

# Les Munitions Spéciales

Dans les rues de Nouvelle Harmonie, les agents des unités Kyros pourront être amenés à faire face à de nombreux types de menaces impliquant des invités. Soit leur nombre sera trop élevé ou qu'il s'agira d'invités à niveau supérieur d'ascendance.

Le Bureau Général par l'aval du Procureur Général a autorisé de mettre à disposition les dernières munitions spéciales sorties de nos usines.

## ***Les balles en argent liquide "Tueuse de Lune":***

*Prix mensuel pour recharge: 200cc*

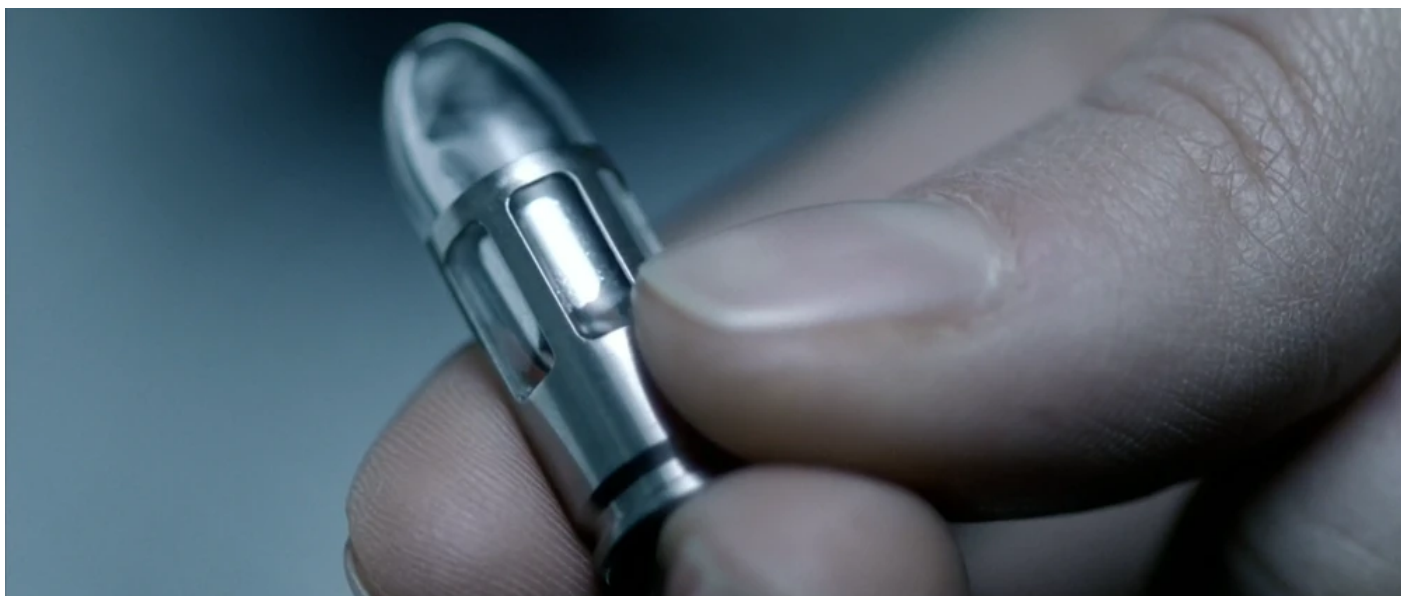
### **Descriptif:**

Bien évidemment, toutes les balles Kyros sont plus ou moins composées d'argent de base, mieux vaut prévenir que guérir. Néanmoins, vu l'explosion de la criminalité chez les loups garous et l'escalade la violence dans leurs cités, il a été décidé de créer un nouveau prototype de munition spéciale contre eux.

Cette mesure est extrêmement controversée au vu de sa létalité brutale. Mais elle est toujours autorisée et jugée comme efficace. Le principe de la balle est qu'au moment de l'impact, une capsule contenant un mélange d'argent et de mercure s'ouvre et se répand dans la plaie et les veines.

L'effet sur les loups garous est radical, les jeunes ne pouvant même plus continuer de courir avec une balle dans le bras et nécessitent une intervention médicale immédiate sous peine de mourir dans la demi heure.

Il est à noter que les vieux loups garous, bien qu'affectés par ce genre de munitions, peuvent y résister longtemps avant de tomber. Les munitions de ce type inflige une blessure supplémentaires au loup garou et inflige sur la durée autant de dégâts qu'il y a eu de réussite sur le tir par round.



## ***Les balles a chargement UV "BBQ":***

*Prix mensuel pour recharge: 300cc*

### **Descriptif:**

Les vampires ne craignent pas à proprement parler les rayonnements UV, cependant il a été étudié que la concentration de sang neuf dans un vampire chutait bien plus vite lorsqu'il était exposé à ce rayonnement.

Ces munitions en sont imprégnées au maximum que la technologie le permette. Un vampire touché par ce type de munitions perdra en puissance très vite, régressant au stade le plus faible de sa race, comme si il était desséché.

Continuer d'insister sur un sujet desséché finit par le tuer brutalement. Les munitions de ce type font s'évaporer 1 litre de sang d'un vampire nourri (il faut 10 litres pour passer au stade 3 et 100 pour passer au stade 4).

Récemment surnommée "BBQ" dû à l'odeur qui pouvait planer sur la dépouille de plusieurs suspects.



## ***Les balles fléchettes anti-androgènes "Paisible nuit":***

*Prix mensuel pour recharge: 250cc*

### **Descriptif:**

Les balles de ce genre s'inspire de la castration chimique, une balle tirée dans un satyre lui retire à jamais la capacité de se nourrir des émotions positives et la voix suggestive. Il est considéré comme très cruel de s'en servir, mais encore une fois, la munitions est avalisée par le Commissariat Général et peut être utilisé en intervention.

Un satyre ayant été touché par cette munitions ne vous dérangera plus lors d'une garde à vue, calmant le sujet au point de le rendre presque amorphe. Son surnom provient des agents en charges des cellules provisoires qui assurent que leur nuit sont beaucoup plus calme depuis l'apparition de ces munitions.



## ***Les balles à azote liquide "Mr Freeze":***

*Prix mensuel pour recharge: 500cc*

### **Descriptif:**

Conçue à la base comme une solution pour lutter efficacement contre les ogres, ce type de munition peut néanmoins être utilisé contre tout type d'invité dépassant une certaine taille. Les munitions de ce type provoque un froid si intense à l'endroit de l'impact que le sang « gèle » dans les veines de la zone touché. En pratique l'invité ne peut plus bouger la zone en question pendant un certain temps sous peine qu'elle ne casse et se détache du corps.

Une munition de ce type paralyse un membre et si l'invité bouge quand même, il doit faire un jet de constitution pour ne pas briser le membre. Cette munition est moins efficace sur le tronc, mais si une dizaine sont tirés dans cette zone alors peu importe les PV de la cible, il est assommé à cause d'un choc de température.



## ***Les balles / grenades chimique "Agent Kyros":***

*Prix mensuel pour recharge: 500cc*

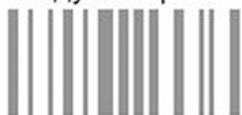
### **Descriptif:**

Une munition semblable à du fumigène mais dégageant un gaz retravaillé et descendant de l'agent orange. C'est un gaz peu volatile et avec une durée de vie faible mais capable de faire effet sur un invité très rapidement.

Selon l'invité le gaz peut avoir plusieurs effets totalement différents: L'aveugler totalement jusqu'à l'utilisation d'un produit détenue par les forces kyros. Des vomissements, des difficultés à respirer de court à moyen termes. Des séquelles à vie sur la santé de l'invité. La durée de vie réduite à plus de 50% de l'invité. En pratique, une munition de ce type provoque un jet de constitution chez l'invité, avec un malus de 1 et difficulté 8. Chaque réussite manquée pour atteindre le degré de difficulté provoque des effets de plus en plus fort :

- Vomissements (perte de l'action simple)
- Aveuglement (malus de 1 sur tout les jets physiques)
- Paralysie partielle (perte d'une action complexe sur deux)
- Paralysie totale (perte de tout les tours sur 2d6)
- Fibrillation cardiaque aigüe (perte des pv jusqu'à blessure grave instantannée)
- Atteinte pulmonaire sévère (sujet tombe KO immédiatement et ne peut plus respirer correctement, nécessite une aide médicale immédiate)
- Coma (la cible tombe dans le coma et nécessite une hospitalisation immédiate et longue pour espérer en sortir)
- Mort

взрывной  
воздуха взрыв



KYROS AGENT ROUND  
GENERAL DISTRICT APPROVED



Révision #3

Créé 20 février 2024 16:26:05 par kolya

Mis à jour 20 février 2024 16:56:58 par kolya