

Amorce Star Wars Background et Fiche de personnage

Les articles "Amorce" sont là pour d'apporter un résumé sur ce que l'on peut faire au départ d'un jeu de rôle. "Background" est l'aide côté univers. "Fiche" est l'aide côté technique.

Le générateur de personnage est très bon et disponible à cette [adresse](#).

Prélude

Cette version est divisée en 3 gammes :

Aux Confins de l'Empire

Cette gamme tourne autour des contrebandiers, chasseurs de prime et autres trafiquants (comme Han Solo), ceux-ci sont soumis au système d'Obligation (comme Han Solo). Comme son nom l'indique, c'est le genre de personnage à avoir quelque chose comme des dettes (comme Han Solo). Ce score monte régulièrement, plus il est haut, plus les ennuis vont rattraper le joueur. La liste comprend : *Addiction, Trahison, Chantage, Prime, Criminel, Dette, Obligé, Famille, Faveur, Serment, Obsession, Responsabilité.*

L'Ère de la Rébellion

Vous fait jouer des rebelles après la destruction de la première Étoile noire. Le système de Devoir est pour eux et représente leur notoriété au sein de la Rébellion. Un groupe de la Rébellion qui cumule assez de Devoir (100 pts) peut augmenter son rang de Contribution à la Rébellion et obtenir des récompenses en tant que groupe (Han Solo est un bon exemple de double affiliation, malgré ses obligations envers Jabba, il a aussi participé à l'alliance rebelle et a gagné du galon au sein de celle-ci). Accomplir son Devoir et gagner des points est donc bénéfique. La liste comprend : *Victoire militaire, Contre-espionnage, Renseignements, Sécurité interne, Secours, Soutien politique, Recrutement, Obtention de ressources, Sabotage, Supériorité spatiale, Technologie, Renfort.*

Force et Destinée

(les traductions officielles ne sont pas encore sorties) Se concentre sur les utilisateurs de la Force dispersés dans l'univers et leur quête de savoir sur la Force. Ils sont soumis au système de Moralité, qui déterminent de quel côté de la Force ils penchent. Ce système est basé sur une force et une faiblesse émotionnelles. La liste des forces comprend : *Bravoure, Amour, Prudence, Enthousiasme, Compassion, Pitié, Curiosité, Orgueil, Indépendance, Ambition, Justice, Discipline.* La liste des faiblesses comprend : *Colère, Jalousie, Peur, Insouciance, Haine, Faiblesse, Obsession, Arrogance, Froideur, Avidité, Cruauté, Obstination.*

Faire un choix

Pour utiliser les 3 systèmes, il faut obligatoirement décider d'une règle maison. Personnellement, j'applique toujours Obligation et Moralité, le Devoir n'est appliqué que si la campagne se situe au sein de la Rébellion, et s'appliquent à tout le groupe. J'exclus donc le Devoir dans une campagne hors Rébellion mais pas les carrières ou spécialités.

Pour donner une idée par rapport aux films, Han Solo vient des contrebandiers (Carrière Contrebandiers, spécialité Pilote), avec les obligations qu'il a avec Jabba le Hutt, Luke est d'abord de la rébellion (Carrière As, spécialité Pilote et Aspirant de la Force), avec sensibilité à la force avec ses devoirs envers elle, mais deviendra un utilisateur de la force (Carrière Sentinelle, spécialité Expert Shien) avec la moralité par rapport à la Force qui s'impose

Le système de carrière est assez simple, chaque carrière possède 3 spécialisations (parfois 5 selon les suppléments, qui donnent les compétences de carrière) et chaque spécialisation est un arbre de talents. Carrières, spécialisations et talents s'achètent avec de l'XP.

Étape 1 : Historique

Pas indispensable, mais c'est une étape sympathique pour que les joueurs déterminent des choses comme leur lien avec l'Empire, la Rébellion, la Force et le pourquoi ils sont ici aujourd'hui.

Étape 2 : Déterminer Obligation/Devoir/Moralité

Pour Obligation et Devoir c'est une valeur de départ selon le nombre de joueurs dans le groupe : 2 = 20 ; 3 = 15 ; 4-5 = 10 ; 6+ = 5.

Ils ont donc la possibilité de prendre une seule fois, chacune des options suivantes : +5XP ; +10XP ; +1000 crédits ; +2500 crédits pour une coup de respectivement : 5 ; 10 ; 5 ; 10 (Pour le Devoir on soustrait, pour l'Obligation on ajoute) Mais on ne peut dépasser le double de sa valeur de départ.

Exemple : un Rebelle dans un groupe de 4 joueurs qui prends +2500 crédits aura un Devoir de 0 (10 de départ -10 pour les 2500 crédits) et ne pourra rien prendre d'autre.

Exemple : un Contrebandier dans un groupe de 3 joueurs qui prends +10XP aura une obligation de 25 (15 de départ + 10 pour +10XP), il peut prendre +1000 crédits et atteindre le maximum de 20 au départ.

Pour Moralité, le joueur commence à 50 et a un choix parmi les suivants : +10XP ; +2500 crédits ; +5XP et +1000 crédits; Moralité de départ 29 ou 71.

Étape 3 : Choix de l'espèce

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Aux Confins de l'Empire : Bothan, Droïde, Gand, Humain, Rodien, Trandoshen, Twi'Lek, Wookie.

L'Ère de la Rébellion : Bothan, Droïde, Duros, Gran, Humain, Ithorien, Mon Calamari, Sullustéen.

Force et Destinée : Céréen, Humain, Kel Dor, Mirialan, Nautolan, Togruta, Twi'Lek, Zabrak.

Étape 4 et 5 : Choisir sa carrière et sa spécialité de départ

Livre : *Carrière spé spé spé* ;

Aux Confins de l'Empire :

Chasseur de Primes *Assassin, Expert en gadgets, Expert en Survie* ;

Colon *Médecin, Diplomate, Érudit* ;

Explorateur *Bourlingueur, Éclaireur, Négociant* ;

Mercenaire *Garde du corps, Maraudeur, Soldat à louer* ;

Contrebandier *Pilote, Vaurien, Voleur* ;

Technicien *Mécanicien, Tech hors la loi, Slicer ; Fugitif de la Force*

L'Ère de la Rébellion : **As** *Artilleur, Fonceur, Pilote* ; **Diplomate** *Agitateur, Ambassadeur, Intendant* ; **Espion** *Éclaireur, Slicer, Taupe* ; **Ingénieur** *Mécanicien, Saboteur, Scientifique* ; **Soldat** *Commando, Tireur d'Élite, Urgentiste* ; **Stratège** *Chef d'escadron, Commodore, Tacticien* ; **Recrue** *Recrue ; Aspirant de la Force*

Traduction non officielle pour le moment

Force et Destinée : **Consulaire** *Seigneur, Disciple Niman, Sage* ; **Gardien** *Gardien de la Paix, Protecteur, Défenseur Soresu* ; **Mystique** *Conseiller, Duelliste, Makashi Devin* ; **Chercheur** *Frappeur Ataru, Chasseur, Guide* ; **Sentinelle** *Artisan, Ombre, Expert Shien* ; **Guerrier** *Agrasseur, Chevalier Shii-Cho, Pilote de vaisseau*

Étape 6 : Dépense de l'XP

Nombre de points selon l'espèce choisie

Augmenter une caractéristique : niveau suivant x 10. Limité à maximum 5 à la création.

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Augmenter une compétence : niveau suivant x 5. Limité à maximum 2 à la création.

Acheter des talents : coût du talent (5/10/15/20/25).

Acheter une spécialité : nombre de spécialités (en comptant la nouvelle) x 10 soit 20 pour un personnage au départ, ajout de +10 pour une spécialité hors carrière.

Étape 7 : Calcul blessures et stress

Blessures : Selon l'espèce choisie + Vigueur.

Stress : Selon l'espèce choisie + Volonté.

Étape 8 : Déterminer la motivation

Catégorisé en Relation, Croyance et Quête, ça peut donner de l'XP bonus à la fin d'une session si le joueur joue cet aspect (Paix, Vengeance, la République, Fortune, Gloire, Crime, etc).

Étape 9 : Achat équipement

500 crédits au départ pour l'équipement (+ selon l'étape 2). Le personnage commence avec la monnaie de cette somme + 1d100.

Étape 10 : Ressource du groupe

Aux Confins de l'Empire : Le groupe commence avec l'un des vaisseaux suivants (ou un vaisseau à 120 000 crédits ou moins selon accord du MJ) : Cargo Moyen Wayfarer, Cargo léger YT-1300, Vaisseau de patrouille Firespray.

L'Ère de la Rébellion : Selon le MJ, un choix parmi les 3 suivants : une navette Lambda T-4a, un escadron Y-Wing (nombre de joueurs / 2 arrondi au supérieur), une base (avec 1000 de crédits pour chaque joueur).

Force et Destinée : Le groupe commence avec soit : un holocron Jedi, un mentor commun ou un cargo léger G-9 (ou un vaisseau à 70 000 crédits ou moins).