

Star Wars Antiquity

***// y a encore plus longtemps,
Dans un système lointain,
très lointain et isolé...***

Star Wars Antiquity

Sommaire

Situation planétaire	3
Situation technologique.....	3
Situation politique.....	3
Situation géographique.....	4
Organisation du gouvernement.....	4
Organisation militaire.....	5
Les gardes du Palais ou la garde Rouge :.....	5
La garde noire :.....	5
Les invisibles ou les forces spéciales :.....	5
Organisation de la police	6
Police urbaine :.....	6
Brigade d'intervention :.....	6
Police secrète :	6
Organisation religieuse.....	6
Les Ordinaires :.....	6
La Hiérarchie.....	7
Les inquisiteurs.....	7
Création d'un PJ	7
Spécificités au Setting.....	7
Atouts spécifiques au Setting.....	7

Star Wars Antiquity

L'idée de ce setting est de proposer aux joueurs de jouer avant l'ancienne république à un âge très reculé, avant la découverte de la civilisation galactique, de l'hyperpropulsion, des répulseurs, de la technologie laser et des Jedi en tant que philosophie.

Le but des aventures sera d'amener les PJ à découvrir les pouvoirs de la Force, la technologie laser et d'aider des explorateurs extra-systèmes pour ne pas que la technologie de l'hyperpropulsion ne tombe en de mauvaises mains...

Situation planétaire

L'histoire se déroule dans un système comportant 4 planètes et 2 lunes. La seule planète habitable et habitée est la planète *Ullis-3* autour de laquelle orbitent 2 petites lunes. La technologie ne permet que de rare voyage intra système avec des temps très long et très coûteux, ils sont donc peu fréquents.

La première lune *Thelema*, sert de pénitencier, sa surface étant totalement stérile, l'intérieur sert de prison pour les lourdes peines et les prisonniers politiques ayant une valeur vivante. Une usine extrait de l'oxygène pour la prison (imaginer un peu un mélange entre Alien 3 et la prison des Chroniques de Riddick)

L'autre lune *Penelo* sert de sanctuaire pour les prêtres de la religion obligatoire sur la planète. Tout comme sur *Thelema*, l'oxygène est extrait du sous-sol.

Les autres planètes ont des ressources minérales intéressantes, mais les temps de transport pour y aller, et les coûts pour maintenir des infrastructures sont tellement élevés, qu'elles ne sont pas exploitées.

Situation technologique

Il faut un peu imaginer ce que donnerait un empire Aztèque ayant évolué jusqu'à nos jours. On trouve donc un ensemble de technologie moderne avec des comportements archaïques.

Les ordinateurs sont présents, mais ce ne sont que des calculateurs ou du stockage d'informations. Ils sont rares et leur accès réservé principalement aux militaires, policiers et religieux.

Les robots ne sont que de simples automates permettant d'automatiser certaines tâches répétitives ils sont incapables de réflexion, d'autonomie et non pas de formes humanoïdes, mais adaptées à leurs tâches.

Les véhicules, dans les villes on trouve principalement des véhicules à coussin d'air utilisant des accumulateurs, mais dans les campagnes les moteurs à explosion sont encore majoritaire utilisant des carburants fossiles (style pétrole). Les transports aériens sont quasiment inexistants et réservés à l'armée ou aux religieux. La plupart des longs trajets se font par bateaux, sortes de maxi catamarans utilisant l'énergie solaire pour avancer (voiles solaires). Les trajets à moyenne distance se faisant à l'aide d'hovercraft (pouvant avancer sur l'eau et la terre).

Les armes sont en majorité des armes à poudre pour la police et l'armée, les autres utilisant plutôt des armes blanches (policiers, malfrats, religieux...)

Situation politique

Comme dit précédemment il s'agit d'un empire inspiré du modèle Aztèque. Tout est dirigé par un seigneur Sith (et oui les mauvaises nouvelles commencent) du nom de Darth. Il est retiré au fond d'une sombre citadelle qui domine la

Star Wars Antiquity

capitale. Les affaires courantes sont gérées par les nobles et les religieux qui sont à la tête de l'empire, chaque domaine étant l'affaire d'un conseiller. Le reste de la population est divisée en castes.

L'assassinat est un moyen politique assez répandu, la méfiance et la paranoïa une question de survie dans les hautes castes (Nobles et Religieux). Et la terreur un moyen classique de se faire respecter.

Le reste de la population est divisée en caste moyenne et basse.

Castes moyennes :

Commerçants (englobant les vendeurs, les banquiers, ...), les Militaires (soldats des différents corps d'armée), les Policiers (maintien de l'ordre, services secrets), Fonctionnaires (tous ceux travaillant pour l'administration de l'empire)

Castes basses :

Travailleurs (tout ceux exécutant un métier manuel), Artistes (ceux louant leur art), les Erudits (tout ceux monnayant leurs connaissances).

Et enfin les sans-castes qui sont considérés comme des moins que rien, leur vie n'ayant pas la moindre valeur tout au plus une gêne : on compte parmi eux tous les illuminés quelconques et les malfrats vivant dans les bas-fonds des cités.

Le Seigneur Darth entretient tout un ensemble d'apprentis dans une « école » où les étudiants doivent s'affronter entre eux tout en respectant les désirs et demandes du Seigneur. Cette école est dirigée par un apprenti ayant une forte connaissance de la doctrine Sith surnommé le « Successeur ». Ce dernier reste en place tant que son action satisfait le maître et qu'un autre élève ne prend sa place par la force ou la ruse. Ils agissent aussi en tant que garde rapproché du Seigneur le cas échéant. Le taux de mortalité est très élevé, surtout parmi les nouveaux arrivants. Ces sont les moines qui recrutent parmi la population les jeunes enfants (5 ans) qui semblent dignes d'aller à « l'école ».

Situation géographique

On compte quelques villes d'importances dans des régions bien définies, le reste étant composée de petites communautés disséminées tout autour de la planète. Chaque ville est dirigée par un représentant du seigneur : un Moff et un membre du culte. Il y a une ville d'importance par zone géographique précise :

La capitale dans un climat tempéré doux (région des plaines) : *Oussant*

La région des glaces : *Odhan*

La région des montagnes : *Gronble*

La région des forêts : *Avanol*

La région des lacs : *Finald*

La région côtière : *Srest*

La région des sables : *Sarana*

Organisation du gouvernement

Tout est dirigé par le Seigneur Darth de manière ouverte ou dans l'ombre. Cependant pour un certain nombre d'action il s'appuie sur des conseillers recrutés au sein de la noblesse et du culte. Cela peut aussi bien correspondre à de réelles compétences de la personne ou car le Seigneur Darth veut garder cette personne à l'œil. Le titre de conseiller n'est pas forcément très envié, car la mortalité parmi les titulaires est importante. Décevoir le Seigneur

Star Wars Antiquity

Darth est puni de mort ou d'exil sur *Thelema* selon l'influence de la famille du conseiller, d'un autre côté, pendant la période où le conseiller est bien en place, il a un pouvoir considérable.

Conseiller militaire : recruté au sein du culte il s'occupe des opérations militaires, des prisons et de la sécurité des Moff's et bâtiments officiels.

Conseiller sécurité : recruté au sein du culte il s'occupe du maintien de l'ordre, de la justice et de la police secrète.

Conseiller religieux : recruté au sein du culte il s'occupe des relations entre le gouvernement et le culte.

Conseiller au commerce : recruté parmi la noblesse il s'occupe de tout ce qui concerne les taxes, les impôts et les différents commerces.

Conseiller à l'aménagement : recruté parmi la noblesse il s'occupe de tout ce qui concerne les grands travaux d'infrastructure et de l'aménagement du territoire en général.

Conseiller scientifique : recruté parmi la noblesse il s'occupe de tout ce qui concerne le développement scientifique et l'innovation technologique.

Organisation militaire

Bien qu'il n'y ait pas différents corps d'armée (air, mer, terre) on compte différents bataillons avec des missions bien spécifiques.

Les gardes du Palais ou la garde Rouge :

Ce sont les unités d'élite, directement placées sous l'autorité du Seigneur Darth, ils tiennent leur nom de leur armure (de style samouraï) de couleur rouge. Ils ont traditionnellement 2 katanas mais dans le cas d'opération musclé ils utilisent des fusils d'assaut et de l'artillerie lourde. Ils disposent d'un avion qui peut en cas de problème les faire intervenir en tout lieu sur la planète. De plus ils peuvent réquisitionner tout matériel des autres unités, et ne reçoivent d'ordre que du Seigneur.

La garde noire :

Sous l'ordre du conseiller militaire ils constituent le gros des troupes s'occupant de toutes les grandes opérations nécessitant une réponse violente et sans finesse. On les trouve principalement dans les campagnes où ils sont chargés du maintien de l'ordre. On trouve aussi bien des unités navales, terrestres qu'aéroportées. Toutes sortes d'armes et d'engins sont à leurs dispositions. Les grosses troupes sont sous l'ordre du conseiller militaire, les petits contingents obéissent aux Moff's sauf ordres contraires. Ils sont traditionnellement équipés d'une armure complète de combat noire et d'un fusil d'assaut.

Les invisibles ou les forces spéciales :

Sous l'ordre du conseiller militaire cette unité est utilisée pour des éliminations précises avec discrétion ou pour des coups de force ponctuel. Ils ont un équipement supérieur aux unités standard, leurs tenues et leur équipement change à chaque mission ils peuvent même parfois être intégré à la garde noire pour agir avec discrétion sur un champ de bataille.

Star Wars Antiquity

Organisation de la police

Surtout présente dans les villes elles s'occupent principalement des affaires de délinquances et de recueillir des informations diverses. Ils sont sous les ordres du conseiller sécurité.

Police urbaine :

Il s'agit des policiers standards que l'on trouve dans les villes. Ils s'occupent des problèmes urbains classiques : criminalités (enquêtes, arrestation), délinquances, gestion de la circulation et maintien de l'ordre lors de manifestations.

Brigade d'intervention :

Dans le cas d'un forcené ou de l'arrestation de personnes vraiment dangereuse, on fait appels à la Brigade d'intervention. Ce sont les forces d'élite de la police.

Police secrète :

Il s'agit d'agents infiltrés dans tous les milieux qui surveillent, les agissements de chacun et vérifient que personne ne complotte contre le pouvoir en place. Généralement quand on s'aperçoit de leur présence il est trop tard...

Organisation religieuse

Le culte est dirigé par un Grand-Prêtre qui a pouvoir de vie et de mort sur tous les disciples du Culte. Dans des temps reculé les sacrifices et les guerres contre les hérétiques étaient monnaie courante. De nos Jour en façade le Culte s'est assagi. Cependant nombre de leurs activités restent secrètes sur la lune *Penelo*.

De façon traditionnelle tous les membres du culte sont de race Dévaronienne. Le Dieu unique et intransigeant se nomme *Vladushina*

Le Grand prêtre est secondé par dix conseillers, nommé les âmes, qui se chargent d'administrer les affaires courantes et les grandes orientations du Culte. La gestion courante du culte dans les régions est assurée par les « Monastres » qui dirigent traditionnellement un monastère, composé de moines du Culte.

Les offices du culte sont obligatoires pour toute la population (sauf les personnes d'astreinte à un travail important et les sans castes sur lesquels aucun contrôle n'est effectué).

Les doctrines du Culte sont les suivantes :

- Respect de l'Ordre
- Vénération du Maître
- Don de soi à Vladushina.

Le Culte se décompose en 3 ordres :

Les Ordinaires :

Ils composent la grande majorité des éléments du Culte, on les retrouve s'occupant de toutes les tâches courantes. Tous ceux qui n'ont pas une position hiérarchique importante en font parti. La plupart sont des moines regroupés dans des monastères. On trouve quelques prédicateurs itinérants qui font le tour de petites communautés dans les régions éloignées.

Star Wars Antiquity

La Hiérarchie

Il s'agit de l'ensemble des « monastres », des conseillers et du Grand Prêtre. Ils dirigent d'une main de fer le Culte sans offenser le Seigneur Darth dont les colères sont redoutables et mortelles. Leur influence politique est très importante. Nombre de personnes ont mystérieusement disparu après avoir déplu à l'un d'eux.

Les inquisiteurs

Il s'agit du bras armé du Culte. Ils sont là pour s'occuper de manière punitive et définitive des manquements au Culte et des hérésies. Tomber entre leurs mains, c'est une mort assurée au bout d'un long chemin de souffrance.

Création d'un PJ

Il existe 3 races sur la planète. Les humains qui composent la plus grande part de la population, les devaroniens qui composent la totalité du Culte et une bonne partie de l'armée et enfin les herglics qui composent une grande partie des travailleurs manuels.

Pour la création d'un humain, on respectera les règles standards du livre de base de Savage Worlds

Création d'un Dévaronien :

Agilité : d6

Charisme : -1

Vigilant : +2 aux jets de Perception

Description physique :

Ce sont des humanoïdes de taille moyenne (environ 1m60), une peau rouge écarlate et de grandes dents pointues. Leur crâne chauve est surplombé de deux grandes cornes pointues.

Création d'un Herglic

Force : d6

Armure naturelle : Armure +1

Costaud : Résistance +1, Forcex8 pour la charge maximale

Sans éducation : -2 aux jets de connaissance générale.

Joueur invétéré : doit faire un jet d'Ame pour résister à l'envie de jouer

Description physique :

Humanoïde massif entre 1m70 et 2m20 à la peau allant du bleu clair au noir et squameuse (origine aquatique) très large d'épaule et sans cou.

Spécificités au Setting

Par défaut un PJ appartient à la caste basse (pensez à lui faire choisir son métier). En sacrifiant un Atout le PJ peut appartenir à la caste Moyenne, et choisir le type de métier : Commerçant (Atout Riche), Militaire (Atout Rapide), Policier (Atout Sens du Danger), Fonctionnaire (Atout Relations). En sacrifiant 2 Atouts le PJ peut appartenir à la Noblesse (Atout Noble en remplaçant Riche par Super Riche) ou au Culte (Atouts Erudit et Relations).

Il est à noter que dans ce dernier cas pour faciliter l'intégration de ce type de PJ au reste d'un groupe, il sera soit en exil forcé (raison à déterminer avec le MJ) dans le cas d'un noble, soit accusé d'hérésie (à déterminé avec le MJ) dans le cas d'un ecclésiaste.

Atouts spécifiques au Setting

Star Wars Antiquity

Arcane Background (Force)

Cet arcane background permet d'utiliser les pouvoirs liés à la Force, indépendamment de la philosophie reliée à son utilisation. Ce pouvoir peut être latent ou au contraire directement utilisable comme dans le cas des religieux ou des apprentis du Seigneur Darth.

Son utilisation se base sur la nouvelle compétence « Force » qui est relié à l'attribut Ame. Par défaut les PJ ne possède aucun point de pouvoir ni aucun pouvoir lorsqu'ils prennent cet Atout, ce qui reflètent la découverte progressive des pouvoirs au sein de ce setting.

Par contre avec cet Arcane Background viennent quelques atouts automatique :

Sens du Danger (pour ceux qui ne l'ont pas déjà),
Sens de la vie,
Sens de la Force,
Rapide.

Adeptes Religieux

Vétéran, Arcane Background (Force), Foi d8

C'est le seul Atout que peuvent prendre les religieux pour les pouvoirs de la Force. Il ne peut être pris qu'une seule fois. Il leur permet d'acquérir quelques pouvoirs et points. Seuls les plus hauts religieux ou les membres d'ordre très spécifiques (inquisiteurs pour ne pas les nommer) ont accès à ses pouvoirs.

Point de Pouvoir : 15

Nombre de pouvoir : 2

Les pouvoirs sont à prendre dans la liste suivante :

Armure, Eclair, Dissipation, Peur, Soin, Lumière et Langage.

Adeptes Sith

Novice, Arcane Background (Force), Ame d6

Cet Atout permet à ceux qui ont embrassé la philosophie Sith (certains membres de la noblesse et les apprentis du Seigneur Darth).

Point de Pouvoir : 10

Nombre de pouvoir : 3

Défaut associé : Arrogant

Les pouvoirs sont à prendre dans la liste suivante :

Armure, Image trouble (Deflection), Empêchement (Entangle), Peur, Lumière, Obscurité et Rapidité.

Guerrier Sith

Aguerri, Adeptes Sith, Combat d10, Force d8

Cela permet de définir un certain stade dans l'évolution d'un Sith et lui donne accès à de nouveaux pouvoirs possibles. Il s'enfonce plus profondément dans la philosophie Sith et l'adoration du mal.

Point de pouvoir : +5

Nouveaux Pouvoir : +2

Défaut associé : Sanguinaire

Liste de nouveaux pouvoirs :

Accélération, Télékinésie, Eclair, Boule de Force (Blast), Bouclier de Force (Barrier), Augmentation des sens (Boost Trait).

Maître Sith

Vétéran, Guerrier Sith, Tripses d8, Intimidation d10, Persuasion d8, Force d12

La personne qui atteint ce niveau est une référence de la philosophie Sith, ses écrits et son enseignement seront recherchés par les futures générations. C'est une personne extrêmement dangereuse totalement gangrené par le mal.

Star Wars Antiquity

Points de pouvoir : +10

Nouveaux pouvoir : +3

Défauts associés : trop sur de lui (overconfident), Vieux (Elderly)

Liste de nouveaux pouvoirs :

Vol, Manipulation d'autrui (Puppet), Diminution des Sens (Lower Trait), Changement d'aspect, Projection de Force (Burst).