

# REGLES DE CREATION SW – CLONE WARS

Par défaut nous jouerons avec les règles de Force & Destinée, malgré tous il est tout à fait possible de jouer un personnage non-sensible à la Force.

## Etape 1 : Déterminer l'Histoire

## Etape 2 : Déterminer la Moralité

Les forces et faiblesses seront tirés aux dés. Initialement chaque personnage commence avec une Moralité de 50. A ce stade vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- Gagner + 10 XP à la création
- Gagner + 2 500 crédits à la création
- Gagner + 5 XP et + 1 000 crédits à la création
- Augmenter ou diminuer la Moralité de départ du PJ de 21

## Etape 3 : Choisir une Espèce

Choisir une espèce présente dans SW FFG – OFFICIAL SPECIES. Merci de choisir une espèce qui a un sens vis-à-vis de la période historique jouée et qui respecte le canon de l'univers SW.

## Etape 4 et 5 : Choisir une Carrière et une Spécialité

L'ensemble des carrières/spécialités, quel que soit la gamme SW FFG, sont jouables tant que leurs prérequis sont remplis (ex : les carrières/spécialités spécifiques aux clones ne peuvent être joués que par des clones).

**Carrière :** Six compétences deviennent de carrière, vous gagnez automatiquement un rang gratuit dans **trois** de ces compétences. Valeur de Force : +1

**1<sup>ère</sup> Spécialité :** Quatre compétences deviennent de carrière, vous gagnez automatiquement un rang gratuit dans **deux** de ces compétences.

## Etape 6a : Investir les Points d'Expérience de Création

Les personnages commencent avec un capital de point d'expérience découlant de leur espèce (Etape 3) + ceux obtenus lorsqu'ils déterminent leur moralité (Etape 2) :

Options	Coût	Limite
Caractéristique	10 XP par rang acheté	Rang max limité à 5
Compétence	5 XP par rang acheté (+5 XP pour des compétences hors carrière)	Rang max limité à 2
Talents	Dépend de la place dans l'arbre	N/A
Pouvoir de la Force	Coût du pouvoir ou/et des améliorations	Prérequis

Nouvelle Spécialité	10 XP multiplié par le nombre de spécialités possédées une fois que la nouvelle sera acquise (+10 XP pour les spécialités hors carrière)	N/A
---------------------	--	-----

## Etape 6b : Investir les Points d'Expérience de Formation

Les personnages sensibles à la Force reçoivent les cinq pouvoirs de la Force suivant :

- Détection de base
- Influence de base
- Déplacement de base
- Renforcement de base
- Prédiction de base

Si vous avez déjà acheter un ou plusieurs de ces pouvoirs, récupérez les XP précédemment investis.

De plus, les personnages reçoivent 100 XP supplémentaires (150 XP pour les non-sensibles). Ces points ne peuvent pas être dépensés en caractéristiques car ils reflètent la formation et les expériences de personnage. A cette étape, pour les compétences la limite de rang passe à 3 :

Options	Coût	Limite
Compétence	5 XP par rang acheté (+5 XP pour des compétences hors carrière)	Rang max limité à 3
Talents	Dépend de la place dans l'arbre	N/A
Pouvoir de la Force	Cout du pouvoir ou/et des améliorations	Prérequis
Nouvelle Spécialité	10 XP multiplié par le nombre de spécialités possédées une fois que la nouvelle sera acquise (+10 XP pour les spécialités hors carrière)	N/A

Il est fortement encouragé d'ouvrir une spécialité de combat pendant cette étape.

## Etape 7 : Déterminer les Attributs Dérivés

Calculer votre seuil de blessure, de stress, la défense, et la valeur d'encaissement.

## Etape 8 : Déterminer la Motivation

Lancer un 1D10 : 1-2 Ambition ; 3-4 Cause ; 5-6 Foi ; 7-8 Serment ; 10 lancez une fois dans deux catégories au choix. Par la suite lancer 1D10 sur la table obtenue.

## Etape 9 : Choisir l'Equipement et l'Apparence

Chaque joueur commence avec :

- 9 500 crédits  
ou
- 500 crédits et un sabre laser de base

A cela s'ajoute les éventuels crédits pris lors de l'Etape 2 : Déterminer la Moralités. Lors de cette étape, il n'est pas possible de se procurer du matériel illégal.

# RANG AU SEIN DES JEDI

---

- **Padawan:** Avoir un Force Rating de 1 ou +.
- **Chevalier:** Avoir dépenser dans des spécialités et/ou arbres de force un total d'au moins 205xp. Avoir un Force Rating de 2 ou +.
- **Maître :** Avoir dépenser dans des spécialités et/ou arbres de Force un total de 410xp. Avoir un Force Rating de 3 ou +.

N.B: L'achat d'une spécialité de Force compte dans le total d'XP.