

MegaTraveller

Création de personnage

Si vous êtes MJ à MegaTraveller et que vous utilisez la création de personnage de base, vos joueurs se sont sûrement déjà plaints que leur perso n'était pas exactement comme ils le voulaient (voire pas du tout).

Voici deux petits trucs qui rendent le système de création de base moins aléatoire:

1) Attribution de points de bonification

Ces points sont reçus par le joueur lorsqu'il réussit un jet de dés de plus de quatre points.

Les jets susceptibles de rapporter des points sont le jet d'engagement (*enlistment*), le jet de survie (*survival*), le jet de commission, le jet de promotion, le jet de mission spéciale (*special duty*), le jet de ré-engagement (*reenlist*) et les jets de vieillissement (*aging*).

Les points de bonification s'utilisent ainsi: si le joueur rate un jet de dés, il peut combler la différence de points pour réussir avec ses points de bonification (s'il en a assez).

Les points peuvent être utilisés pour les mêmes jets qui permettent de les obtenir.

2) Choix des tables de talents

Les règles stipulent que le joueur, afin d'obtenir un talent, choisit une table et lance ensuite le dé.

Plutôt que de suivre les règles à la lettre, il est préférable d'effectuer le lancer de dé, et ensuite de proposer au joueur de choisir parmi les trois (ou quatre) talents auxquels il a droit.

3) Pensions

Il m'a toujours paru injuste qu'un perso ayant passé "seulement" quatre termes (soit seize ans) dans une profession ne reçoive pas de pension annuelle. Voici un système qui y remédie:

Professions avec rangs (grades)

Moins de 5 termes dans la profession : Rang x 2000 Cr
5 termes ou plus dans la profession : Rang x 2000 + Termes x 2000 Cr

Professions sans rang

Termes x 4000 Cr quel que soit le temps passé dans la profession

Hors-la-loi

Les hors-la-loi ne sont pas supposés toucher de pension. Par conséquence, les PJ ayant choisi les professions suivantes ne touchent pas de pension: *Pirate*, *Rogue*, et *Barbarian*.