

ALIENFUZION

MUNITIONS SPECIALES

Les munitions Hight Speed



Hight Speed

Ammo

Au cour des différentes guerres opposant des colonies pauvres et mal équipées à des corporations riches et surarmées, un scientifique expert en armement nommé le Docteur Edward Müller développa une munition susceptible de transformer un pistolet basique en une arme d'exception. Pour cela il développa un nouveau type de poudre à grande vitesse, la poudre Hight Speed. Montée sur une culasse spécialement renforcée avec un projectile soigneusement équilibré, cette poudre permet de propulser le projectile à plus de 800 m/s au lieu des 400m/s

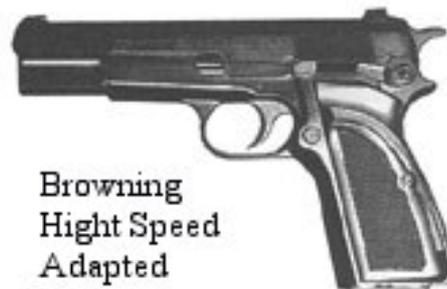
Utilisation

Aucune arme existante à ce jour ne permet une utilisation de munitions Hight Speed, au mieux une adaptation de certaines armes existantes permet une utilisation modérée sans apparition de problèmes grave au sein de son système interne.

Ces armes sont en générale des pistolets de faible calibre dont la chambre et le canon sont en titane, certain possède également un système de refroidissement à eau ou à ailette. Certains modèles expérimentaux de pointe possèdent un système de

difficilement atteint habituellement. Ceci permet à la balle de traverser les murs, et les gilets de protection classique avec une facilité déconcertante. Dans une arme automatique elle permet de doubler la cadence de tire et donc de démultiplier les qualités meurtrières de l'arme. Tous les calibres ont été développés et on trouve des munitions hight speed de tous type. Même des cartouches de canon scié peuvent être montées en Hight Speed, les plombs sont alors en fusion lorsqu'ils sortent du canon et leur vitesse leur permet de traverser plusieurs victimes avant de s'arrêter enfin. Le handicap majeur de ces munitions est que le système d'arme qui l'utilise ne résiste pas longtemps aux énormes pressions engendrées. Les armes automatiques souffrent encore plus de ce gain de puissance et les accidents sont nombreux. C'est pourquoi l'USCMC a interdit l'utilisation de cette munition à ses soldats et détruit systématiquement tous les stocks qu'elle peut découvrir.

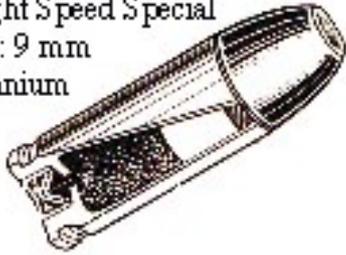
refroidissement à l'azote liquide, le pistolet est alors recouvert d'une coque en matière plastique dans laquelle de l'azote liquide circule à chaque pression de la détente. Aucune arme automatique adaptée n'a été rencontrée à ce jour.



**Browning
Hight Speed
Adapted**

Hight Speed Spécial

Hight Speed Spécial
Cal: 9 mm
Titanium



Certain tueur ou Agents spéciaux de grandes Corporations utilisent des Hight Speed Spécial, cette munition en plus d'une charge Hight Speed possède un projectile en titane lui permettant de traverser les blindages de véhicule. Un tireur d'élite peut ainsi traverser une vitre blindée ou 5 cm de mur en brique et atteindre sa cible à plus de 2 Km La détonation est alors d'une extrême violence annihilant tout souci de discrétion après un tire avec une telle munition.

Caractéristique technique

Munitions Hight Speed :

- Les protections ayant un KD inférieur à 15 ne sont pas prises en compte.
- On ajoute 2D de dégâts à chaque projectile.
- WA -1 pour une balle, -3 pour une rafale.
- Le RoF est multiplié par 2, ainsi que la portée. (Une arme automatique tirant habituellement 1,3 ou infini tirera 1,6 ou infini. Une arme n'ayant pas de sélecteur et tirant par exemple toujours 2 balles en tirera 4 par tour etc.).
- Une arme non adaptée à 10% de chance supplémentaire d'exploser ou de fondre à chaque balle tirée + 20% par tour consécutif. Ainsi un revolver en Hight Speed aura 10% de chance d'exploser au premier tour, puis 30% au second, puis 50% etc. Une arme automatique tirant trois balles par tour aura 30% de chance d'exploser au premier tour, 50% au second, 80% au troisième et explosera au quatrième si ça n'est pas déjà fait. Ce tirage de dysfonctionnement (1D100) se fait toujours à la fin du tour (Tiré à la discrétion du MD). Dans le second exemple, l'arme tirera ses trois balles au quatrième tour puis explosera ou s'enrayera.

1D10	Accident
1	L'arme s'enraye, et ne peut plus tirer. Deux tours pour réparer.
2	La chambre de l'arme s'est gravement altérée, l'arme explosera au prochain coup tiré.
3	Les pièces mobiles de l'arme se sont soudées entre elles. L'arme est à jeter
4	Le système de percussion est endommagé. Impossible de tirer ou de réparer sans un spécialiste et des pièces de rechange.
5	Le canon est définitivement déformé, WA -1
6	Le canon est définitivement déformé, WA -2
7	Les matières plastiques constituant l'arme se déforment
8	Le canon est définitivement déformé, WA -3
9	Le canon est en fusion et s'est gravement déformé la prochaine munition explosera dans ce dernier.
10	Toutes les munitions restantes dans le magasin explosent.