

la grandeur nature INTERGALACTIQUE

KYR'AMUR[®]

www.KYRAMUR.COM

Table des matières

Forfaits 2019, Accessoires kyr' amur et Commanditaire	4
Avant-Propos / informations sur l'Activité	5
Renseignements et frais d'inscription	5
Date et Horaire de l'activité	5
Matériel nécessaire	5
Lettre	6
Règlements généraux	8
Roleplay (RP)	8
Comportement	8
Bâtiments et terrain	8
Systemes en vigueur	9
Points d'armure (PA)	9
Points de vie (PV) et Guérison	9
Vaincre un adversaire	9
Mort permanente	10
Utilisateur de la Force	10
Les blocs de temps	10
L'évolution d'un personnage	10
Les Armes	11
Création de personnages	12
1) races	12
2) Alignement, les Groupes et les Organisations	15
2.1) Alignement	15
2.2) Groupes et organisations	15
3) les Classes	17
3.1) Ω voie de la Force	17
3.2) voie des Armes	18
3.3) voie des Talents	19
4) les Compétences	20
4.1) les compétences générales	20
4.2) les compétences de la voie des armes	21
4.3) les compétences de la voie des talents	21
4.4) les compétences de LA voie de LA force (coût : 1 pour <i>voie des talents</i> et <i>armes</i>)	22
5) les conditions	23
6) les symboles et les signes	23
7) terminologie spécifique et limitations	23
8) LA force	24
8.1) les écoles majeures de pouvoirs de la Force	25
8.2) les écoles mineures de pouvoirs de la Force	26
Les Annexes	29
Annexe 1 - ingénieur / Technique métallurgique	30
Annexe 2 - ingénieur / Technique électronique	32
Annexe 3 - ingénieur / technique informatique	34
Annexe 4 - Technique D'herboristerie	35
Annexe 5 - Médecin	37
Annexe 6 - Système Diplomatique (vro)	38
Annexe 7 - L'enseignement	39
Annexe 8 - Cyborg / implant	40
Annexe 9 - Les classes élites	41
Annexe 10 - Bon de travail	43
Annexe 11 - Carnet de Suivi	44



Amateurs d'univers intergalactiques, nous vous souhaitons la bienvenue à **KYR'AMUR**, région reculée de la planète Ord Tsyok. Sept années se sont écoulées depuis la chute de la République et la montée au pouvoir de l'Empereur Palpatine et de son Empire galactique. Dans un univers où la Rébellion commence à se former et où les utilisateurs de la Force sont traqués, venez incarner des rôles aussi diversifiés que celui de clone, de Mandalorien, d'officier impérial ou de contrebandier.

Notre objectif est d'intéresser les passionnés de Cosplay et/ou de jeux de rôles (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 offrir des possibilités de jeu. Nous voulons aider à l'intégration de nouveaux joueurs, tout en offrant une expérience de jeu novatrice en offrant des quêtes personnalisées, du roleplay, des combats axés sur des blasters et la technologie (informatique, impression 3D, électronique).

Grâce 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. Nous n'utilisons d'ailleurs aucun terme enregistré, par respect pour les marques de commerce. 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. 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.

Afin de créer une ambiance des plus mémorables, le GN aura lieu sur l'exceptionnel terrain de *Terra Corvus*. Situé à Saint-Barthélemy près de Trois-Rivières, à 45 min 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 bâtiments à plusieurs étages. Pour un GN se déroulant dans un monde colonial intergalactique, il est difficile d'imaginer un meilleur emplacement.

Si 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...

Demeurez connecter à notre communauté en suivant notre page Facebook, notre groupe de discussion Facebook, notre chaîne YouTube ainsi notre site web.

FORFAITS 2019, ACCESSOIRES KYR'AMUR ET COMMANDITAIRE

L'organisation de **Kyr'Amur** présente 2 activités extérieures en 2019 : **5-6-7 juillet** et **20-21-22 septembre**.

En optant pour le forfait « Été 2019 », vous obtenez une entrée pour les 2 épisodes 2019, un prix réduit de 95\$ et de nombreux avantages : une quête développée sur 2 GN, la priorité pour sélectionner (ou une place dans la file d'attente) un rôle dans la Voie de la Force, ainsi que la priorité dans l'attribution de bâtiment (en fonction des concepts de groupe). Si nous présentons un évènement spécial à l'hiver ou au printemps, vous obtenez aussi la priorité sur les places limitées qui seront offertes. Ces forfaits sont disponibles en quantité limitée et la date limite est le 31 mai.

Vous pouvez vous inscrire à l'un ou l'autre des épisodes en préinscription au coût de 55\$, en effectuant le paiement avant le 5 juin (pour l'épisode du 5-6-7 juillet) ou le 20 août (pour l'épisode du 20-21-22 septembre). Après ces dates, le prix de l'inscription tardive est de 65\$ par épisode.

Les places sont limitées à 100 joueurs par épisode. En 2018, toutes les places étaient vendues 7 semaines avant l'activité, inscrivez-vous rapidement. Aucune inscription n'est acceptée sur le terrain sans avoir obtenu une confirmation de l'organisation. Visitez notre site web : www.kyramur.com, pour plus d'informations.



ARMES EN MOUSSE EXPANSÉE ET ACCESSOIRE

En collaboration avec **MITRYL**, nous avons développé des armes et accessoires abordables et uniques pour les thématiques futuristes et intergalactiques.

Nos *Knightsabers* sont disponibles en vert, rouge et bleu, à 99\$ (2 mains / 105cm) et 89\$ (1 main / 90cm). Nous avons 2 modèles de *Vibroépées* possédant chacune 3 choix de lame à 79\$. Finalement, vous obtenez une combinaison de deux items parmi les suivants, au choix : injecteur (stimpack), outil multiusage et/ou détonateur thermal pour 25\$.

Pour plus d'informations et pour commander, visitez la section « Magasin » de notre site web. Faites vous livrer ou prenez vos commandes à nos activités.

PRINCIPAL COMMANDITAIRE : ZERO-COOL PROP SHOP

Cette petite entreprise américaine, dont les produits sont non-officiels, qui conçoit et fabrique des costumes, des accessoires et, surtout, des casques. De nombreux modèles sont offerts, toutefois c'est la diversité des casques mandaloriens ainsi que des items comme des jetpacks qui frappe l'imagination.

Fier commanditaire de **KYR' AMUR**, cette entreprise offre des items résistants et détaillés. 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. En nommant **KYR' AMUR**, vous obtiendrez un rabais sur vos achats et la livraison. Pour plus d'informations, [visitez leur page Facebook sans tarder.](#)



AVANT-PROPOS / INFORMATIONS SUR L'ACTIVITÉ

EMPLACEMENT : terrain *Terra Corvus*, 835 Chemin du Lac Dupras, Saint Barthélemy, J0K 1X0

Le terrain est accessible en passant par la 40. Vous pouvez voir le *GoogleMap* sur notre site web. Nous serons accessibles par téléphone/texto en cas de besoin : Jean Lou (514 688 7265).

RENSEIGNEMENTS ET FRAIS D'INSCRIPTION

Il n'y a pas d'âge minimum exigé. Nous recommandons aux jeunes de moins de 14 ans d'être accompagnés. Les parents ou tuteurs d'un mineur sont tenus de signer la formule de consentement. Il est aussi possible de nous contacter afin de répondre à vos questions et enlever vos inquiétudes quant à la sécurité de votre enfant et la vôtre. Il y a une trousse de premiers soins et au moins une personne avec son cours de secourisme sur les lieux.

Nous sommes une organisation avec un statut légal qui possède des assurances lors de nos activités, tout comme le terrain qui est incorporé et développé en collaboration avec la municipalité de la paroisse de Saint-Barthélemy. Nous limitons l'accès à 100 joueurs pour nos éditions estivales 2019. Nous voulons vous inciter à vous inscrire tôt pour vous donner le temps de vous préparer et pour nous faciliter la logistique d'organisation, comme de créer des items uniques et des quêtes personnalisées. Vous pouvez payer l'inscription sur le site web (Paypal et carte de crédit) ou par virement interac. Contactez-nous pour d'autres méthodes de paiement.

DATE ET HORAIRE DE L'ACTIVITÉ

Épisode 4 : 5-6-7 juillet 2019

Épisode 5 : 20-21-22 septembre 2019

Le vendredi soir dès 17h, l'organisation accueille les joueurs, remet les missions/crédits et octroie les bâtiments. Les véhicules peuvent circuler sur le terrain jusqu'à 20h. La réunion d'avant-GN sera faite à l'auberge dès que tous les joueurs auront été accueillis et que les organisateurs seront prêts à donner le départ du jeu. L'activité se terminera le dimanche vers 15h00. Aucun véhicule n'est autorisé sur le terrain pendant la durée de l'activité sans l'autorisation de l'organisation.

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 fait de grandeur nature, n'hésitez pas à nous contacter, c'est avec plaisir que nous vous guiderons dans le but 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 miche, fromage, charcuterie, céréales, noix, fruits séchés ou non, etc.)

- Quatre repas, de préférence froids** ; deux déjeuners, un diner 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** ; incontournable, si vous devez vous maquiller ou simplement vous débarbouiller le matin.
- Vêtements en rechange et vêtements chauds** ; nous sommes soumis à la météo.

LETTRE

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 hutte, 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 corréliens 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. Bien que toujours présent, le Cartel a été remplacé récemment lors d'un putsch planétaire par le *Soleil Noir* et son *Vigo*, *Araxas*. Les tensions sont à leur zénith sur la planète.

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 de la Force 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 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 et, dans un jour plus ou moins lointain, vaincre une fois pour toutes l'Empire galactique.

Marcus Quinn

Que la Force soit avec toi

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Voici la liste des règlements à respecter lors des activités de Kyr'Amur. Nous ne prenons pas plaisir à avertir les joueurs, mais nous devons protéger les participants (physique et mental), ainsi que les infrastructures qui ont nécessité un immense travail. Si vous transgressez volontairement ou non une règle, cela entrainera un 1^{er} avertissement. Au 2^e avertissement, le fautif est exclu du terrain pour 1h, le temps de réfléchir à ses actes, de parler à l'organisation et de s'excuser aux personnes concernées. Le troisième avertissement est exécutoire pour la fin de semaine, pouvant mener à une interdiction de participer à nos activités pour respecter les autres joueurs.

ROLEPLAY (RP)

Notre but est d'améliorer le roleplay. Nous porterons donc une attention particulière à ce que les joueurs incarnent leur personnage lorsqu'ils sont en jeu. Quand un joueur décroche de son personnage, l'ambiance et la qualité de l'expérience pour les autres joueurs présents sont affectées. La politique de 3 avertissements sera aussi appliquée pour le décrochage afin de soutenir la qualité de l'activité. Un membre de l'organisation et des joueurs désignés pourront donner le 1^{er} avertissement, les 2^e et 3^e seront confirmés par les organisateurs principaux. Le but n'est pas de punir, mais bien de vous conscientiser à l'impact du décrochage pour le jeu.

COMPORTEMENT

- Kyr'Amur est un jeu, il est donc interdit de tricher.
- Nous pouvons refuser un joueur arrivant sur le terrain sans inscription ou n'ayant pas informé de sa présence.
- Vous devez signer la formule de consentement, prouvant votre compréhension des règles, des risques ainsi que l'acceptation d'être pris en photo/vidéo pour des fins de promotion.
- Le sexisme, racisme, culture du viol/blague de viol, homophobie et toutes les formes d'agressions discriminatoires et/ou physiques sont interdits et passibles d'expulsion sans avertissement.
- Un joueur identifié par des « bâtons lumineux » (glowstick) est un joueur ayant des problèmes de santé et il est interdit de le frapper directement, il est cependant responsable de se tenir loin des combats.
- Fouille : simulez la fouille dans le respect (1 min), le joueur doit dévoiler ses possessions pouvant être volées.
- Les combats sont chorégraphiés (contrôlez vos coups, frappez la tête et les zones sensibles sont interdites).
- Vous ne devez jamais pointer un Nerf au visage, chargé ou pas, que ce soit en menace, en blague ou en combat.
- Vos armes doivent être inspectées, il est interdit de modifier les mécanismes des Nerfs / mettre des piles plus fortes.
- Chaque groupe a le droit à 1 fréquence de CB et il n'est pas permis d'écouter les autres (sauf pouvoir spécial).
- Vous devez remettre tous les éléments de jeu à la fin de l'activité.
- La consommation de drogues et d'alcool est interdite en tout temps.
- Le vol et les autres comportements criminels sont interdits et seront dénoncés aux autorités.

BÂTIMENTS ET TERRAIN

- Aucun véhicule ne doit circuler sur le terrain entre 20h le vendredi et la fin de l'activité (autour de 15h le dimanche).
- Le bruit doit être contrôlé dès 20h et réduit après 22h.
- Le 2e étage des bâtiments n'est pas accessible, sauf la Cantina (exception de permissions spéciales).
- Vous devez rendre les bâtiments dans le même état et dans la même disposition qu'à votre arrivée.
- Vous ne pouvez pas utiliser les objets des bâtiments (ex. vaisselle, décorations, etc.) ni combattre à l'intérieur.
- Vous pouvez voler les bâtiments des joueurs, uniquement les éléments de jeu et non les objets / effets personnels.
- Vous ne pouvez pas voler les bâtiments de l'organisation, les éléments sont considérés hors-jeu.
- Les bâtiments des joueurs sont hors-jeu entre 2h am et 8h am.
- Les feux sont autorisés uniquement dans les ronds / endroits prévus à cet effet.
- Vous devez utiliser du bois mort pour vos feux (forêt), le bois précoupé est la possession des propriétaires.
- Les bouteilles en verre ne sont pas autorisées sur le terrain.
- Les déchets et recyclages sont séparés et placés dans des sacs. Rien ne doit être jeté dans le bois ou dans les feux.
- Il est interdit de fumer en jeu. Rendez-vous dans un lieu hors-jeu pour le faire et jetez vos mégots de façon sécuritaire.
- Ne jetez rien dans le lac et utilisez des savons biodégradables pour la vaisselle sans jeter l'eau souillée dans le lac.

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, en fonction de l'importance de la couverture corporelle des pièces, la qualité des matériaux et l'esthétique générale. Par exemple, une armure mandalorienne est lourde, alors qu'une armure de mercenaire de style « motocross » est légère. Certains pouvoirs ou attaques peuvent détruire une armure sans passer par les PA. Ce tableau vous permet d'évaluer la protection qu'offrira votre armure.

Types	PA	Torse avant	Dos	2 bras/ épaules	2 jambes
Armure archaïque (cuir/fourrure)	4 max	1	1	1	1
Armure plastoïde légère	6 max	2	2	2	2
Armure plastoïde lourde	8 max	2	2	2	2
Casque (aucune compétence requise)	1	n/a	n/a	n/a	n/a

POINTS DE VIE (PV) ET GUÉRISON

Tous les joueurs débutent avec **6 points de vie**, sauf exception. Ces points ne sont pas attirés à des parties spécifiques du corps humain, mais à l'ensemble de l'être, tout comme l'armure. Les points de vie sont récupérés par les compétences de soin, par des items, des plantes ou par la Force.

Attention! Il n'est pas possible de guérir un personnage plus d'une fois par *période* à l'aide de bacta (munition, grenade, MedPack shock, créé par un herboriste ou médecin). Il n'y a cependant pas de limites pour la guérison par les compétences de soin ou de Force.

De plus, une personne tombée inconsciente peut être stabilisée par tous moyens de guérison, cependant, elle ne pourra reprendre conscience que par certains procédés spécifiques : l'utilisation du Bactasuit* à l'hôpital (se rend H-J), la compétence second souffle, du système de réanimation, du MedPack shock et de la compétence stabilisation d'urgence.

Les soins de guérison en combat ont une limite de PV maximale (-2PV), c'est-à-dire qu'un personnage ayant 10PV ne peut se faire guérir au-delà de 8PV respectivement. En combat, les soins sont rapides et basiques. Pour récupérer la totalité de ses points de vie (-2PV), il est possible d'attendre une période de 6 heures ou de se faire soigner par un médecin avec la compétence soin, hors combat.

De plus, les joueurs auront la possibilité de louer auprès de l'hôpital un droïde médical (voir annexe 5) Fx-7 pour des soins plus stratégiques.

VAINCRE UN ADVERSAIRE

Pour vaincre un personnage, vous devez d'abord lui faire perdre ses PA, s'il porte une armure. Toutes les attaques (physiques et Force/sabre) passent par l'armure. Ensuite, vous devez réduire à 0 ses PV. À ce moment, le personnage est inconscient pendant 15 minutes. Il oublie les minutes précédentes, il est donc impossible de se souvenir de ses agresseurs ou de ceux qui auraient pu lui voler ses possessions quand il était inconscient. S'il n'est pas soigné durant ce délai, il perd 1 point de vie permanent cumulatif à chaque mort que seule la cuve de bacta peut soigner. Il doit alors se rendre (hors-jeu) à l'hôpital voir le médecin en chef qui peut le ranimer. Si un personnage atteint 0PV permanent par un cumul de mort, il ne peut être ramené à la vie.

Nous pouvons achever un personnage lors d'un combat. Dans ce cas, le joueur tombe automatiquement mort (perd 1 PV permanent) et doit se rendre (hors-jeu) à l'hôpital pour être ranimé à l'aide de la cuve de bacta. Pour achever un personnage, le joueur doit pointer son arme sur le joueur mort (sauf la tête) et compter 3 secondes (1 Mississippi, etc.). La personne voulant achever ne doit pas être touchée sinon, elle doit recommencer son décompte de 3 secondes.

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...

MORT PERMANENTE

À Kyr'Amur, il existe 4 manières de mourir de manière permanente. La première est lorsque votre personnage atteint OPV permanent suite à un cumul de plusieurs morts (voir la section précédente). Si cela vous arrive, vous devrez vous présenter à la cabane de l'animation.

Il est aussi possible de mourir suite à une demande d'un joueur qui désire changer de personnage. Après avoir préalablement contacté l'animation, une scène de mort en jeu sera alors créée pour le personnage.

La mort permanente peut aussi survenir dans un combat contre certains personnages ou créatures reconnus comme très puissants. Les personnages seront clairement identifiés (brassard rouge) et appliqueront la mort permanente en combat dans certains cas précis ou suite à des actions considérées comme "mission suicide".

La mort permanente peut finalement survenir dans le cadre de scène roleplay, comme une condamnation à mort ou une cérémonie. Seul un animateur peut effectuer ou autoriser une mort permanente dans des conditions qui seront définies avec les personnes concernées. Un duel à mort entre deux joueurs peut être organisé avec l'accord du personnage, du notaire ou d'un juge.

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 toge 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, 15 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 une période de théorie et de pratique, un joueur remplissant les attentes d'un maître pourra acquérir une de ces connaissances (voir l'annexe 7 sur l'enseignement). 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. En réussissant votre quête ou votre mission d'axe principal, vous gagnerez 1 point de compétence pour l'activité (les détails de votre quête vous seront remis avant l'activité). Lors de vos 3 premiers GN, vous recevrez en plus 1 point par activité.

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. Nous limiterons la quantité de compétences et de pouvoirs qu'un joueur peut acquérir pour conserver un jeu équilibré et éviter la dynamique où seuls les joueurs avec beaucoup d'expérience peuvent influencer le jeu.

Nous limitons les points de compétence à 24 par personnage. Quand il atteindra ce nombre, un personnage commencera une mission spéciale pour atteindre une classe élite (voir annexe 9). Ces missions seront créées en fonction du parcours de votre personnage et son choix de classe d'élite. Un personnage "élite" aura une reconnaissance importante dans son domaine et aura accès à d'autres possibilités dans le GN. Il est aussi possible que l'organisation déclenche une évolution vers une classe d'élite pour un personnage ayant été exceptionnel lors d'une activité.

LES ARMES

Pour les combats simulés, vous devez amener des armes sécuritaires. Les armes de corps-à-corps font 1 dégât et les blasters font 2 dégâts. Vous n'avez pas à crier 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 standards *Nerf* (aucun *Nerf* à balles). Aucune modification de vitesse acceptée et vous devez les peindre. Les « mega » sont autorisés alors que les armes électriques sont réservées à la classe : **mitrailleur lourd**. Emportez autant de dards que désiré (identifiés). En rapportant les dards à l'ingénieur en chef, recevez des crédits et ramassez les vôtres gratuitement.

Les boucliers métalliques peuvent être faits de bois ou de métal, mais le style futuriste est obligatoire. Les boucliers énergétiques sont ronds et doivent être transparents ou bleutés. Pour les armes de corps-à-corps, le style déterminera si c'est une vibroarme ou une arme archaïque.

Types	Dégâts	Taille (cm)
Armes archaïques		
Épée, haches, etc.	1	Taille logique
Blasters		
Tous (1 et 2 mains)	2	N / A
Boucliers		
Métalliques	N / A	50 x 75
Énergétiques	N / A	50 (dia)
Sabres		
Knightsaber	2	Taille logique
Vibroarmes		
Vibroépées/haches	1	Taille logique

Autres armes	Dégâts	Détails
Détonateur thermique	2 / rayon 2m	Répulsion (2m du point d'impact)
Lance-grenade	2 / rayon 2m	Répulsion (2m du point d'impact)
Lance-missiles	4 / rayon 4m	Répulsion (2m du point d'impact)
Lance-flammes	2 / cône 2m	3 recharges, 1min entre usages
Mine	4	Assomage 15 min

Pour les sabres, un modèle en mousse expansée est l'idéal. En collaboration avec **MITRYL**, nous vous proposons des *Knightsabers* et des vibroépées sécuritaires et stylisés. Nous offrons aussi des détonateurs thermaux. Les seuls acceptés sont ceux de l'organisation, pour des raisons de visuel et de sécurité. Il n'y a pas de décompte à faire: ils explosent instantanément au point d'impact au sol. Vous pouvez en acheter sur notre site ou les créer en jeu. Les poignées de sabres en métal avec des lames enveloppées de papier bulle sont tolérées, mais nous n'hésiterons pas à enlever ce droit si nous croyons qu'un joueur entraîne des risques pour les autres.

CRÉATION DE PERSONNAGES

La création d'un personnage se fait en 6 étapes. Choisissez d'abord votre race, qui détermine votre apparence et vos compétences bonus. Puis choisissez un alignement et, si voulu, sélectionnez une organisation qui orientera l'identité de votre personnage, votre roleplay et vos buts. Après avoir choisi votre Voie (armes, talents ou Force), vous devez choisir une classe qui donne accès à un arbre de compétences unique. Avec vos 12 points de compétences, vous pourrez acheter des compétences spécifiques à votre classe ainsi que dans les nombreuses compétences disponibles et, selon le cas, choisir vos pouvoirs de Force (PF). Inscrivez vos choix dans la feuille d'inscription et créez un historique ficelant votre personnage. Vous serez alors prêt à jouer!

1) 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 races obligeant les masques. Vous devez le porter quand il y a foule (+2PV bonus uniquement lorsque porté), mais vous pouvez vous maquiller et ainsi enlever votre masque lorsque les situations sont plus privées (le moins souvent possible!). Finalement, il existe un nombre considérable de races, incluant les droïdes, que nous avons limités dans ce document. **Vous pouvez toutefois nous contacter pour incarner d'autres espèces!**

DROÏDE

Mentalité : La mentalité d'un droïde est directement liée à ses fonctions et à l'influence de ses propriétaires. Il est rare de voir un droïde sans maître. Les droïdes d'apparence humaine (androïdes) ou d'autre apparence biologique sont extrêmement rares. Dans l'ensemble, les modèles intelligents sont rarement utilisés pour des tâches militaires étant donné leur valeur monétaire. Dans tous les cas, un droïde sans protection est une proie de choix pour n'importe quel revendeur de pièces détachées.

Costume : La majorité des droïdes n'ont pas une apparence biologique. Un costume approprié est nécessaire.

Bonus de race : Résistance aux trucs mentaux (pouvoirs de Force), aux maladies et aux poisons.

EWOK

Mentalité : Habitant de la lune forestière Endor, leur société à une structure tribale où le clan et la famille sont très importants. Les Ewoks sont doués pour la survie en forêt et la construction primitive. Ils sont connus pour l'aide qu'ils ont apportée à l'Alliance Rebelle contre l'empire lors de la bataille d'Endor.

Costume : Costume ayant l'aspect d'un petit ours avec un tissu sur la tête.

Bonus de race : Compétence récolte

FALEEN

Mentalité : La planète Falleen s'est alignée avec les Séparatistes durant la guerre contre la République. Cependant, la présence marquante des Falleens dans des organisations criminelles, en particulier le *Soleil noir*, est ce qui marque l'esprit davantage. 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 26 : 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 évènement 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. 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, 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 reconnaissables à leurs tatous faciaux rouges, jaunes et/ou verts (voir l'exemple de *Sintas Vel*).

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

MIRIALAN

Mentalité : La planète Mirial se trouvait dans le territoire séparatiste durant la guerre. 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 utilisateurs de la Force, 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 Kiros, 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 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, 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 et aux poisons.

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.

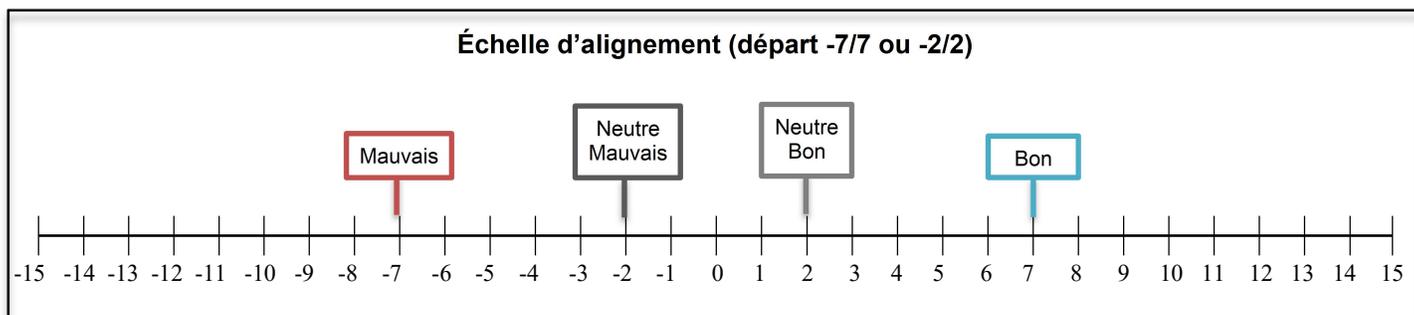
Bonus de race : *Résistance à la torture*

2) ALIGNEMENT, LES GROUPES ET LES ORGANISATIONS

2.1) ALIGNEMENT

L'alignement de votre personnage déterminera vos actions autant que l'inverse. Vous pouvez incarner un personnage d'alignement bon, mauvais ou plutôt neutre. Pour tous les joueurs, l'alignement interfère qu'avec votre roleplay sauf pour les utilisateurs de la force qui eux, peuvent voir leurs pouvoirs être modifiés s'ils s'éloignent trop de leur alignement (8-La Force, p.24-25). Lors d'action que vous posez, il se peut qu'un animateur vous remette une carte modifiant votre niveau d'alignement.

Ex : Bridget est une commandante de la résistance d'alignement bon donc, elle est au niveau 7 sur l'échelle d'alignement au départ. Sur le chemin vers la cantina, Bridget aperçoit une personne en détresse qu'elle est en mesure d'aider. Si Bridget, d'alignement bon, n'intervient pas, il se pourrait qu'un pnj présent lui remette une carte où il est indiqué qu'elle vient de perdre 1 niveau sur l'échelle d'alignement. Bridget après cette action aura maintenant un niveau 6 en alignement.



2.2 GROUPES ET ORGANISATIONS

Il existe des groupes possédant 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. Le nombre de joueurs par faction étant limité, contactez-nous.

L'EMPIRE GALACTIQUE

Récemment créé à la fin de la Guerre entre les Séparatistes et la République, l'Empire galactique émergea. 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 traîtres, dont les clones survivants et les utilisateurs de la Force. 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. Le Soleil Noir possède dorénavant le contrôle du crime organisé d'Ord Tsyok. Bien que les activités du Soleil noir soient connues, les buts ultimes de l'organisation restent quant à eux entourés de mystère.

LE CARTEL MANDAROXAN

Cette organisation criminelle était la plus influente sur Ord Tsyok jusqu'à récemment. Les membres du cartel se sont impliqués dans le développement de nombreuses régions frontalières sur la planète et, de ce fait, ils y sont encore tolérés. Leur objectif demeure toutefois de repousser le Soleil Noir et de reprendre le contrôle sur leur système le plus rentable.

LA DEATH WATCH

La politique pacifique de la duchesse mandalorienne Satine pendant la Guerre entre les Séparatistes et la République fut inacceptable pour une partie de la population. Des clans s'unirent alors pour former la Death Watch, un regroupement militariste croyant fermement au passé traditionnel et interventionniste de Mandalore. Plutôt que de se reposer sur un code dogmatique et rigide, la Death Watch considère qu'il faut agir en fonction de la réalité politique, sociale, diplomatique et militaire. S'il faut s'entendre temporairement avec ses ennemis, que ce soit des Rebelles ou les Impériaux, seule la fin justifie les moyens : le contrôle total et exclusif de Mandalore.

LES VRAIS MANDALORIENS

La guerre entraîna la souffrance et la destruction pour ce peuple, menant à l'apparition des Vrais mandaloriens, promouvant les Canons de l'Honneur et les six règles traditionnelles mandaloriennes. Une guerre civile en découla, déstabilisant la société et facilitant la conquête impériale. 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.

L'ORDRE DE LA FORCE

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 aux plus jeunes apprentis, 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 de la Force et de transmettre le savoir pour empêcher la disparition de l'Ordre incite plusieurs à se rassembler malgré les risques.

LE CÔTÉ OBSCUR ET LES SŒURS DE LA NUIT

Officiellement disparu depuis des siècles, le côté obscur ne s'est jamais éteint, comme le prouve l'arrivée de L'Empereur à la tête de l'Empire galactique. Pourtant, le côté obscur ne fut jamais limité à une seule idéologie et la disparition de l'Ordre de la Force représente une opportunité hors du commun. Lentement, des individus suivant une idéologie contraire aux idéaux clairs se multiplient et des rumeurs stipulent que certains voudraient même contester l'Empire. Des pouvoirs anciens, comme celui des Sœurs de la Nuit, semblent même refaire surface. Cependant, l'Empereur n'éradique pas uniquement les initiés de la Force du côté clair...

3) LES CLASSES

LES VOIES, LES CLASSES ET LEURS COMPÉTENCES UNIQUES

Après avoir choisi votre race et organisation (optionnel), 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, que vous devrez acheter avec vos points de compétences.

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 coûtent le prix indiqué. Acquérir des compétences des 2 autres voies entraîne une pénalité de 1 point. Pour savoir comment fonctionne en détail l'achat de compétences, référez-vous à la section : **les compétences** (page 20). 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 20). 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 23). Finalement, vous pouvez visualiser l'ensemble du fonctionnement de la Force en consultant la section **la Force** (page 24).

► **À noter que les classes et les compétences précédées du Ω sont restreintes. Vous devez effectuer votre paiement en préinscription ou en inscription pour y avoir accès. Il est toutefois possible que les places soient épuisées et que vous deviez changer votre voie/classe/compétence.**

3.1) Ω VOIE DE LA FORCE

Suivant l'Ordre 66 (l'exécution des utilisateurs de la Force 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 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 (Limité, contactez l'organisation pour obtenir l'approbation)
2	Initié	Pouvoirs de Force niveau 2 (Limité, contactez l'organisation pour obtenir l'approbation)
3	Apprenti	Pouvoirs de Force niveau 3 (Limité, contactez l'organisation pour obtenir l'approbation)
4	Disciple	Pouvoirs de Force niveau 4 (Non accessible aux joueurs actuellement)
5	Adepté	Pouvoirs de Force niveau 5 (Non accessible aux joueurs actuellement)
6	Seigneur	Pouvoirs de Force niveau 6 (Non accessible aux joueurs actuellement)
7	Maître	Pouvoirs de Force niveau 7 (Non accessible aux joueurs actuellement)
8+	Grand Maître	Pouvoirs de Force niveau 8+ (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 que l'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

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Spécialiste	Blaster Niv. 1 et 2
2	Membre officiel	Le personnage est membre de la Guilde des Chasseurs de Primes avec ses avantages
3	Mort ou vif	Assassinat et Assommage

Commandant

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Leadership	Le commandant et 4 alliés (choisis au début du scénario) gagnent Coup précis et Tir précis . Les alliés choisis n'ont ce bonus que lorsqu'ils combattent avec leur commandant.
2	Loyauté	Le commandant et ses 4 mêmes alliés sont immunisés aux effets de la torture pour toutes questions relatives aux secrets ou aux missions confiées par leur commandement
3	Ω Officier gradé	Bonus géopolitique (contacter l'organisation)

Juggernaut

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Équipement défensif	Port de bouclier
2	Port d'armure	Port d'armure plastoïde lourde
3	Armure en Beskar	Tous les dégâts physiques sont réduits à 1 (exception : les dégâts de Force et de knightsaber)

Maître d'armes

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Combat à 2 armes	Ambidextrie et Résistance à tous les types de <i>désarmement</i> (2x/période)
2	Combat au sabre	Forme 1: Shin-Cho, niv. 1 et 2 (armes archaïques, vibroarmes et sabres laser)
3	Enseignement	Peut enseigner des compétences de combat, voir la section Enseignement (voir annexe 7) et gagne 4 PA s'il ne porte pas d'armure

Mercenaire

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Entraînement avancé	Maîtrise du niv 1 de : Archaïques, Vibroarmes et Blasters (mécaniques uniquement)
2	Équipement amélioré	Armes exotiques OU Port de bouclier
3	Expert en armement	Maîtrise du niv 2 et 3 d'une des 3 compétences suivantes : Archaïques, Vibroarmes et Blasters

Mitrailleur lourd

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Port d'armure	Port d'armure plastoïde lourde
2	Au front	Second souffle et Tir puissant (<i>répulsion</i> , 3x/période)
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, décidèrent 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**.

Agent

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Maître de la torture	Vous obtenez Torture et le 1 ^{er} niv d'une compétence d'arme au choix (voie des armes)
2	Ω Ressource	Possède des informations cryptées pour trouver une cache/un contact ainsi que des ressources
3	Mort ou vif	Assassinat et Assomage

Contrebandidier

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Versatilité	Peut acheter 4 compétences hors spécialisation sans coût additionnel (incluant les 3 niveaux)
2	Expérience	Obtient le 1 ^{er} niv. d'une autre compétence de classe au choix dans la voie des armes ou des talents
3	Ω Entremetteur	Entremetteur pour une entreprise ou une organisation (système diplomatique VRO)

Ingénieur (voir Annexe 1, 2, 3)

choisir une branche : métallurgie, électronique, informatique

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Érudition	Minage et choisir sa branche (métallurgie <u>ou</u> électronique <u>ou</u> informatique), le coût de la compétence Technique de sa branche est réduit de 2/niv.
2	Efficience	Réduis de 1/2 le temps actif de fabrication et réparation pour la compétence Technique de sa branche
3	Ω Inventeur	Le joueur propose une invention et l'organisation fournit une démarche de fabrication. Une fois fabriquée, le créateur est le seul à pouvoir utiliser/enseigner le fonctionnement de cette invention. Dois fournir l'objet physique.

Marchand

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Dealer	Liste de produits, leur rareté et leur valeur ainsi que Richesse (niv 1)
2	Ω Magasin	Kiosque de vente (places limitées) et une gamme de produits de départ à acheter
3	Réseau d'acquisition	Peut acheter pour 150 crédits de ressources (table Ressource uniquement sur la liste de prix) au grand marchand (1 fois par fin de semaine)

Médecin (voir Annexes 4, 5)

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Formation	Récolte , le coût de la compétence Technique : herboristerie est réduit de 2/niv.
2	Soin	En combat : Après 30 sec de soin, guéris 4PV (cumulatif) avec un maximum de -2 PV total Hors combat : Après 3 min de soin, guéris 4PV (cumulatif) sans limitation Stabilisation d'urgence coûte 1
3	Opération	Peut opérer la cuve de bacta (la cuve peut restaurer les PV permanents et ranimer), utiliser le bacta suit (ramène une personne inconsciente) et peut poser des prothèses cybernétiques avec une opération.

Diplomate (voir Annexe 6)

<u>Niveau</u>	<u>Compétence</u>	<u>Description</u>
1	Membre de l'Holonet	Connaissance des rumeurs, légendes et Richesse (niv 1)
2	Expert négociateur	Polyglotte et mensonge (peut mentir même lorsqu'on lui impose de dire la vérité, 1x/période)
3	Ω Ambassadeur	Entremetteur pour une entreprise ou une organisation (système diplomatique VRO) possède une immunité diplomatique

4) LES COMPÉTENCES

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 de classe, dans votre voie ou générale, vous devez payer le prix indiqué par le niveau. Par exemple, le 1^{er} niveau coûte un point, le 2^e coûte 2, etc. Pour acheter un niveau plus élevé, vous devez acquérir tous les niveaux précédents. Donc, pour obtenir le 3^e niveau dans une compétence, vous devez au préalable acheter le 1^{er} et le 2^e niveau, puis le 3^e (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^{er} niveau (1+1), 3 points pour le 2^e niveau (2+1) et 4 points pour le 3^e 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
Ω Droïdes	2	Possède un droïde capable de réaliser des tâches simples (dois fournir l'objet physique)
Endurance	1	Ajoute 1 point de vie (PV) permanent
	2	Ajoute 1 PV permanent
	3	Ajoute 1 PV permanent
Maîtrise : blasters léger	1	Utilisation des blasters légers mécaniques (6 fléchettes ou moins, non-électrique)
Ω Membre d'un réseau	3	Membre d'une organisation avec ses avantages (Gilde des Chasseurs de Prime, Empire, etc.)
Polyglotte	2	Connaissance des langues de la galaxie. À l'oral, peut comprendre les conversations entre les membres de l'organisation. À l'écrit, peut traduire les textes avec un alphabet fourni.
Port d'armure archaïque	1	Armure de cuir, armure de fourrure
Premiers Soins (combat)	1	Après 30 secondes de soin sur un blessé, excluant soi-même, guérit 2 PV(non-cumulatif) jusqu'à un maximum de -2PV total. Emportez vos accessoires et vos bandages pour le roleplay.
Résistance à la torture	2	Résistance à la torture
Richesse	1	Argent supplémentaire à chaque activité (10 crédits)
	2	Argent supplémentaire à chaque activité (10 crédits)
Second souffle	2	Le personnage revient à la vie (1PV) après 15 min au sol (au lieu de mourir), 1x/FdS
Torture	3	Après 10 minutes de torture (roleplay), la cible doit répondre à 2 questions (1x/joueur)
Vaisseau spatial (voir Annexe 6)	1	Le personnage a les connaissances pour servir sur un vaisseau de taille moyenne (pilote, ingénieur, etc.)
	2	Le personnage est assez compétent pour diriger deux personnes sans Vaisseau spatial en expédition
	3	Le personnage possède un vaisseau

4.2) LES COMPÉTENCES DE LA VOIE DES ARMES (coût : 1 pour voie des talents et force)

<u>Compétence</u>	<u>Niveau</u>	<u>Description</u>
Arme archaïque de portée	1	Armes de jet (arcs, dagues, etc.)
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 par-derrière (épaule) avec un objet contondant. La cible est sans connaissance 15 min
Bouclier (Voir page 11)	3	Style futuriste requis (non médiéval), métal/bois ou bouclier énergétique bleuté et/ou transparent
Casque tactique	2	Lorsque porté, ajoute 1 point d'armure (PA) et protège contre Assommage /Assassinat
Coup destructeur	3	Une arme de corps-à-corps brise une arme/armure/bouclier (3x/période)
Maîtrise : armes archaïques	1	Maniement d'une catégorie d'armes archaïques (épée, hache, etc.)
	2	Compétence Coup repoussant (Répulsion 2m) (3x/période)
	3	Compétence Charge (après une course de 5 m, un coup fait +1dg et répulsion 2m, 3x/période)
Maîtrise : armes exotiques	2	Permet d'utiliser des armes spéciales, dont les lance- grenades/flammes/missiles ou autres armements particuliers apportés par le joueur. Les munitions sont restreintes au départ.
Maîtrise : blasters	1	Maniement de blaster léger (6 fléchettes ou -) et blaster lourd (plus de 6 fléchettes) non électrique
	2	Compétence Tir précis (+1dg, 3x/période)
	3	Compétence Tir critique (+2dg, 3x/période)
Maîtrise : vibroarmes	1	Maniement des vibroarmes (vibroépée, vibrohache, etc.)
	2	Compétence Coup précis (+1dg, 3x/période)
	3	Compétence Coup désarmant (3x/période)
Port d'armure plastoïde légère	2	Armure plastoïde partielle, armure plastoïde de guerrier, etc.
Port d'armure plastoïde lourde	3	Armure mandalorienne, armure plastoïde complète de soldats impériaux, etc.

4.3) LES COMPÉTENCES DE LA VOIE DES TALENTS (coût : 1 pour voie des armes et force)

<u>Compétence</u>	<u>Niveau</u>	<u>Description</u>
Ω Alliance et échange	2	Bonus de diplomates et contrebandiers de 25 VRO dans une catégorie (voir Annexe 6)
Ambidextrie	3	Combat à 2 armes (armes archaïques, vibroarmes, blaster à une main ou sabres) ou une arme double
Assassinat	3	Égorger la cible hors d'un combat (toucher l'épaule avec dague en mousse), qui tombe à 0PV
Ω Célébrité	2	Fort d'une réputation, l'organisation voudra engager l'artiste/sportif/conférencier lors de l'activité
Connaissance commerciale	2	Une liste de planètes commerçantes, du prix des VRO sur certaines
Esquive	1	Peut esquiver les dégâts/effets d'une attaque physique 1x/période. Restriction: aucun port d'armure
	2	+1 esquive/période
	3	+1 esquive/période
Évasion	1	Après 5 minutes, peut détacher des menottes ou s'enfuir d'un bâtiment 1x/période
	2	En changeant de costume complètement, un personnage ne peut être reconnu visuellement
Journaliste officiel	2	Fait des reportages et peut prendre photos/vidéos. Peut être payé par les représentants de l'holonet pour son travail. <i>Peut avoir un glowstick</i>

Mémoire photographique	2	Le personnage se souvient des dernières minutes avant sa mort et est immunisé à l'oubli
Minage	1	Permet d'utiliser le programme de minage et ramasser les composantes trouvées en passant par l'ingénieur
Récolte	1	Capacité à trouver et cueillir des plantes pour l' herboristerie (2 min / composante)
Soin de combat	3	Après 30 secondes de soin, guéris 4PV (non-cumulatif) jusqu'à un maximum de -2PV total. Emportez vos accessoires et vos bandages pour le roleplay.
Stabilisation d'urgence	3	Permet d'utiliser une des compétences de soin acquises sur une personne inconsciente (0pv) hors combat / 3min.
Technique : métallurgie (voir annexe 1)	3 4	Réparation d'armes archaïques, armures et boucliers Amélioration et fabrication d'armes archaïques, armures et bouclier
Technique : électronique (voir annexe 2)	3 4	Réparation d'équipements technologiques (blasters, sabres, électroniques, etc.) Amélioration et fabrication d'équipements technologiques
Technique : herboristerie (voir annexe 4)	3 4	Capacités à concocter des potions, des poisons et d'autres mélanges Aptitude à créer des recettes (faire approuver par médecin en chef / animation)
Technique : informatique (voir annexe 3)	3 4	Peut créer des composantes électroniques et lire le contenu des clés et cylindres de données. Peut créer des composantes électroniques et des programmes complexes et rares, en plus de pouvoir comprendre et reprogrammer des clés de données/cylindres de codes.

4.4) LES COMPÉTENCES DE LA VOIE DE LA FORCE (coût : 1 pour *voie des talents* et *armes*)

<u>Compétence</u>	<u>Coût</u>	<u>Description</u>
Ω Don d'un maître	2	Possède un pouvoir <u>appris en jeu</u> qui peut dépasser son niveau. Peut l'utiliser 3x/activité
	2	Possède un pouvoir <u>appris en jeu</u> qui peut dépasser son niveau. Peut l'utiliser 3x/activité
	2	Possède un pouvoir <u>appris en jeu</u> qui peut dépasser son niveau. Peut l'utiliser 3x/activité
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)
Spécialisation de Force	2	Ajoute un pouvoir de la Force d'une autre école mineure (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
	3	Bris d'armes et de boucliers (2x/période)
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
Ω 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)

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.

Assommé	Un individu demeure assommé pendant 15 minutes. Il se réveille avec 1 dégât ou tous types de soin.
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 lance son arme (déposez la si fragile) et ne peut la reprendre pendant 1 min.
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 pendant 15 minutes. Passé ce délai, il est mort.
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 ses souvenirs.
Ralentissement	Tous les individus dans la zone agissent à 50% de leur vitesse, la durée dépend de l'organisation.
Répulsion	La cible doit reculer de 2 mètres et tomber sur le sol.
Résistance	Le personnage est endurant ; l'assommage l'affecte partiellement et l'assassinat lui inflige 4dg.
Truc mental	PF influençant le psychique, la compétence Résistance aux « trucs mentaux » (<i>mindtricks</i>) permet de s'y protéger.

6) LES SYMBOLES ET LES SIGNES

Pour faciliter le déroulement du jeu, réduire au maximum le décrochage et s'assurer de la sécurité émotionnelle et physique des joueurs, veuillez utiliser les techniques suivantes.

Hors-jeu	Un <u>membre de l'organisation</u> avec les 2 bras en l'air (1 s'il transporte du matériel) ou un tissu blanc est hors-jeu et invisible (inclus une personne blessée en jeu réellement et les personnes inconscientes / mortes se dirigeant à l'hôpital).
Es-tu correct?	Dans des situations tendues (torture, enfermement, etc.), demandez au joueur subtilement comment il se sent. Symbole « ok » sur le torse. On répond par oui (pouce en haut), non (en bas) ou vacille haut/bas (moyen).
Poing	Lors d'une séquence roleplay, montrez le poing fermé pour demander à poser une question hors-jeu. Le but est de faire la distinction entre le jeu et les règlements. Tentez de réduire au maximum l'usage du poing et du hors-jeu.
« 911 »	Crier « 911 » met fin au jeu en cas d'urgence (accident grave, etc.) et appelez des secours. Pour raison MAJEURE.
« Glowstick »	Joueur ne devant pas être frappé par une arme ou un dard. (Problème de santé ou matériel fragile : photographe, caméra)
Brassard	Bleu (ANIM) → Animateur pouvant répondre à vos questions et authentifier vos créations au besoin. Rouge → NPC/Créature dangereuse pouvant causer la mort permanente d'un joueur sous certaines conditions.

7) TERMINOLOGIE SPÉCIFIQUE ET LIMITATIONS

Détonateur thermal	Ces grenades doivent être obtenues en jeu ou achetées de l'organisation pour des questions de sécurité et de visuel
Portée	Un pouvoir de portée fonctionne tant et aussi longtemps que la cible peut entendre et comprendre la description.
Roleplay	L'incarnation par un joueur de son personnage, en suivant les valeurs, les buts, la vision et les limites de ce dernier sans utiliser les connaissances acquises hors jeu ou obtenues hors du terrain pour maximiser ses gains en jeu.
Sabre/Knightsaber	Deux termes synonymes qui désignent des épées d'énergie dont la lame est générée par un cristal.
Stimpack	Appareil pour s'auto-administrer des drogues. <i>Peut être acquis de l'organisation, en jeu ou fabriqué soi-même.</i>

8) LA FORCE

LE NIVEAU DE POUVOIR D'UN UTILISATEUR DE LA FORCE

En vous basant sur son niveau d'utilisateur de la Force (page 17) 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 et ceux du côté obscur de la Force doivent jouer en étant bons ou mauvais respectivement, sous peine de voir leurs privilèges diminuer. 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* 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.

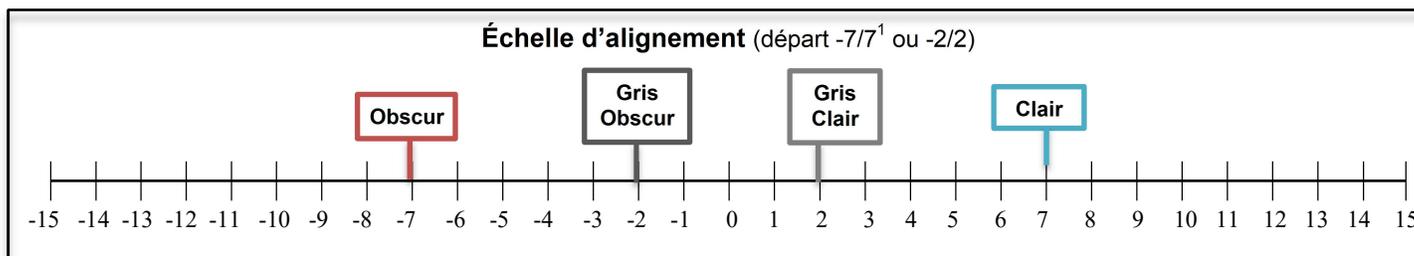
Ex. Draxx est un Initié neutre bon du côté gris. Il possède alors 4 PF (Initié), mais connaît uniquement 1 pouvoir majeur (niveau sensible à la Force), dans ce cas-ci Blessure (en comparaison à un initié obscur ou clair, qui aurait : École majeure : 1 du niv 2, 2 du niv 1 / École mineure : 1 du niveau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

L'utilisateur de la force comme mentionné plus haut doit suivre son alignement pour pouvoir bénéficier de ses pouvoirs. Comme pour les autres joueurs, l'alignement de l'utilisateur de la force est mesuré sur une échelle et c'est par ses actions (en scénario ou autres) que le joueur peut venir modifier son alignement. C'est cette échelle d'alignement qui permet de déterminer le niveau de pouvoir qui vous est accessible.

Les joueurs qui vont avoir porté des actions contraires à leur alignement vont voir leur connexion avec la force être affaiblie ce qui aura comme conséquence de constater une diminution de leur pouvoir de l'école majeure.

De plus, pour accéder au pouvoir supérieur, en plus des points requis, vous allez devoir atteindre un niveau d'alignement minimum spécifique.

Les animateurs vont remettre des cartes avec +1 ou -1 lors d'action commise par le joueur à des moments opportuns.



L'utilisateur de la force du côté obscur ou clair ne doit pas descendre plus bas que -6/6 sous peine de perdre l'ensemble de ses pouvoirs de l'école majeure. Il en est de même pour le gris qui se retrouve à un niveau qui n'est pas compris entre -3/3.

Pouvoirs /niveaux	Sensible à la Force		Initié		Apprenti		Disciple		Adepté	
	Points de Force : 2		Points de Force : 4		Points de Force : 6		Points de Force : 8		Points de Force : 10	
	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	

¹ Les utilisateurs de la Force de niveau (3) Apprenti doivent communiquer avec l'organisation

8.1) LES ÉCOLES MAJEURES DE POUVOIRS DE LA FORCE

École majeure de pouvoirs <i>Côté Clair</i>					
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description	Niv. d'alignement minimum
1	Sens de la Force	Portée	N / A	Détecte un mensonge (1x/cible/période)	6
	Soin de Force	Touche	N / A	Guéri 4 PV sur une cible	
	Forme 4 : Ataru	N / A	1h	Position de défense octroyant +2 PA	
2	Guérison de Force	Touche	N / A	Guéri 3 PV sur 3 cibles	8
	Malacia	Portée	1m	La cible est déséquilibrée (ne peut courir, titube et tombe au sol)	
	Arme de la Force	Touche	1h	Une arme est enveloppée de la Force : peut être utilisée pour les FP de sabre	
3	Psychométrie	Touche	N / A	Permet d'avoir des connaissances/impressions en touchant un objet	10
	Purification	Touche	N / A	Guéri tous les PV d'une cible et maladies / poisons	
4	Vision de la Force	N / A	N / A	Connaître le futur (2 questions à l'organisation)	12
	Vague de Force	Portée	N / A	Repousse toutes cibles à 2m autour de soi de 2m et cause 2dg	
5	Assistance	Portée	N / A	Guérit jusqu'à 20PV divisés	14
	Absorption d'énergie	N / A	N / A	Absorbe l'énergie d'un pouvoir de la Force dirigé sur une cible (annule les effets)	
6+	Pouvoirs élevés de la Force	-	-	Ces pouvoirs sont rares et peu connus dans la galaxie	14

École majeure de pouvoirs <i>Côté Obscur</i>					
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description	Niv. d'alignement minimum
1	Blessure de Force	Portée	N / A	2dg	-6
	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> (truc mental)	-8
	Aveuglement de Force	Portée	1m	La cible perd la vue	
	Jar'Kai	Touche	1m	3 coups avec 2 sabres/sabre font +2 dg	
3	Étranglement de Force	Portée	N / A	La cible reçoit directement 4dg et répulsion	-10
	Drain de Force	Portée	N / A	Le jeteur regagne 3 PV et la cible encaisse 3dg	
4	Alchimie de Force	Touche	1h	Ramène un cadavre à la vie sous forme de <i>mort-vivant</i>	-12
	Destruction de Force	Portée	N / A	3 cibles encaissent 4dg et répulsion	
5	Éclairs de Force	Portée	1m	Chaque tranche de 10sec : 3dg + paralysie, jusqu'à 3 cibles	-14
	Corruption de Force	Portée	1m	<i>Contrôle</i> un individu (Truc mental)	
6+	Pouvoirs élevés de la Force	-	-	Ces pouvoirs sont rares et peu connus dans la galaxie	-14

8.2) 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 Trucs mentaux 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	Niman	N / A	1h	Position de défense octroyant +2 PV
3	Vague de Force	Portée	N / A	Repousse toutes cibles à 2m autour de soi 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 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</i>				
Niveau	Nom	Distance	Durée	Description
1	Forme 5 : Djem So	Touche	1h	3 coups de sabre font +1dg
2	Sun Djem	Touche	1h	Coup de sabre cause le <i>désarmement</i> d'un adversaire
3	Tràkata	Touche	1m	3 coups de sabre passent au travers de l'armure
4	Shiim	Touche	1h	Coup de sabre qui <i>brise un membre</i> / brise un bouclier
5	Sai Cha	Touche	1h	<i>Coup mortel</i> de sabre tuant une cible (0 PV)



FICHE D'INSCRIPTION

IDENTIFICATION	
Nom :	Date de naissance :
Adresse :	
Courriel :	Nb de KYR'AMUR fait :
Téléphone :	Années d'expérience de GN :

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

OPTIONS D'INSCRIPTION

Épisode 4 : 5-6-7 juillet 2019

Épisode 5 : 20-21-22 septembre 2019

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

- Préinscription pour les 2 activités : **95\$** (avant le 1^{er} mai) : les bonus détaillés en page 7
- Inscription à un seul événement : **55\$**
- Inscription tardive : **65\$** (Il faut contacter l'organisation pour venir au GN, aucune inscription sur place)
- Visitez notre site web pour nos *Knightsabers*, Vibroépées et accessoires de jeu **KYR'AMUR / MITRYL**

Formule de consentement : 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 les événements grandeur nature qui auront lieu à Saint-Barthélemy en 2019. 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

Jean Lou Castonguay Dionne 514-688-7265 (tél / texto)
Animateurs : Par Messenger sur la page Facebook et par courriel



[Page Facebook](#)

GN_KyrAmur@hotmail.com

<http://www.kyramur.com>



[Chaîne YouTube](#)



LES ANNEXES

Présentation des annexes

Ce document regroupe l'information nécessaire pour jouer certaines classes plus complexes, ainsi que les règles concernant certains talents spéciaux, tels que mentionnés dans la section de règle principale. Les annexes ne contiennent aucune information nécessaire à la création de votre personnage. Cependant, nous vous conseillons de jeter un coup d'œil aux sections liées aux rôles qui pourraient vous intéresser, comme les sections sur les méthodes d'ingénierie, la section médecine ou encore celle sur l'enseignement pour les maîtres d'armes, afin de pouvoir mieux choisir votre classe. Notez que nous ne fournissons pas les annexes en version papier lors des événements, vous devez donc imprimer vous-mêmes les sections qui vous seront utiles.

Nom de l'annexe	Qui a besoin de prendre connaissance de cette annexe?
Annexe 1: Ingénieur : Technique métallurgique	Tous les ingénieurs ayant choisi la spécialisation : métallurgie.
Annexe 2: Ingénieur : Technique électronique	Tous les ingénieurs ayant choisi la spécialisation : électronique.
Annexe 3: Ingénieur : Technique informatique	Tous les ingénieurs et personnes ayant la Technique: Informatique.
Annexe 4: Technique d'herboristerie	Tous les médecins et personnes ayant pris la compétence technique : herboristerie.
Annexe 5 : Médecin et Fx-7	Tous les médecins et infos sur le robot médical Fx-7
Annexe 6: Système diplomatique (VRO)	Toutes les personnes ayant accès à des bonus diplomatiques ou des VRO.
Annexe 7 L'enseignement	Tous les maîtres d'armes, ainsi que les personnes intéressées par la possibilité d'apprendre des compétences en jeu.
Annexe 8 Cyborg / Implants	Tous les joueurs désirant plusieurs implants (4 implants et +), les médecins
Annexe 9 Les classes élités	Tous les joueurs ayant des personnages avancés qui désirent en connaître plus.
Annexe 10 Bon de travail	Document pour les techniques : Métallurgie, Électronique, Herboristerie (imprimer au besoin pour faciliter l'approbation)
Annexe 11 Carnet de suivi	Document pour la technique informatique (imprimer au besoin pour faciliter l'approbation)

ANNEXE 1 - INGÉNIEUR / TECHNIQUE MÉTALLURGIQUE

Méthode réservée à la compétence technique : métallurgie

La durée et le matériel nécessaires à la conception d'armes, d'armures, d'équipements et d'implants dépendent des informations contenues dans ces tableaux. Il y a 2 informations centrales : la valeur de création (VC) et les étapes / composantes obligatoires, qui seront déduites du total de VC au moment de la fabrication. D'un côté, vous devez collecter des composantes qui ont des VC de 1 à 5. Puis, vous devez prendre du temps pour fabriquer l'objet en question.

En plus d'égaliser ou de dépasser le VC de votre création, vous devez fournir les composantes et effectuer le temps de travail obligatoire comme demandé. Une fois utilisée, une composante est perdue. Certains items, comme les potions d'herboristerie ou les programmes, n'ajoutent aucune VC, mais sont tout de même nécessaires à la création. Notez qu'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 matériel et avec 15 minutes de travail. Lorsque réparé, un objet reprend ses capacités (PA, etc.) et les capacités liées aux modifications, sauf certains cas spécifiques indiqués ci-dessous. Sur un bon de travail (annexe 10), notez les techniques/composantes utilisées et allez authentifier votre création à l'ingénierie (en dehors des heures d'ouverture seulement, un animateur peut authentifier une création).

Finalement, la catégorie des implants et ajouts cybernétiques est indiquée par le symbole  médical à côté du nom de la création. Contrairement aux autres créations, ces dernières ne peuvent être installées par un technicien, mais doivent plutôt être greffées par un médecin ayant la compétence : *opération*. Vous pouvez tout de même créer l'implant ou l'ajout pour le vendre. Prenez tout de même le temps de mentionner à l'acheteur qu'il doit se trouver un médecin pour l'opération avant de bénéficier de l'ajout. Voir annexe 8 pour la section cyborg.

Méthode Active	Méthode Passive
• Polir	• Chauffer
• Ajuster	• Refroidir
• Sabler	• Recharger
• Couper	• Mise à jour
• Marteler	• Presser
• Souder	• Ioniser**

**L'ionisateur est un appareil qui est uniquement accessible à l'ingénierie. Le temps d'utilisation est de 15 minutes. Ce temps doit être rajouté pour la méthode active, mais il est inclus dans la méthode passive. Ce temps de 15 minutes n'est modifié par aucune compétence.

→Les composantes obligatoires soulignées font référence à des produits se trouvant dans un autre annexe (herboristerie 4 ou programme 3)

Liste pour technique : Métallurgie

Composantes	
Nom	VC
Trinium / Hfredium	1
Kelerium / Comp. électronique (S.N)	2
Corundum / Comp. brisée de VC 4-5	3
Beskar / Durasteel / Comp. électro(R)	4
Cristal / Cortosys	5

Fabrication		
Niv	Temps Requis Actif	Temps Requis Passif
I	10 min	30 min
II	20 min	1h
III	30 min	2h
IV	40 min	3h
V	50 min	4h

Modifications et réparations (15 min)		
Catégorie	Nb Modif	VC
Arme archaïque	1	3
Armure non plastoïde	1	1 / PA
Armure plastoïde	2	1 / PA
Bouclier	1	10
Réparation implant	na	15

Technique : métallurgie				
Niv.	Nom	VC	Étapes / composantes obligatoires	Effet
II	Aiguisage d'arme	15	1•Composante VC 3	Une vibroarme ou arme archaïque fait +1dg pour 3 combats
IV	Aiguisage moléculaire	35	1•Cristal, 1•Comp. VC 4	Une vibroarme fait +1dg, mais perd ce bonus en cas de bris
IV	Bouclier énergétique défecteur	25	1•Cristal, 1•Comp. électro (SN), Ioniser	Redirige un tir de blaster vers le tireur, infligeant 4dg (5 utilisations)
III	Bouclier en Cortosys	20	3•Cortosys	Un sabre lui touchant est hors d'usage 30 sec (5 utilisations)
III	Canon trempé	35	1•Composante VC 3	Un blaster mécanique fait +1dg pour 3 combats
III	Charge de bacta	15	1• <u>Potion de soin</u>	Un missile/grenade répand du bacta : soin 5PV et aucun dg
II	Charge repoussante	15	2•Kelerium	Prochain tir : répulsion de la cible et ceux dans 2m de rayon
V	⊕ Implant d'adrénaline	45	3• <u>Adrénaline</u> , 1• <u>Programme de Bio-paramétrage</u>	Le porteur est immunisé à la peur et obtient la compétence <i>Résistance à la torture</i> ☞
V	⊕ Implant de bioantidote	40	1• <u>Antiviral</u> , 1• <u>Antipoison</u> , 1• <u>Programme de Bio-paramétrage</u>	Le porteur est immunisé aux poisons et aux maladies
II	Lame paralysante	20	3• <u>Analgésique</u>	Prochain coup d'une vibroarme ou arme archaïque paralyse un membre pour 5 min (l'armure ne protège pas du coup)
V	⊕ Membre bionique	45	3•Durasteel	Remplace un membre perdu. Peut être visuellement similaire ou différent d'un vrai, mais les sensations sont analogues.
V	⊕ Œil bionique	45	2• <u>Poison type 2</u> , 1• <u>Programme de Bio-paramétrage</u>	Le porteur obtient la compétence <i>Mémoire photographique</i> ☞
V	⊕ Pheromones avancées	35	3•Composantes électro. (R)	Le porteur obtient la compétence <i>Mensonge</i> ☞
III	Poigne ciselée	20	1•Kelerium	Résiste à 5 désarmements
III	Pointe de sablage en Cortosys	20	1•Cortosys	Réduit le temps de fabrication de 1 min/5 min (mettre sur un outil)
IV	Renforcement d'armure	15	2•Corundum	Octroie +1PA à une armure
V	Renforcement d'armure avancé	20	2•Beskar, 1•Durasteel	Octroie +3PA à une armure
I	Stimpack	10	N / A	Appareil d'injection de drogues : remplir avec herboristerie

ANNEXE 2 - INGÉNIEUR / TECHNIQUE ÉLECTRONIQUE

Méthode réservée à la compétence technique : électronique

La durée et le matériel nécessaires à la conception d'armes, d'armures, d'équipements et d'implants dépendent des informations contenues dans ces tableaux. Il y a 2 informations centrales : la valeur de création (VC) et les étapes / composantes obligatoires, qui seront déduites du total de VC au moment de la fabrication. D'un côté, vous devez collecter des composantes qui ont des VC de 1 à 5. Puis, vous devez prendre du temps pour fabriquer l'objet en question.

En plus d'égaliser ou de dépasser le VC de votre création, vous devez fournir les composantes et effectuer le temps de travail obligatoire comme demandé. Une fois utilisée, une composante est perdue. Certains items, comme les potions d'herboristerie ou les programmes, n'ajoutent aucune VC, mais sont tout de même nécessaires à la création. Notez qu'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 matériel et avec 15 minutes de travail. Lorsque réparé, un objet reprend ses capacités (PA, etc.) et les capacités liées aux modifications, sauf certains cas spécifiques indiqués ci-dessous. Sur un bon de travail (annexe 10), notez les techniques/composantes utilisées et allez authentifier votre création à l'ingénierie (en dehors des heures d'ouverture seulement, un animateur peut authentifier une création).

Finalement, la catégorie des implants et ajouts cybernétiques est indiquée par le symbole  médical à côté du nom de la création. Contrairement aux autres créations, ces dernières ne peuvent être installées par un technicien, mais doivent plutôt être greffées par un médecin ayant la compétence *opération*. Vous pouvez tout de même créer l'implant ou l'ajout pour le vendre. Prenez tout de même le temps de mentionner à l'acheteur qu'il doit se trouver un médecin pour l'opération avant de bénéficier de l'ajout. Voir annexe 8 pour la section cyborg.

Méthode Active	Méthode Passive
• Polir	• Chauffer
• Ajuster	• Refroidir
• Sabler	• Recharger
• Couper	• Mise à jour
• Marteler	• Presser
• Souder	• Ioniser*

*L'ionisateur est un appareil qui est uniquement accessible à l'ingénierie. Le temps d'utilisation est de 15 minutes. Ce temps doit être rajouté pour la méthode active, mais il est inclus dans la méthode passive. Ce temps de 15 minutes n'est modifié par aucune compétence.

→Les composantes obligatoires soulignées font référence à des produits se trouvant dans un autre annexe (herboristerie 4 ou programme 3)

Liste pour technique : Électronique

Composantes	
Nom	VC
Trinium / Hfredium	1
Kelerium / Comp. électro (S-N)	2
Corundum / Comp. brisée de VC 4-5	3
Beskar / Durasteel / Comp. électro(R)	4
Cristal / Cortosys	5

Fabrication		
Niv.	Temps Requis Actif	Temps Requis Passif
I	10 min	30 min
II	20 min	1h
III	30 min	2h
IV	40 min	3h
V	50 min	4h

Modifications et réparations (15 min)		
Catégorie	Nb de modifs	VC
Blaster	2	5
Bouclier <i>énergétique</i>	1	10
Sabre	2	7
Vibroarme	2	5
Réparation implant	na	15

Technique : électronique				
Niv	Nom	VC	Étape / Composantes obligatoires	Effet
II	Adaptateur pour Fx-7	20	1• <u>Programme Fx-7 (annexe 3)</u>	permet de mettre un Med Pack dans le fx-7 (voir annexe 5)
V	⊕ Bouclier énergétique d'urgence*	35	6•Composante électronique (S-N), 1• <u>programme de Bio-paramétrage</u>	L'appareil s'active en mettant les mains devant (vides). Encaisse les dégâts pendant 1min (1x/recharge)
II	Calibrage du système de visée	15	1•Corundum, 1•Kelerium	Un blaster fait +1dg pour les 3 prochains combats
IV	Casque environnemental	15	1•Composante électro (S-N), 3•Kelerium	Protection contre poison volatile, maladies, pollution, etc.
IV	Cellule adaptative	30	2•Cristal	Un sabre est immunisé aux effets du Cortosys
III	Charge paralysante	25	1•Corundum	Le prochain tir à bout portant (-2m) fait ODG, mais <i>Assomage</i> (aucun tir au visage toléré)
IV	Cristallisation énergétique	35	3•Cristal, 5•Comp. électro(S-N)	Une vibroarme/sabre fait +1dg permanent.
III	Énergisation de la cellule	20	1•Cristal, 1•Kelerium	La vibroarme ou le sabre fait +2dg pour 1 combat
V	⊕ Implant Bavakar	50	4•Comp. électro(SN), 1•Cortosys, 1• <u>Programme de Bio-paramétrage</u>	Cet implant permet d'installer 1 programme : <i>Polyglotte, Pilote</i> (niv.1), <i>Premiers Soins, Connaissance des légendes</i> ou <i>artéfacts</i> .⚡
V	⊕ Implant décrypteur	55	1•Cristal, 4•Cortosys	Détecte un mensonge (1x/période)
V	⊕ Implant de communication	30	1•Beska, 3•Comp. électro (SN), 1• <u>Prog. de communication</u>	Vous pouvez utiliser un appareil de communication (C.B, cellulaire, etc.) secrètement en tout temps.
V	⊕ Implant de décodage	40	5•Corundum, 1•Cortosys, 1• <u>Programme de communication</u>	Connais des programmes et codes de clés de données
V	⊕ Implant de phéromones artificielles de Faleen	45	1•Sang de Faleen, 1• <u>Antipoison</u> , 1• Composante électro. (R)	Octroi <i>Persuasion de la Force</i> (Truc mental) ⚡
II	Munition chargée de bacta	15	1• <u>Potion de soin</u>	Les 2 prochains tirs soignent de 5PV chacun (aucun dg)
III	Optimisation de stimpack	20	1•Durasteel	Un injecteur peut contenir 2 doses du même produit
II	Particule explosive	15	1•Durasteel	Le prochain tir de blaster brise un membre
I	Recharger un système	10	1•Composante électronique (SN)	Recharge un système à usage unique (systèmes avec un *)
IV	Structures de nanites auto-réparatrices	35	1•Cortosys, 1•Beskar, 3•Compo. Électro (SN), Ioniser	Une armure plastoïde se répare de 1PA par tranche de 10mins hors combat
III	Système d'amplification ionique	35	1•Composantes VC 3, Ioniser	Un blaster fait +1dg pour 4 combats
V	⊕ Système de réanimation*	20	3•Stimpack, 2•Compo. électro (SN), 1• <u>Programme de Bio-paramétrage</u>	Auto-injecte de l'adrénaline (1PV) si inconscient (s'active au choix après 1 min ou 15mins, 1x/recharge)
IV	Viseur amélioré (casque)	20	1•Beskar	1x/combat, un tir fait +2dg

ANNEXE 3 - INGÉNIEUR / TECHNIQUE INFORMATIQUE

Méthode réservée à la compétence technique: informatique

De base, le programmeur est apte à créer des composantes électroniques et des programmes de niveau *simple* et *normal*. Au 2^e niveau, le programmeur peut créer des composantes électroniques et des programmes *complexes* et *rare*s, connaître les informations contenues sur une clé de données/cylindre de codes ainsi que de modifier ces informations. Pour chacune des créations, il doit remplir un carnet de suivi (annexe 11) pour faire authentifier ses créations par l'ingénieur en chef et donner à l'acheteur la preuve de la validité de l'item (en dehors des heures d'ouverture seulement, un animateur peut authentifier une création).

Pour créer des composantes électroniques, le programmeur doit avoir des outils spécifiques (ex. outil multi usage) pour former le métal et le souder. Il doit dépenser les composantes nécessaires et fournir le temps de travail comme demandé dans ce tableau (la compétence **efficience** : *ingénieur niv 2* n'a pas d'effet) :

Création de composantes électroniques		
Type	Matériel nécessaire	Temps
Simple (S)	1x Trinium, 1x Hfredium	1 min
Normales (N)	1x Hfredium, 1x Kelerium	1 min
Complexes (C)	1x Kelerium, 1x Corundum	2 min
Rares (R)	1x Corundum, 1x Berkar	2 min

Création de programmes		
Type	Composantes électro.	Temps
Normal	3 normales / 5 simples	20 min
Complexe	3 complexes / 7 normales / 10 simples	30 min
Rare	3 rares / 7 normales / 10 simples	60 min

Pour créer un programme, il doit avoir accès à un système informatique complexe et avoir une clé de données ou un cylindre de code pour recevoir le programme. Les clés et cylindres ne peuvent contenir qu'un seul programme à la fois. Une fois utilisé le programme est détruit. Afin de pouvoir décrypter le contenu des programmes, veuillez utiliser les codes tels que décrits dans le tableau suivant lors de la création des programmes. Vous pouvez soit écrire le symbole sur l'item, soit sur un papier attaché à l'item (élastique, autocollant ou autre). Cela permettra aux autres personnes ayant la compétence de décoder le contenu d'une clé sans avoir à trop chercher.

Attention, il est interdit aux personnes sans la compétence technique: informatique d'utiliser les informations contenues dans ce tableau pour comprendre le contenu d'une clé ou cylindre

Technique : Informatique			
Programme	Type	Effets et besoins particuliers pour sa création (si applicable)	Code
Robot d'assistance Fx-7	Normal	Permet à un Med Pack normal d'être reconnu par le robot Fx-7 (voir annexe 5)	¶
Analyseur de données	Complexe	Programme statistique servant à analyser une base de données	Ω
Communication	Complexe	Programme servant à gérer un réseau de communication	€
Bio-paramétrage	Complexe	Programme utilisé pour s'assurer de la compatibilité d'un implant avec son hôte	¥
Bio-scan	Complexe	Permet de connaître la nature biologique d'un échantillon ou d'un produit	⊕
Intrusif (niveau moyen)	Complexe	Permet d'infiltrer un système informatique peu sécurisé (sous approbation de l'orga.)	β
Ionisateur	Rare	Permet à une plateforme d'ioniser. Nécessite un cœur composé d'un cristal ionisé	§
Surveillance satellite	Rare	Item de quête - n'est utilisable que selon les instructions données aux joueurs	∅
Intrusif (niveau espionnage)	Rare	Item de quête - n'est utilisable que selon les instructions données aux joueurs	Z
Destructif	Rare	Item de quête - n'est utilisable que selon les instructions données aux joueurs	✖
Collecteur de données	Rare	Item de quête - n'est utilisable que selon les instructions données aux joueurs	♣
Analyseur de code génétique	Rare	Item de quête - n'est utilisable que selon les instructions données aux joueurs	‡
Programmation d'un droïde	Rare	Item de quête - n'est utilisable que selon les instructions données aux joueurs	℞

ANNEXE 4 - TECHNIQUE D'HERBORISTERIE

Méthode réservée à la compétence technique : herboristerie

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 composantes obligatoires, qui seront déduites du total de VC au moment de la fabrication. 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 nature (actives ou passives) impacte le temps de création.

À la base, vous devez utiliser au minimum une composante et une méthode de fabrication par projet. En plus d'égaliser le VC de votre création, vous devez fournir les composantes et effectuer les étapes obligatoires, lorsque demandé. Une fois utilisée, une composante est perdue. Les bonus ne sont pas cumulables sur une même statistique. Par exemple, un utilisateur d'une potion donnant des points de Force supplémentaires pour une certaine période de temps ne pourrait prendre plusieurs fois cette même recette pour doubler ce bonus. Sur le bon de travail (annexe 10), notez les techniques/composantes utilisées et allez authentifier votre création à l'hôpital auprès du médecin en chef ou d'un médecin de garde (en dehors des heures d'ouverture et de garde à l'hôpital seulement, un animateur peut authentifier votre création).

Il faut noter que les composantes vivantes (plante, fleur, baie, herbe, champignon et fruit) ont une durée de conservation de 20 min une fois récoltées (le temps est arrêté une fois la potion débutée). Passé ce délai, la composante ne peut plus être utilisée. Cependant, les potions n'ont pas de temps de péremption.

Vous trouverez aussi en avant de l'effet le mode normal d'utilisation. La plupart des produits peuvent remplir un stimpack/injecteur pour utilisation rapide. Vous pouvez aussi utiliser vos contenants, mais nous suggérons d'utiliser des contenants ou méthodes originales et futuristes.

*Ex. Pour faire une potion d'Adrénaline (voir plus bas), il faut obtenir une mixture créée avec au moins 20 VC, dont au moins une **dose de sang non-humanoïde**. Le sang rapporte 3 points de VC et nous pouvons rajouter par exemple 5 doses de **Dartokkin** et 7 doses d'**Azire**. Notre mixture a maintenant une valeur de 20 ($3 + (5 \times 2) + (7 \times 1) = 20$). Nous commençons par **couper** notre mixture, ce qui est une méthode active, donc il suffira de continuer à travailler activement sur notre mixture pendant 15 minutes (Adrénaline niv.3) pour combler les besoins en temps de fabrication. Il ne restera qu'à utiliser un récipient de notre choix pour aller la porter à notre acheteur!*

Méthode Active	Méthode Passive
• Couper	• Chauffer
• Écraser	• Refroidir
• Mélanger	• Filtrer
• Tamiser	• Décanter
• peser	• Bioréacteur**

**Le Bioréacteur est un appareil qui est uniquement accessible à l'hôpital. Le temps d'utilisation est de 15 minutes. Ce temps doit être rajouté pour la méthode active, mais il est inclus dans la méthode passive.

→Seules les potions en temps passif peuvent être doublé avec pour avantage de sauvé 1/2 temps sur la seconde potion.

Ex : Pour faire un Med Pack I, il faut 1h en temps passif pour faire une potion. Nous voulons en faire 2, il prendrait habituellement 2h en temps passif, mais en fait, il vous en prendra que 1h30 ($1h + (1h/2)$)=1h30.

Liste pour technique : Herboristerie

Composantes	
Nom	VC
ARKBY (plante), AZIRE (fleur), Airelle du Soleil (petit fruit),	1
DARTOKKIN (baie), KICHO (fleur)	2
Sang de race non-humanoïde (1 dose) DRYOPTERIS (herbe)	3
FONGUS BOTA (champignon), Nysillin (fleur)	4
Cristal (minéral), FONGUS SOLHNI (champignon), Alazhi (bactérie)	5

Fabrication		
Niv.	Temps Requis Actif	Temps Requis Passif
I	5 min	30 min
II	10 min	1h
III	15 min	2h
IV	20 min	3h
V	25 min	4h

Technique : herboristerie				
Niv	Nom	VC	composantes obligatoires	Méthode d'absorption et effets
II	Accélérateur de bacta	15	5•Arkby, 1•Fongus Bota	Réduis de moitié la durée pour réanimer un mort (1x, cuve de bacta)
III	Adrénaline	20	1•sang de race non-humanoïde	Stimpack : les attaques avec des armes de mêlée font +1dg/5mins
II	Amnésie	15	1•Dartokkin, 1•Fongus Bota	Ingestion : la cible oublie la dernière heure
II	Analgésique	10	1•Fongus Bota	Stimpack : réduis les sensations locales lors d'une opération mineure. Obligatoire pour certains types d'opérations (M)
III	Anesthésie	15	1•Fongus Bota, 1• Arkby	Stimpack : la cible est considérée comme assommée pour la durée de l'opération. Obligatoire pour certains types d'opérations (T)
III	Antipoison	20	1•Composante utilisée pour le poison	Stimpack : annule les effets d'un poison
II	Antiviral	20	1•Kicho	Stimpack : guéris les maladies
V	Bacta ¹	45	1•Nisillin, 1•Fogus Bota, 2•Alazhi, Bioréacteur	Bacta pour la cuve, le suit et les produits (1 charge)
III	Canalisation énergétique	10	1•Cristal	Stimpack : gagne 2 PF temporaires (1 période). Peuvent être récupérés par méditation durant la période.
I	Cocktail de sevrage	10	1•Fongus Bota, 1•Dose (drogue à sevrer)	Ingestion : 5 doses, 1x/heure à prendre pour sevrer de la drogue
I	Dumrexar	15	1•sang de race non-humanoïde	Aspergé : éloigne les créatures sauvages, incommodées par l'odeur
III	Hyper stimulants	20	2•sang de race non-humaine	Stimpack : +3PV temporaires et insensibles à la douleur pour 1h
V	Injection de régénération	40	4•composante de VC 5, 1•sang de Trandoshan	Stimpack : La cible se régénère de 1PV aux 15mins / 24h, sauf s'il est inconscient à 0PV.
II	Med Pack I	10	1•Airelle du Soleil, 1•Kicho	Stimpack : soigne 2 PV → 1x/combat (Med Pack : non-cumulable)
III	Med Pack II	15	1•Airelle du Soleil, 1•Dryopteris	Stimpack : soigne 4 PV → 1x/combat (Med Pack : non-cumulable)
IV	Med Pack III	20	1•Nisillin, 1•Fogus Bota	Stimpack : soigne 6 PV → 1x/combat (Med Pack : non-cumulable)
V	Med Pack IV	25	1•Nisillin, 1•Fogus Bota, Bioréacteur**	Stimpack : soigne 8 PV → 1x/combat (Med Pack : non-cumulable)
V	Med Pack Shock (BACTA)	40	1•Fongus Bota, 1•Nissillin, 1• Bacta, Bioréacteur**	Stimpack : permets de revenir à 1 PV une fois inconscient (Med Pack : non-cumulable) <i>60 secondes pour l'utiliser - 1x par période</i>
IV	Mixture nihiliste	25	3•Composantes VC 4, Bioréacteur**	Stimpack : la cible perd le contrôle/le contact de la Force (ne peut plus utiliser aucun pouvoir) et n'est plus détectable pour 1h
I	Poison Type 1	15	1•Kicho	Contact : fais perdre 1PV pour 10min
II	Poison Type 2	20	1•Dryopteris	Ingestion : perds un sens (vue/ouïe/odorat/touché/goût) 15min
III	Poison Type 3	20	1•Dartokkin, Bioréacteur**	Ingestion : paralyse la cible sur place pendant 5 min
IV	Poison Type 4	25	1•Fongus Bota, Bioréacteur**	Stimpack : la cible perd conscience pendant 5 min
IV	Sérum de vérité	25	1•Composante VC 5	Ingestion : cible doit répondre et dire la vérité (5min / 5 questions)
II	Soin (BACTA)	15	1•Composante VC 3, 1• Bacta	Uniquement pour remplir munition et grenade, soigne 5PV <i>1x par période</i>
III	Stimulateur neuronal	15	2•composante VC 4	Stimpack : protège des trucs mentaux pendant 1h
IV	Synox (illégal!)	25	2•Fongus Solhni, 4•Dryopteris, 1• Fongus Bota	Ingestion/contact : peut créer des altérations génétiques sur des espèces non-humaines, les effets sont dangereux si non-traités.
I	Tananino	10	3•Dartokkin	Spécial : parfum concocté à partir d'une plante indigène, le Dartokkin . Très prisé par les Kvailas.

¹peut être acheté à l'hôpital

ANNEXE 5 - MÉDECIN

Méthode réservée à tous les médecins niveau 3

Opérer la cuve de bacta (pour la mort, voir la section *Vaincre un adversaire p.9* du livre de règles)

La cuve de bacta peut effectuer 2 types d'opérations: ramener un personnage décédé à la vie et guérir des points de vie permanents perdus.

Si un personnage est inconscient pendant 15 minutes ou est achevé, il est mort et perd un point de vie permanent cumulatif. Il se rend alors hors-jeu à l'hôpital, le médecin de garde et/ou le médecin de son clan (un animateur, en dehors des plages d'ouvertures et de garde de l'hôpital) peut le ramener à la vie en plaçant le corps 20 minutes dans la cuve de bacta, le médecin peut utiliser une potion d'accélération de bacta (si désiré pour accélérer le processus) en plus des charges de bacta obligatoire.

Le personnage ne reprend pas son point de vie perdu, il pourra uniquement le reprendre lors d'un autre passage dans la cuve de bacta pour 5 minutes dans les heures d'ouverture de l'hôpital.

Vous devrez noter les techniques et les composantes utilisées dans le dossier à côté de la cuve de bacta à l'hôpital et déposer les charges et composantes dans la boîte à cet effet.

*Chaque passage de 5 minutes utilise une charge de bacta (4 charges pour ranimer et 1 charge pour le point de vie) *prix affiché à l'hôpital.*

Opérer le bactasuit

Le bactasuit est utilisé pour sortir de l'inconscient un patient qui a été stabilisé, mais qui est toujours inconscient (0 pv). Un personnage inconscient peut se faire stabiliser par n'importe quelle compétence de soin en combat ou régulier en jeu. Une fois stabilisé, il se rend hors-jeu à l'hôpital, pour qu'un médecin de garde et/ou médecin de clan (animateur en dehors des heures d'ouverture et de garde de l'hôpital) l'installe sous la banne de bacta pour 5 min. Seulement pour les joueurs qui n'ont bénéficié d'aucun moyen pour être ramené conscient (voir les méthodes possibles dans la *section PV et guérison p 9*).

Vous devrez noter les techniques et les composantes utilisées dans le dossier à côté de la cuve de bacta à l'hôpital et déposer les charges et composantes dans la boîte à cet effet.

*Chaque passage de 5 minutes utilise une charge de bacta *prix affiché à l'hôpital.*

L'opération

Les ingénieurs peuvent créer des implants et ajouts cybernétiques, toutefois seuls les médecins peuvent installer ces créations sur un patient. Pour opérer un patient, le médecin doit simuler une opération de 15 minutes crédible à l'hôpital, avec des outils médicaux en tout genre (le joueur doit les fournir), des drogues obligatoires pour contrôler le patient (Analgésique / Anesthésie), et du "roleplay".

L'opération et le matériel utilisé devront être notés et par le médecin en chef dans le dossier du patient à l'hôpital pour confirmer l'implant. Le patient recevra une carte lui indiquant l'implant ajouté. En absence d'un ou plusieurs éléments, l'opération pourrait s'avérer un échec ou pire, le patient pourrait souffrir de dommages permanents (physiques et/ou mentaux, au choix de l'organisation).

Pour vous assurer de la disponibilité de la salle d'opération, nous vous recommandons de prendre rendez-vous à l'hôpital. **prix affiché à l'hôpital.* (Voir Annexe 8 pour les cyborgs)

Fx-7 Robot d'assistance médical

Le robot d'assistance est une unité médicale que vous pouvez louer à l'hôpital avant de partir en mission. Le Fx-7 à l'avantage de pouvoir contenir des Med Packs (I, II, III, IV et Shock) qui n'ont pas de limite de temps ou de consommation. Le Fx-7 peut contenir 4 Med Packs spécialement conçus pour le Fx-7 et ne peut être chargé qu'à l'hôpital lors de sa location.

*Les Med Pack Fx-7 vous seront échangés à l'hôpital contre l'adaptateur pour Fx-7 (annexe 2) et les Med Packs que vous voulez inclure. (1 adaptateur pour 4 Med Packs) *prix affiché à l'hôpital.*

ANNEXE 6 - SYSTÈME DIPLOMATIQUE (VRO)

Renseignements supplémentaires: diplomates, contrebandiers et compétences alliance & échange

Les VRO (valeurs de ressources organisationnelles) sont utilisés pour un jeu de ressources indépendant. Au début de l'activité, des organisations et des personnages obtiennent des VRO et, selon les cas, des besoins organisationnels et des objectifs. D'un côté, il peut y avoir des objectifs diplomatiques (ex. désir d'administrer la justice). De l'autre, il y a des besoins organisationnels en VRO pour atteindre ses objectifs, que ce soit des vivres (nourriture/eau/etc.), minerais/gaz (armement/industrie/etc.), plantes (soin/épices/etc.) ou crédits (pour les dépenses). En atteignant les objectifs fixés par la mission, il est possible d'obtenir des avantages en jeu, essentiellement sous forme de crédits.

Le but est de maximiser ses ressources et de remplir les objectifs diplomatiques. Le jeu diplomatique se déroule en 3 parties. Tout d'abord, les organisations et les personnages possédant des VRO doivent négocier entre eux et signer des ententes. Le système des ententes est très flexible et vous pouvez utiliser votre imagination. Vous pouvez payer plus cher certaines ressources pour vous assurer de remplir vos besoins ou créer de la rareté (ex. donner 2 VRO de minerais pour obtenir 1 VRO de crédit), ou faire une entente à plusieurs paliers (ex. obtenir les droits de gestion de la justice + 50 VRO de nourriture contre 200 VRO en crédits). Vous pourriez acheter des éléments de jeu (ex. artefacts) en échange de VRO. Cependant, ces ressources sont intangibles, vous ne pouvez voler des VRO, sauf si une mission ou une capacité le spécifie.

La seconde partie du jeu se déroule sur une table galactique régionale. Les organisations et des personnages peuvent posséder des vaisseaux de transport et de combat. À chaque période, il est possible d'acheter du matériel (vaisseaux, escortes, etc.), effectuer de l'exploration, aller négocier avec d'autres planètes/groupes, etc. Les gains obtenus s'ajoutent aux VRO du joueur, autant pour remplir les besoins de sa mission que de les échanger diplomatiquement. Pour la troisième partie du jeu, nous sommes actuellement en test pour intégrer des ordinateurs et une mécanique de jeu informatique pour représenter la région autour d'*Ord Tsyok*. Ce système sera graduellement mis en place, cependant l'accès à ce jeu sera progressif sur le terrain.

ANNEXE 7 - L'ENSEIGNEMENT

Durant votre parcours dans le GN vous obtiendrez des points de compétences. Les points de compétence vous permettront d'acheter de nouvelles compétences parmi les différentes voies auxquelles vous avez accès ou de progresser dans vos compétences de classe. Cependant, il est aussi possible d'apprendre des compétences en jeu.

Important: il est impossible d'apprendre plus d'une compétence par activité de cette manière.

A) L'enseignement d'un maître

Pour apprendre une compétence spéciale², vous devez soit contacter l'organisation avant une activité et signaler quelle compétence vous voulez apprendre, soit en faire la demande lors de votre inscription sur le terrain.

Si cela est possible, une quête vous sera alors assignée pour vous indiquer comment vous devez procéder pour apprendre la compétence en question. La quête pourra vous être donnée par voie orale de la part d'un organisateur, dans votre document de mission ou par un PNJ lors de l'activité.

Généralement, les quêtes d'enseignement consisteront à recevoir les enseignements d'un maître (PNJ ou Joueur ayant été autorisé par l'animation) et de lui démontrer que vous avez bien compris comment utiliser la compétence en question durant une formation de 30min à 1h. Dès que votre maître ou un animateur vous confirme l'acquisition de la compétence, vous pouvez l'utiliser **pour le reste de la fin de semaine**.

Après l'activité, vous devez signaler la réussite de l'enseignement de la compétence. En cas d'échec vous pouvez réessayer lors de la prochaine activité. Notez que vous pouvez apprendre seulement une compétence par activité.

Lors des prochains événements, vous pourrez utiliser une compétence apprise en jeu **seulement** si vous l'achetez sur votre prochaine fiche de personnage (le coût vous sera communiqué par le maître). Si vous n'achetez pas la compétence entre les deux événements, vous devrez avoir à nouveau l'enseignement du maître pour réutiliser et éventuellement acheter la compétence.

B) L'enseignement par un maître d'armes

La classe maître d'arme peut enseigner certaines compétences. Il peut uniquement enseigner des compétences qu'il connaît (voie des armes seulement). Il n'a pas besoin de recevoir une autorisation pour enseigner et l'élève n'a pas besoin d'en avoir fait préalablement la demande à l'organisation. Le temps de formation varie en fonction du nombre d'élèves présents : 30 minutes pour un seul élève, une heure pour un groupe de trois élèves maximum.

Les règles pour l'utilisation de la compétence enseignée par un maître d'armes sont les mêmes que celles décrites plus haut: les élèves peuvent l'utiliser gratuitement pour la fin de semaine, mais doivent l'acheter sur leur prochaine fiche, sans quoi ils devront suivre l'enseignement à nouveau. Le coût pour acheter la compétence est calculé de cette façon: coût normal de la compétence (incluant le prix de malus pour le hors-classe) - 1, pour un minimum de 1pt.

² Les compétences qui peuvent être enseignées peuvent être variées, mais en général vous voudrez demander l'accès à celles qui sont restreintes ou qui ne font pas partie de votre voie normale. L'acceptation des demandes est à la discrétion de l'organisation.

ANNEXE 8 - CYBORG / IMPLANT

Tous les joueurs désirant plusieurs implants (4 implants et +)

Avec les nouvelles techniques mises en avant à Kyr'Amur, il est maintenant possible de se faire installer divers types d'implants cybernétiques. Vous pouvez vous faire greffer jusqu'à 3 implants sans changements majeurs. Lors de l'installation du 4^e implant et des suivants, vous devenez un cyborg.

Cyborg étant une race (*costume obligatoire*) en soi, vous perdez donc vos bonus raciaux de base. De plus, les EMP rendent vos implants hors usages. Si cela arrive, vous devez les faire réparer par un ingénieur capable de les fabriquer. Vous êtes toujours sujet aux blessures et à la mort et de ce fait, vous pouvez recevoir des soins d'un médecin dans ce cas.

Vous avez le droit de vous faire installer 1 fois chaque implant. Toutefois, vous êtes limités à 2 implants en ce qui concerne ceux qui vous octroi l'effet d'une compétence (marqué ☞ dans la description).

Implant non-limité		
Tech.	Nom	Effet
métal	☞ Membre bionique	Remplace un membre perdu. Peut être visuellement similaire ou différent d'un vrai, mais les sensations sont analogues.
métal	☞ Implant de bioantidote	Le porteur est immunisé aux poisons et aux maladies
électro	☞ Implant de décodage	Connais des programmes et codes de clés de données
électro	☞ Implant décrypteur	Détecte un mensonge (1x/période)
électro	☞ Implant de communication	Vous pouvez utiliser un appareil de communication (C.B, cellulaire, etc.) secrètement en tout temps.
électro	☞ Système de réanimation*	Auto-injecte de l'adrénaline (1PV) si inconscient (s'active au choix après 1 min ou 15mins, 1x/recharge)
électro	☞ Bouclier énergétique d'urgence*	L'appareil s'active en mettant les mains devant (vides). Encaisse les dégâts pendant 1min (1x/recharge)
Implant limité à 2		
métal	☞ Implant d'adrénaline	Le porteur est immunisé à la peur et obtient la compétence <i>Résistance à la torture</i> ☞
métal	☞ Œil bionique	Le porteur obtient la compétence <i>Mémoire photographique</i> ☞
métal	☞ Phéromones avancées	Le porteur obtient la compétence <i>Mensonge</i> ☞
électro	☞ Implant Bavakar	Cet implant permet d'installer un programme uniquement : <i>Polyglotte</i> , <i>Pilote</i> (niv.1), <i>Premiers Soins</i> , <i>Connaissance des légendes</i> ou <i>artéfacts</i> .☞
électro	☞ Implant de phéromones artificielles de Faleen	Octroi <i>Persuasion de la Force</i> (Truc mental) ☞

ANNEXE 9 - LES CLASSES ÉLITES

Lorsque vous aurez atteint les 24 points de compétence maximum ou quand l'organisation jugera que votre personnage est prêt, il sera possible qu'il puisse commencer une mission spéciale pour obtenir une classe élite. Une classe élite vous donne généralement le droit une compétence spéciale et une reconnaissance en jeu de votre spécialisation. L'animation étudiera avec vous ce qui vous correspond le mieux comme classe élite pour concevoir une quête personnalisée.

Voici une liste préliminaire des différentes classes élités. Notez que vous pouvez soumettre une idée de classe élite qui correspondra à l'expérience personnelle de votre personnage. La liste ici-bas peut vous servir d'inspiration, mais tout concept intéressant pourrait être approuvé par l'organisation.

Voie de la Force :

Consulaire / Sorcerer: Il s'agit d'un spécialiste des pouvoirs de la force, qui excelle dans son art.

(Prérequis: École mineure de pouvoirs Connaissance ou Protection)

- + 2 points de Force permanents et un nouveau pouvoir de Force (niveau 4 ou moins)

Gardien / Dragounought: Spécialiste du maniement du sabre

(Prérequis: École mineure de pouvoirs Sabre ou Défense)

- Obtiens une compétence niv3 de la voie d'armes

Sentinelles / Maraudeur: Un utilisateur de la force versatile ayant des connaissances dans le maniement du sabre et des pouvoirs de la force

- Évasion niv 2 et assassinat

Maître du Côté Obscur: Un utilisateur passé maître dans l'utilisation du côté obscur de la Force.

(Prérequis: École majeure du Côté Obscur)

- Création d'un pouvoir de la Force (niv3 et approbation de l'animation) OU un pouvoir de haut niveau

Maître du Côté Clair: Un utilisateur passé maître dans l'utilisation du côté clair de la Force.

(Prérequis: École majeure du Côté Clair)

- Création d'un pouvoir de la Force (niv3 et approbation de l'animation) OU un pouvoir de haut niveau

Voie des armes :

Spécialiste des armes archaïques: Expert au maniement des armes anciennes

(Prérequis: Maîtrise : armes archaïques niv3)

- **Coup repoussant** ET **Charge** peuvent être utilisés 6x/période aux lieux de 3x/période

Spécialiste des vibroarmes: Expert au maniement des vibroarmes

(Prérequis: Maîtrise : vibroarmes niv3)

- **Coup précis** ET **Coup désarmant** peuvent être utilisés 6x/période aux lieux de 3x/période

Spécialiste des blasters: Expert au maniement des blasters

(Prérequis: Maîtrise : blaster niv3)

- **Tir précis** peuvent être utilisés 6x/période aux lieux de 3x/période

Tireur d'élite: Assassin redoutable

(Prérequis: Maîtrise : blaster niv3 et nerf style "sniper")

- **Tir mortel** Tire provoquant un *coup mortel* à la cible (1 tir par période)

Traqueur de la Guilde: Un chasseur de primes d'élite reconnu pour réussir toutes les missions qu'ils lui sont confiés

(Prérequis: Classe chasseur de prime)

- Est informé de l'arrivée d'une cible dans la région

Voie des talents :

Maître ingénieur : Un ingénieur hors pair

(**Prérequis**: Classe ingénieur)

- Peut soumettre une invention de haut niveau

Routier de l'espace : Passe plus de temps dans son vaisseau que partout ailleurs

(**Prérequis**: Vaisseau spatial niv 3)

- Permet d'avoir une séance de plus sur empty epsilon (simulateur spatial)

Capitaine : Le meilleur pour diriger un équipage

(**Prérequis**: Vaisseau spatial niv 3)

- Permet d'avoir un équipage complet qui n'a pas la formation de pilote

Pilleur de vaisseaux : Capable de récupérer le moindre trésor suite à des combats spatiaux

(**Prérequis**: Vaisseau spatial niv 1)

- Permet de lancer un dé supplémentaire de récompense suite à une mission spatiale

Spatio-ingénieur : Le professionnel des vaisseaux

(**Prérequis**: Classe ingénieur)

- Capable de réaliser des améliorations de vaisseaux de niveau 2 ET d'installer des pièces sur son vaisseau

Universitaire : Une personne diplômée d'une université

- Possède des connaissances avancées sur un sujet au choix (Faune et flore, les Kvailas, les artefacts, le droit, etc.)

Chef d'entreprise : Possède une entreprise productrice de ressource

- Possède une entreprise qui génère des VRO de ressource

Contact majeur : Possède une habilité à obtenir des informations ou du soutien d'une organisation

- Capable d'obtenir une fois par activité des informations sur un sujet précis OU du soutien logistique d'une organisation (ressource, VRO, troupes), sous approbation de l'animation

ANNEXE 10 - BON DE TRAVAIL

Nom : _____ VC^{produit} : Niveau : Ionisé/Bioréac. Actif Passif

Composante	Quantité	VC ^{item}	VC ^{total}

Nom : _____ VC^{produit} : Niveau : Ionisé/Bioréac. Actif Passif

Composante	Quantité	VC ^{item}	VC ^{total}

Nom : _____ VC^{produit} : Niveau : Ionisé/Bioréac. Actif Passif

Composante	Quantité	VC ^{item}	VC ^{total}

Nom : _____ VC^{produit} : Niveau : Ionisé/Bioréac. Actif Passif

Composante	Quantité	VC ^{item}	VC ^{total}

ANNEXE 11 - CARNET DE SUIVI

Composante électronique
 Programme

Nom : _____

Type : Simple Rare
 Normal Complexe

Matériel / Composante	Quantité

Composante électronique
 Programme

Nom : _____

Type : Simple Rare
 Normal Complexe

Matériel / Composante	Quantité

Composante électronique
 Programme

Nom : _____

Type : Simple Rare
 Normal Complexe

Matériel / Composante	Quantité

Composante électronique
 Programme

Nom : _____

Type : Simple Rare
 Normal Complexe

Matériel / Composante	Quantité

Composante électronique
 Programme

Nom : _____

Type : Simple Rare
 Normal Complexe

Matériel / Composante	Quantité