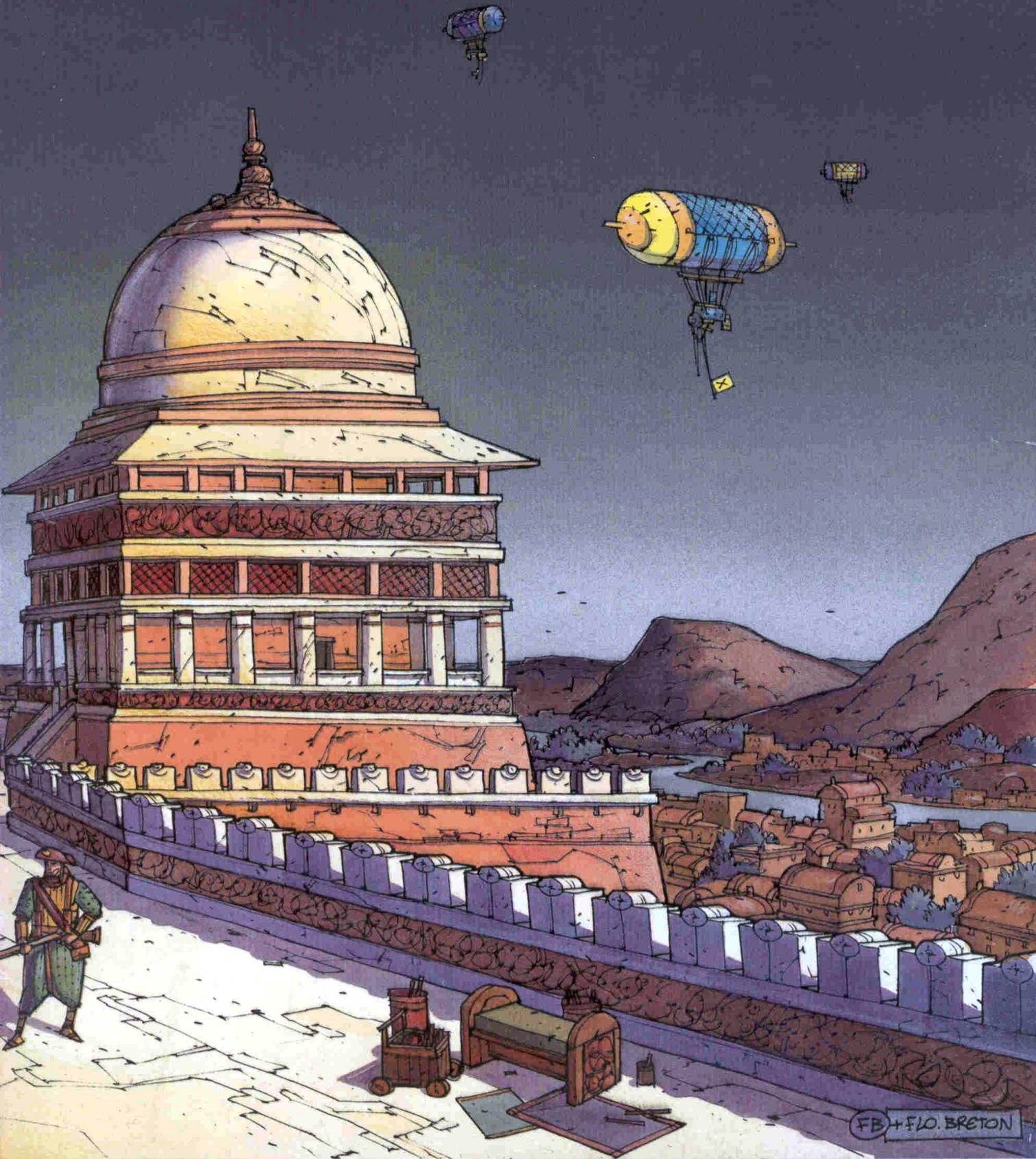
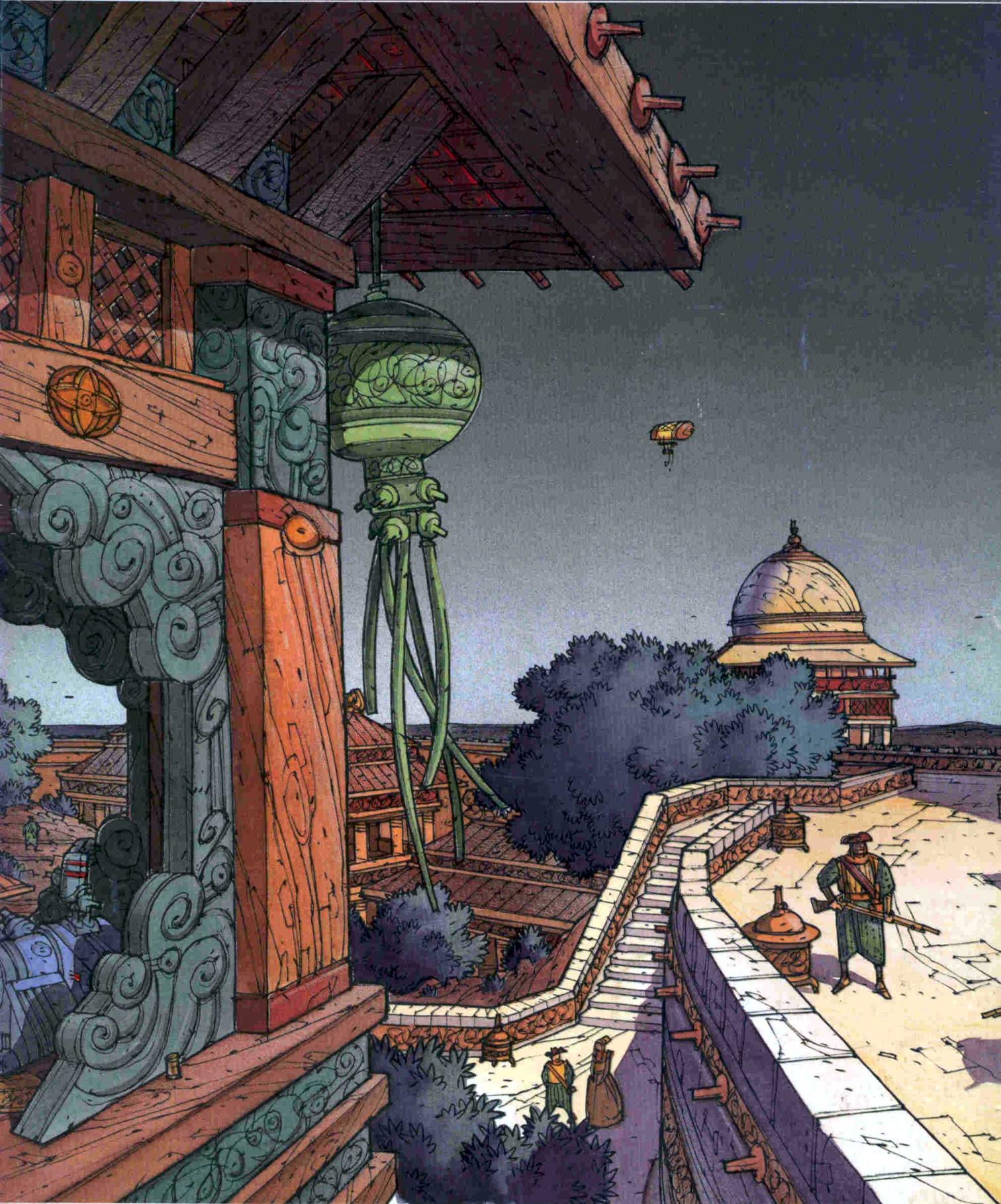


MEGA



FB + FLO. BRETON





Distances Lancer

(Niveau Lancer = moy. A,F)

Niveau	Lancer	500 g	2 kg	5 kg	10 kg	20 kg
4		20	15	10	4	1
5-6		30	20	12	6	2
7-8		40	25	14	8	3
8-10		50	30	16	10	4
11-12+		60	35	18	12	5



Le jeu de rôle des Messagers galactiques

Ecran du Meneur de Jeu

Apparence (4d6)

4-7	8-12	13-16	17-20	21-24
terrifiant	désagréable	pas partout	beau	divin

Taille (4d6)

Score	4	5-6	7-12	13-16	17-21	22-23	24
Taille	150	160	170	180	190	200	210

(taille donnée en cm) (Poids = Taille - 110 + Force)

Monnaie de l'AG

1 Ω (1 orgwill)
= 1 pièce d'or de 10g
= 100 Σ (seguelés, ou crédits)
1 Σ (1 Seguel)
= 100 « unités » ou « rondelles », ou « anneaux »

Selon le niveau de vie local, la monnaie la plus petite est parfois le 1/10e du seguel, parfois 1/100e.

Poids maximum

Force	4	5-10	11-15	16-18	19-20	21-22	23-24
Pmax	Pp/3	Pp/2	Pp	Pp x 1,5	Pp x 2	Pp x 2,5	Pp x 3

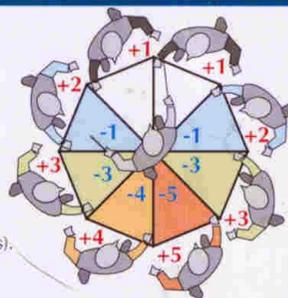
(Pp = Poids du personnage)

Malus encombrement (si deux actions)

	-7	-4	-2
	Pmax/2	Pmax/4	Pmax/8

Adversaires multiples

- Dans 1 round :
- 4 adversaires maxi. peuvent attaquer un personnage seul avec (selon leur position) les bonus en Combat notés en rouge.
 - Le personnage seul peut, avec les malus indiqués en bleu selon les directions :
 - Parer 1 adv. et esquiver les autres. (malus supp. : -2 à l'esquive, 1 test par adversaire).
 - Parer 2 adv. (malus supp. : -2 à la parade) et esquiver les autres (malus supp. : -4 à l'esquive, 1 test par adversaire).
 - Se repositionner au début de chaque round : réussir un jet d'Esquive ou d'Acrobatie (contre difficulté = nb. d'adversaires).
 - Attaquer 2 adversaires (malus supp. : -2 pour chaque attaque)



Echelles magie et psy (paramètres)

«coût»	1	3	6	9	12
portée (vision de la cible=)	contact	courte (parfaite)	moyenne (silhouette)	longue (point)	hors perception
aire ou volume (diamètre)	point une main	Ø1m 1 être	Ø3m ou 3/5 êtres MR mètres MR êtres	Ø10m ou 30êtres MRx10 mètres MRx10 êtres	Ø MRx100m MRx100xMEM (ou PPsy) êtres
durée	instantané permanent	MR rd	MR heure	MR jour	MR quinte à MR lunes (var)
effet	oui/non	MRx1	MRx3	MRx10	MRx100xMEM (ou Pou.v.Psy)

Effets : les effets sont exprimés, par individu ou sujet, en unités : 1m, 1kg, vitesse 1m/s, 1round, 1point de Trait, 1niveau d'un talent, etc., multiplié par MR (Marge de réussite). Pour les pouvoirs magiques, le MJ utilisera les unités locales de son gré. Pour les pouvoirs psy, il est préférable de mesurer les effets dans le système international : 1m, 1s, 1newton (env.100g poids) ou 1 joule (+1°C sur 1cm3 d'eau), etc.

Magie

- Création du sort**
- Temps conception (apprentissage)
 - « Coût » en pts d'exp. = Rang + durée + portée + aire d'effet + pts effets-bonus famille = niv. de difficulté de base.
 - Niveau d'utilisation = niv.diff.base - pts d'exp. supplémentaires consommés.
 - Rituel : gestuel, matériel, incantation.
- Utilisation du sort**
- Rituel obligatoire
 - Bonus à la MEM si rituels supplémentaires
 - Test MEM + bonus rituels ± modif. circonstances et bonus local, contre niv. d'utilisation du sort.
 - MR donne effets du sort.
- Utilisation du sort**
- Rituel obligatoire
 - Bonus à la MEM si rituels supplémentaires
 - Test MEM + bonus rituels ± modif. circonstances et bonus local, contre niv. d'utilisation du sort.
 - MR donne effets du sort.
 - Si Marge échec > 4 : choc en retour (perte supp = marge pt C ou M ou Bles.)

psy	rang	Action	diff	rang	Résistance	diff	rang	Perception	diff
Psychisme M	6	Hypnose	nV	7	Ecran mental (att. mentale)	nE	8	Télépathie	nE
	7	Illusion	nD	7	Tour d'ivoire	diff	9	Précognition sur les êtres	nD
	8	Influencer comportement	nV	8	Garder son contrôle	diff	8	Traces psychiques	nV
	10	Modifier comportement	nV	0	Menace	nV			
	10	Invisibilité aux gens	nP						
Environnement V	8	Télékinésie	diff	10	Ecran mobile contre objets	diff	1	Présentiment	diff
	8	Réchauffer, refroidir	diff	10	Bulle d'isolation	diff	2	Précog. sur la météo	diff
	9	Lévitacion	diff	8	Transparence	diff	8	Précog. sur les choses	diff
	1	Esprit frappeur (bruit ténu)	2						
Corps C	7	Soins accélérés	diff	6	Ralentir son métabolisme	diff	6	Traces physiques ténues	diff
	9	Force surhumaine	diff	7	Résister aux poisons	diff	4	Voir les zones malades	diff
	10	Télogie	diff	9	Ecran corporel	diff			
	10	Modifier sa taille	diff						
	12	Modifier son apparence	diff						
Corps éthéral M	8	Esprit marchand	diff	7	Résister courants éthéraux	diff	8	Voir au loin (lieu connu)	diff
	9	Esprit volant	diff	9	Déf. contre créatures éther	diff	8	Voir les brèches	diff
	10	Esprit des plans	diff				9	Voir les archétypes et les entités-planètes	diff
	10	Action sur l'éther	diff				8	Se situer dans les plans	6
Composés	V+M 12	Télékinésie éloignée	diff	M+V 10	Situer un objet	diff			
	C+V 15	Ubiquité	diff	V 13	Rendre invisible	diff			
	M+C 15	Arrêter le temps	diff	V+M 13	Absorber l'énergie	diff			
	M 12	Appel interuniversel	diff						
C+V 12	Invisibilité réelle	diff							

Valeur des Traits (profil d'un perso)

4-5	activité minimum
6-7	très faible
8-9	faible
10-11	moyen
12-13	bon
14-15	très bon
16-17	excellent
18-19	exceptionnel
20-21	génial, rare
22-24	légendaire
Intelligence des animaux	
3	animal « intelligent »
2	animal standard
1	animal primitif
0	limace (ou comateux)

Modificateurs activité

- 0 action indispensable et fréquente du métier
- 2 action utile ou assez courante du métier
- 4 sans rapport avec le métier, niveau naturel du personnage, action nécessitant une légère habitude.
- 7 action (ou métier non pratiqué) nécessitant des études théoriques et/ou un entraînement intensif.

Chocs psychologiques

Type d'événement	pM perdur
Vision d'un accident horrible	1d3
Meurtre d'un ami	1d3
Foule victime d'un accident grave (incendie, avion)	2d6
Vue d'une mort due à une créature inconnue	1d6+3
Etre (ou croire être) confronté à une chose irrationnelle	2 à 6d6
Rester seul dans un espace confiné	1d6 / semaine
Idem avec blessure grave	2d6/sem
Découverte terrifiante	1 à 3d6

Transit

- Concentration « témoin »**
Conso. de 1pV
- Entrée point de Transit**
Conso. de 1pV.
Test nV contre niv. diff. moyen (6) - si raté, coincé [marge échec] mn dans l'intercontinuum. Reconsommer 1pV et refaire un test. - si réussi, descente.
- Descente**
Vue du décor (temps figé) depuis une hauteur de 20m jusqu'au niveau du point de Transit.
- Matérialisation**
Faire un pas vers l'extérieur. Matérialisation instantanée, sans conso. de point. Possibilité de matérialisation en tout point de la descente (verticale du point de Transit).
- Rétrotransit**
Si décision de revenir (avant matérialisation) au pt de départ : conso. de 2pV, puis test Transit normal.
- Transit avec « passager »**
Idem Transit normal, mais : conso. de 1d6pV à répartir entre le Mega et le passager.

Transfert

- Formule**
RT = (I + M + V) x 2
- Procédure**
- Lancer 2d6
 - Oter le résultat à la Résistance au Transfert (RT)
 - Consommer 1pV
 - Recommencer jusqu'à : RT = 0
 - 1 jet de dés = 1 seconde.
- Rétrotransfert**
Idem, mais instantané.
- Transfert passif**
RT / 2

Pouvoirs psy

- Pouvoir psy**
P.Psy = niv.Psy + modif.local
- Accumulation d'énergie psy**
E.Psy = PPsy x nb périodes de veille.
- Utilisation**
- Le joueur annonce le psy utilisé.
 - Le MJ détermine le niveau de difficulté (=niv. du Trait visé, ou addition des niv. de diff. selon Table paramètres pour l'action tentée, ou encore diff. fixe, selon Table des pouvoirs psy ci-contre)
 - Le joueur consomme des pts d'E.psy pour redescendre ce niveau de difficulté.
 - Le joueur calcule le niv. où il va utiliser le psy: Niv. utilisation = P.Psy - rang
 - Test niv. util. contre niv. diff.
- Test réussi :**
MR=1 : effet minimum
MR= 2 ou 3 : effet normal
MR= 4 ou+ : effet maîtrisé, le joueur peut affiner l'action.
- Test raté :**
ME=1 : il ne se passe rien
ME= 2 ou 3 : début d'effet puis arrêt (conséquences possibles (chute, bruit...))
ME=4 ou + : rien.
- Test seuil :** niv.PPsy contre nM

Talents

Table universelle de résolution (TUR)

Aptitudes

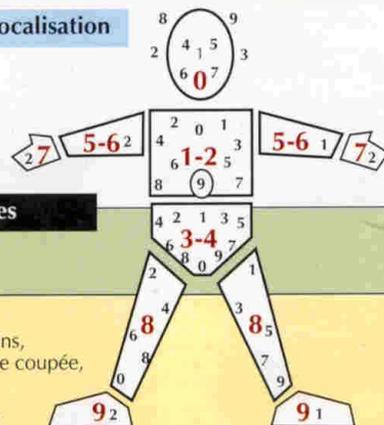
D,R,A	Acrobatie
P,A,D	Arts corporels
P,A,E	Arts plastiques
E,D	Baratin
E,D,I	Comédie, Imiter
D,A	Coordination
D,A	Débrouille
D,A	Dissimuler
E,D	Dialogue
P,D,R	Discrét., Filature
V,A,C	Endurance
I,E	Expliquer
F,A,C	Grimper
D,A	Manipulation
D,E	Marchander
V,F,C	Nage
I,V,C	Organiser
I,P	Pister
E,D	Psychologie
Vue	Remar. détail
D, Oûie	Remar. son
D, Odor	Remar. odeur
D, Goût	Remar. goût
D, Tou	Remar. contact
D,V	Renseignements
I,E,A	Séduire
D,E	Vigilance

Difficulté Personnage résistant	Personnage actif															Niv	
	Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
Immanquable mais...	1	56	66	76	84	90	93	95	96	97	98	99	100	0/2d	0/1d	0/1d	1
Enfantin	2	44	56	66	75	83	89	92	95	96	97	98	99	100	0/2d	0/1d	2
Très facile	3	34	44	56	65	73	82	88	91	95	96	97	98	99	100	0/2d	3
Facile	4	24	34	44	56	64	73	81	86	90	94	96	97	98	99	100	4
Aisé	5	16	25	35	45	55	63	72	80	85	90	94	96	97	98	99	5
Moyen	6	10	17	25	35	45	55	63	71	78	83	88	93	95	97	98	6
Malaisé	7	8	11	17	26	35	45	54	61	70	77	82	87	93	95	97	7
Difficile	8	6	7	12	18	26	35	45	54	59	68	76	81	87	92	95	8
Très difficile	9	5	6	8	12	18	26	35	45	53	58	67	74	80	86	92	9
Extrêmement difficile	10	4	5	6	8	13	19	27	35	45	53	57	65	73	79	86	10
	11	3	4	5	7	9	13	20	28	36	46	52	56	63	71	78	11
Cauchemardesque	12	2	3	4	5	7	9	14	21	28	37	46	52	55	62	69	12
	13	1	2	3	4	5	7	9	14	21	29	38	47	51	54	60	13
Surhumain	14	1/2d	1	2	3	4	5	7	10	15	23	31	39	47	50	52	14
	15	1/1d	1/2d	1	2	3	4	5	7	10	16	24	32	40	48	50	15
	Niv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niv

Modificateurs circonstances

	Bonus	Malus
Matériel :	Ouï +1 à +3	Non -3 à impossible
Conditions :	Bonnes +1	Mauvaises -1 -2
Préparation :	Ouï +1	Non (hâte) -1 -2

Localisation



Connaissances

Connais. NT2

Connais. NT6

I,V,E	Administration	Administration	Administration
D,V,I	Biologie	Animaux	Biocyb
D,V,I	Chimie	Alchimie	Chimie
D,R,A	Conduite	Attelages	Antigravs
I,C,A	Connais.Arme.	Connais.Arme.	Connais.Arme.
I,P	Construction	Construction	Construction
C,I,D	Economie	Négoce	Economie
D,V,I	Electronique	Sorcellerie	Electronique
D,F,A	Equitation	Equitation	Montures
I,P	Evaluer	Evaluer	Evaluer
D,V,I	Géologie	Sols	Géologie
D,Vo,I	Histoire	Histoire, légendes	Histoire
D,V,I	Informatique	Lire, écrire	Informatique
P,D,E	Linguistique	Dialectes	Linguistique
I,A,M	Mécanique	Mécanismes	Mécanique
D,V,I	Médecine	Médecine	Médecine
D,P	Milieu, air, mer	Milieu, air, mer	Milieu spatial
D,P	Milieu rural	Milieu rural	Civilisations AG
A,D,P	Milieu sauvage	Milieu sauvage	Milieu sauvage
E,D,P	Milieu urbain	Milieu urbain	Milieu urbain
I,D,A	Navigation	Cabotage	Pilot. subluminique
I,D	Pègre	Pègre	Pègre
D,V,I	Physique math	Math, astrologie	Physique math
D,P	Pièges	Pièges	Pièges
I,R,A	Piloter	Nav. haute mer	Pil. Triche-lumière
E,P,A	Premiers soins	Premiers soins	Premiers soins
D,A	Sabotage	Sabotage	Sabotage
P,A	Serrures	Serrures	Serrures
D,V,A	Tech. survie	Tech. survie	Tech. survie
I,P,A	Transmissions	Science militaire	Transmissions
P,I,E	Usages	Coutumes	Usages
D,A	A/P Mains nues	A/P Mains nues	A/P Mains nues
P,A	Prise, renverser	Prise, renverser	Prise, renverser
D,V,A	A/P Armes blan.	A/P Armes blan.	A/P Armes blan.
I,P,A	Armes à dist.	Armes à dist.	Armes à dist.
P,I	Armes de tir	Tournoi	Armes de tir

1 à 3: légère

Tête: Balafre
Cœur: LAME de taille = mort.

4 à 7: grave

Tête: CHOC assomme le temps nécessaire aux soins, sinon 4d6 minutes. LAME = œil crevé, oreille coupée, flot de sang (-3 à tous les talents).

Cœur: LAME de taille = mort; d'estoc = idem Torse. CHOC = idem Torse

Torse, Abdomen: Blessure incapacitante, Talents de combat réduits du nb de pts de blessure reçus. La victime ne peut s'alimenter durant 1d10 jours, ou crache du sang, etc.

Jambe, Pied: Incapacité de fuir, esquiver ou rompre.

Bras: Nécessité d'engager 4pF ou 4pV/ round pour garder l'arme ou protection en main.

Main: Incapacité de garder une arme en main ou de frapper. Sans soins rajouter 1 blessure légère par heure. Si soins, la main est réutilisable après 1d6 jours.

8 et +: mortelle

Tête, Cœur: Mort.

Torse, Abdomen: Le blessé s'écroule, hors de combat.

Jambe, Pied: Le blessé tombe à terre. Fuite ou esquive impossibles.

Bras, Main: Idem Grave, mais inutilisable 2d10 semaines. Plus de 10 = tranché, écrasé.

Récupérer ou engager des points

Repos

Repos / sommeil (récup. V, F, C*)	Proportion du Trait (arrondi sup.)	cure/repos nerveux (récup. M)
5mn pause	1/8 ^e	1h
1h halte	1/4	12h
3h repos	1/3	1 jour (dont 1 période de sommeil)
4h sommeil court	1/2	3 jours
7h sommeil moyen	3/4	1 semaine
9h sommeil long	1/1	4 semaines, ou plus, beaucoup plus!

* La Constitution ne se récupère que par le sommeil. Pause, halte et repos ne font pas récupérer de pt de C.

Récupérer dans un Trait en prenant dans un autre

En cas de besoin le joueur peut transférer des points d'un Trait à l'autre (même en pleine action)

1pC	pour	1pF	(maxi 2, en une seule fois)
1pV	pour	1pF ou 1pC	(maxi: 2, en une seule fois)
1pM	pour	1pV	(maxi 2 pour 2...)

Chacune de ces opérations peut être effectuée une fois par période de veille; noter les points transférés dans un coin de la fiche de perso, et les gommer lorsque le personnage dort. Le Trait ne peut monter au-delà de son score normal.

Récupération normale de pt de Vie

Blessure légère :	1 par 2 heures
Blessure grave :	1 par 2 jours
Blessure mortelle :	1 par 2 semaines (ou plus selon tableau des blessures)

Engager des points (monter un niveau)

(action physique: V ou F, action intellectuelle: V)

2pts	pour +1 niveau dans le talent (1 seul talent)
6pts	pour +2 niveaux dans le talent (1 seul talent)

Engager des points (différer une blessure)

Blessure légère :	2pV
Blessure grave :	4pV ou 2 pM
Blessure mortelle :	12pV ou 6pM (jusqu'à fin action)

Armes de tir

Type Noms	Dégâts (d6)	Malus distance							Un.P. Charg	Unités P. Rafale	Rafales étroite	Rafales Large	Tir Multiple	Poids KG	Taille CM
		X	+1	0	-2	-4	-7								
C Fusil ancien (B)	4	3	25	50	75	100	200	1	-	-	-	-	3	150	
A Fusil d'assaut (A, V, S, B)	5	2	25	50	100	200	300	30	7	-1	-3	2	3	100	
C Fusil de tireur d'élite (V, A)	5	2	50	100	300	750	1500	20	-	-	2	-	4,3	120	
C Fusil de chasse	4	1	10	25	50	100	200	2	-	-	-	2	1,5	100	
C Fusil à pompe	5	1	5	10	25	50	75	8	-	-	-	4	2	80	
C Pistolet à poudre	2	-	1	3	7	15	30	1	-	-	-	1/3rnd	2	45	
C Pistolet moderne (A, S, V)	5	-	1	5	10	25	50	8	-	-	-	3	1,5	35	
C Revolver western	4	-	1	3	7	20	50	6	-	-	-	3	1	30	
C Revolver moderne (V, S)	5	-	1	5	10	25	50	6	-	-	-	3	1,2	30	
A Pistolet-mitrailleur (A, S)	5	-	10	20	30	50	-	32	11	-1	-3	2	3	55	
T Arbalète ancienne	4	2	5	15	35	75	150	-	-	-	-	-	-	100	
T Arbalète moderne (V)	4	1	10	25	50	100	200	1	-	-	-	-	2,5	80	
T Arc long	4	-	0,5 F	F	2 F	3 F	5 F	-	-	-	-	-	-	120	
T Arc à poulies	4	-	F	2 F	3 F	5 F	10 F	-	-	-	-	-	-	200	
T Fronde	3	-	-	5	10	15	25	-	-	-	-	-	-	-	
T Sarbacane amazonienne	2	2	-	5	10	25	50	-	-	-	-	-	-	200	
C Lance-harpon(ressort)	5	1	10	25	50	100	150	1	-	-	-	-	35	120	
C Multiprojecteur (A)	-	-	2	5	10	25	50	2	-	-	-	-	2	35	
C Etourdisseur électrique	1(*)	-	1	2	3	5	10	4	-	-	-	-	0,8	20	
R Etourdisseur sonique	1(*)	-	5	10	-	-	-	8	-	-	-	3	1,5	35	
R Fusil à plasma	20	1	50	100	250	500	750	3/7	4	-2	-6	2	4	50	
R Laser léger	4	-	25	50	100	200	300	20	-	-	-	4	2	35	
R Laser lourd	6	2	100	250	500	750	1000	10(3)	10	-2	-4	2	5	100	
R Paralysant lourd	4(*)	-	5	10	25	50	-	10	-	-	-	4	2	30	
R Paralysant léger	4(*)	-	5	10	-	-	-	S4	-	-	-	4	0,7	15	

Résistance des matériaux

Matériau	RM	nb max. de dégâts	
		légers	importants décisifs
PAROI EPAISSE (sols, murs, plafonds)			
Pierre tendre	6	-	7 3
Brique	6	-	12 5
Pierre dure	8	-	15 7
Béton armé	10	-	15 7
Bois blanc	3	20	5 2
Chêne	6	-	7 3
Acier	8	-	- 10
Vitrée (plexiglas)	3	7	3 2
PAROI FINE (portes, cloisons)			
Placoplâtre	2	5	2 1
Contreplaqué	3	3	2 0
Vitre	1	2	1 0
Bois blanc	3	10	3 1
Chêne	6	20	5 2
Blindage acier	8	-	- 3
Coffre-fort	8	-	- 5
DIVERS			
Serrure	2	-	- 1
Corde	1	2	1 0
Câble électrique	3	2	1 0
COMPLEXE			
Pavillon meulière	8	-	- 25
Pont suspendu acier	8	-	- 70
Petit pont en bois	6	-	- 10

Armes blanches

A Mains nues	M	Hache courte
B Mains nues (arts martiaux)	N	Hache moyenne (bûcheron)
C Bâton court (choc)	O	Hache longue
D Bâton long (choc)	P	Hache à deux mains
E Marteau court	Q	Arme articulée courte (nunchaku)
F Marteau long	R	Arme articulée longue (fléau)
G Lame courte	S	Javelot (lancer léger)
H Lame moyenne	T	Lance
I Lame longue	U	Arme d'hast
J Lame à deux mains	V	Arme d'immobilisation
K Katana	Z	Bouclier
L Katana court		

Familles d'armes

Armes de Tir

(A) Appui (bipied, crosse)
(V) Viseur (lunette, viseur laser)
(S) Silencieux
(B) Baïonnette
C Coup par coup
T Trait
R Rayon
A Automatique
F Force (pour Armes à distance)
(*) Résultat du dé = temps de paralysie en minutes

Arts martiaux et armes blanches

Famille/Nom	Taille/Estoc/Choc	Att	Par	Esq	CA	CD	Long	Poids	Feinte	Inexp	Malus dist. (m) si lancée				
											+1	0	-2	-4	-7
B Jiu-jitsu / Judo	C	+2/0	0/0	+1/+2	1/0	-	-	-	3	-2	(Prise: +2/+3, Renv.: +2/+3)	-	-	-	-
C Matraque	C	+2	+1	-1	1	2	1	2	1	-	-	1	2	5	10
D Bâton long	C	+3	+3	-2	3	6	4	3	3	-3	-	-	1	2	5
E Bec de faucon	C	+1	+1	-1	3	1	2	3	1	-1	-	-	1	2	4
E Marteau/Clé anglaise	C	+1	+1	-1	2	1	1	1	-	-	-	-	1	2	5
F Masse	C	+1	+1	-4	5	5	2	4	-	-2	-	-	1	2	3
F Morgenstern	C	+1	+1	-4	6	5	2	4	1	-2	-	-	1	2	3
F Casse-tête/Massue	C	+1	+1	-2	3	2	2	4	1	-	-	-	1	2	5
G Stylet	E	+1	0	0	1	1	1	1	3	-	-	2	4	8	12
G Poignard/Dague	E,T	+1	+1	-1	3	2	1	1	3	-	-	2	3	5	10
G Shuriken	-	+1	-	0	3	-	-	-	2	-2	-	3	6	12	16
H Glaive	E,T	+1	+2	-2	3	3	1	2	2	-	-	-	-	2	5
H Epée courte	E,T	+2	+3	-3	5	4	2	3	2	-2	-	-	-	1	3
I Rapière	E	+3	+3	-1	3	2	2	1	2	-2	-	-	-	2	5
I Sabre	T,E	+2	+2	-3	5	4	2	3	2	-2	-	-	-	1	4
I Epée longue	T	+2	+2	-4	7	5	3	4	1	-2	-	-	-	-	3
J Epée à deux mains	T	-1	+2	-5	8	6	4	5	-	-4	-	-	-	-	-
K Katana	T	+3	+4	0	6	5	3	3	2	-4	-	-	-	2	5
M Hache (outil)	T	+1	+1	-1	2	2	1	1	1	-	-	-	1	2	4
O Hache de guerre	T	+2	+2	-3	6	4	2	3	1	-2	-	-	-	1	3
P Hache à deux mains	T	-	+1	-5	8	6	3	5	-	-3	-	-	-	-	-
R Fléau d'arme	C	+2	-	-3	3	2	4	4	-	-3	-	-	-	-	2
S Pique/Javeline	E	+1	+1	-1	3	1	2	2	-	-3	3	6	12	25	50
T Lance	E	-	+2	-4	5	4	5	5	-	-4	1	2	4	8	16
U Hallebarde	E,T	+1	+1	-4	4	4	4	4	-	-3	-	-	-	-	5
U Trident	E	+3	+2	-1	3	3	2	3	1	-2	2	4	6	15	30
T Baïonnette au fusil	E	+1	+1	-4	5	3	4	4	-	-1	-	-	-	3	5
V Fouet	-	+1	-	-1	1	-	4	1	1	-4	3	4	2	1	-

Dégâts subis par le matériau

Résultat test	Dégât
0	1 léger
1-3	1 important
4-7	1 décisif
8-10	+1 dégât décisif
11-12	+2 dégâts décisifs
.../+2	etc.

Test: (nF + CA outil) contre RM. Marge + CA = FC. FC-RM = dégâts

Explosifs

	Charge unitaire	Famille (ou d6)	Rayon léthal
Poudre à canon	100 g	2	2 (+0,5)
Grenade	1	2	2 (+0,5)
Dynamite	1 bâton	4	2 (+0,5)
Nitroglycérine	10 cl	8	2 (+0,5)
Plastic	100 g	8	2 (+0,5)
Bidon d'essence	5 l	2	2 (+0,5)
Bouteille de gaz	1	4	2 (+0,5)
Roquette antiblindé	1	12	5 (+1)
Missile/bombe	1	24	10 (+2)
Chalumeau	1 mn	8	pointe
Acide	1 mn	6	contact

CA = Famille + ((nb charges-1) x 2)

CA accident selon obstacle

Terre meuble	1
Talus	3
Chute	nb de mètres de chute
Choc frontal	1 / 10 de la différence des vitesses en km/h + CA véhicule percuté
Platane	6
Mur	CD matériau
Moto	1
Voiture	2
Camion	4

Boucliers, armures

Famille/Nom	Lame	CD contre...			Malus encombrement
		Choc	Balle	Rayon	
Z Bouclier cuir	2	1	0	0	0
Z Bouclier bois	5	2	3	RM	0
Z Bouclier métal	7	4	4	RM	-1 para./esq
Z Armure cuir	2	0	0	0	0
Z Armure mailles	4	1	2	0	0
Z Armure plaques	7	3	3	1	-2 talents comb.
Z Armure spatiale	7	3	10	10	-1 "
Z Gilet pare-balles	5	3	15	0	0

Chute

d6 dégâts selon...	Chute verticale (m)	Pente abrupte (m)	Pente raide (m)
1	3	8	12
2	6	16	24
3	9	24	36
4	12	32	48
5	15	40	60
6	18	48	72

Dégâts d'un objet en mouvement

	Lent	Rapide	Très rapide	Bolide
	15 km/h	40 km/h	100 km/h	200
Pavé (2 kg)	1d10	2+2d6	10+1d10	14+1d10
Moto	2+1d10	6+1d10	12+2d6	17+1d10
Voiture	4+1d10	6+2d6	16+1d10	20+1d10
Camion	4+1d10	12+2d6	20+1d10	26+1d10

Ces valeurs concernent les objets fixés. Contre un individu, un animal, un objet non fixé, diminuer de 3 points le résultat.