



## Stun Gun

Il arrive parfois que les agents doivent s'infiltrer dans un endroit gardé par des civils. Même si lorsque la situation l'exige, le MI6 peut avoir recours à l'assassinat, le but de cette organisation n'est pas de s'en prendre à des populations qu'on qualifierait de « non-combattantes ». Le Département Q a donc mis en place le Stun Gun. Le Stun Gun tire des balles en gel qui, une fois en contact avec la peau, se dissout. A l'intérieur de la balle, une micro seringue délivre une dose suffisante d'Haloperidol pour endormir la cible. Attention toutefois, si l'énergie cinétique de la balle en gel a pour conséquence que la cible souffrira d'un bel hématome, la dose d'Haloperidol ne pourra être injectée que sur une partie de la peau non recouverte par un vêtement. Il faut donc viser impérativement la tête ou le cou.

C'est pour cela que ces armes sont systématiquement livrées avec une Visée Laser, ainsi qu'un Silencieux (l'expulsion de la balle en gel provoque un bruit certain).

La balle en gel ne correspond pas au format traditionnel de la balle 7,65 mm du Walther, par ailleurs la matière étant assez particulière, il a fallu « bidouiller à l'intérieur ». Il en résulte qu'après chaque balle tirée, il est nécessaire de tirer sur la culasse pour introduire la balle dans la chambre, comme si l'on venait de mettre un nouveau chargeur.

**Ce qu'ils en pensent :** « *S'il y a bien un point de vue que je partageais avec 007, c'est que le Walther PPK est une arme de grande qualité. C'est donc bien naturellement que pour élaborer le Stun Gun, je suis parti du PPK. Je sens que cela ne va pas plaire à Howland qui considère l'arme comme archaïque* » - Q

## Caractéristiques Techniques

MP	C /R	Mun	CD	CP	LP	Dis	Enr	Dgn	Rch
+1	1	7	A	0-9	36-54	-2	98-99	+1	1

**En termes de jeu :** Il faut nécessairement réussir un Tir Spécifique (-1 au FD, compte tenu de la Visée Laser) pour que la dose de drogue soit injectée. Un personnage injecté avec de l'Haloperidol doit réussir des Jets de Force au FD : 5, jusqu'à ce qu'il rate et tombe dans l'inconscience, ou jusqu'à ce qu'il réussisse une QR : 1 et dans ce cas, il aura contré les effets.