

TABLE DES DÉGÂTS DE STRUCTURE - SELON LES CAUSES ET LES CIBLES

Dégâts	Causes, agresseur	Cibles adéquates (exemples)	Dégâts structure / Av					Fourchette de structure cible
			Type	Exemples	0 Av	1 Av	2 Av	
1	Humain avec outil adéquat, petit explosif, animal moyen	Objets cassables à la main, porte bois, vélo, barque...	5	10	20	30	40	10-30
2	Gros animal, gros outil assisté, explosif assez efficace	Petit coffre, porte métal, voiture, petit bateau...	10	20	30	50	80	20-80
3	Animal gigantesque, fort explosif, véhicule lourd (pelleteuse, bulldozer), voiture ou camion bélier	Coffre pro, bateau, camion, petit bunker, pilier de bâtiment, astronef type 3	60	80	120	160	300	80-300
4	Missile et obus, tourelle laser, explosifs puissants multiples, astronef bélier type 3	Navire, char, gros bunker, pilier de gros bâtiment	100	300	500	700	1000	200-1000
5	Canon ou missile lourd, missile nucléaire tactique, astronef bélier type 2	Paquebot, cargo, abri souterrain, astronef type 2	600	1000	1500	2000	4000	1000-4000
6+	Missile nucléaire, astronef bélier type 1	Abri profond, station orbitale, petits astéroïdes, astronef type 1	2000	4000	6000	8000	10000	4000-10000+

POINTS DE STRUCTURE (pS) DE MATÉRIAUX ET OBJETS

Obstacles			
		Voiture fragile	50-60
Porte bois léger	10	Voiture solide	70-80
Porte chêne	20-30	Voilier, bateau de plaisance	80-120
Porte alu	40-50	Petit camion	80-150
Porte blindée	50-70	Gros camion	150-200
Volet acier épais	80-120	Blindé léger, pelleteuse	200-300
Mur bois	20-40	Char	200-3000
Mur briques	120-150	Chalutier	600-1500
Pilier de petit bâtiment	200-300	Cargo, paquebot	1000-5000
Pilier de gros bâtiment	500-1000	Avion biplace	6-100
Mur béton	200-1000	Chasseur	200-300
Bunker, paroi rocheuse	1000-5000	Astronef type 3	200-300
Véhicules		Astronef type 2	800-3000
Vélo	15-20	Astronef type 1	5000-10000
Barque, petit voilier	30-40		

Ce tableau donne une échelle, le MJ décide quelles valeurs s'appliquent selon la pertinence de l'action (1000 coups de canif n'entameront jamais un coffre blindé, et un barque n'a pas besoin d'être totalement détruite pour que ses passagers se retrouvent à l'eau...).

Talent et Diff : Pour le personnage "agresseur", le Test nécessaire et la Difficulté de l'action dépendent du moyen employé et de la possibilité (ou pas) de trouver et d'atteindre un point faible.

Un bâton de dynamite sera destructeur s'il est coincé dans un trou profond mais ne produira qu'un puissant souffle posé sur une surface lisse.

Une pelleteuse ne fera que de grosses traces sur du béton lisse mais pourra désagréger si ses dents peuvent s'enfoncer dans une fissure...

Un MJ peut baisser la Diff si l'agresseur bénéficie d'un effet de levier et d'un appui, ou lui attribuer un malus si sa cible est en mouvement.

Cibles "actives" (véhicules, robots, défenses, usines, etc.)

Le MJ peut considérer qu'à partir de 50% de pS perdus, certaines fonctions ne sont plus assurées, et qu'au-dessous du seuil de %, tout peut arriver (panne total, explosion, etc.).

CLASSES DE VAISSEAUX

Classe 1	Astronef type 1, Paquebots, Cargos géants, Ferry, ... (diamètre inférieur à 1000 m)
Classe 2	Astronef type 2, Vaisseaux de gabarit moyen (Yacht, Cargo moyen, Corvette, Frégate, petit ferry...) (diamètre inférieur à 300 m)
Classe 3	Astronef type 3, Vaisseaux de petit gabarit (Yacht, patrouilleur, chasseur,...) (diamètre inférieur à 50 m)