

# Les Explosifs

## ***Les grenades***

### **Grenade fumigène**



### **Prix unitaire/mois: 50 crédits central**

Les grenades à main, grenades à fusil, obus et bombes fumigènes sont utilisés par les Kyros pour cacher à l'ennemi la position et la progression de ses troupes ou pour signaler une zone.

Lorsqu'une cible est prise ou sa vue bloquée par un fumigène, un malus est subi pour toucher sa cible, aussi bien au corps à corps qu'à distance.

Les fumigènes sont inefficaces contre les porteurs de lunettes Bourreau et pour les invités ayant une vue plus développée.

### **Grenade lacrymogène**



**Prix unitaire/mois: 70 crédits central**

Un agent lacrymogène est un composé chimique qui provoque une irritation ou un écoulement lacrymal (larmes). N'importe quelle substance ayant cet effet peut être appelée « lacrymogène ». Cependant, un gaz lacrymogène est une substance chimique choisie pour sa faible toxicité et qui est considérée comme une arme non létale. Les Kyros utilisent souvent ce type de grenade lorsqu'il est nécessairement d'interpeler un suspect violent sans avoir à le tuer.

Toute personne prise dans un gaz lacrymogène se voit imposé un jet de Constitution (degré de difficulté en fonction de la cible), en cas d'échec la cible peut voir son tour annulé comme tomber hors combat.

Les porteurs de l'armure Bourreau ou de masque à gaz ou certains types d'invités résistent aux effets des gaz lacrymogènes.

**Grenade flash**



**Prix unitaire/mois: 70 crédits central**

Une grenade assourdissante est conçue pour produire un bruit important et un flash de lumière sans causer de blessures permanentes. C'est une grenade défensive utilisée par les forces Kyros pour repousser les manifestants ou neutraliser des suspects.

Toute personne prise dans un flash se voit imposé un jet de Constitution (degré de difficulté en fonction de la cible), en cas d'échec la cible peut voir son tour annulé comme tomber hors combat. Les porteurs de l'armure Bourreau ou certains types d'invités résistent aux effets des grenades flash.

**Grenade à fragmentation**



**Prix unitaire/mois: 150 crédits central**

La grenade à fragmentation, ou « *frag* », est une arme antipersonnel conçue pour endommager ou détruire la cible à l'aide d'une projection d'éclats métalliques. La coque est faite en plastique dur ou en métal. Des fléchettes, un serpentín d'acier cranté, des billes de 3 mm, du shrapnel ou la coque elle-même produisent les fragments.

**- Puissance : 5 par réussite**

**Grenade cryogénique**



**Prix unitaire/mois: 800 crédits central**

Dérivé des munitions à azote liquide, ces grenades ont été conçues pour "refroidir" une cible plus volumineuse et de manière plus radicale que lors de l'utilisation de ses petites sœurs. Il est conseillé aux agents Kyros la plus grande prudence lors de l'utilisation de ces grenades, car il est possible que les effets ne se répandent pas sur le corps entier mais seulement sur certains membres. Lors de la durée de la cryogénéisation du membre, ce dernier sera alors extrêmement fragile et pourrait facilement tomber en morceaux.

**- Puissance : Sur une difficulté basée sur le niveau de la Constitution de la cible.**

**Grenade thermite**





**Prix unitaire/mois: 800 crédits central**

La **thermite** est un mélange d'aluminium métallique et d'oxyde d'un autre métal, généralement l'oxyde de fer. Sa réaction dite aluminothermique dans laquelle l'aluminium est oxydé et l'oxyde métallique réduit.

Cette réaction chimique génère une chaleur intense permettant d'atteindre une température de 2 204,4 °C. La thermite est utilisée le plus souvent pour souder ou faire fondre de l'acier.

Dorénavant elle a été adaptée en grenade pour être utilisée par les Forces Kyros pour lutter contre la criminalité des Invités.

La grenade thermite à un très faible rayon d'action, il n'est pas rare qu'elle agisse réellement que sur une seule cible. Cependant les effets de la thermite continue dans le temps.

**- Puissance : 10 par réussite pendant 3 tours**

**Grenade choc**



**Prix unitaire/mois: 800 crédits central**

Grandement inspiré des Gremlins et avec leur participation" volontaire", les ingénieurs du District Général ont réussi à créer une grenade s'approchant plus de la batterie capable de déchaîner une puissance électrique très contrôlé. Cette grenade est capable de mettre hors service toute appareils électronique se trouvant dans sa zone d'effet ainsi que de sonner des invités assez imposant. Elle a aussi pour effet de déclencher une surcharge si jamais un Gremlin était prit pour cible, il serait complètement K.O.

**- Puissance : 20 non létal par réussite**

**Grenade a fission contrôlée "La Fosse"**



**Prix unitaire/mois: 7500 crédits central**

Dernière production de la section R&D du District Général, ces grenade sont un malin mélange de technologie high tech et de la magie Bourreau. Cette grenade a été créée pour être utilisée uniquement dans des situations critiques. Lors de son utilisation la charge interne déclenche xxxx **Secret Défense** xxxx qui a pour effet de faire disparaître totalement toute matière se trouvant dans la zone d'effet. Les ingénieurs l'ont surnommé "La Fosse" car les agents Kyros ont fini par théoriser que c'était un portail qui menait directement à la Fosse.

## ***Les Charges explosives***

**Charge de C5**

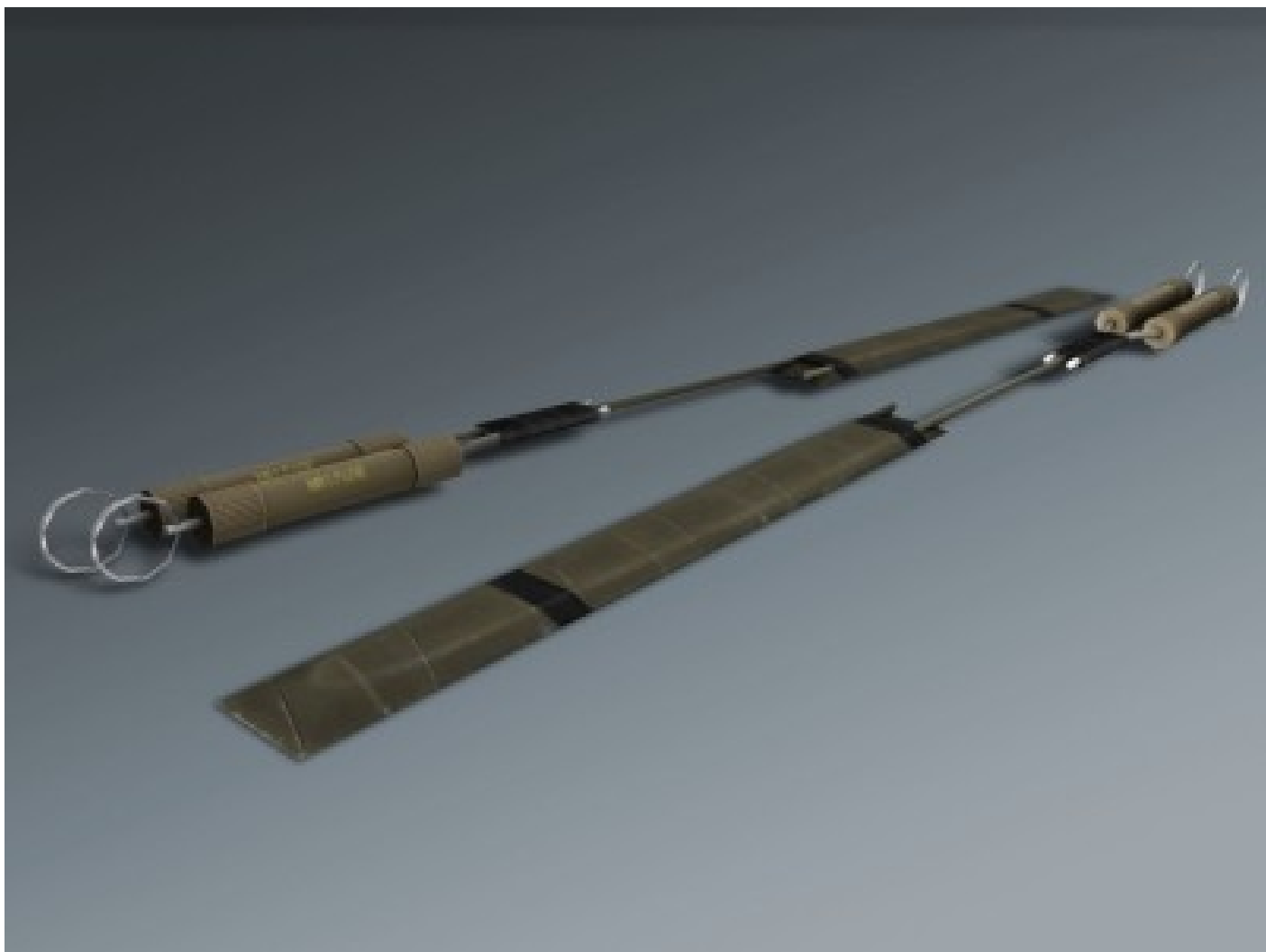




**Prix unitaire/mois: 500 crédits central**

**- Puissance : 10 par réussite**

**Charge de breaching en corde**



**Prix unitaire/mois: 500 crédits central**

**- Puissance : 6 par réussite**

---

Révision #8

Créé 26 mars 2024 11:59:58 par kolya

Mis à jour 2 août 2024 20:36:04 par kolya