



Mitryl.com



Zero-Cool  
Props Shop



Terra Corvus



ST-BARTHÉLEMY / 18-19-20 AOÛT 2017



Le grandeur nature INTERGALACTIQUE

# KYR'AMUR

[WWW.KYRAMUR.TK](http://WWW.KYRAMUR.TK)



**A**mateurs de Star Wars et d'univers fantastiques, l'organisation de **KYR' AMUR** vous convie au premier opus de sa nouvelle saga intergalactique. Vous découvrirez un vaste univers inspiré de Star Wars, l'Univers Étendu (*Expanded Universe*), ainsi que de thématiques connexes. Le grandeur nature (GN) est situé entre les épisodes 3 et 4, vous pouvez ainsi incarner tous les rôles possibles : clone, stormtrooper, utilisateur de la Force, contrebandier, Mandalorien, agent infiltré, etc.

**N**otre objectif est d'intéresser les personnes passionnées par le Cosplay et/ou l'univers de Star Wars (qui ne connaissent pas nécessairement les GN), ainsi que les plus expérimentés des joueurs de GN. Donc, nous avons développé un système de jeu simple et accessible, qui demeure néanmoins suffisamment complexe pour stimuler l'imagination de nos joueurs. Vous trouverez aussi toutes les informations nécessaires et des conseils pour vous préparer à un premier GN.

**G**râce à nos connaissances et à notre expérience, vous vivrez une fin de semaine des plus divertissantes. D'abord, **KYR' AMUR** est une entreprise légale, les activités et le terrain sont assurés et respectent les lois en vigueur. Ensuite, l'organisation participe à des GN depuis longtemps. Nous comptons aussi une vaste expérience dans l'organisation d'activités. Nous avons présenté le GN médiéval-fantastique *Kem Urth* pendant 12 ans et des GN de simulation militaire de paintball/airsoft. Un de nos aides-organisateurs fut impliqué dans le GN post-apocalyptique *Carbone 14*. En plus d'avoir travaillé en collaboration avec la Maison des Jeunes de Rimouski, l'organisation a été lauréate au niveau local et régional, ainsi que finaliste national à deux reprises du Concours québécois en Entrepreneuriat pour son implication communautaire, son entrepreneuriat et la rigueur de son travail.

**A**fin de créer une ambiance des plus mémorables, le GN aura lieu les 18-19-20 août 2017 sur l'exceptionnel terrain de *Terra Corvus*. Situé à Saint-Barthélemy près de Trois-Rivières, à 45mins de Montréal et 2h de Québec, ce terrain est doté d'impressionnantes infrastructures. Ses longs et nombreux sentiers longent un lac et près de 35 de bâtiments à plusieurs étages. Pour un GN se déroulant dans un monde colonial intergalactique, il est difficile d'imaginer un meilleur emplacement.

**S**i vous désirez en savoir plus, continuez votre lecture et c'est avec grand bonheur que nous vous aiderons à créer un personnage unique qui aura l'occasion d'évoluer dans cet univers intergalactique qu'est **KYR' AMUR**. Et qui sait, par ses actions, il pourrait peut-être, un jour, devenir un héros...

Nicolas Fournier, organisateur principal et coordonnateur

Jean-Lou Castonguay Dionne, coorganisateur et coresponsable du système

Steven Peng Seng, coresponsable des communications

Kenny Guimond, Jim Lachance, Jean-François Méthot, Marie-Pier Thériège et Bastien Trépanier, aides-organisateurs

## PARTENAIRES ET COMMANDITAIRES



### MITRYL

Depuis 10 ans, l'entreprise **MITRYL** conçoit, développe et vend des armes en mousse expansée aux passionnés de grandeur nature. Située à St-Barthélémy, **MITRYL** offre un produit de qualité fabriqué entièrement au Québec. Des modèles en tout genre sont disponibles ; de la dague au katana, en passant par le sabre, vous trouverez l'arme convenant à votre personnage. En vendant directement ses armes sans passer par des distributeurs, ces armes sécuritaires sont abordables. L'épée moyenne coûte autour de 85\$. Grâce à cette approche de vente, vous n'avez donc plus à sacrifier une partie de votre costume ou à hésiter entre deux modèles.

En plus de commanditer **KYR' AMUR** par une diversité d'armes essentielles à la création d'une expérience unique pour les joueurs, **MITRYL** collabore avec notre organisation pour créer une nouvelle gamme de produits pour les thématiques futuristes et intergalactiques. Pour vos grandeurs natures, pour vos Cosplay, pour apprendre à combattre sécuritairement ou simplement pour exposer en tant que décoration, les *Knightsabers* et Vibroépées **KYR' AMUR / MITRYL** sont idéales. Ces armes seront lancées sur KickStarter au début de 2017, puis directement sur notre site web.



Suivez-les sur [Facebook](#) et commandez directement vos armes **MITRYL** sur leur page Etsy.  
[www.Mitryl.com](http://www.Mitryl.com)



### ZERO-COOL PROP SHOP

Questionnant les prix et la qualité de nombreux produits sur le marché, la réponse de **ZERO-COOL PROP SHOP** a été sans compromis. La petite entreprise américaine conçoit et fabrique artisanalement des costumes, des accessoires et, surtout, des casques pour les Cosplayers et les passionnés de grandeur nature. De nombreux modèles sont offerts, toutefois c'est la diversité des modèles de casques mandaloriens qui impressionnent : par exemple, le classique, l'*executioner* et bientôt celui de Sabine Wren!

Fier commanditaire du projet **KYR' AMUR**, cette entreprise ne se contente pas d'offrir des items résistants et détaillés. En fait, la gamme de services offerts peut combler toutes les attentes. Que ce soit un soutien technique pour personnaliser vos achats ou recourir à leur service pour peindre vos accessoires selon vos goûts, **ZERO-COOL PROP SHOP** comblera vos attentes.



Les transactions se font via leur [Facebook](#) et Paypal. La livraison est rapide. Nous pouvons aussi servir d'entremetteur pour vos commandes ou effectuer des achats de groupe.

## AVANT-PROPOS / INFORMATIONS SUR L'ACTIVITÉ

**EMPLACEMENT** : terrain *Terra Corvus*, 795 Chemin du Lac Dupras, Saint Barthélémy, J0K 1X0

Le terrain est situé sur la rive nord du Saint-Laurent et il est aisément accessible en passant par la 40. Vous pouvez voir le *GoogleMap* sur notre site web. Nous serons accessibles par téléphone/textos en cas de besoin.

Nicolas Fournier (514 817 2623) ou Jean Lou Castonguay Dionne (514 688 7265)

### RENSEIGNEMENTS ET FRAIS D'INSCRIPTION

Pour participer à nos activités, il n'y a pas d'âge minimum exigé. Nous recommandons aux jeunes de moins de 16 ans d'être accompagnés. Les parents ou tuteurs d'un mineur sont tenus de signer la décharge de responsabilité. Il est aussi possible de nous contacter afin de répondre à vos questions et enlever vos inquiétudes face à la sécurité de votre enfant. Les frais d'inscription sont de **40\$ avant le 15 juin**, de **45\$ avant le 1<sup>er</sup> août** et ensuite de **50\$ jusqu'au début de l'activité**. Nous voulons vous inciter à vous inscrire tôt pour vous donner le temps de vous préparer et pour nous faciliter la logistique d'organisation. Vous pouvez payer l'inscription sur le site web par Paypal ou carte de crédit. Si vous ne pouvez utiliser ces moyens, contactez-nous pour effectuer le tout via un virement interac, en argent comptant ou d'autres méthodes adaptées.

### HORAIRE DE L'ACTIVITÉ

La réunion du GN débutera aux alentours de 20h30 le vendredi soir, mais vous pouvez venir dès 14h. Selon le nombre de joueurs, nous pourrions ouvrir l'accès au terrain plus tôt. L'activité se terminera le dimanche vers 15h00, donc prévoyez le retour en conséquence. Soyez averti qu'il est interdit de se déplacer sur le terrain avec des véhicules ou en n'étant pas costumé tant que l'activité n'est pas terminée, autant pour l'ambiance du jeu que pour la sécurité des joueurs. Avertissez ceux responsables de votre transport.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Il est important que vous emportiez tout le matériel nécessaire pour deux nuits en forêt, des vivres et votre costume. Vous pouvez dormir dans l'aire de jeu si vous avez une tente adaptée, cependant, vous devrez jouer votre personnage en tout temps. Il n'y a pas de source d'eau potable près du site, alors assurez-vous d'en apporter suffisamment. Il y aura un peu à grignoter à l'auberge, mais pas suffisamment pour combler les besoins alimentaires. Des poubelles et des sacs de recyclage seront mis à votre disposition pour que le terrain demeure propre. Si vous n'avez jamais été en grandeur nature, n'hésitez pas à nous contacter et il nous fera plaisir de vous guider, d'enlever vos appréhensions et de vous aider à vous préparer. Plaisir garanti !

#### Matériel de camping suggéré

- Tente, sac de couchage, matelas de sol et oreiller** ; *Personne n'aime avoir froid la nuit.*
- Glacière** ; *Conservation de la nourriture, car il fait chaud à midi dans une tente.*
- Lampe de poche** ; *Une source de lumière en arrivant à votre tente la nuit est toujours utile ou même sur le terrain.*
- Crème solaire FPS 30 ou plus** ; *C'est la réalité d'aujourd'hui.*
- Chasse-moustiques** ; *Une ou deux bouteilles par groupe peuvent toujours être utiles.*
- Sparadraps, pansements** ; *Le comité organisateur possède tout de même une trousse de secours.*
- Carte d'assurance maladie** ; *La fameuse carte soleil, vous serez en forêt et personne n'est à l'abri d'une mauvaise chute.*

Vivres (par exemple : pain miché, fromage, charcuterie, céréales, noix, fruits séchés ou non, etc.)

- quatre repas, de préférence froids** ; *Deux déjeuners, un dîner et un souper, minimums.*
- Quelques collations** ; *Ça peut arriver d'avoir un petit creux sur l'aire de jeu.*
- Eau, en quantité** ; *Au **MINIMUM un litre par jour** à boire, donc deux 4L et des électrolytes (Gatorade) pour éviter la déshydratation*

#### Vêtements

- Une bonne paire de bottes (ou 2)** ; *C'est ce que vous aurez le plus longtemps dans les pieds au cours de la fin de semaine.*
- Costume** ; *N'oubliez surtout aucun accessoire (vêtements qui cadrent dans le GN et (selon) armes, armures, bouclier, maquillage, etc.)*
- Serviettes et de l'eau pour se démaquiller** ; *Incontournables, si vous devez vous maquiller ou simplement se débarbouiller le matin.*
- Vêtements en rechange et vêtements chauds** ; *Nous sommes soumis à la météo.*

Route commerciale interstellaire de Permalian

16:5:23 GrS

Destinataire : Aldiana Itrys

Après plusieurs cycles lunaires, comme il me fait plaisir de te recontacter aujourd'hui chère amie. J'ai conscience du risque auquel je m'expose, mais il fallait que je sois honnête avec toi et que je t'envoie les informations que j'ai découvertes. Contrairement à ce que l'Empire affirme, nous ne sommes pas seuls et d'autres individus possédant les mêmes dons que nous se rassemblent.

Je me dirige actuellement vers *Ord Tsyok*, une planète située à la limite de l'anneau intermédiaire et de l'anneau extérieur de la galaxie. En fait, elle est positionnée très près des secteurs mandalorien et hutt, ainsi que de plusieurs planètes connues, dont *Mon Cala*, *Kashyyyk* et *Trandosha*. *Ord Tsyok* est connue depuis des millénaires, mais elle fut officiellement colonisée il y a 1 100 années par des entrepreneurs coréliens et ord mantelliens pour exploiter ses ressources naturelles. D'immenses mines de Kelerium et de Trinium furent découvertes, au grand plaisir de riches commerçants.

Son développement fut orienté en fonction de ses matières premières et *Ord Tsyok* est demeurée une planète coloniale. Les premiers habitants, désignés les *Kvailas*, étaient actifs et transigeaient avec les colons lors des premiers siècles, mais ils sont maintenant disparus. Selon les locaux, ces indigènes vivent aujourd'hui au plus profond des forêts. Bien que la majorité des habitants soit des humains, un grand nombre de races y résident.

Te connaissant, tu te questionnes sur la raison m'incitant à te décrire une planète sans intérêt dans notre première communication depuis fort longtemps. Un peu de patience, j'y viens. Sur cette planète, la région qui m'intéresse et qui devrait t'intéresser s'appelle *Kyr' Amur*. Souviens-toi de ce nom.

Sur *Ord Tsyok*, il y a quelques villes d'importances, dont *Ashkaraman*, *Gal Thira* et *Val Darançon*. Cette dernière possède un spatioport qui approvisionne *Kyr' Amur* en importations. Des navettes font la liaison une fois aux deux jours. Néanmoins, la majorité de la population demeure dans la capitale *Gal Nasharan*. Forte de 2.5 millions d'habitants, c'est une ville développée, avec d'importants spatioports, des banques, des hôpitaux et l'université *Gahulin*.

Politiquement, un parlement est élu par les citoyens résidants dans les *Quatre Glorieuses*, surnom donné à la capitale et aux trois autres grandes villes. Officieusement, son pouvoir est restreint et les régions périphériques ne sont que peu influencées par les gouverneurs locaux. Puisque le développement économique est le résultat d'initiatives privées, le gouvernement offre des commodités, mais le pouvoir est situé ailleurs. La région qui nous intéresse, *Kyr' Amur*, a été développée par le cartel *Mandaroxan*, une organisation criminelle régionale qui contrôle toujours les sites et les colonies. Son chef, un dénommé *Manliss*, y règnerait avec une poigne de fer sans opposition.

Mon intérêt pour cette planète est le résultat d'informations provenant de sources renseignées. En raison des Hutt et des organisations criminelles aux alentours, l'Empire n'y exercerait au mieux qu'une faible influence. Des mercenaires, des aventuriers et des individus d'un peu partout s'y rendraient pour devenir riches, acquérir du prestige et se cacher des forces impériales... Certains parlent de la présence de clones opposés à l'Empire, d'autres évoquent des criminels fuyant les forces de l'ordre. Mais, c'est surtout une rumeur qui refait sans cesse surface : un maître Jedi résiderait sur la planète et de nombreux utilisateurs de la Force s'y rendraient pour être formés. N'est-ce pas une nouvelle surprenante et réjouissante? Même éloigné de 8 parsecs, je t'entends quand même me supplier de faire attention.

J'ai vendu mes quelques possessions pour acquérir des crédits et embarquer dans une navette Lambda afin de me rendre dans la région de *Kyr' Amur*. Je suis accompagné d'un pilote émérite et d'une dangereuse contrebandière que j'ai connue dans les moments sombres de ma vie. Sans eux, je ne sais pas ce que je serais devenu. Après avoir vécu dans l'anonymat pendant beaucoup trop longtemps, je veux me reconnecter aux connaissances que j'ai apprises au temple Jedi de Coruscant. Je n'étais qu'un jeune étudiant avec des aptitudes limitées, mais j'ai toujours ressenti que nous nous reverrions et que nous compléterions nos formations ensemble. Je te prie de m'y rejoindre et d'informer les utilisateurs de la Force : nous ne sommes plus seuls.

En espérant t'y retrouver pour reconstruire l'Ordre Jedi et, dans un jour plus ou moins lointain, vaincre une fois pour toutes l'Empire galactique.

Marcus Quinn

Que la Force soit avec toi

## SYSTÈMES EN VIGUEUR

### POINTS D'ARMURE (PA)

Les points d'armures (PA) sont globaux, que les coups touchent les pièces ou pas. Les PA varient de 0 à 8, au jugement de l'organisation, en fonction de l'importance de votre corps couvert par les pièces, la qualité des matériaux, l'esthétique générale et les détails de fabrication. Les armures ont aussi une solidité, qui est différente des PA. Certains pouvoirs ou attaques peuvent détruire une armure sans passer par sa protection, la solidité indique le nombre d'attaques spéciales que votre armure peut encaisser. Ce tableau vous permet d'évaluer la protection qu'offrira votre armure, vous pouvez toutefois nous envoyer une photo pour avoir une évaluation plus juste.

Armures		
Types	PA	Solidité
Fourrures	2 max	1
Cuir	4 max	1
Plastoïde partielle	6 max	2
Plastoïde complète	8 max	2

### POINTS DE VIE (PV)

Les points de vie (PV) représentent votre condition physique et votre vitalité. Les PV sont les mêmes pour chaque race et chaque classe, en excluant les compétences spéciales. C'est-à-dire que tout le monde débute avec **6 points de vie**. Ces points ne sont pas attirés à des parties spécifiques du corps humain, mais à l'ensemble de l'être, tout comme l'armure. Donc, les PV se perdent à la réception d'un coup, peu importe l'endroit touché par l'arme de l'adversaire. Les points de vie sont récupérés par les compétences de soin, par des items, des plantes ou par la Force.

### VAINCRE UN ADVERSAIRE

Pour vaincre un personnage, vous devez d'abord lui faire perdre ses PA, s'il en porte une. Toutes les attaques (physiques et Force) passent par l'armure. Tel que mentionné, ces points oscillent entre 0 et 8. Ensuite, vous devez réduire à 0 les PV de votre ennemi. À ce moment, le personnage est inconscient et il peut demeurer au sol dans cet état jusqu'à ce qu'il soit guéri. Toutefois, le joueur peut décider de faire mourir son personnage s'il ne désire plus attendre les secours.

L'organisation sait reconnaître l'implication des joueurs. Si vous combattez de façon réaliste et gracieuse, les personnages non-joueurs vont tomber avant d'avoir épuisé leurs PV. Nous tenterons aussi de sauver les bons joueurs, par exemple en envoyant des soigneurs après une bataille éloignée en forêt. Finalement, nous vous recommandons de faire attention à vos actions, l'activité étant filmée. Par le passé, nous avons eu la chance (ou malchance) d'attraper des tricheurs sur pellicule. Ne soyez pas immortalisé comme un menteur...

### UTILISATEUR DE LA FORCE

Pour utiliser un pouvoir, l'utilisateur de la Force doit tout d'abord faire un geste avec sa main devant lui. Selon le pouvoir, il peut déterminer le mouvement le plus adapté. Vous pouvez vous inspirer des films ou faire des recherches à ce sujet. Ensuite, l'utilisateur de la Force doit dire le nom du pouvoir, ses effets et sa durée à la cible. Cependant, s'il est interrompu par une attaque physique ou de la Force avant d'avoir récité toutes les informations précédentes, son pouvoir est sans effet. En plus de voir son pouvoir annulé, il perd les points de Force utilisés. S'il a encore des points de Force (PF), il peut lancer le pouvoir encore (sauf indication contraire).

*Ex. En plein combat, Ykras, un apprenti du côté obscur de la Force, décide d'utiliser le pouvoir **Drain de Force**. Il crie alors « Drain de Force » en pointant sa cible et ajoute « sur toi, la guerrière avec la tige noire ». Il continue en disant « Tu perds 3 PV et je me guéris de 3 PV ». Puisqu'aucun joueur n'est parvenu à l'interrompre, Ykras reprend 3 PV et la cible en perd 3.*

## LES BLOCS DE TEMPS

Les compétences, les PV et les pouvoirs de la Force sont influencés par les catégories de temps : les journées, les durées et les périodes. Le samedi et le dimanche matin, les personnages régénèrent leurs PV et leurs PF (pas les PA). Puis, les durées sont standardisées dans l'activité. Les compétences et les pouvoirs de la Force durent 1 minute, 5 minutes ou 60 minutes, sauf exception. Finalement, il existe des **périodes**, qui déterminent le renouvellement ou la durée de certaines compétences, pouvoirs de la Force et habiletés. Les périodes sont fixées dans le temps et elles durent 6 heures : vendredi (18h à 00h), samedi (0h à 6h, 6h à 12h, 12h à 18h, 18h à 00h) et dimanche (0h à 6h, 6h à 12h et 12h à 18h).

## L'ÉVOLUTION D'UN PERSONNAGE

Vous aurez l'opportunité de faire évoluer votre personnage en fonction de vos choix et de vos actions. Sur le terrain, des individus pourront vous enseigner des compétences, des habiletés et des pouvoirs de la Force. Après 1 heure de théorie et de pratique, un joueur remplissant les attentes d'un maître pourra acquérir une de ces connaissances. Un joueur ne peut apprendre plus d'une connaissance sur le terrain par GN. À la fin de l'activité, vous aurez aussi l'occasion de faire évoluer votre personnage. La participation à une activité vous octroie 1 point de compétence. En réussissant votre quête, vous gagnerez des points supplémentaires. Parallèlement à la progression des joueurs, de nouvelles sections s'ajouteront à notre système ; par exemple des classes d'élite pour chacune des voies et des compétences de niveaux plus élevés. Finalement, des points bonis seront offerts en fonction d'un vote des organisateurs. Le personnage le mieux joué, celui ayant créé le moment le plus mémorable, la révélation de l'activité et le plus beau costume.

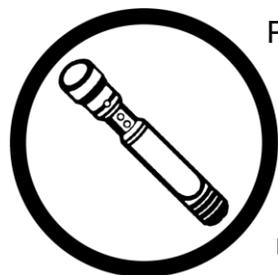
## LES ARMES

Pour reproduire les batailles, vous devez amener des armes sécuritaires. Ce tableau indique la taille et la solidité d'un équipement, soit sa résistance au **bris**. Les dégâts sont standards : une arme à 1 main fait 1, alors qu'une à 2 mains et un blaster font 2. Vous n'avez pas à dire vos dégâts, sauf si une compétence modifie ce chiffre. Vous devez alors nommer la compétence et son effet (ex. **Tir précis**, 3 de dégâts).

Les blasters doivent être des armes à fléchettes *Nerfs*. Vous ne devez pas modifier le mécanisme et vous devriez les peindre. Les « mega » doivent être utilisées comme arme de longue distance exclusivement, alors que les armes automatiques sont réservées à la classe **mitrailleur lourd**.

Les boucliers métalliques sont en bois ou en métal, mais le style futuriste est obligatoire. Les boucliers énergétiques sont ronds et doivent être transparents ou bleutés.

Le style déterminera si votre arme de corps à corps est archaïque ou vibro. Les modèles médiévaux seront archaïques et, dans le doute, envoyez-nous une photo pour le savoir.



Pour les sabres lasers, un modèle en mousse expansée est l'idéal. En collaboration avec **Mitryl**, nous vous proposons des *Knightsabers* modèles sécuritaires et stylisés. Vous pouvez voir les modèles et les acheter sur notre site web. À l'inverse, les poignées de sabres lasers en métal avec des lames enveloppées de papier bulle sont tolérées pour le moment. Maintenant, une alternative plus sécuritaire et moins couteuse existe. Si un joueur présente le moindre risque pour les autres, nous lui retirerons le droit d'utiliser son arme.

Types	Dégâts	Solidité	Taille (cm)
<b>Armes archaïques</b>			
1 main (épée, dague, etc.)	1	1	100
2 mains (hache, bâton, etc.)	1	1	180
Arc (pression 30lbs max)	1	1	N / A
<b>Blasters</b>			
Tous (1 et 2 mains)	2	2	N / A
<b>Boucliers</b>			
Boucliers métalliques	N / A	1	50 x 75
Boucliers énergétiques	N / A	2	50 (dia)
<b>Sabres laser</b>			
Sabre laser	1	3	100
Sabre laser bâtard	1 / 2#	3	120
Doubles sabres lasers	1	3	180
<b>Vibroarmes</b>			
Vibroarme à 1 main	1	2	100
Vibroarme bâtarde	1 / 2#	2	120
Vibroarmes à 2 mains	2	2	160
# Les armes bâtarde font 1dg à une main, 2dg à 2 mains			

# CRÉATION DE PERSONNAGES

La création d'un personnage se fait en 5 étapes. Choisissez d'abord votre race, qui détermine votre apparence et vos compétences bonies. Puis, sélectionnez un alignement, qui orientera l'identité de votre personnage, votre « role-play » et vos buts. Vous pouvez alors déterminer une classe dans l'une des trois voies : la voie des armes, la voie des talents et la voie de la Force. Vous aurez accès à la compétence unique de classe. Finalement, vous investirez vos 12 points pour acheter des compétences et, selon le cas, choisir vos pouvoirs de Force (PF). Il ne vous manquera qu'à créer un historique ficelant votre personnage, à nous envoyer votre fiche avec votre paiement et le tour est joué !

## 1) LES RACES

Dans cet univers, la diversité des races est impressionnante et certaines possèdent des forces naturelles. En excluant les humains, les espèces se divisent en 3 groupes selon l'apparence : tatouages/maquillages, particularités physiques et masques. Pour inciter la diversité, nous avons mis en place un système pour avantager les masques. Vous devez le porter quand il y a foule (2PV bonis), mais vous pouvez vous maquiller de la même couleur et enlever votre masque lorsque les situations sont plus privées. Finalement, il existe un nombre considérable de races, que nous avons limité dans ce document. Vous pouvez toutefois nous contacter pour incarner d'autres espèces.

### **FALLEEN**

**Mentalité :** La planète Falleen s'est alignée avec les Séparatistes durant la *Guerre des Clones*. Cependant, la présence marquante des Falleens dans des organisations criminelles, en particulier le *Soleil noir*, est sans aucun doute davantage ce qui marque l'esprit. Généralement, ils sont plutôt vifs d'esprit, cultivés et parfois cruels de par leur sentiment de supériorité vis-à-vis des autres races. Ils sont passés maîtres dans le contrôle des émotions, ils sont d'excellents politiciens... ou manipulateurs.

**Costume :** Peau verdâtre et reptilienne. Habituellement des griffes et des cheveux en queue de cheval.

**Bonus de race :** *Phéromones*. Cette aptitude équivaut à *Persuasion de la Force* (Truc mental) voir la page 20 : la cible répond honnêtement à 1 question (1x/cible/période).

### **HUMAIN**

**Mentalité :** Il n'existe pas à proprement parler d'histoire humaine commune. Cependant, l'élection récente de l'ancien sénateur de Naboo à la tête du nouvel Empire galactique est sans doute un événement qui marquera les livres d'histoire. En fait, les humains sont l'espèce la plus commune de la galaxie et ils sont diversifiés. Leurs mentalités et leurs cultures sont particulières, influencées par la région, l'histoire, leur statut social, etc. Par exemple, les humains de Mandalore sont reconnus pour l'honneur et leurs prouesses guerrières, alors que ceux de Corellia proviennent de l'une des régions les plus prospères. Internet regorge d'information à ce sujet.

**Planètes notables :** Alderaan, Chandrila, Correlia, Coruscant, Mandalore, Naboo, Parmathe

**Costume et bonus de race :** aucun

### **KEL DOR**

**Mentalité :** Dorin fait partie des régions extérieures et ne fait pas officiellement partie de la République. La planète fut néanmoins le théâtre d'attaques séparatistes durant la Guerre des Clones. De nature hospitalière et spirituelle, les Kel Dors sont depuis longtemps conscients de la Force. Leur conception de la morale est toutefois assez stricte, voyant tout en noir ou en blanc. L'un des traits

les plus reconnaissables est sans doute le masque qu'ils doivent porter sur le visage pour pouvoir respirer en dehors de leur planète.

**Costume** : Masque et gants.

**Bonus de race** : *Connaissance des artefacts*. (+2 PV lorsque le masque est porté)

## **KIFFAR**

**Mentalité** : Les Kiffars sont natifs de la planète Kiffu, située dans la bordure intérieure. La planète fut brièvement sous contrôle séparatiste durant la Guerre des Clones, mais la plupart des Kiffars sont nés durant la période républicaine. Ils sont donc citoyens de la République. Les Kiffars sont issus d'une culture clanique et l'appartenance est bien visible chez les individus, car chaque clan possède des tatouages uniques sur le visage. Les Kiffars sont élevés dans une culture qui attise les rivalités profondes entre les groupes et où les affrontements sont omniprésents.

**Costume** : D'apparence humaine, les Kiffars sont malgré tout bien reconnaissable à leurs tatous faciaux rouges, jaunes et/ou verts (voir l'exemple de *Quilan Vos*).

**Bonus de race** : *Psychométrie* (Un Kiffar sur cent possède ce pouvoir lié à la Force, voir organisation)

## **MIRILAN**

**Mentalité** : La planète Mirial se trouvait dans le territoire séparatiste durant la Guerre des Clones. Comme la plupart des races avancées, les Mirialans sont dorénavant présents à travers la galaxie. De nature spirituelle et travaillante, plusieurs Mirilians sont devenus des Jedis, comme les défunt(e)s *Luminara Undili* et *Barriss Offee*. Ils sont reconnaissables à leur peau verte, mais surtout à leurs tatouages faciaux géométriques qu'ils obtiennent habituellement après avoir complété un rite de passage ou avoir prouvé leur maîtrise dans un domaine particulier.

**Costume** : Maquillage vert. Des tatous faciaux peuvent faire partie du déguisement ou devenir une quête.

**Bonus de race** : +1 point de Force pour les personnages dans la voie de la Force.

## **MON CALAMARI**

**Mentalité** : Les Quarrens et Mon Calamaris habitent la planète Mon Cala. Contrairement aux Quarrens, ils sont demeurés fidèles à la République. Depuis la fondation de l'Empire, ils ont été réduits à l'esclavage. Culturellement, ils sont reconnus pour leur intelligence : artistes, scientifiques et visionnaires. Ils sont plutôt pacifiques, mais dans l'adversité, ils sont capables de faire preuve d'une énorme ténacité.

**Costume** : Masque et gants.

**Bonus de race** : *Connaissance des légendes*. (+2 PV lorsque le masque est porté)

## **TOGRUTA**

**Mentalité** : Les Togrutas ont colonisé de nombreuses planètes, comme Kirok, qui fut attaqué par les Séparatistes. On en retrouve beaucoup à travers la galaxie. Ils sont issus d'une culture spirituelle et communautaire. L'entraide est au centre des valeurs de leur planète Shili. Souvent la cible d'attaques d'immenses créatures, la coopération des membres y était nécessaire pour pouvoir y survivre.

**Costume** : Les Togrutas ont une peau de couleurs variées. En revanche, chaque individu possède deux paires de cornes, les premières sur le front et les secondes situées sur les côtés, vers le bas.

**Bonus de race** : *Connaissance des artefacts* ou *connaissance des légendes*

## **TRANDOSHAN**

**Mentalité :** La majorité des Trandoshans proviennent de leur planète mère, Trandosha. Officiellement républicaine à l'époque, de nombreux groupes de Trandoshans ont néanmoins participé clandestinement aux campagnes séparatistes contre la planète des Wookies, Kashyyyk. Cette espèce est surtout reconnue pour leurs prouesses à la chasse. Leur société est construite sur l'importance accordée à la chasse et les jeunes sont souvent amenés à réaliser une chasse d'importance comme un rite de passage à l'âge adulte.

**Costume :** Masque de Trandoshan, alors que des griffes aux mains sont fortement recommandées.

**Bonus de race :** Régénération de 1 PV par tranche de 5 minutes (hors-combat). (+2 PV lorsque le masque est porté)

## **TWI'LEK**

**Mentalité :** La planète Ryloth est bien connue pour sa production de *ryll*, une drogue prisée dans la galaxie. Ryloth demeura loyale à la République durant la Guerre des Clones, elle fut donc envahie par les armées séparatistes. La communauté twi'lek est très nombreuse en dehors de Ryloth, à tel point qu'il n'est pas étonnant que certains Twi'leks ne connaissent que peu leurs origines. Finalement, les Twi'leks sont issus d'une société organisée en clans, où l'esclavagisme est fortement présent. L'honneur est partie intégrante de leur société, quoique nombre d'entre eux ont choisi de vivre dans l'illégalité.

**Costume :** La couleur de la peau des Twi'leks est variable. Par contre, ils ont toujours leurs deux « lekkus », ces appendices qui partent du crâne et qui descendent sur les épaules.

**Bonus de race :** Immunité aux maladies.

## **WOOKIE**

**Mentalité :** Kashyyyk fait partie de la République. La planète fut l'objet de campagnes séparatistes importantes durant la Guerre des Clones. Les Wookies ont combattu au côté des Jedis et ont développé une forte admiration pour ceux qui ont donné leur vie pour les protéger. Cet attachement aux Jedis et leur force physique peuvent expliquer pourquoi ils sont dorénavant réduits à l'esclavage par le nouvel Empire galactique. Les Wookies sont des êtres courageux et loyaux. Un Wookie reconnaissant envers une personne peut souvent lui accorder une dette de vie, qui se traduit en une éternelle loyauté. Toutefois, ils sont les ennemis jurés des Trandoshans, qui affectionnent particulièrement les chasser.

**Costume :** Masque et costume de Wookie complet.

**Bonus de race :** +2 PV et maîtrise d'arbalètes wookies. (+2 PV lorsque le masque est porté)

## **ZABRAK**

**Mentalité :** En tant que l'une des premières races à avoir exploré et colonisé la galaxie, les Zabrats sont présents dans de nombreux systèmes. Actuellement, Iridia et l'espace zabrak font partie de la République. Les Zabrats sont aussi une race guerrière et très fière. Ils sont reconnus pour leurs prouesses dans le domaine de la fabrication d'armes. Comme les humains, ils possèdent plusieurs colonies importantes.

**Costume :** Plusieurs couleurs de peau : pâle, jaune, rouge ou orange. Les cornes sont obligatoires.

**Bonus de race :** *Résistance à la torture*

## 2) LES ALIGNEMENTS

L'alignement détermine comment vous jouerez votre personnage. D'abord, comment votre personnage réagit face aux autres, à l'autorité, aux lois et règlements établis. Puis, vers quoi oriente-t-il de ses choix. La combinaison définit son identité morale. En guise d'exemples, inspirez-vous de ces personnages connus.

### Caractères sociétaux

- Chaotique :** Un personnage chaotique est une personne instable et difficile à cerner par ses pairs. Il n'y a que deux poids, deux mesures ; d'un extrême à l'autre. Il obéira tantôt aux lois et tantôt les enfreindra.
- Neutre :** Un personnage neutre est impartial, objectif et parfois égocentrique.
- Loyal :** Un personnage loyal est une personne droite, honnête, stricte et scrupuleuse qui obéit aux concepts de lois et d'honneur.

### Servitudes idéologiques

- Bon :** Conforme à ce que la morale et la justice dictent. Les intentions d'une telle personne sont donc moralement bien.
- Mauvais :** Manifestation de la méchanceté qui est contraire à la morale, la loi et la justice. Les intentions d'une telle personne sont donc moralement mauvaises.
- Neutre :** Ne prend parti ni pour le bien ni pour le mal, ne prendra part seulement aux conflits qui l'intéresse pour diverses raisons personnelles ou sociales.

#### **LOYAL BON**

Les gens **Loyal Bon** sont intrinsèquement bons et ils s'impliquent pour empêcher le mal de triompher, sous toutes ses formes.

- *Obi-Wan Kenobi* Il a toujours respecté les règles du Conseil et s'est même sacrifié pour Luke

#### **NEUTRE BON**

Les personnages **Neutre Bon** sont sympathiques et ils feront leurs lois si nécessaires pour obtenir les résultats qu'ils désirent ou trouver la solution qui semble la meilleure dans la conjoncture donnée.

- *Qui Gon Jinn* Il a défié le Conseil pour entraîner Anakin, malgré les risques. Son instinct lui disait de le faire

#### **CHAOTIQUE BON**

Les personnages **Chaotique Bon** sont dynamiques et se font remarquer partout. Ils ne se fient qu'à leur initiative. Ils ne planifient pas de plan d'action ; ils ne considèrent pas les conséquences de leurs actes dans une cause moralement bonne.

- *Ahsoka Tano* Comme son maître, elle dévia des ordres du Conseil pour défendre la galaxie, sans toutefois s'éloigner du bien

#### **LOYAL NEUTRE**

Dans le cas où il faut partager un butin, les gens **Loyal Neutre** diviseront le tout en part égale, peu importe la race, les croyances ou ce que chacun individuellement a fait.

- *Boba Fett* Il travaille pour le plus offrant, cependant il ne trahit jamais sa parole ou ses engagements

#### **NEUTRE STRICT**

Cet alignement est quand même difficile à jouer. Quelqu'un **Neutre Strict** doit combiner, d'un côté, agir sur tous les points ou laisser tout se dérouler, ainsi rester impartial.

- *Kaminoans* Sachant les desseins de Palpatine et les visées du Conseil Jedi, ils ont créé des clones pour la science et l'argent

#### **CHAOTIQUE NEUTRE**

Les gens **Chaotique Neutre** prennent souvent du recul face à un groupe, car ils n'ont pas grand intérêt pour le bien-être ou l'épanouissement de ses membres ; la seule chose qui compte, c'est de satisfaire ses besoins.

- *Han Solo* Au début du 4<sup>e</sup> épisode, à l'exception de Chewie, Han ne se soucie que d'une seule chose : Han

#### **LOYAL MAUVAIS**

Le **Loyal Mauvais** a généralement un plan pour atteindre le haut de l'échelle ; les règlements et les ordres ne sont pas qu'au service du bien.

- *Asaji Ventress* Après avoir défendu le côté clair, elle changea sans modifier sa loyauté : elle est d'abord loyale puis mauvaise

#### **CHAOTIQUE MAUVAIS**

Les gens **Chaotique Mauvais** vont fréquemment tuer leurs compagnons. Un tel geste venant d'un être mentalement désordonné n'a que peu de sens et n'est pas pour le divertissement, puisque ces gens se joignent très rarement à des groupes.

- *Darth Maul* Entre l'épisode 2 et 4, Maul n'a qu'un seul objectif, soit se venger, et les conséquences importent peu

#### **NEUTRE MAUVAIS**

Cet alignement est le plus dangereux, puisque les gens **Neutre Mauvais** ne se laissent pas affecter par les émotions et n'ont pas d'attachement. Il n'y a rien à perdre, alors il n'y a aucune limite. À noter aussi le manque d'humanité incarné par cet alignement.

- *Empereur Palpatine* Il a un plan pour conquérir la Galaxie pour ses ambitions, en mentant et en sacrifiant ennemis et alliés

## 3) LES CLASSES

### *Les Voies, les classes et leurs compétences uniques*

Après avoir choisi votre race et votre alignement, vous devez maintenant choisir la spécialisation de votre personnage. Il existe trois grandes catégories : la **voie de la Force**, la **voie des armes** et la **voie des talents**. Dans le cas des **voie des talents** et **voie des armes**, vous devez choisir une classe qui déterminera votre arbre de compétences uniques. De son côté, la **voie de la Force** ne possède qu'une seule catégorie, les niveaux détermineront votre degré d'habileté avec la Force. Donc, votre voie et votre classe déterminent vos compétences uniques de départ.

Le choix de votre voie détermine aussi le coût d'achat des autres compétences. Tous les joueurs débutent avec 12 points de compétence. Les compétences générales et les compétences dans votre voie coutent le prix indiqué. Acquérir des compétences des 2 autres voies entraine une pénalité de 1 point. Pour savoir comment fonctionne en détail l'achat de compétences, référez-vous à la section **Les compétences** (page 16). Il est donc fortement recommandé de lire les trois voies ET la section des compétences avant de déterminer l'orientation de votre personnage, puisque cela influencera fortement ses aptitudes.

Dans la présente section du document, lorsqu'une compétence ou sa description est en **gras**, vous pouvez consulter sa définition complète dans la section **Les compétences** (page 16). Lorsqu'un mot est en *italique*, il réfère à une condition résultant d'une compétence ou d'un pouvoir de la Force. Pour plus d'informations, référez-vous aux explications dans la section **Les conditions** (page 18). Finalement, vous pouvez visualiser l'ensemble du fonctionnement de la Force en consultant la section **La Force** (pages 19).

### 3.1) VOIE DE LA FORCE

Suivant l'Ordre 66 (l'exécution des Jedis) et la Règle de deux (un maître et un apprenti pour le côté obscur), la connaissance de la Force fut considérablement réduite. Aux confins de la galaxie, des individus aux allégeances différentes continuent néanmoins d'exploiter des aptitudes provenant de cet art mystérieux. Certains en sont plus ou moins conscients (Sensible à la Force), alors que d'autres progressent dans l'apprentissage. La recherche d'un guide ou d'un maître est une quête difficile en raison de la rareté de ces individus, mais aussi en considérant les risques encourus. Lentement, de petits groupes osent et se forment, cherchant la sécurité et le savoir dans les régions reculées. Malgré tout, peu osent s'afficher ouvertement comme un utilisateur de la Force. Toutefois, l'usage de sabres lasers est un peu plus diffusé dans la société, le marché pour cette arme d'une ancienne époque étant toujours fort.

Niveau	Statut*	Description
1	Sensible à la Force	Pouvoirs de Force niveau 1
2	Initié	Pouvoirs de Force niveau 2
3	Padawan / Apprenti	Pouvoirs de Force niveau 3
4	Jedi / Seigneur	Pouvoirs de Force niveau 4 (Limité, contactez l'organisation pour obtenir l'approbation)
5	Maître / Darth	Pouvoirs de force niveau 5 (Non accessible aux joueurs actuellement)
6	Grand Maître	Pouvoirs de force niveau 6 (Non accessible aux joueurs actuellement)

\*Ces niveaux symboliques servent à visualiser l'équivalence théorique de la Force, personne n'obtient ce statut réel en jeu

## 3.2) VOIE DES ARMES

Les gens suivant la **voie des armes** considèrent que les problèmes de cet univers, à petite ou grande échelle, se règlent généralement par le combat. De par leur expérience de vie, que ce soit dans les planètes les plus reculées ou dans les cités les plus développées, ils en sont venus à croire que de porter un blaster à la ceinture et la connaissance de la guerre sont les meilleures façons d'atteindre leurs objectifs. En conséquence, ces individus sont d'excellents mercenaires ou garde du corps, toutefois ce n'est pas parce qu'ils sont des combattants qu'ils sont des idiots ; plusieurs d'entre eux sont des gens raffinés et de bonne éducation. D'ailleurs, c'est parmi eux qu'on compte plusieurs grands dirigeants de ce monde. Peu importe l'origine ou le statut économique, la **voie des armes** est un choix éclairé.

### Chasseur de prime

Niveau	Compétence	Description
1	Mission	Débute avec un <b>Contrat</b> , un <b>Contact</b> et le premier versement pour une mission
2	<b>Réseau de contacts</b>	Possède un ou des alliés pour effectuer des missions et obtenir des renseignements
3	Mort ou vif	<b>Assassinat</b> et <b>Assommage</b>

### Commandant

Niveau	Compétence	Description
1	Attaque frontale	5 joueurs sont protégés des <i>frayeurs</i> pour l'affrontement (1x/période, 2mins de préparation)
2	Embuscade	5 joueurs gagnent <b>Coup précis</b> ou <b>Tir précis</b> pour 1 combat (1x/période, 5mins de préparation)
3	Position défensive	5 joueurs gagnent <b>Endurance</b> (niv 3) pour 1 combat (1x/période, 5mins de préparation)

### Juggernaut

Niveau	Compétence	Description
1	Armure renforcée	L'armure reprend ses points pour 2 combats
2	Équipement défensif	<b>Port de bouclier</b>
3	Armure en Beskar	Tous les dégâts physiques sont réduits à 1

### Maître d'armes

Niveau	Compétence	Description
1	Combat à 2 armes	<b>Ambidextrie</b>
2	Forte poigne	Résistance à tous les types de <i>désarmement</i> (2x/période)
3	Enseignement	Peut enseigner une compétence de combat niv 1 ou 2 (1x/jour, 1x/personnage)

### Mercenaire

Niveau	Compétence	Description
1	Entraînement avancé	<b>Tir précis</b> OU <b>Coup précis</b>
2	Équipement amélioré	<b>Armes exotiques</b> OU <b>Port de bouclier</b>
3	Expert en armement	Maîtrise des types d'armes suivants : <b>Archaïques</b> , <b>Vibroarmes</b> et <b>Blasters</b> (semi-automatiques)

### Mitrailleur lourd

Niveau	Compétence	Description
1	Spécialisation	<b>Armes exotiques</b>
2	Équipement de base	Débute avec une ou des grenades (tirage au sort)
3	Arme automatique	Peut utiliser un fusil automatique (nerf électrique)

### 3.3) VOIE DES TALENTS

Ces gens, n'ayant ni les pouvoirs de la Force ni la puissance des combattants, décident d'entraîner une autre partie de leur corps ; leur cerveau. C'est en se servant de plans complexes, d'années d'apprentissages, parfois de mensonges et d'arnaques qu'ils obtiennent ce qu'ils désirent. Évidemment, ils ont appris l'usage des armes et de moyens plus sournois pour vaincre leurs adversaires acharnés, néanmoins ils ne sont définitivement pas tous des brigands. Aux yeux de plusieurs, la connaissance et la ruse peuvent être utilisées à bon escient. Que ce soit dans les clans les plus puissants, dans les ruelles les plus sombres ou dans les hautes sphères de l'Empire, la galaxie regorge des individus provenant de la **voie des talents**. Ne faites surtout pas l'erreur de sous-estimer leurs talents.

#### Agent

Niveau	Compétence	Description
1	Maître de la torture	Vous obtenez <b>Torture</b> et le 1 <sup>er</sup> niv d'une compétence d'arme au choix (voie des armes)
2	Fidèle serviteur	Membre d'une organisation, possède un contact octroyant des missions de renseignement
3	Mort ou vif	<b>Assassinat et Inconscience</b>

#### Contrebandier

Niveau	Compétence	Description
1	Versatilité	Obtient le 1 <sup>er</sup> niveau d'une autre compétence de classe au choix dans la voie des armes ou des talents
2	Expérience	Peut acheter 3 compétences hors spécialisation sans coût additionnel (incluant les 3 niveaux)
3	Entremetteur	Entremetteur de l'organisation pour l'octroi de missions, de contrats ou de produits.

#### Ingénieur

Niveau	Compétence	Description
1	Érudition	Le coût d'une compétence <b>Technique</b> (métallurgie ou électronique) est réduit de 1 à chaque niveau
2	Efficiéce	Réduit le temps de fabrication et réparation de moitié pour les compétences <b>Techniques</b>
3	Génie	Vous débutez avec les plans pour créer une invention révolutionnaire

#### Marchand

Niveau	Compétence	Description
1	Dealer	Liste de produits, leur rareté et leur valeur ainsi que <b>Richesse</b> (niv 1)
2	Réseau d'acquisition	Peut acheter des produits à rabais à l'organisation pour la revente (1x/activité)
3	Magasin	Possède un emplacement de vente (gratuitement) et des produits à revendre

#### Médecin

Niveau	Compétence	Description
1	Formation	Le coût de la compétence <b>Technique : herboristerie</b> est réduit de 1 à chaque niveau
2	Soin	Après 5 mins de soin, guéris 8PV OU une maladie/poison
3	Opération	Après opération de 15 mins, ramène à la vie (3PV) un joueur décédé (1x/période)

#### Négociateur

Niveau	Compétence	Description
1	Membre de l'Holonet	<b>Connaissance des rumeurs, légendes et Richesse</b> (niv 1)
2	Expert négociateur	<b>Polyglotte</b> et mensonge (peut mentir même lorsqu'on lui impose de dire la vérité, 1x/période)
3	Ambassadeur	Contact majeur offrant une aide exceptionnelle (mercenaires, matériel, etc.) (1x/activité)

## 4) LES COMPÉTENCES ET LES CONDITIONS

Tel que mentionné précédemment, tous les joueurs débutent avec 12 points de compétence. Trois options s'offrent à vous : acheter des niveaux dans votre compétence unique de classe, acheter des compétences dans les compétences générales ou de votre voie ainsi qu'acheter des compétences dans les catégories hors de votre voie.

Pour acquérir des niveaux dans votre compétence unique, dans votre voie ou générale, vous devez payer le prix indiqué par le niveau. Par exemple, le 1<sup>er</sup> niveau coûte un point, le 2<sup>e</sup> coûte 2, etc. Pour acheter un niveau plus élevé, vous devez acquérir tous les niveaux précédents. Donc, pour obtenir le 3<sup>e</sup> niveau dans une compétence, vous devez au préalable acheter le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> niveau, puis le 3<sup>e</sup> (1 + 2 + 3 = 6 points de compétence).

Pour obtenir des compétences hors de votre voie, vous devrez payer une pénalité. Le coût d'achat de chacun des niveaux est de +1 point. Par exemple, un utilisateur de la Force qui voudrait acheter les trois niveaux de la compétence **Armure renforcée** provenant de la voie des armes devra payer 2 points pour le 1<sup>er</sup> niveau (1+1), 3 points pour le 2<sup>e</sup> niveau (2+1) et 4 points pour le 3<sup>e</sup> niveau (3+1) pour un total de 9 points de compétence.

### 4.1) LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES (SANS PÉNALITÉ POUR LES TROIS VOIES)

<u>Compétence</u>	<u>Niveau</u>	<u>Description</u>
Connaissance des rumeurs	1	Une liste de plusieurs rumeurs importantes dans la région
Connaissance des légendes	1	Une liste de plusieurs légendes associée à la région
Connaissance des artefacts	1	Une liste de plusieurs artefacts associée à la région
Contact	1	Contact mineur (joueur ou organisation, en fonction de votre classe et votre historique)
	2	Contact intermédiaire
	3	Contact majeur
Contrat	1	Contrat mineur (en fonction de votre classe et de votre historique. Contactez l'organisation)
	2	Contrat intermédiaire
	3	Contrat majeur
Endurance	1	Ajoute 1 point de vie (PV) permanent
	2	Ajoute 1 PV permanent
	3	Ajoute 1 PV permanent
Maîtrise : blasters à 1 main	1	Utilisation des blasters légers (6 fléchettes ou moins) à 1 main
Port d'armure légère	1	Cuir, fourrure, etc.
Polyglotte	2	Connaissance de toutes les langues de la galaxie, à l'écrit et à l'oral
Premiers Soins	1	Après 5 minutes de soin sur un blessé, excluant soi-même, guérit 2PV (non-cumulatif)
Résistance à la torture	2	Résistance à la torture
Richesse	1	Argent supplémentaire
	2	Argent supplémentaire
	3	Argent supplémentaire et une chance de débiter avec un héritage familial important
Torture	3	Après 10 minutes de torture (role-play), la cible doit répondre à 2 questions (1x/joueur)

## 4.2) LES COMPÉTENCES DE LA VOIE DES ARMES (CÔÛT +1 POUR VOIE DES TALENTS ET FORCE)

<u>Compétence</u>	<u>Niveau</u>	<u>Description</u>
Arme à projectile	1	Maniement d'arc (maximum de 30lbs de pression)
Armure renforcée	1	Ajoute 1 point d'armure (PA) permanent à une armure sélectionnée
	2	Ajoute 1 point d'armure (PA) permanent à une armure sélectionnée
	3	Ajoute 1 point d'armure (PA) permanent à une armure sélectionnée
Assommage	3	Frapper la tête par-derrière (épaule) avec un objet contondant. La cible est sans connaissance 15 mins
Bouclier (Voir page 8)	3	Style futuriste requis (non médiéval), métal/bois ou bouclier énergétique bleuté et/ou transparent
Casque	2	Lorsque porté, ajoute 2 points d'armure (PA) et protège contre l'inconscience/assassinat
Maîtrise : armes archaïques	1	Maniement d'une catégorie d'armes archaïques (épée, hache, etc.)
	2	Compétence <b>Coup repoussant</b> (Répulsion 2m) (3x/période)
	3	Compétence <b>Charge</b> (après une course de 5 m, un coup fait +1dg et répulsion 2m, 3x/période)
Maîtrise : armes exotiques	2	Permet d'utiliser des grenades (organisation) et lance-flammes/missiles/grenades (joueur)
Maîtrise : blasters	1	Maniement de blaster léger (chargeur 6 fléchettes ou -) OU blaster lourd (plus de 6 fléchettes)
	2	Compétence <b>Tir précis</b> (+1dg, 3x/période)
	3	Compétence <b>Tir critique</b> (+2dg, 2x/période)
Maîtrise : vibroarmes	1	Maniement d'une catégorie de vibroarmes (vibroépée, vibrohache, etc)
	2	Compétence <b>Coup précis</b> (+1dg, 3x/période)
	3	Compétence <b>Coup désarmant</b> (2x/période)
Port d'armure intermédiaire	2	Armure plastoïde partielle et des pièces d'armure légère, etc.
Port d'armure lourde	3	Armure mandalorienne, armure plastoïde complète, etc.

## 4.3) LES COMPÉTENCES DE LA VOIE DES TALENTS (CÔÛT +1 POUR VOIE DES ARMES ET FORCE)

<u>Compétence</u>	<u>Niveau</u>	<u>Description</u>
Ambidextrie	3	Combat à 2 armes (armes archaïques, vibroarmes, blaster à une main ou sabres lasers) ou une arme double
Assassinat	3	Égorger la cible (toucher le torse avec dague en mousse), qui tombe à 0PV
Soin	3	Après 5 mins de soin, guéris 4PV (cumulatif) OU une maladie/poison
Technique : métallurgie	1	Capacité à trouver et ramasser des composantes de <b>métallurgie</b> (2 mins / composante)
	2	Réparation d'armes archaïques, armures et boucliers
	3	Amélioration et fabrication d'armes archaïques, armures et boucliers
Technique : électronique	1	Capacité à trouver et ramasser des composantes <b>électroniques</b> (2 mins / composante)
	2	Réparation d'équipements technologiques (blasters, sabres lasers, électroniques, etc.)
	3	Amélioration et fabrication d'équipements technologiques
Technique : herboristerie	1	Capacité à trouver et recueillir les composantes d' <b>herboristerie</b> (2 mins / composante)
	2	Capacités à concocter des potions, des poisons et d'autres mélanges
	3	Aptitude à créer des recettes

#### 4.4) LES COMPÉTENCES DE LA VOIE DE LA FORCE (CÔÛT +1 POUR VOIE DES ARMES ET TALENTS)

<u>Compétence</u>	<u>Coût</u>	<u>Description</u>
Pouvoirs de la Force améliorés	1	Ajoute 1 point de Force permanent
	2	Ajoute 1 point de Force permanent
	3	Ajoute 1 point de Force permanent
Pouvoirs de la Force augmentés	1	Ajoute un pouvoir de la Force niveau de 1 ou 2 (pouvoir limité à votre niveau le plus élevé)
	2	Ajoute un pouvoir de la Force niveau de 3 ou 4 (pouvoir limité à votre niveau le plus élevé)
	3	Ajoute un pouvoir de la Force de niveau 5 ou 6 (pouvoir limité à votre niveau le plus élevé)
Forme 1: Shin-Cho	1	Capacité d'utiliser des épées archaïques et des vibroépées
	2	Capacité d'utiliser des sabres lasers
	3	Bris d'armes et de boucliers (2x/période, voir la solidité des armes et des boucliers)
Méditation	1	Regagne 1 point de Force (PF) / 5 minutes de méditation en solitaire dans une zone calme
	2	Ajoute au niv 1 : regagne 1 PV en plus du PF, peut le faire partout et en étant accompagné
	3	Reprends tous ses PF et PV après 15 minutes, peu importe l'endroit
Pouvoir de création de rituels	3	Capacité à créer et à animer des rituels
Résistance aux "trucs mentaux"	1	Résistance aux <i>trucs mentaux</i> (mindtricks) mineurs (niveau 1-2)
	2	Résistance aux <i>trucs mentaux</i> intermédiaires (niveau 3-4)
	3	Résistance aux <i>trucs mentaux</i> majeurs (niveau 5-6)

#### 4.5) LES CONDITIONS

De nombreuses conditions affectant les personnages peuvent survenir. Certaines sont le résultat d'attaques physiques ou de pouvoirs de la Force, tandis que d'autres sont des pouvoirs réservés à l'organisation. La durée de ces états est relative, toutefois celui qui engendre la condition a la responsabilité d'en informer la cible. Si vous n'avez pas d'information sur la durée d'une condition, nous vous demandons de jouer les effets pendant 1 minute.

Contrôle	Un individu tombe sous le contrôle direct d'un individu ; il doit lui obéir au meilleur de ses capacités
Coup mortel	La puissance d'un coup brise tout sur son passage ; bouclier, armure et tue l'individu atteint.
Désarmement	Un individu doit lancer son arme et il ne peut la reprendre pendant 1 minute (introuvable / brûlante / etc.)
Frayeur	Un individu est complètement effrayé par un personnage ; il tente de s'en sauver tant qu'il est dans cet état
Inconscience	Un personnage ayant 0 PV est inconscient ; il peut attendre d'être soigné ou faire mourir son personnage
Membre brisé	Un personnage perd l'usage d'un membre ; la cible ressent de la douleur et le membre nécessite des soins de 2PVs
Mensonge	Le personnage peut mentir, même si une compétence ou la Force l'oblige à dire la vérité
Mort-vivant	Le cadavre animé possède 10PVs, 0PA et est lent. Il est immunisé aux « trucs mentaux » et aux effets mentaux
Oublie	Un personnage oublie tout ce qui s'est passé durant une période déterminée et rien ne peut ramener ces souvenirs
Ralentissement	Tous les individus dans la zone agissent à 50% de leur vitesse, la durée dépend de l'organisation
Résistance	La personne est endurant ; l'inconscience l'affecte partiellement et l'assassinat lui inflige 4dg
Truc mental	PF influençant le psychique, la compétence Résistance aux « trucs mentaux » (mindtricks) permet de s'y protéger

## 5) LA FORCE

### Le niveau de pouvoir d'un utilisateur de la Force

En vous basant sur son niveau d'utilisateur de la Force (page 13) et son alignement (page 12), vous pouvez maintenant construire les pouvoirs de votre personnage. Votre niveau d'utilisateur de la Force détermine le nombre de points de Force (PF) que vous possédez ainsi que le nombre de pouvoirs connus. Les utilisateurs du côté clair de la Force doivent être d'alignement « bon », alors que ceux du côté obscur « mauvais ». Les utilisateurs de la Force acquièrent leurs pouvoirs en fonction de cet alignement, qui devient leur école majeure (claire ou obscure), et d'une école mineure sélectionnée parmi les 4 suivantes : *Défense*, *Protection*, *Sabre laser* et *Connaissance*.

*Ex. Ravarik est un utilisateur de la Force Loyal Bon de statut Initié. Il possède alors 4 PF. Il choisit dans l'école majeure de pouvoirs « Côté Clair » 2 pouvoirs de niv 1 (**Soin** et **Forme 4 : Ataru**) et 1 du niv 2, dans ce cas-ci **Persuasion** dans l'école mineure de pouvoirs « Connaissance ».*

Finalement, il est possible d'incarner un utilisateur de la Force « gris », peu importe l'alignement. Il est alors possible de choisir dans les 2 écoles majeures en même temps (mais une seule école mineure). Ce savoir plus diversifié est accompagné d'un inconvénient. Son niveau de pouvoir est d'un niveau inférieur à son statut.

*Ex. Draxx est un Initié neutre bon du côté gris. Il possède alors 4 PF (**Initié**), mais ne connaît uniquement 1 pouvoir majeur (niveau **sensible à la Force**), dans ce cas-ci **Blessure** (en comparaison à un initié obscur ou clair, qui aurait : École majeure : 1 du niv 2, 2 du niv 1 / École mineure : 1 du niveau 1)*

Pouvoirs / niveaux	Sensible à la Force		Initié		Padawan / Apprenti		Jedi / Seigneur		Maître / Darth	
	École majeure	École mineure	École majeure	École mineure	École majeure	École mineure	École majeure	École mineure	École majeure	École mineure
1	1		2	1	2	1	3	1	3	1
2			1		2	1	2	1	3	1
3					1		2	1	2	1
4							1	0	2	1
5									1	

### 5.1) LES ÉCOLES MAJEURES ET POUVOIRS DE LA FORCE

École majeure de pouvoirs Côté Clair				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Sens de la Force	Portée	N / A	Détecte un mensonge (1x/cible/période)
	Soin de Force	Touche	N / A	Guéri 4 PV sur une cible
	Forme 4 : Ataru	NA	1h	Position de défense octroyant +2 PA
2	Guérison de Force	Touche	N / A	Guéri 3 PV sur 3 cibles
	Malacia	Portée	1m	La cible peut agir, mais est déséquilibrée et vomie
	Arme de la Force	Touche	1h	Une arme est enveloppée de la Force : peut être utilisée pour les FP de sabre laser
3	Psychométrie	Touche	N / A	Permet d'avoir des connaissances/impressions en touchant un objet
	Purification	Touche	N / A	Guéri tous les PV d'une cible et maladies / poisons
4	Vision de la Force	NA	N / A	Connaître le futur (2 questions à l'organisation)
	Vague de Force	Portée	N / A	Repousse toutes cibles de 2m et cause 2dg
5	Assistance	Portée	N / A	Guérit jusqu'à 20PV divisés
	Absorption d'énergie	NA	N / A	Absorbe l'énergie d'un pouvoir de la Force dirigé sur une cible
6	Fantôme de la Force	NA	N / A	Permet de vivre et d'avoir certaines interactions, même mort

École mineure de pouvoirs <i>Côté Obscur</i>				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Blessure de Force	Portée	N / A	2dg
	Corps de la Force	N / A	1m	Transfert ses PF en PV. Après le délai, il tombe à 1PV et 0PF
	Transfert obscur	Touche	N / A	Transfert X PV à des cibles, en conservant 1PV pour lui-même
2	Peur de la Force	Portée	1m	<i>Frayeur</i>
	Aveuglement de Force	Portée	1m	La cible perd la vue
	Jar'Kai	Touche	1m	3 coups avec 2 sabres lasers/sabre double font +2 dg
3	Étranglement de Force	Portée	1min	La cible reçoit directement 4dg et est inconsciente
	Drain de Force	Portée	N / A	Le jeteur draine 3 PV de la cible
4	Alchimie de Force	Touche	1h	Ramène un cadavre à la vie sous forme de <i>mort-vivant</i>
	Destruction de Force	Portée	N / A	3 cibles encaissent 4dg et répulsion 2m
5	Éclairs de Force	Portée	1m	Chaque tranche de 10sec : 3dg + paralysie, jusqu'à 3 cibles
	Corruption de Force	Portée	1m	<i>Contrôle</i> un individu (Truc mental)
6	Manipulation midi-chlorienne	N / A	N / A	Ramène un mort à la vie avec tous ses PV (voir organisation)

## 5.2) LES ÉCOLES MINEURES DE POUVOIRS DE LA FORCE

École mineure de pouvoirs <i>Connaissance</i>				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Persuasion de la Force	Portée	1m	La cible répond honnêtement à 1 question (1x/cible/période) (Truc mental)
2	Force mentale	N / A	1h	Résiste aux PF (Sense, Trucs mentaux, etc.) et à la torture
3	Furtivité de la Force	N / A	1h	Obstruction de ses pouvoirs de la Force et son alignement (Truc mental)
4	Illumination de Force	Touche	N / A	Permet de connaître l'histoire et les pouvoirs d'un artefact
5	Point de rupture	N / A	1h	Permet de prévoir et influencer les événements à venir à court terme

École mineure de pouvoirs <i>Défense</i>				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Poussée de Force	Portée	N / A	Repousse 2 cibles de 2m
2	Jar'Kai	N / A	1h	Position de défense octroyant +2 PV
3	Vague de Force	Portée	N / A	Repousse toutes les cibles de 2m et cause 2dg
4	Forme 5 : Shien	N / A	1m	Réflexion de 3 tirs de blaster sur l'attaquant
5	Forme 3 : Soresu	N / A	1m	Déflexion des tirs de blasters pour soi et les gens derrière

École mineure de pouvoirs <i>Protection</i>				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Forme 2 : Makashi	N / A	1h	Protège le sabre laser du <i>désarmement</i>
2	Méditation de combat	Portée	1min / 1h	Après méditation, 5 cibles gagnent +1 PV pour le prochain combat
3	Anticipation	N / A	1h	Un assassinat est anticipé au dernier instant : 2dg au lieu de mourir
4	Altération d'image	N / A	1h	Peut changer d'apparence et ne pas être reconnu (Truc mental)
5	Bulle de protection	N / A	1h	En méditant, un aura de force pare les attaques/Pouvoirs de Force

École mineure de pouvoirs <i>Sabre laser</i>				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Forme 5 : Djem So	Touche	1h	3 coups de sabre laser font +1dg
2	Sun Djem	Touche	1h	Coup de sabre laser cause le <i>désarmement</i> d'un adversaire
3	Tràkata	Touche	1m	3 coups de sabre laser passent au travers de l'armure
4	Shiim	Touche	1h	Coup de sabre laser qui <i>brise un membre</i> / brise un bouclier
5	Sai Cha	Touche	1h	<i>Coup mortel</i> de sabre laser tuant une cible (0 PV)

# TECHNIQUES : RÉPARATION ET CONCEPTION

## Méthode réservée aux compétences techniques

La durée et le matériel nécessaires à la réparation et à la conception d'armes, d'armures, d'équipements et de mixtures dépendent des informations contenues dans ces tableaux. Il y a 2 informations centrales : la valeur de création (VC) et les étapes / composantes obligatoires. D'un côté, vous devez collecter des composantes qui ont des VC de 1 à 5. Puis, vous devez utiliser des méthodes de fabrication, dont la VC et la durée varient.

De base, vous devez utiliser au minimum une composante et une méthode de fabrication par projet. En plus d'égaliser le VC de votre réparation / création, vous devez fournir les composantes et effectuer les étapes obligatoires, lorsque demandé. Une fois utilisée, une composante est perdue. Puis, un item est limité en nombre de modifications et ne peut avoir 2 modifications sur la même statistique, par exemple sur les dégâts, les points d'armure, etc. Finalement, un item brisé peut être réparé en remplissant la demande de VC en étapes et en matériel. Lorsque réparé, un objet reprend ses capacités (PA, etc.) et les capacités liées aux modifications, sauf certains cas spécifiques indiqués ci-dessous.

*Ex. Ardstan effectue la modification **Poigne ciselée** sur son bouclier. Obligatoirement, il fournit 2 blocs de **Corundum** et utilisera la technique **chauffer**. Pour les 15 VC, il prendra 1 bloc de **Corundum** (VC = 3) et 2 blocs de **Kelerium** (VC = 2 x 2), et les techniques **marteler** (VC = 3), **souder** (VC = 3) et **couper** (VC = 2).*

## MÉTALLURGIE ET ÉLECTRONIQUES

Liste pour techniques : métallurgie et électronique			
Composantes		Méthodes de fabrication	
Nom	VC	Nom	VC
Trinium / Hfredium	1	Polir / Ajuster (actif)	1 / 5mins
Kelerium / Composante électronique	2	Sabler / Couper (actif)	2 / 5mins
Corundum / Compo. brisée de VC 4-5	3	Souder / Marteler (actif)	3 / 5 mins
Beskar / Durasteel	4	Faire chauffer / laisser refroidir (passif)	2 / 30 mins
Cristaux / Cortosys	5	Ioniser (passif)	5 / 30 mins

Modifications et réparations		
Catégorie	Nb de modifs	VC
Arme archaïque	1	3
Armure non-plastoïde	1	1 / PA
Armure plastoïde	2	1 / PA
Blaster	2	5
Bouclier	1	10
Sabre laser	2	7
Vibroarme	2	5

Technique : métallurgie			
Nom	VC	Étapes / composantes obligatoires	Effet
Aiguillage d'arme	20	1x composante niv 3, ajuster, polir	Une vibroarme ou arme archaïque fait +1dg pour 3 combats
Aiguillage moléculaire	40	1x cristal, 1x compo. niv 4, polir	Une vibroarme fait +1dg permanent, mais perd ce bonus si brisée et réparée
Bouclier énergétique déflecteur	30	1x cristal, 1x compo. électro. et ioniser	Redirige un tir de blaster vers le tireur, infligeant 4dg (1x/combat)
Bouclier en Cortosys	25	3x Cortosys, marteler	Un sabre laser lui touchant est hors d'usage (1min, 2x/combat)
Canon trempé	20	1x composante niv 3, ajuster, polir	Un blaster semi-automatique fait +1dg pour 3 combats
Poigne ciselée	20	1x Kelerium	Compétence <b>Forte poigne</b> (résiste 1 désarmement/période)
Renforcement d'armure	15	2x Corundums, faire chauffer	Octroie +1PA à une armure
Renforcement d'armure avancé	20	2x Beskars, faire chauffer, laisser refroidir	Octroie +3PA à une armure
Renforcement en Durasteel	25	1x Durasteel, souder	Un item gagne +1 de solidité (résistance au bris)
Stimpack	10	N / A	Appareil d'injection de drogues : remplir avec herboristerie

<b>Technique : électronique</b>			
<b>Nom</b>	<b>VC</b>	<b>Étapes / composants obligatoires</b>	<b>Effet</b>
Bouclier énergétique d'urgence*	40	6x composants électroniques	Le possesseur doit activer l'appareil en mettant les mains devant (vides). Encaisse les dégâts pendant 1min (1x/recharge)
Calibrage du système de visée	20	1x Corundum, 1x Kelerium, ajuster	Un blaster fait +1dg pour les 3 prochains combats
Casque environnemental	15	1x composante électronique, 3x Keleriums	Protège contre les conditions environnementales (poison, maladie, etc.)
Cristallisation énergétique	40	3x cristaux, 5 compo. électro., ioniser	Une vibroarme/sabre laser fait +1dg permanent.
Énergisation de la cellule	20	1x cristal, 1x Kelerium	La vibroarme ou le sabre laser fait +2dg pour 1 combat
Particule explosive*	15	1x Durasteel, marteler	Le prochain tir de blaster brise un membre OU 5dg au torse
Recharger un système	10	1x composante électronique	Permet de recharger un système à usage unique (systèmes avec un *)
Structures de nanites auto-réparatrices	35	1x Cortosys, 1x Beskar, 3x compo. électro., ioniser	Une armure plastoïde se répare de 1PA par tranche de 10mins hors-combat
Système d'amplification ionique	35	3x composants niv 4, ioniser	Un blaster fait +1dg, 1x/période
Système médical d'urgence*	25	3x stimpacks, 2x compo. électro., 1x ajuster	Auto-injecte de l'adrénaline et redonne un PV au possesseur inconscient (s'active au choix après 1 min ou plus, 1x/recharge)

## HERBORISTERIE

<b>Liste pour technique : herboristerie</b>			
<b>Composantes</b>		<b>Méthodes de fabrication</b>	
<b>Nom</b>	<b>VC</b>	<b>Nom</b>	<b>VC</b>
Barenth (plante), Wadla (fleur)	1	Mélanger / Tamiser (actif)	1 / 5mins
Darkkonnin (baie), Écailles (1 portion/cadavre)	2	Écraser / Couper (actif)	2 / 5mins
Sang de race non-humanoïde (1 dose/cadavre), Eol Sha (lichen)	3	Filtrer / Décanter (passif)	2 / 5 mins
Vanadinite (minerai cristallique), Marilite (pierre précieuse)	4	Faire chauffer / laisser refroidir (passif)	3 / 30 mins
Cristal, Titanite (minerai)	5	Ioniser (passif)	5 / 30 mins

<b>Technique : herboristerie</b>			
<b>Nom</b>	<b>VC</b>	<b>Étapes / composants obligatoires</b>	<b>Méthode d'absorption et effets</b>
Adrénaline	25	1x sang de race non-humanoïde, filtrer	Stimpack : les attaques avec des armes de mêlée font +1dg/5mins
Amnésie	20	1x Darkkonnin, 1x Vanadinite, faire chauffer	Ingestion : la cible oublie la dernière heure
Antipoison	25	1x composante utilisée pour le poison	Stimpack : annule les effets d'un poison
Antiviral	25	1x écailles, écraser	Stimpack : guérit les maladies
Canalisation énergétique	15	1x cristal, écraser	Stimpack : gagne 2 PF temporaires pendant 1 cycle
Mixture nihiliste	25	3x composants niv 4, ioniser	Stimpack : la cible perd le contact avec la Force et n'est plus détectable
Dumrexar	20	1x sang de race non-humanoïde, décanter	Aspergé : éloigne les créatures sauvages, incommodées par l'odeur
Guérison	15	1x composante niv 2 et 3	Stimpack : soigne tous les PV
Poison Type 1	20	1x écailles, faire chauffer	Contact : fait perdre 1PV / 10min
Poison Type 2	20	1x lichen, laisser refroidir	Ingestion : fait perdre un sens (vue, ouïe, odorat, touché, goût)
Poison Type 3	20	1x Darkkonnin, ioniser	Ingestion : paralyse la cible sur place pendant 5 mins
Poison Type 4	25	1x Vanadinite, ioniser	Stimpack : la cible perd conscience pendant 5 mins
Sérum de vérité	25	1x composante niv 5	Ingestion : la cible doit dire la vérité pour 5min (5 prochaines questions)
Soin	10	1x composante niv 1 et 2	Stimpack : soigne 5PV

# LES GROUPES ET LES ORGANISATIONS

Dans cet univers, il existe une multitude de catégories d'associations d'individus. Certains groupes possèdent du pouvoir localement, alors que d'autres organisations ont la capacité d'imposer leurs volontés dans d'immenses zones d'influence. Toutefois, le fait d'adhérer à l'un de ces regroupements entraîne des conséquences ; il faut suivre l'idéologie et les objectifs, sinon des conséquences peuvent être imposées. C'est pourquoi plusieurs personnes préfèrent s'en éloigner pour leur liberté. Voici une liste des organisations/groupes de l'univers de **KYR' AMUR** que vous pourrez rencontrer et auxquels vous pouvez appartenir, selon votre choix.

## L'EMPIRE GALACTIQUE

Récemment créé à la fin de la Guerre des Clones, l'Empire galactique remplaça la République. Graduellement, son pouvoir s'étend sur la galaxie avec l'objectif assumé d'assurer le contrôle de la population et des ressources, tout en traquant les derniers traitres, dont les clones survivants et les Jedis. Sur *Ord Tsyok*, l'Empire possède actuellement peu d'influence, car le crime organisé est particulièrement puissant. Outre les dignitaires officiels dans l'ambassade de la capitale, les incursions et les missions impériales sur la planète passent surtout par des agents, des collaborateurs et des mercenaires.

## L'ALLIANCE REBELLE

Les incessantes rumeurs semblent se confirmer : il existe une organisation voulant s'opposer à l'Empire. Formée en grande partie par d'anciens partisans de la République et des peuples voulant échapper de l'oppression, l'Alliance rebelle effectue des attaques ciblées pour déstabiliser l'Empire. Ses sympathisants sont traqués, ils tentent alors de se dissimuler leur présence et leurs activités à travers la galaxie. Dans certaines régions, comme *Kyr' Amur*, certains membres de l'organisation s'affichent plus librement pour recruter. Ils sont la cible de nombreux mercenaires qui profitent de ces captures pour remplir leur poche.

## LE SOLEIL NOIR

Trafic, extorsion, esclavagisme, vente d'informations : le *Soleil noir* n'est pas la plus puissante organisation criminelle de la galaxie pour rien. On dit que le prince Xizor, un Falleen qui dirigerait présentement cet empire criminel, aurait l'oreille de l'Empereur Palpatine en personne. Localement, le Soleil noir est représenté par des lieutenants portant le titre de *Vigo*. Bien que les activités du Soleil noir soient connues, les buts ultimes de l'organisation restent quant à eux entourés de mystère. Malgré la présence plutôt limitée de ses membres sur *Ord Tsyok*, des frictions et des affrontements émergent avec le cartel mandaroxan.

## LE CARTEL MANDAROXAN

Cette l'organisation criminelle est la plus influente sur *Ord Tsyok*. Les membres du cartel se sont impliqués dans le développement de nombreuses régions frontières sur la planète et, de ce fait, ils sont tolérés dans ces régions. Bien qu'ils exploitent les ressources et une partie de la population locale dans leurs activités, ils fournissent aussi une certaine stabilité et une sécurité qui manque parfois cruellement loin des grands centres. Dans la région de *Kyr' Amur*, le représentant local du groupe est un homme nommé Manliss qui, entouré de ses hommes de main, impose sa volonté depuis plusieurs années.

## LES MANDALORIENS / LES VRAIS MANDALORIENS

La Guerre des Clones entraîna la souffrance et la destruction pour ce peuple. Pacifique sous le règne de la duchesse Satine, la montée de la *Death Watch* et la prise du pouvoir par Darth Maul déstabilisèrent cette société. En opposition à ceux-ci, les Vrais mandaloriens apparurent, promouvant les Canons de l'Honneur et les six règles traditionnelles mandaloriennes. Malgré leur défaite à la bataille de Galidraan et la prise du pouvoir de l'Empire galactique, les survivants se rassemblent et se préparent à distance à reprendre Mandalore des mains des autres Mandaloriens alliés à l'Empire. Ces tensions traversent la galaxie.

## L'ORDRE JEDI

La disparition de la République entraîna une purge galactique des utilisateurs de la Force. Tous les contacts furent rompus et ce fut chacun pour soi. Confrontés à des recherches acharnées autant des agents de l'Empire que des mercenaires, les survivants de l'Ordre, des maîtres jedis aux plus jeunes padawans, se terrent aux quatre coins de la galaxie. Lentement, de jeunes individus dotés de la Force émergent et cherchent des réponses. La volonté de faire perpétuer les idéaux jedis et de transmettre le savoir pour empêcher la disparition de l'Ordre incite plusieurs à se rassembler malgré les risques.

## L'ORDRE SITH / LE CÔTÉ OBSUR

Officiellement disparu depuis des siècles, l'*Ordre sith* ne s'est jamais réellement éteint, comme le prouve l'arrivée de Darth Sidious, alias Palpatine, à la tête de l'Empire. Pourtant, l'ancien *Ordre sith* n'a jamais eu le monopole du côté obscur et la disparition de l'*Ordre jedi* représente une opportunité hors du commun. Lentement, des individus suivant une idéologie contraire aux idéaux jedis s'affichent plus librement et tentent de développer leurs pouvoirs. Des rumeurs stipulent que certains voudraient même contester l'Empire. Cependant, l'Empereur n'éradique pas uniquement les initiés à la Force du côté clair...



Le grandeur nature INTERGALACTIQUE

# KYR'AMUR

www.KYRAMUR.TK

## INFORMATIONS PERSONNELLES

IDENTIFICATION	
Nom :	Date de naissance :
Adresse :	
Courriel :	
Téléphone :	Nb de GN d'expérience :

EN CAS D'URGENCE	
Qui contacter :	
Téléphone(s) :	Lien :
Problème(s) de santé et médication :	

## OPTIONS D'INSCRIPTION

Type de paiement : site web (Paypal / carte de crédit) ou en privé (virement interac, argent, etc.)

- Avant le 15 juin 2017 au coût de **40\$**
- Entre le 16 juin et le 1<sup>er</sup> août 2017 au coût de **45\$**
- Du 2 août 2017 jusqu'à la dernière minute au coût de **50\$**
- Acheter un *Knightsabers* ou une *Vibroépée KYR' AMUR / MYTRIL* (sur KickStarter et ensuite notre site web)

**Décharge :** Je, soussigné(e), libère les organisateurs, les propriétaires du terrain ainsi que les autres participants de toutes poursuites concernant les dommages et intérêts que je pourrais subir avant, pendant et après l'événement grandeur nature qui aura lieu à Saint-Barthélemy les 18-19-20 août 2017. Je suis responsable de mes actes et je respecterai le matériel, le terrain et les autres joueurs sous peine d'expulsion et/ou de rembourser les bris que j'ai causés volontairement. Nous nous réservons le droit de refuser un joueur se présentant à l'activité sans inscription préalable. J'accepte d'être filmé pour des fins de promotion et de diffusion. Aucun remboursement. Je comprends que Kyr'Amur est une activité qui n'est pas associée, affiliée, endossée ou commanditée par Star Wars Ltd, Lucasfilm Ltd, Disney Ltd ou d'autres compagnies affiliées.

\_\_\_\_\_  
Signature

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Date

\_\_\_\_\_  
Tuteur légal (participant(e) d'âge mineur)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Date



### POUR QUESTIONS / INFORMATIONS

Nicolas Fournier 514 817 2623 (tél / textos)  
Jean Lou Castonguay Dionne 514 688 7265 (tél / textos)



