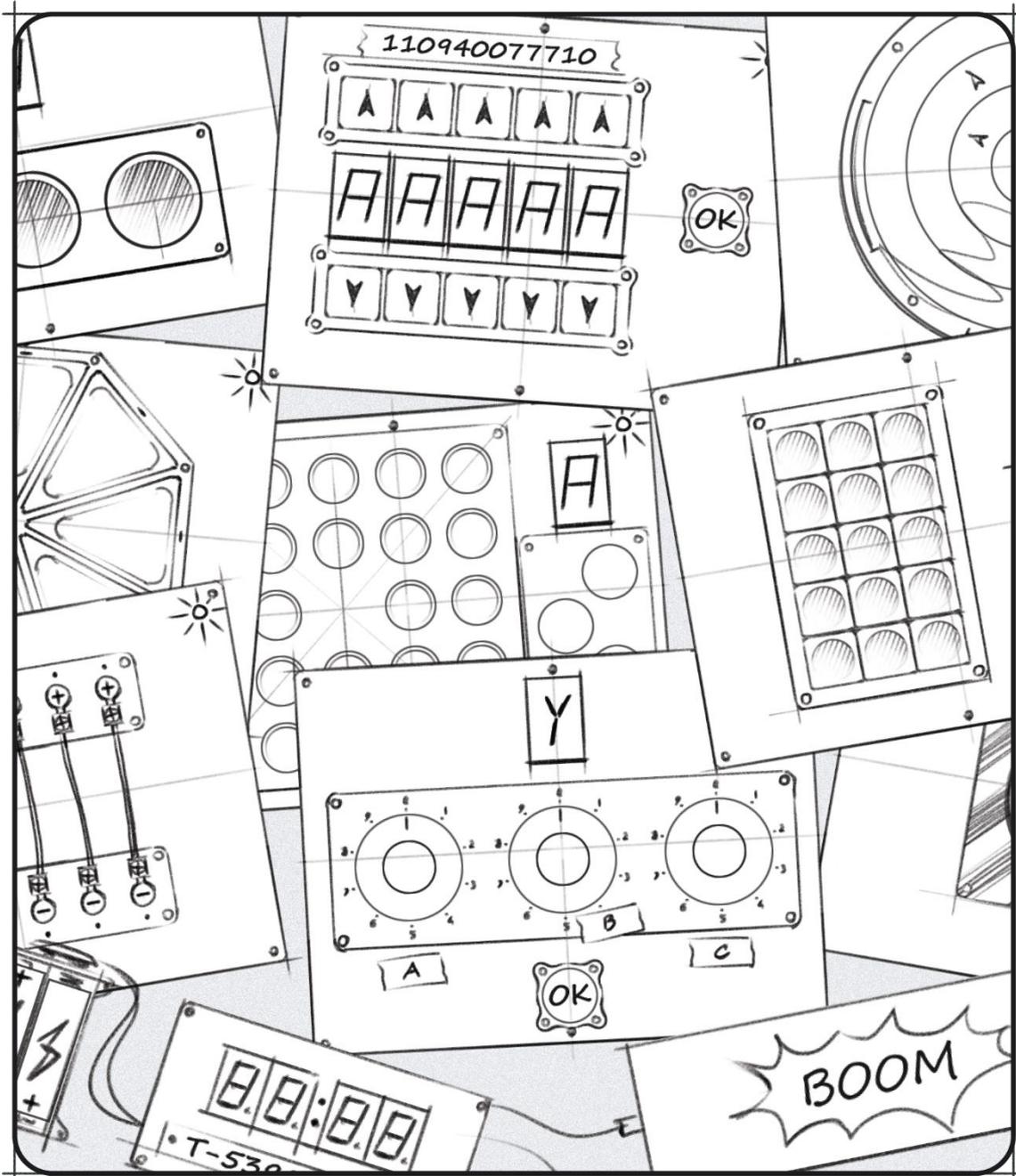


THEM BOMBS

MANUEL INFALLIBLE DE DÉSAMORÇAGE™



Them Bombs!
*Manuel Infaillible de
désamorçage*

Français 1.4

Traduction
communautaire par:
Thomas Million
Cécil Cadriere
Annie Raja
Valérie Goubard

IMPORTANT!

Ce manuel n'est utilisable qu'avec les versions **PC, Mac, Linux, smartphone Android (single-touch), iPhone, Nintendo Switch** et **Apple TV** de *Them Bombs!*

Pour les autres supports (tablettes Android et iPad), merci de télécharger le manuel approprié sur www.thembombs.com/manual.

Introduction

Un scientifique fou nommé **Dr TiNT** dissémine des bombes mortelles dans des espaces publics. À chaque fois, et seulement quelques minutes avant l'explosion, une personne au hasard, présente sur les lieux, reçoit un message de lui. Seule cette personne - le **Héros Inattendu** - peut désamorcer la bombe... si tant est qu'il reçoive l'aide adéquate.

Règles du jeu

Un des joueurs endosse le rôle du **Héros Inattendu** qui tente de désamorcer la bombe (dans le jeu *Them Bombs!*). Les autres joueurs forment l'Équipe d'experts qui a accès à ce manuel. Ils ne peuvent pas voir ce que voit le héros sur l'écran et le héros ne peut pas lire le contenu de ce manuel.

Les joueurs ne peuvent communiquer que verbalement, comme si l'équipe d'experts et le héros se parlaient par radio.

Les clefs du succès sont le sang-froid, **une communication efficace** et... **une bonne lecture** du manuel.

Bonne chance !

Dr TiNT - *modus operandi*

Une chose est claire, le Dr TiNT est un dément... Il semble prendre un malin plaisir à déchaîner l'apocalypse partout où il passe.

Les bombes du Dr TiNT sont toujours construites de façon similaire. Elles comportent toujours une petite bombe, pourvue d'un explosif d'amorçage, connectée à un énorme conteneur abritant la charge principale. D'où il tient de telles quantités d'explosifs est un mystère, tout comme la façon dont il achemine ses bombes...

Mais certaines choses sont connues néanmoins...

Essayez de déplacer le conteneur - la bombe explose !

Essayez de détacher la bombe d'amorçage - la bombe explose !

Essayez de retirer les batteries du minuteur - la bombe explose !

Essayez de retirer la charge d'amorçage - la bombe explose !

De nombreux démineurs courageux ont payé de leur vie la méconnaissance de ces quelques mises en garde.

La seule méthode efficace pour désamorcer la bombe consiste à désactiver ses différents modules. Chaque module semble faire partie du jeu pervers du Dr TiNT.

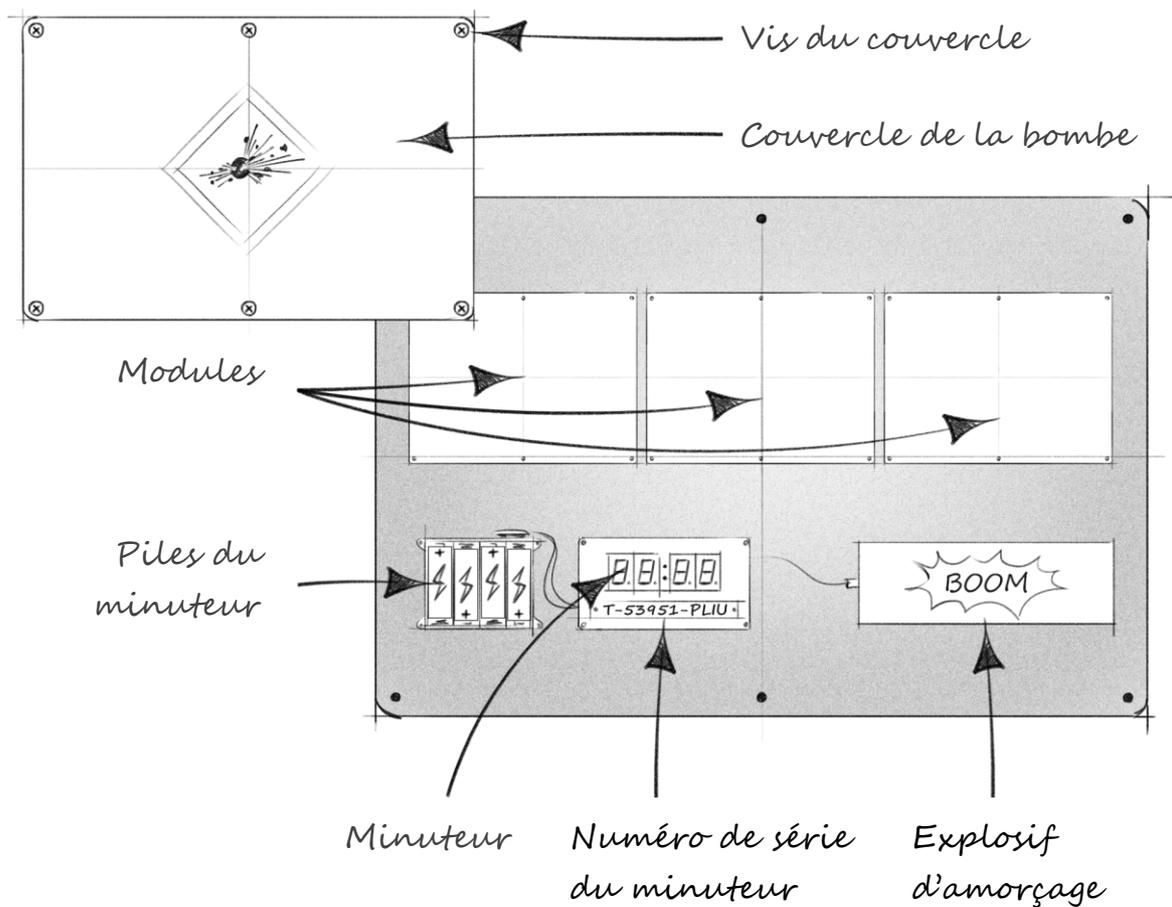
En règle générale, le Dr TiNT prévient une des victimes potentielles par un SMS intraçable. Il laisse également quelques outils de base (tournevis électrique, pinces, lampe de poche, etc.), comme s'il souhaitait que le Héros Inattendu réussisse et empêche la catastrophe.

Une étude approfondie des profils a démontré que les personnes qui reçoivent un message du Dr TiNT ne sont pas choisies au hasard. Il semble avoir une préférence pour les personnes au courage hors du commun...

Désamorçage des bombes du Dr TiNT - les bases

Pour désamorcer une bombe, vous devez désactiver tous ses modules. Les instructions pour désactiver chaque type de module se trouvent dans ce manuel.

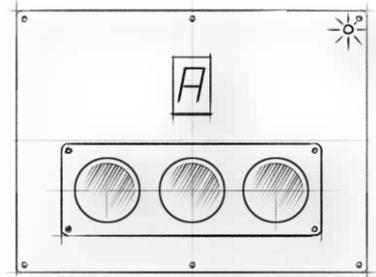
Retirez tout d'abord le couvercle de la bombe en ôtant les différentes vis (n'ayez crainte, ceci ne fait pas exploser la bombe).



Module: trois boutons clignotants

APERÇU : un afficheur monocaractère et une rangée de 3 boutons colorés clignotants.

POUR LE DÉSACTIVER : cliquez sur chaque bouton au moment où il s'allume avec la bonne couleur.



La bonne combinaison de couleurs est déterminée par :

1. La lettre présente sur l'afficheur (elle change périodiquement !)
2. Le temps restant avant la détonation.

Trouvez la bonne combinaison de couleurs dans le tableau ci-dessous.

COMMENT LIRE LE TABLEAU : les trois lettres séparées par des barres verticales correspondent aux couleurs des trois boutons. Les trois couleurs sont :

Y - jaune R - rouge B - bleu

EXEMPLE : combinaison Y|R|B - appuyez successivement sur chacun des boutons au moment où ils s'allument en jaune, rouge et bleu (en commençant par la gauche).

Temps avant détonation	Lettre sur l'afficheur						
	A	B	C	D	E	F	G
$240\text{ s} < \text{temps}$	Y B R	Y R Y	R R R	B Y B	B B B	R Y R	Y Y Y
$120\text{ s} < \text{temps} \leq 240\text{ s}$	B Y B	B R B	B B Y	Y Y R	R B Y	R Y Y	Y B R
$60\text{ s} < \text{temps} \leq 120\text{ s}$	Y Y Y	B B B	R Y Y	Y B R	B B Y	B R B	Y Y R
$\text{temps} \leq 60\text{ s}$	R R R	B B Y	R Y R	R B Y	B R B	Y R Y	R R R

(240 s = 4 minutes, 120 s = 2 minutes, 60 s = 1 minute)

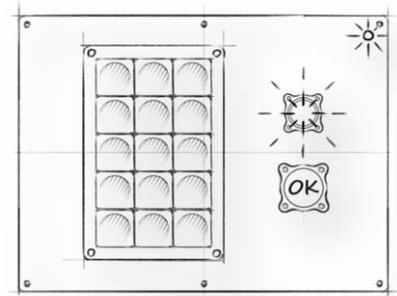
ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Vous pouvez vous tromper sur deux boutons maximum lorsque vous choisissez la bonne couleur (pressez-les à nouveau pour poursuivre la séquence). Lorsque vous pressez néanmoins le troisième bouton, vous n'avez pas le droit à l'erreur, les conséquences pourraient être fort fâcheuses.
- Ça a l'air si dur que ça ? Essayez de mémoriser le nombre de couleurs apparaissant entre le noir et la couleur à presser.

Module: 15 boutons et une lumière

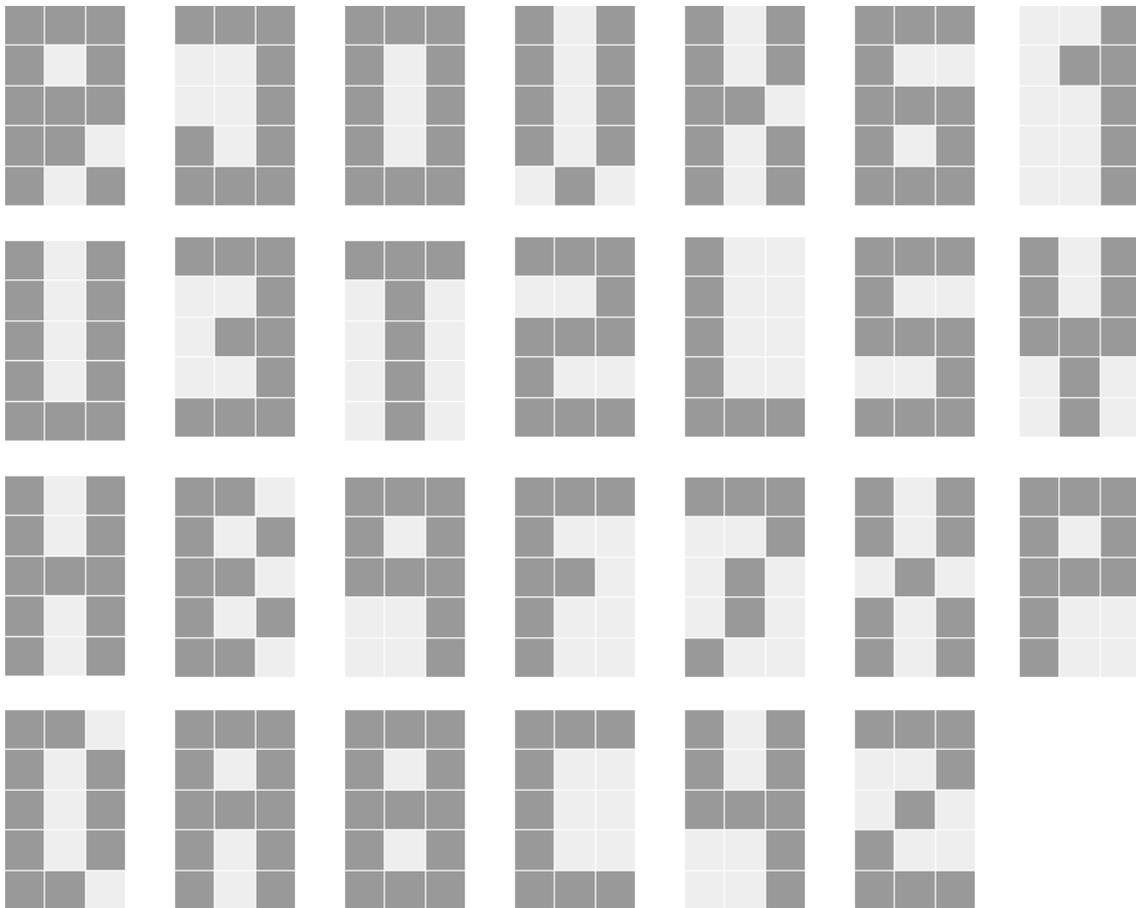
APERÇU : 15 boutons, un voyant clignotant et un bouton "OK".

POUR LE DÉSACTIVER : pressez pour allumer les bons boutons puis pressez sur OK.



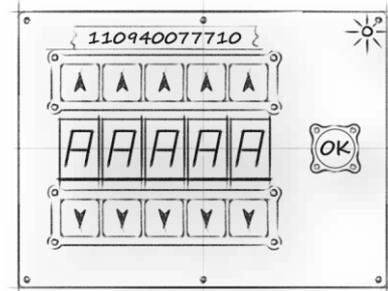
Le voyant clignotant transmet en code Morse une lettre ou un chiffre - voir **Appendice III**. Pressez les boutons pour reproduire la forme de cette lettre ou de ce chiffre.

COMBINAISONS POSSIBLES DES BOUTONS :



Module: code à 5 lettres

APERÇU : une plaque avec une série de chiffres, un afficheur à 5 caractères (les lettres peuvent être changées en utilisant les flèches inférieures et supérieures) et un bouton "OK".



POUR LE DÉSACTIVER : saisissez le bon code à 5 lettres et appuyez sur OK.

En commençant par la gauche, additionnez successivement les différents chiffres. Lorsque vous parvenez à un chiffre pair, arrêtez de faire la somme (mais ajoutez ce chiffre quand même). Trouvez la correspondance dans le tableau ci-dessous.

Procédez de même pour les chiffres suivants.

Exemple :

1112 font 5 une fois additionnés, ce qui correspond à la lettre A

1112330 donnent 5 et 6, ce qui correspond aux lettres A et B

A - 5	J - 17	S - 2
B - 6	K - 21	T - 7
C - 27	L - 8	U - 25
D - 12	M - 14	V - 15
E - 0	N - 10	W - 16
F - 11	O - 3	X - 19
G - 26	P - 22	Y - 20
H - 13	Q - 18	Z - 24
I - 4	R - 9	

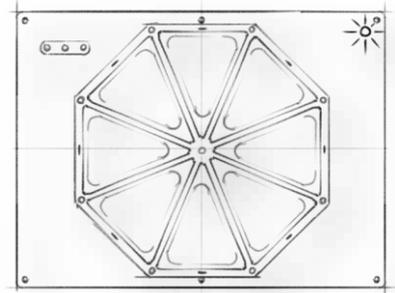
ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Il y a exactement 5 chiffres pairs dans la séquence de chiffres.
- "Zéro" est également un chiffre pair !

Module: pizza

APERÇU : 8 triangles. Certains triangles s'allument de façon aléatoire.

POUR LE DÉSACTIVER : appuyez sur tous les bons triangles. La fenêtre de saisie est toujours de 3-6 secondes à partir du premier triangle appuyé.



TRIANGLES À APPUYER :

- Si le couvercle de la bombe était maintenu par 4 vis, n'appuyez que sur les triangles qui s'allument*.
- Si le couvercle de la bombe était maintenu par 6 vis, n'appuyez que sur les triangles qui ne s'allument pas*.

* Voir exceptions ci-dessous.

EXCEPTIONS :

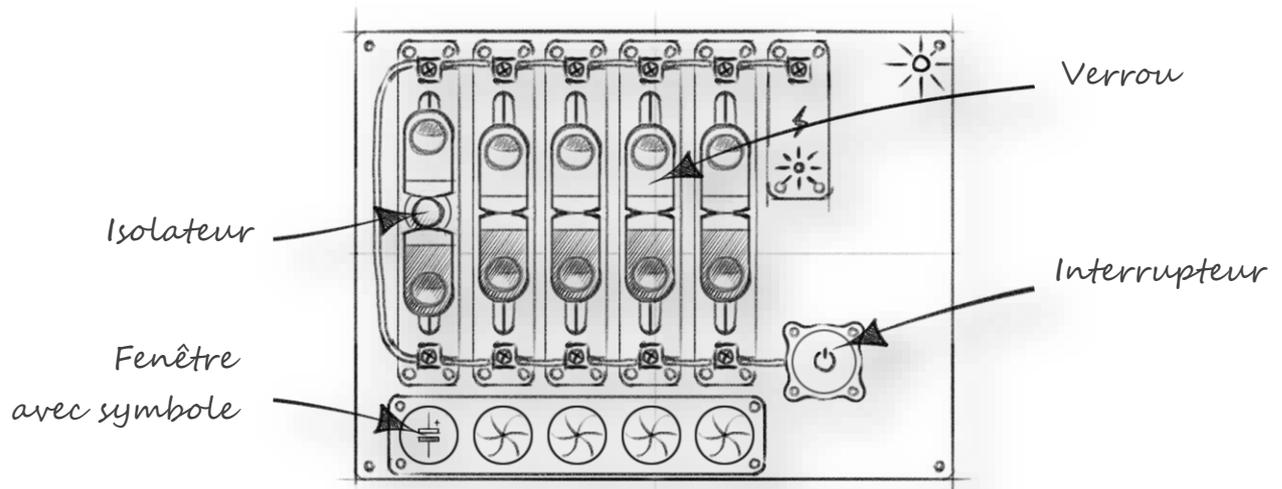
- Si les piles sont à base de dioxyde de manganèse-lithium (voir Appendice I), n'appuyez pas sur le triangle nord.
- Si les piles sont tête-bêche dans leur support (voir Appendice I), n'appuyez pas sur le triangle sud.
- Si le numéro de série du minuteur comporte au moins un chiffre pair, n'appuyez pas sur le triangle est.
- Si le numéro de série du minuteur ne comporte que des chiffres pairs, n'appuyez pas sur le triangle ouest.

ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Zéro est également un chiffre pair.
- Appuyez sur les triangles et attendez que votre combinaison soit acceptée ou rejetée, ce qui a lieu au bout de 3-6 secondes.
- Si selon les instructions ci-dessus aucun triangle ne doit être appuyé, appuyez sur un triangle quelconque deux fois rapidement.

Module: verrous électriques

APERÇU : 5 verrous chacun composé d'une paire de bornes bleue et rouge. Il y a également 5 fenêtres et un interrupteur d'alimentation.



POUR LE DÉSACTIVER : ouvrez les bons verrous et faites passer le courant à travers le module.

Un par un, pour chaque verrou, effectuez ce qui suit :

1. Ouvrez précautionneusement un verrou (en faisant glisser la borne bleue ou rouge) afin que la fenêtre en dessous s'ouvre.
2. Trouvez le symbole dans une des listes de la page suivante.
- 3a. Si le symbole indique que le verrou doit être ouvert (**symbole de coupure**), placez un isolateur entre les bornes du verrou (appuyez sur le cercle entre les bornes) et passez au verrou suivant.
- 3b. Si le symbole indique que le verrou doit être fermé (**symbole passant**), refermez le verrou et passez au verrou suivant.

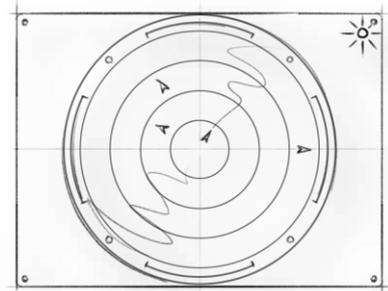
Enfin, allumez le module en appuyant sur l'interrupteur. Si les verrous sont dans les bonnes positions, le module est désactivé.

ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Prenez garde à ne pas créer de court-circuit ! Ceci peut survenir si vous faites trop glisser les bornes de connexion.
- Étudiez attentivement les symboles, certains peuvent être trompeurs...
- Si vous faites une erreur, vous pouvez retirer un isolateur en appuyant à nouveau dessus.

Module: 4 disques rotatifs

APERÇU : 4 disques rotatifs. Sur chaque disque figure une flèche indiquant l'orientation du disque.



POUR LE DÉSACTIVER : appuyez sur chaque disque pour les stopper dans la bonne direction cardinale :

N - nord **O** - ouest
S - sud **E** - est

Les directions cardinales sont indiquées sur le cadre extérieur des disques.

COMMENT LIRE LES DIRECTIONS CARDINALES : prenez connaissance des éléments cruciaux de la bombe : les piles du minuteur, le numéro de série du minuteur et le couvercle de la bombe. Trouvez ensuite les directions cardinales correctes dans le tableau ci-dessous.

Disque	Direction cardinale correcte
1 (le plus grand disque)	Vérifiez la tension des piles du minuteur dans l'appendice I : <ul style="list-style-type: none"> • Si la tension totale est supérieure à 9V - N • Si la tension totale est de 8V - S • Si la tension totale est de 2,6V - O • Tout autre cas - E
2	Vérifiez le numéro de série du minuteur (à côté du minuteur) : <ul style="list-style-type: none"> • Si la première lettre est un Y - N • Si la première lettre est un T - S • Si la première lettre est un A - O • Tout autre cas - E
3	Vérifiez le type de pile du minuteur dans l'appendice I : <ul style="list-style-type: none"> • S'il s'agit d'oxyde d'argent - N • S'il s'agit de dioxyde manganèse-lithium - S • S'il s'agit de dioxyde manganèse-zinc - O • Tout autre cas - E
4 (le plus petit disque)	Le couvercle de la bombe (retiré au début) était : <ul style="list-style-type: none"> • Vert - N • Rouge - S • Bleu - O • Tout autre cas - E

ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Si vous faites une erreur, pas d'inquiétude, appuyez simplement sur le disque pour le faire tourner à nouveau.
- La flèche sur le disque s'illumine en jaune lorsque le disque est arrêté sur une des directions cardinales.

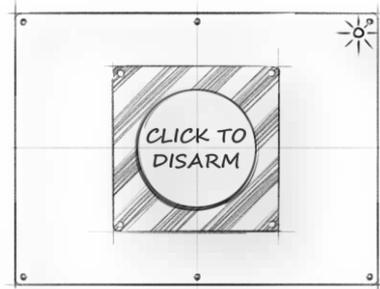
Module: piège

APERÇU : un gros bouton avec un texte engageant comme *Click me!*, *Press here!*, *Click to defuse!*...

NOTE ! Sous aucun prétexte ce bouton ne doit être pressé inconsidérément ! C'est un piège - la bombe exploserait immédiatement.

POUR LE DÉSACTIVER : désactivez ce module en tout dernier. Une fois tous les autres modules désactivés, appuyez **et maintenez** le bouton pendant au moins 3 secondes... puis relâchez.

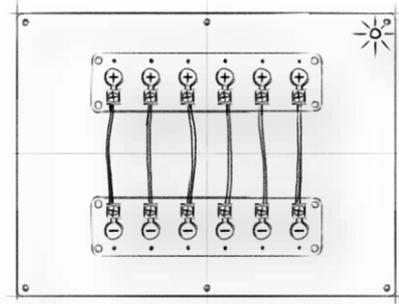
ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :
Prenez garde ! Il n'y a pas de place à l'erreur !



Module: câbles électriques

APERÇU : 3 à 6 câbles de couleur montés verticalement. Chaque câble est connecté à une borne "+" et une borne "-".

POUR LE DÉSACTIVER : appuyez sur les bonnes bornes de connexion ("+" et "-") et coupez les bons câbles.



Vérifiez le type d'explosif d'amorçage utilisé dans cette bombe - voir **Appendice II**.

Si l'explosif d'amorçage est : du **C-4**, **Semtex** ou **TNT**, référez-vous au tableau A.

Si l'explosif d'amorçage est : de la **Dynamite**, un **explosif improvisé** ou **autre**, référez-vous au tableau B.

TABLEAU A (C-4, Semtex, TNT)

- S'il y a 3 câbles, tous de couleur identique, APPUYEZ SUR le [+] du câble de gauche et le [-] du câble de droite. COUPEZ le câble du milieu.
- S'il y a 3 ou 4 câbles et qu'exactement deux d'entre eux sont bleus, APPUYEZ SUR le [+] du câble bleu de droite et le [-] du câble bleu de gauche. COUPEZ tous les câbles.
- S'il y a 3 ou 4 câbles et qu'exactement deux d'entre eux sont jaunes, APPUYEZ SUR le [+] des deux câbles jaunes et le [-] du câble entre les deux câbles jaunes. COUPEZ seulement les câbles jaunes.
- S'il y a 5 câbles et qu'exactement 3 d'entre eux sont de la même couleur, APPUYEZ SUR le [+] du premier câble à droite et le [-] du premier câble à gauche. COUPEZ tous les câbles.
- S'il y a 5 câbles et qu'exactement deux d'entre eux sont rouges, APPUYEZ SUR le [+] des deux câbles rouges et le [-] du premier câble à droite. COUPEZ tous les câbles à l'exception des câbles rouges.
- S'il y a 5 câbles et qu'exactement deux sont verts, APPUYEZ SUR le [+] des deux câbles verts et le [-] du premier câble à gauche. COUPEZ tous les câbles.

TABLEAU B (Dynamite, explosif improvisé, autre)

- S'il y a 3 câbles, tous de couleur identique, APPUYEZ SUR le [+] du câble de droite et le [-] du câble de gauche. COUPEZ le câble du milieu.
- S'il y a 3 ou 4 câbles et qu'exactement deux d'entre eux sont bleus, APPUYEZ SUR le [+] du câble bleu de gauche et le [-] du câble bleu de droite. COUPEZ tous les câbles.
- S'il y a 3 ou 4 câbles et qu'exactement deux d'entre eux sont jaunes, APPUYEZ SUR le [-] des deux câbles jaunes et le [+] du câble entre les deux câbles jaunes. COUPEZ seulement les câbles jaunes.
- S'il y a 5 câbles et qu'exactement 3 d'entre eux sont de la même couleur, APPUYEZ SUR le [+] du premier câble à gauche et le [-] du premier câble à droite. COUPEZ tous les câbles.
- S'il y a 5 câbles et qu'exactement deux d'entre eux sont rouges, APPUYEZ SUR le [+] des deux câbles rouges et le [-] du premier câble à gauche. COUPEZ tous les câbles à l'exception des câbles rouges.
- S'il y a 5 câbles et qu'exactement deux sont verts, APPUYEZ SUR le [-] des deux câbles verts et le [+] du premier câble à gauche. COUPEZ tous les câbles.

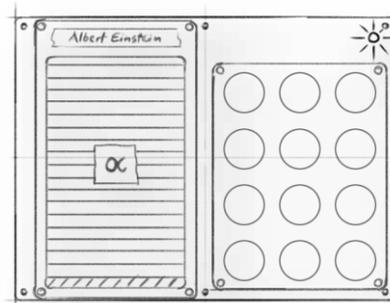
ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Les couleurs possibles pour les câbles sont : le rouge, le bleu, le vert, le rose, le jaune et le marron.
- Couper le mauvais câble peut entraîner une explosion immédiate ou drastiquement réduire le temps restant sur le minuteur !
- Pour éviter une pénalité de temps, assurez-vous que les bonnes bornes (et seulement les bonnes !) sont enfoncées avant de couper un quelconque câble.

Module: triple sécurité

APERÇU : 12 boutons ronds colorés, un volet roulant figurant une lettre de l'alphabet grec et le nom d'un scientifique célèbre.

POUR LE DÉSACTIVER : déjouez les deux sécurités successives et saisissez le bon code à 4 chiffres.



A. PREMIÈRE SÉCURITÉ : entrez la bonne combinaison grâce aux boutons colorés.

La combinaison est déterminée par :

1. La lettre grecque visible sur la porte,
2. Le nom du scientifique.

Vous trouverez les combinaisons possibles dans le tableau ci-dessous. Vous pouvez presser n'importe quels boutons tant que leur nombre et leurs couleurs sont corrects.

Scientifique	Lettre grecque sur la porte							
	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ
Albert Einstein 1879-1955	1Y 2G 1R	2Y 2G	1G 3R	3Y 1R	4G	4R	4Y	1Y 1G 2R
Isaac Newton 1643-1727	4G	4R	2Y 2R	1G 3R	2G 2R	1Y 2G 1R	3Y 1G	3Y 1R
Marie Curie 1867-1934	2Y 2G	1Y 3R	2Y 1G 1R	1Y 3G	3Y 1R	2G 2R	4R	3G 1R
Louis Pasteur 1822-1895	2Y 2R	1Y 2G 1R	4R	3Y 1G	1G 3R	2Y 1G 1R	2Y 2G	4Y
Nikola Tesla 1856-1943	2G 2R	2Y 1G 1R	3Y 1R	4Y	1Y 3G	1Y 1G 2R	3G 1R	4G
Thomas Edison 1847-1931	4R	4Y	4G	1Y 3R	2Y 2G	3G 1R	2Y 2R	1G 3R
Blaise Pascal 1623-1662	1G 3R	2G 2R	1Y 1G 2R	2Y 2R	3Y 1G	1Y 3R	1Y 1G 2R	1Y 3G
Galileo Galilei 1564-1642	3Y 1G	2Y 2G	1Y 3G	4G	2Y 1G 1R	3Y 1R	1Y 2G 1R	1Y 3R

Y - jaune G - vert R - rouge

EXEMPLE : avec la combinaison 1Y 2G 1R, appuyez sur les boutons suivants : 1 bouton jaune, 2 boutons verts et 1 bouton rouge.

B. SECONDE SÉCURITÉ : appuyez sur trois des six boutons carrés figurant des lettres grecques. La bonne combinaison est déterminée par :

1. La couleur de la deuxième porte (celle sous les six boutons carrés),
2. l'ensemble de lettres grecques disponibles.

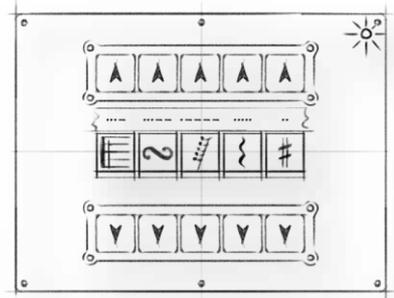
Une seule combinaison ci-dessous est possible.

Couleur de la porte	Combinaisons de lettres possibles			
	Combinaison	Combinaison	Combinaison	Combinaison
Bleue	α δ ζ	γ ε κ	β η ψ	π μ θ
Grise	ρ δ κ	α η ζ	ι ξ λ	ψ ν μ
Violette	τ ξ β	η ι ν	δ λ υ	ρ ω ε
Marron	σ γ κ	θ ζ π	β ο υ	ω μ α
Orange	ι ν ο	λ γ σ	χ ε π	ψ ρ θ

C. CODE À 4 CHIFFRES : utilisez les flèches pour modifier un chiffre. Le code à saisir est l'année de décès du scientifique.

Module: symboles musicaux

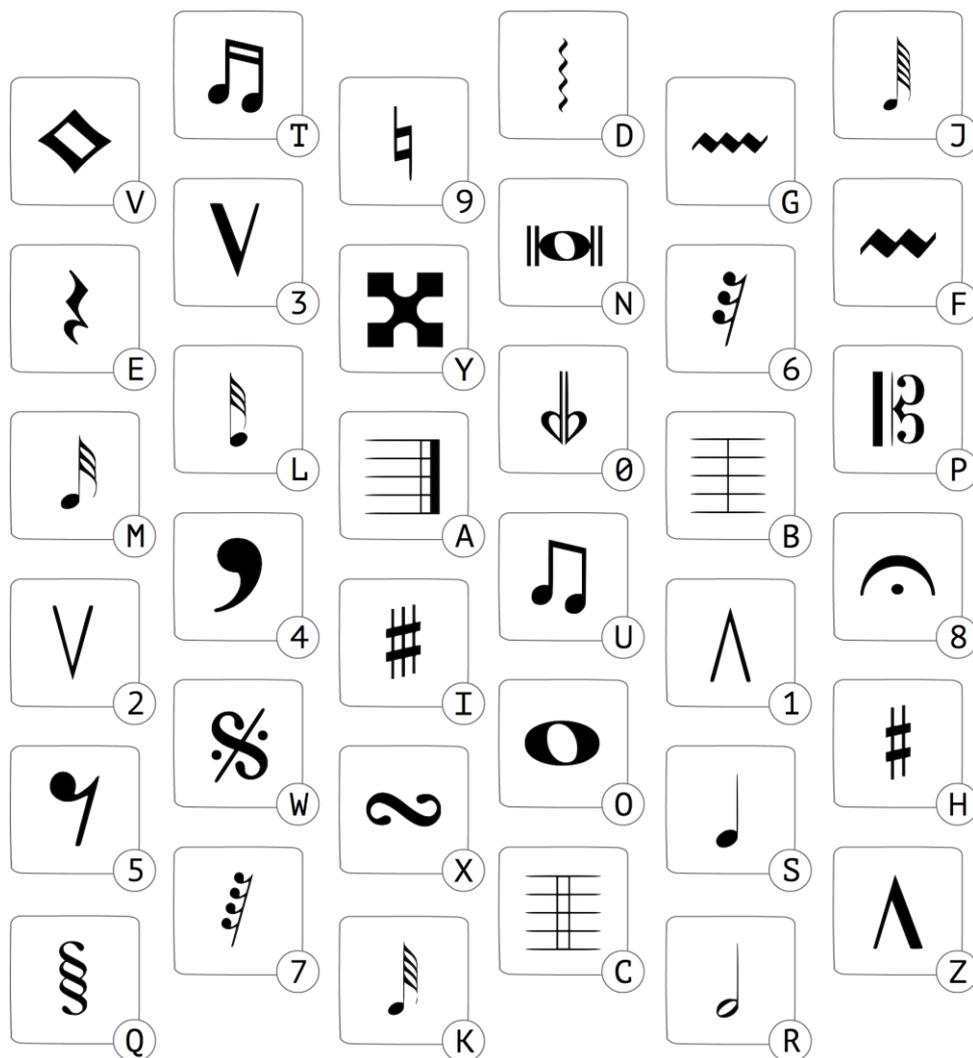
APERÇU : un morceau de papier où figurent des traits et des points (code Morse) et 5 boîtes contenant des symboles musicaux. Vous pouvez modifier les symboles en utilisant les flèches supérieures et inférieures.



POUR LE DÉSACTIVER : positionnez chaque boîte sur le bon symbole musical.

Convertissez les traits et les points (code Morse) situés au-dessus de chaque boîte en un chiffre ou une lettre - voir **Appendice III**. Trouvez ensuite le symbole musical correspondant à cette lettre ou ce chiffre et affichez-le dans la boîte.

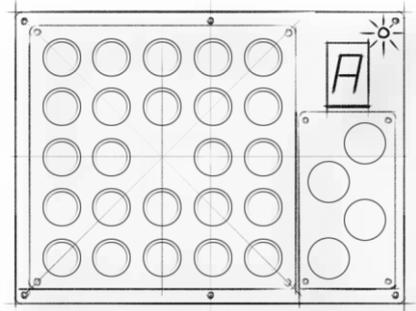
Le module sera désactivé 3 secondes après avoir affiché les 5 bons symboles dans les boîtes.



Module: 24 points

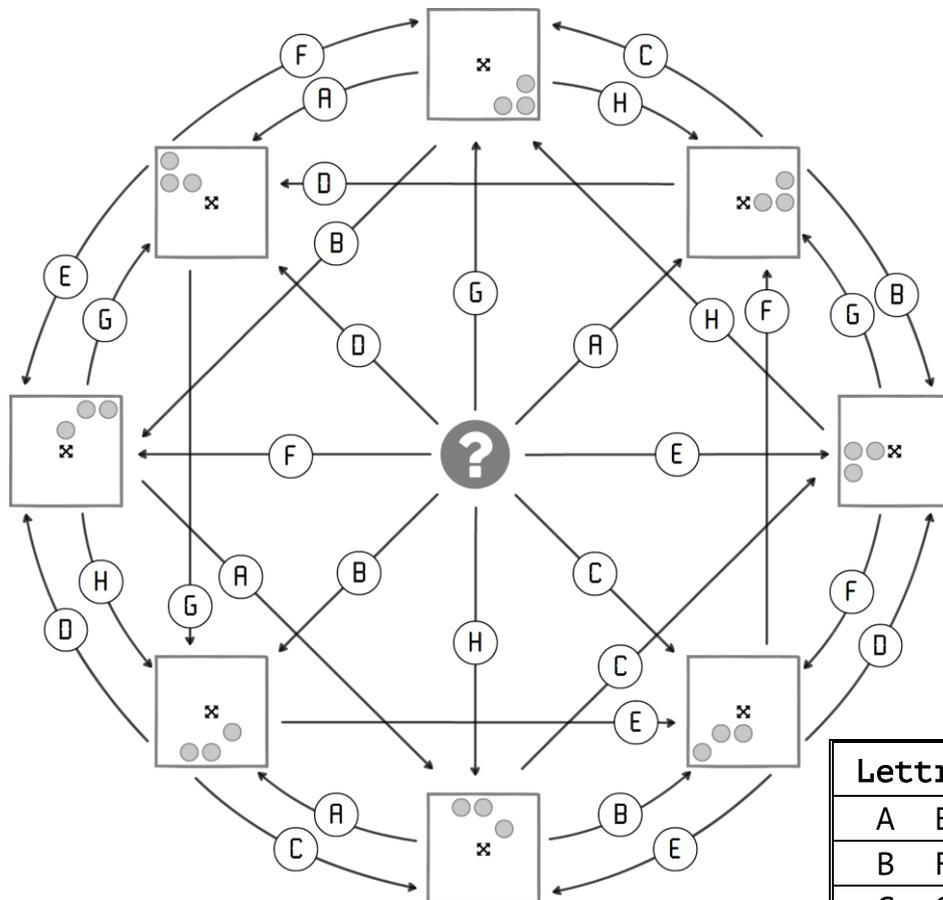
APERÇU : 24 voyants, un afficheur monocaractère et 4 boutons colorés.

POUR LE DÉSACTIVER : en utilisant la bonne couleur, allumez 9 voyants selon le diagramme ci-dessous. **En commençant par le point d'interrogation**, suivez les flèches jusqu'aux modèles suivants.



La lettre sur l'afficheur indique :

1. la flèche à suivre pour trouver le bon modèle,
2. la couleur à utiliser pour allumer les voyants (voir tableau ci-dessous).



Lettre	Couleur
A E	Bleue
B F	Jaune
C G	Rouge
D H	Verte

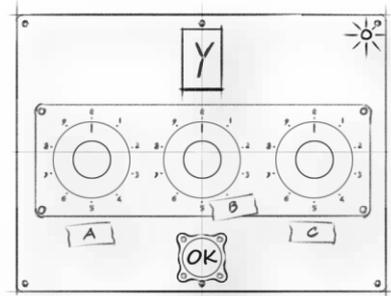
ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Pour colorer un voyant, appuyez tout d'abord sur le bouton coloré à droite, puis appuyez sur le voyant que vous voulez allumer.
- Vous pouvez changer la couleur d'un voyant en le colorant à nouveau. Pour retirer complètement une couleur, appuyez sur un voyant en n'ayant aucun bouton coloré d'actif. S'il n'est pas possible de changer la couleur d'un voyant, cela veut dire que cette couleur a déjà été vérifiée et est correcte.

Module: les trois boutons

APERÇU : 3 boutons étiquetés A, B et C, un afficheur monocaractère et un bouton "OK".

POUR LE DÉSACTIVER : placez chaque bouton sur la bonne valeur et appuyez sur OK.



Bouton A - tournez le bouton et observez pour quelle valeur un signal sonore est émis et pour quelle valeur l'afficheur représente un 'X'.

Bouton A		
Valeur pour le signal sonore	Valeur pour laquelle un 'X' apparaît	Valeur correcte du bouton A
2	5	1
2	3	2
2	6	3
4	8	4
4	7	5
6	0	6
6	1	7
7	3	8
7	6	9
7	1	0
1	3	1
1	7	2
1	9	3
3	1	4
3	5	5
5	8	6
5	2	7
8	4	8
8	0	9
9	7	0

Bouton B - tournez le bouton et observez pour quelle valeur l'afficheur représente un 'X' et pour quelle valeur il représente un 'Z'.

Bouton B		
Valeur pour laquelle un 'X' apparaît	Valeur pour laquelle un 'Z' apparaît	Valeur correcte du bouton B
0	9	7
0	8	1
0	4	9
1	3	0
1	2	0
1	6	8
2	1	5
2	3	3
2	8	8
3	5	1

3	4	6
3	0	1
4	3	5
4	2	5
4	5	1
5	7	1
5	6	4
5	9	1
6	5	4
6	8	1
6	1	4
7	1	8
7	4	1
7	3	0
8	4	6
8	2	8
8	7	9
9	0	5
9	7	5
9	5	3

Bouton C - faites correspondre les boutons A et B avec les bonnes valeurs, puis observez les deux derniers chiffres du minuteur (les secondes).

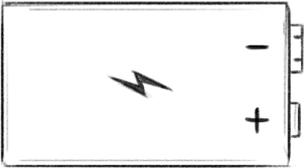
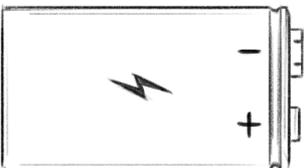
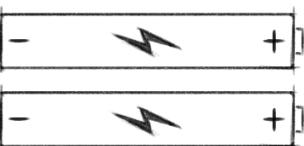
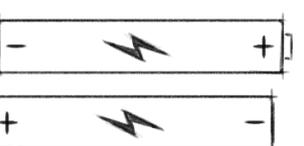
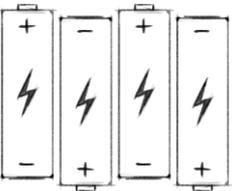
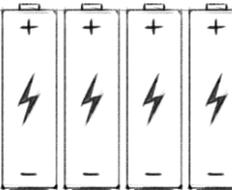
Bouton C		
Somme des valeurs des boutons A et B	Deux derniers chiffres sur le minuteur (les secondes)	Valeur correcte du bouton C
Est un nombre pair	0-15 secondes	1
Est un nombre pair	16-30 secondes	2
Est un nombre pair	31-45 secondes	3
Est un nombre pair	46-59 secondes	4
Est un nombre impair	0-15 secondes	5
Est un nombre impair	16-30 secondes	6
Est un nombre impair	31-45 secondes	7
Est un nombre impair	46-59 secondes	8

ASTUCES POUR LE DÉMINEUR "EN SURSIS" :

- Vous pouvez "prendre votre temps" pour régler les boutons A et B. Néanmoins, avec le bouton C, faites aussi vite que possible et appuyez sur "OK".
- Vous avez entré la bonne combinaison mais le module est toujours activé ? Assurez-vous que les boutons sont réglés **précisément**.

Appendice I - types de piles

La connaissance précise du type de piles du minuteur joue un rôle essentiel pour la sécurité du démineur.
Les piles du minuteur sont généralement placées à proximité du minuteur.

Illustration	Paramètres des piles
	<p>Type : 6LR61 Tension : 9.0 V Composition : dioxyde de manganèse-zinc Support : 1 élément</p>
	<p>Type : 6LS05 Tension : 9.2 V Composition : dioxyde de manganèse-zinc Support : 1 élément</p>
	<p>Type : CR61 Tension : 2 x 1.3 V Composition : dioxyde de manganèse-lithium Support : 2 éléments, même sens</p>
	<p>Type : CR61 Tension : 2 x 1.3 V Composition : dioxyde de manganèse-lithium Support : 2 éléments, tête-bêche</p>
	<p>Type : 2SF11 Tension : 4 x 2.0 V Composition : oxyde d'argent Support : 4 éléments, tête-bêche</p>
	<p>Type : 2SF11 Tension : 4 x 2.0 V Composition : oxyde d'argent Support : 4 éléments, même sens</p>

Appendice II - types d'explosifs d'amorçage

Le Dr TiNT utilise relativement peu d'explosifs d'amorçage dans ses bombes. L'explosif d'amorçage sert à faire exploser la charge principale.

Les explosifs d'amorçage les plus populaires sont :

Nom	Caractéristiques
C-4	Principal composant : RDX Formule chimique : C ₃ H ₆ N ₆ O ₆ Classe de composé : aliphatique Facteur d'E.R : 1.6* Vitesse de détonation : 8750 m/s
Semtex	Principal composant : PETN Formule chimique : C ₅ H ₈ N ₄ O ₁₂ Classe de composé : aliphatique Facteur d'E.R : 1.66* Vitesse de détonation : 8400 m/s
Dynamite	Principal composant : nitroglycérine Formule chimique : C ₃ H ₅ N ₃ O ₆ Classe de composé : aliphatique Facteur d'E.R : 1.5* Vitesse de détonation : 7700 m/s
TNT	Principal composant : trinitrotoluène Formule chimique : C ₇ H ₅ N ₃ O ₆ Classe de composé : aromatique Facteur d'E.R : 1.0* Vitesse de détonation : 6900 m/s
Explosif improvisé	Principal composant : TATP Formule chimique : C ₉ H ₁₈ O ₆ Classe de composé : aliphatique Facteur d'E.R : 0.83* Vitesse de détonation : 5300 m/s

* Par rapport à 1 Kg de TNT

Appendice III - l'alphabet Morse

De nombreux modules de la bombe sont basés sur l'utilisation du code Morse. Un point correspond à un éclaircissement (ou un son) court. Un trait correspond à un signal long. Un signal long est trois fois plus long qu'un signal court.

A	•-	M	--	Y	--•--
B	-•••	N	-•	Z	---••
C	-•-•	O	---	1	•-----
D	-••	P	•---•	2	••-----
E	•	Q	---•-	3	•••---
F	••-•	R	•-•	4	••••-
G	---•	S	•••	5	•••••
H	••••	T	-	6	-••••
I	••	U	••-	7	---•••
J	•----	V	•••-	8	----••
K	-•-	W	•--	9	-----•
L	•-••	X	-••-	0	-----