1-5

Les savants sont généralement des as en maths, mais tu étais trop occupé à dormir en classe ou à rêver de ton Canon Destructeur. Tes calculs mathématiques ne sont pas toujours très justes. Le niveau de ce Défaut correspond au malus qui s'applique à tous les jets de compétence nécessaires pour se servir de ton engin. Si tu choisis un niveau d'Erreur de calcul de 2 pour construire ton Canon Destructeur, tous tes jets en tirer subiront un malus de -2.

Et ça tient debout ? 2

Tu es peut-être timbré, mais t'as l'impression qu'il manque quelque chose à ton engin ici ou là. Bien que l'ensemble tienne à peu près bon, lors d'une secousse un peu brutale - une chute le long d'une falaise, ou un bon coup sur la tête d'une Chauve-Souris Diabolique quand tu n'as plus de munitions - il est cassé net. Pour le faire marcher à nouveau, tu dois faire un jet Rude (7)

en bidouiller.

Forte consommation : 3

Ton engin consomme énormément, qu'il s'agisse de roche fantôme, d'huile ou de munitions. Quand tu te sers de ton engin, lance un d6 à chaque jet de dommages et/ou chaque jet de fiabilité. Si tu fais 1, ton gadget a consommé la dernière goutte de ce qui lui sert de carburant. Tant que ton engin n'est pas réapprovisionné, il ne fonctionnera pas.

Gros tas de boulons : 1-3

La plupart des blouses blanches passent plus de temps au milieu de leurs papiers qu'au milieu des vaches. Ou bien tu as la peau sur les os, ou bien tu devrais apprendre à faire des engins un peu plus légers. Si ton engin est un Gros tas de boulons, une Force minimale est nécessaire pour s'en servir. Tu trouveras le type de dé minimal dans le tableau ci-dessous.

Niveau et Dé nécessaire

- 1 d4
- 2 d6
- 3 d8

Incompréhensible : 2

Cet appareil a un nombre impressionnant de leviers et de boutons et, bien sûr, les savants fous ne sont pas du genre à laisser le mode d'emploi. Si tu ne sais pas te servir de cet engin de malheur, tu dois faire un jet d'Astuce Difficile (9). Les autres savants sont capables de trouver comment s'en servir un peu plus facilement : leur difficulté est Faisable (5).

La roue de la fortune : 1/3

T'as acheté ce dont tu avais besoin, et tu tentes ta chance. L'arme que tu as construite a des performances très aléatoires. Parfois tu presses



la détente et tu envoies tes adversaires vers un aller simple pour la Lune. Mais d'autres fois, tu es à peine capable de les amocher.

Niveau et dommages

- 1 Détermine un type de dé de dommages lors de la construction de l'engin. A chaque coup, tire une carte de ton Deck d'Action pour connaître le nombre de dés.
- 3 Tire une carte de ton Deck d'Action pour connaître le nombre et le type de dé, comme lors de la création d'un personnage.

Les Jokers Rouges ont comme toujours des effets étranges. Pour le niveau 1, tire une seconde carte et utilise-la, mais ajoute un d12 supplémentaire aux dommages. Pour le niveau 3, tire une autre carte et multiplie par deux le nombre de dés (par exemple, 2d12 devient 4d12). Les Jokers Noirs entraînent automatiquement une casse.

Machine de l'enfer : 1/3/5

Lorsque les manitous ont chuchoté leurs révélations à ton oreille, ils ont apporté un peu de leur environnement avec eux. Quand elle est en marche, ta machine émet suffisamment de chaleur pour frire un œuf, un steak ou peut-être même un homme.

Niveau Dommages

- 1 1d4 points de souffle par round
- 2 2d6 points de souffle par round
- 3 3d8 points de souffle par round

Mécanisme de précision : 1

Normalement, il suffit d'appuyer sur un bouton pour mettre une machine en marche. Ta machine doit être réglée de façon très précise, et tu dois faire un jet Faisable (5) en Bidouiller pour la mettre en marche.

Pas au point : 5

Avant d'être utilisées sur le terrain, les inventions sont testées de nombreuses fois dans des laboratoires propres et à l'environnement contrôlé. Malheureusement, ton engin aurait eu besoin de quelques tests supplémentaires. A chaque fois que ton engin est utilisé dans des conditions qui ne sont pas idéales (températures extrêmes, engin tombé dans une rivière, utilisé comme un gourdin de fortune, etc.) le Marshal peut te demander de faire un jet de Fiabilité. Etant donné que l'Ouest est une région rude et impitoyable, cela peut t'être demandé souvent. Le bon côté de choses, c'est que si tu réussis ton jet, tu reçois une pépite.

Porte-malheur : 1-3

Même si certaines inventions se ressemblent, elles conservent toujours leur propre "caractère". Quand ton cheval est une vraie bourrique, tu dois le cajoler avec des mots gentils... ou avec un bon coup de pied dans les flancs. Le nombre de points dépend de la complexité du rituel que tu dois réaliser pour que ton engin marche.

- 1 : Mineur (actionner le démarreur trois fois)
- 2 : Majeur (redémarrer le chariot à vapeur régulièrement)
- 3 : Arcane (remplacer le mécanisme après chaque utilisation)

Problème de pièces ? 3

Des fois, il faut bien faire avec ce qui traîne dans le labo. Les composants de ta machine ne sont pas forcément des matériaux solides, et la machine a besoin d'un entretien constant. Si le savant ne passe pas au moins une heure à nettoyer et à entretenir sa machine, la Fiabilité diminue de 2 points par jour où cet entretien n'est pas réalisé.

Rouillé : 2



L'eau recouvre les trois quarts de la planète. L'eau arrose les cultures, désaltère le gosier, et c'est même dans l'eau que la vie est apparue. L'eau endommage également ton engin si elle entre en contact avec lui. Que ton engin se retrouve sous une pluie battante, ou qu'il se retrouve immergé pendant un bref instant, tu devras faire un jet Rude (7) en bidouillant pour qu'il fonctionne de nouveau.

Touche pas à ça ! 1/2

Quelque part sur l'appareil, se trouve une zone essentielle à son fonctionnement. Il peut s'agir d'une soupape de sécurité, d'un levier qui actionne le système de refroidissement de la chaudière à roche fantôme ou, la plupart du temps, d'un bouton rouge qui déclenche le système d'auto-destruction. Si cette zone reçoit une balle, est actionnée, ou est affectée d'une façon ou d'une autre, une catastrophe survient. Une personne engagée en combat au corps à corps avec l'utilisateur de la machine peut

toucher la zone en réussissant un jet opposé.

- 1 : Si on appuie sur le bouton, le savant doit immédiatement faire un jet de Fiabilité. Il doit continuer à faire un jet de Fiabilité à chaque round, jusqu'à ce qu'il parvienne à annuler la procédure ou jusqu'à ce qu'il échoue un jet.

- 2 : Comme décrit plus haut, mais chaque jet de Fiabilité subit un malus cumulatif de -2. Ce malus s'applique à partir du deuxième jet.

Unique : 5

Il existe de nombreux engins uniques et étranges dans l'Ouest Sauvage, mais tu possèdes l'unique exemplaire de cet engin. Qu'il s'agisse d'un accident de labo, de plans perdus, ou d'un sens très développé de la paranoïa, les plans de ton engin ne sont plus en ta possession. Par conséquent, si ton engin venait à être perdu ou détruit, tu devrais tout recommencer depuis le début pour en construire un autre.