

A manipuler avec précautions !



La livraison se fait très rapidement aux toilettes de la gare de Kansk avant de traverser la ville pour rejoindre le ferry prêt à partir en direction de Vanavara.

La valise contient des vêtements propres et pliés qui cachent deux sections de tube de plomb de 20 cm de long, bourrées de poudre et disposant d'une mèche en cordon détonant d'une durée maximum d'une minute. (*La mèche peut bien sûr être réduite, et du coup la durée de mise à feu au prorata de la longueur restante.*)

Ce sont les deux bombes offensives destinées à faire sauter soit une section de mur, soit la porte de la gendarmerie de Vanavara.

Elles peuvent causer 10D6 points de **Vie** de dégâts, sur un rayon de 2 mètres, puis 1D6 PV de moins par rayon supplémentaire. Les shrapnels de plomb qui ne seraient pas retirées des blessures causeraient en quelques heures un empoisonnement d'une toxicité de **11**. Une réussite de la toxine sur la Table de Résistance ferait perdre 11 Points de **Vie** à la victime qui avec ses blessures corporelles aurait toutes les chances d'y rester en 1D8 heures après l'explosion. Un échec de la toxine ferait tout de même perdre 1D6 Points de **Vie**.

Un Jet de **Premiers Soins** spécifique au retrait des shrapnels réussit, signifie qu'il n'y aura pas d'empoisonnement, mais ne redonne pas de PV. Il faut en réussir un second pour ça.

En plus des bombes, il y a également cinq grenades défensives à amorce chimique. Chacune fait 3D6 points de **Vie** de dégâts sur un rayon de 3 mètres, puis 1D6 PV de moins par rayon supplémentaire en distance.

