

Annexes

Les règles figurant ici sont à la disposition du meneur de jeu qui souhaite les utiliser mais elles sont avant tout optionnelles.

Récupération Accélérée

Essentiellement pour les Superhéros ou les Ultrasêtres de Prétoriens, il est conseillé d'utiliser le tableau ci-dessous pour déterminer leur capacité de Récupération en lieu et place du tableau normal.

Attention: si vous décidez d'utiliser ce tableau, tout les personnages, PJs et PNJs y auront droit, et ce, qu'ils aient été créés comme des superhéros ou pas.

Récupération Accélérée		
Situation: EDS:	Repos	Activité
Peu Préoccupant Préoccupant	(Récupération) cases par Heure. (Récupération) cases par Jour.	(Récupération) cases par Jour. (Récupération) cases tous les trois jours.
Grave	(Récupération) cases par Semaine + Soins médicaux conseillés; (Récupération) cases toutes les deux semaines, sans soins.	(Récupération) cases par mois + soins minimums requis.
Très Grave	(Récupération) cases toutes les deux semaines mois + soins médicaux nécessaires	Récupération impossible
Critique	Récupération impossible, soins médicaux nécessaires pendant 10/(Récupération) jours pour retourner en EDS Très Grave.	Récupération impossible

Domages Relatifs

Toujours **dans un cadre superhéroïque, le MJ peut ignorer les malus infligés par l'EDS** jusqu'à ce que le personnage blessé soit purement et simplement conduit à l'inconscience.

Cela accélère magistralement la résistance d'un personnage et ses capacités à encaisser les coups et peut être tempéré en diminuant les malus de moitié seulement (-1 à partir de Grave, -2 pour Critique). Utiliser donc cette règle avec précaution.

Signification des Valeurs

A titre indicatif, les PCs, dans la majorité des Campagnes utilisant Variations devraient être répartis de la manière suivante. Ces principes ne sont nullement rigides et incontournables et ne doivent pas être compris comme de véritables règles. Néanmoins, les suppléments et les personnages conçus pour les univers existant utilisant Variations les suivront autant que faire se peut.

Niveau de Pouvoir: Incapable (10 PCs maximums)

Caractéristiques: 2PCs

Compétences: 5PCs

Capacités: 0PCs

Niveau de Pouvoir: Moyen (10 PCs maximums)

Caractéristiques: 5PCs

Compétences: 5PCs

Capacités: 0PCs

Niveau de Pouvoir: Capable (20 PCs maximums)

Caractéristiques: 10PCs

Compétences: 10PCs

Capacités: 0PCs

Niveau de Pouvoir: Héroïque (30 PCs maximums)

Caractéristiques: 15PCs

Compétences: 14PCs

Capacités: 1PCs

Niveau de Pouvoir: Superhéroïque (60 PCs maximums)

Caractéristiques: 20PCs

Compétences: 10PCs

Capacités: 30PCs

Niveau de Pouvoir: Stellaire (90 PCs maximums)

Caractéristiques: 30PCs

Compétences: 15PCs

Capacités: 45PCs

Matériel (exemples)

Vous trouverez ici quelques valeurs de jeu pour du matériel courant standard à adapter et développer selon les univers qui vous concernent:

Armes Blanches			
Arme	PSC Min	Combat	NDA
Hache (1M)	1	0	4
Hache (2M)	3	0	7
Matraque	1	0	ND3
Massue	1	0	ND4
Epée (2M)	3	+1	6
Epée (1M)	2	+1	4
Dague / Poignard	1	+1	2
Lance (2M)	2	-1	6
Fléau d'arme	2	0	4
Bâton de Combat (2M)	2	+1	ND4
Shuriken / Fléchette	0	0	2
Fouet	1	0	3
Arc (2M)	1	0	4
Arc Long (2M)	2	0	5
Arbalète (2M)	1	+1	4
Styilet Ondulaire (NH)	1	-1	5