Création de personnage et avancement

Le niveau standard d'un personnage en début de jeu est Expérimenté ou Aguerri. Le rang Novice permet de commencer en jouant tout le chemin initiatique d'un personnage.

À chaque avancement, cochez une case de votre choix dans votre rang actuel, et appliquez son effet. Un avancement de fin de rang n'est accessible qu'après avoir coché tous les autres. *Décrivez ensuite ce qui s'est passé pour votre personnage en jeu ou hors-jeu pour provoquer cette évolution ou qu'il apprenne ces compétences.*

De plus, un personnage peut gratuitement changer ses Traits ou Talent(s) entre deux sessions pour refléter l'évolution de son personnage, en concertation avec le MJ.

Introduction

Option : rang intermédiaire Expérimenté

Cette option permet de commencer une campagne plus doucement mais sans avoir des personnages démunis face au danger : cela peut aussi bien correspondre à un jeune soldat qu'un Vétéran de la guerre de clones n'ayant pas combattu depuis des années.

Création : commencez rang **Novice**, et cochez **4 Avancements**. Il est conseillé de cocher au moins un de chacun des trois types d'avancements.

Rang Novice

Un personnage au Rang novice est un "héros ordinaire", quelqu'un qui n'est pas exceptionnel au regard de ses congénères, mais qui reste talentueux dans ses spécialités. Cela inclut les clones standards comme les simples citoyens.

Création de personnage

Capacités : 2 à Faible (1), 6 à Ordinaire (2), 4 à Compétent (3)
Échange de points : 1 seul possible (capacité maximum à 4).
Points de Destinée : 2 par session.
Équipements favoris : 1

Avancements

☐☐☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 4 au maximum.
☐☐ Augmentez une capacité de 1, jusqu'à 5 au maximum.
☐ Commencez chaque session avec un Point de Destinée supplémentaire

Avancement de fin de Rang

☐ Passez au rang Aguerri. Gagnez 1 Point de Destinée. Vous pouvez avoir un second objet favori. Vous pouvez échanger votre Talent et votre trait d'archétype par d'autres plus appropriés ou héroïques pour refléter votre évolution. *Décrivez vers quoi votre personnage a évolué, comment ses aventures ont influencé sa vie et ce qu'il devient suite à celles-ci.*

Rang Aguerri

Création de personnage

Capacités : 3 à Ordinaire (2), 6 à Compétent (3), 3 à Appréciable (4)
Échange de points : 2 possibles (capacité maximum à 5).
Points de Destinée : 4 par session.
Équipements favoris : 2

Avancements

☐☐☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 5 au maximum.
☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 6 au maximum.
☐☐ Augmentez une capacité de 1, jusqu'à 7 au maximum.

Avancement de fin de Rang

☐ Passez au rang Héroïque. Gagnez un second Talent de votre choix. Vous pouvez avoir un troisième objet favori.
Décrivez également en quoi votre personnage à acquis de l'importance, de la réputation, comment s'est-il fait une place dans la galaxie.

Rang Héroïque

☐☐☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 7 au maximum.
☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 8 au maximum.
☐☐ Augmentez une capacité de 1, jusqu'à 9 au maximum.

Avancement de fin de Rang

☐ Passez au rang Légendaire. Gagnez un Point de Destinée et un Talent de votre choix. *Décrivez également comment votre personnage a acquis une réputation de cette ampleur et est devenu une figure importante dans la galaxie.*

Rang Légendaire

☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 8 au maximum.
☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 9 au maximum.
∞ Augmentez une capacité de 1.

Si votre personnage atteint ce niveau de pouvoir, il fait partie de la poignée d'individus les plus puissants ou influents de la galaxie. Il n'y a plus de rangs au-delà.