

Anciennes règles SWLRPG

Avant de Commencer

[TOP ↑](#)

Règles Principales

L'univers de Star Wars Legendary RPG est soumis à des règles précises qui régulent son bon fonctionnement. En tant que joueur, vous êtes tenu d'en avoir pris connaissance et de les appliquer.

Tout joueur ne respectant pas ces règles s'expose à des sanctions pouvant aller du simple avertissement au ban pur, simple et définitif.

● Comportement Général

Voici le règlement intérieur du Forum !!! Tous les utilisateurs et membres inscrits doivent en prendre connaissance avant de poster, afin d'éviter tout malentendu et pour que notre communauté puisse discuter et débattre sans problèmes. La convivialité et le respect mutuel sont nos priorités.

- Il est strictement interdit de poster tout élément (texte, son, vidéo ou image) diffamatoire, vulgaire, obscène, agressif, pornographique, pédophile ou irrespectueux des droits d'autrui ou de la loi. Il en va de même pour les pseudonymes, qui ne peuvent en aucun cas contenir des termes à connotation douteuse. Dans les cas les plus graves, le Fournisseur d'Accès à Internet du fautif sera prévenu et l'exclusion définitive du forum aura lieu.
- Il est interdit d'utiliser tous documents, photos, textes... protégés par des copyrights, marques ou autres droits d'auteur sans permission, dont le

contenu du service payant de starwars.com : Hyperspace

- Aucun commentaire offensant sur des appartenances/idées politiques, religieuses ou sociales ne sera toléré. Nous serons intransigeants sur des posts à caractère discriminatoire que ce soit du racisme, de l'homophobie Au moindre écart à ce niveau et c'est Ban direct. De même, nous sommes ici pour vivre notre passion dans la bonne humeur générale, tout membre utilisant un langage abuseusement grossier et insultant envers un autre membre fera l'objet d'un premier et unique avertissement. Si la faute se renouvelle: Ban
- Chaque utilisateur doit être conscient que les administrateurs et modérateurs du forum se réservent le droit de déplacer, verrouiller momentanément ou de façon permanente, voire d'effacer tout message (dans son intégralité ou en partie) jugé inapproprié.
- Les administrateurs et les modérateurs ont le droit, mais non le devoir, de surveiller le forum, et ne peuvent humainement assurer de garantie totale quant à l'intégrité de son contenu. De même, les membres de la Team sont à votre écoute, mais il est interdit de les harceler que ce soit par mail ou message privé, pour accélérer leur travail.
- STAR WARS Legendary RPG n'est en rien responsable des messages postés par les utilisateurs, et le contenu de ces messages exprime uniquement les opinions des personnes qui les écrivent, non celles du site ou de l'ensemble du staff.
- Les utilisateurs sont priés de veiller à ce que leurs messages soient postés dans les catégories et sujets appropriés. Dans le cas contraire, les administrateurs ou modérateurs sont autorisés à les déplacer ou à les supprimer.
- Le staff se réserve le droit de supprimer le compte de tout utilisateur. Une telle décision pourra ne pas être expliquée à l'utilisateur, et sera sans appel.
- Il est interdit aux utilisateurs de créer plusieurs comptes sur le forum. Tout contrevenant à cette règle sera banni, et les comptes effacés.
- Si un sujet ou message semble inadéquat, il est vivement conseillé de le signaler aux modérateurs chargés des catégories concernées par MP.
- L'administration se réserve le droit de dévoiler tout renseignement disponible sur les utilisateurs en cas de demande officielle ou d'action juridique à leur encontre.
- Les publicités et chaînes de lettres sont interdites. De même, il est strictement interdit d'envoyer des messages privés publicitaires aux membres du forum (spam sauvage). Les victimes d'abus sont invitées à se faire connaître et les coupables seront sévèrement sanctionnés.
- Il est interdit de parler de sa vraie vie dans les forums concernant le jeu. Nous sommes dans un jeu de rôle et par conséquent nous jouons le rôle de notre

personnage. Par conséquent tout post faisant allusion au joueur et non au personnage joué pourra être supprimé. Cette règle ne s'applique pas dans les forums notifiés comme étant HORS JEU.

- Il est interdit d'utiliser le langage sms sur ce forum. L'utilisation d'un français correct facilitera la lecture de vos posts, leur compréhension et ainsi le déroulement du jeu s'en trouvera facilité.
- Les signatures peuvent comporter des images. Elles doivent respecter les limites de poids et taille suivantes: 500px de long, 80px de haut et 100ko pour les bannières. Une seule image par signature. Les avatars sont limités à 150 pixels de large et 150 pixels de haut et à 30ko. Il ne doivent comporter aucun élément qui pourrait heurter la sensibilité des plus jeunes de nos membres. Les images postées dans les messages, doivent avoir une taille 500 pixel de largeur, hauteur sans importance avec une taille de 100ko maximum.

● Roleplay

* Les pseudos

Vos pseudos doivent avoir une consonnance Star-Wars!! donc pas de bogoss49 ou de terminator Les comptes dérogeant à cette règle ne seront de toute façon pas acceptés lors de l'inscription. Rien ne vous empêche d'inventer votre nom tant qu'il n'est pas en décalage avec l'univers Star Wars. De plus tous les personnages de l'univers Star Wars sont interdits. Vous devez créer votre propre personnage, pas jouer le rôle d'un personnage déjà existant.

* Double comptes

Un seul compte par personne. La team sera très stricte à ce sujet et aucun double compte ne sera toléré sauf ceux des Mdjs (un compte Mdj et un compte joueur), et les cas particuliers comme les partages de connexion entre membres d'une même famille (veuillez nous en faire part immédiatement à l'inscription pour éviter les malentendus).

Un joueur surpris à jouer sur plusieurs comptes risque un ban définitif et la suppression immédiate et sans discussion de tous ses personnages.

* Omniscience

Vous ne pouvez voir ou entendre que ce qui a été dit ou fait en votre présence, ou si quelqu'un qui a vu ou entendu vous le rapporte. Par conséquent, ce que vous pouvez lire des actions des autres joueurs lorsqu'ils ne sont pas au même endroit que vous ne doit pas interférer avec votre Roleplay. Cette règle est très importante afin de laisser le plaisir de jeu intact.

* Don d'ubiquité

On ne peut se trouver dans plusieurs lieux à la fois, il est donc important de terminer ce que l'on fait avant de commencer à faire autre chose. Toutefois certains éléments du jeu sont considérés comme à part (Tournoi, débats des élections...) et vous pourrez donc y participez en étant occupé ailleurs.

* La formation Jedi ou Sith

En dehors des recrutements exceptionnels, ne peuvent prétendre à une formation Jedi ou Sith que les joueurs ayant au moins un Niveau 4. Cependant, la décision de former un joueur appartient uniquement au conseil de ces 2 ordres. Une formation peut donc être refusée ou remise à plus tard selon les circonstance et la nature de votre demande et de votre RP.

* Respect des mission des autres

Il est interdit de s'incruster dans une mission qui n'est pas la sienne, sauf si le joueur qui fait la mission a demandé votre aide et que vous avez reçu l'accord préalable du Maître de jeu responsable de la mission.

* Role-play à plusieurs

Vous n'incarnez que votre personnage, par conséquent, il vous est impossible de parler pour quelqu'un d'autre, ou de faire agir un autre personnage que le votre. Laissez toujours une ouverture pour laisser vos partenaires s'exprimer.

* Restez réalistes

Il est interdit de se prendre pour superman, notamment lors des combats et missions, restez un minimum réalistes svp dans l'intérêt de votre personnage.

L'Equipe

• Webmaster

C'est lui qui est le créateur du Jeu au sens physique du terme. Il a accès à absolument tout dans le Jeu. C'est lui qui est en charge de toutes les questions d'ordres techniques. Il a la plus haute responsabilité sur le site. C'est lui qui recrute les nouveaux membres de l'Equipe (en tenant compte de l'avis de l'équipe). En cas de conflit ne se réglant pas par la discussion et le compromis, c'est lui qui est amené à trancher.

• Maitres de Jeu

Le Maitre de Jeu est membre à part en ce sens qu'il est celui qui fait jouer les autres. Résoudre des tours de combats, valider des achats, arbitrer une course de pod racer, créer un nouveau vaisseau, mener une mission, réaliser le Test d'une action effectuée par un joueur, prendre le rôle d'un Personnage non joueur (PNJ), toutes ses actions nécessaires au bon déroulement du jeu et des interactions entre les joueurs sont de son ressort. Outre ses fonctions de meneur de jeu, le Maitre de Jeu, dans SWLRPG a également des fonctions d'administration et de modération, il est ainsi le garant du respect des règles de jeu et de comportement (peut donner des avertissements, supprimer des messages, déplacer des messages, éditer des messages...) mais aussi du bon fonctionnement sur le plan administratif (gestion des comptes des joueurs, gestion des forums...). Il participe également avec le Webmaster à l'amélioration du jeu.

• Archiveurs

A venir

• Illustrateurs

A venir

• Joueurs

Le Rôle du Joueur est simple: Jouer son Role. Meilleur le Roleplay des joueurs sera, meilleur le RP global du jeu sera! Ses idées sont également les bienvenues, et il pourra les exprimer dans le forum "Boite à Idées". Par contre le joueur doit savoir rester à sa place, il peut conseiller les nouveaux joueurs, mais il lui est formellement interdit de menacer les autres joueurs de sanctions administratives et donc de se prendre pour le MDJ qu'il n'est pas. S'il a une vocation pour faire appliquer les Règles et mener le jeu, il n'a qu'à présenter sa candidature lors des campagnes de recrutement lancer par le WebMaster.

L'Univers de Jeu

L'univers de Star Wars Legendary RPG se base sur celui de Star Wars, à la différence que l'histoire n'est pas reprise permettant ainsi une plus grande liberté dans le jeu.

• Galaxie et Planètes

Planètes Principales / Spéciales / Secondaires

Les planètes dites principales sont celles dont l'administration et la gestion sont faites par les joueurs entièrement. Ces planètes sont les suivantes:

- Alderaan
- Bespin
- Corellia
- Coruscant
- Kuat
- Naboo
- Telos

- Korriban

Elles occupent chacune une catégorie de plusieurs forums, représentant chacun un lieu précis ou une région de la planète.

Les planètes dites spéciales ont la même organisation mais ne sont pas gérées par des joueurs. Il s'agit de Kamino, Muunilinst, la Fédération du Commerce et Tatooine.

Enfin, toutes les autres planètes de la galaxie constituent les planètes secondaires. Certaines d'entre elles peuvent être représentées diplomatiquement par un joueur, mais cela nécessitera une préparation par le jeu. Plus généralement ces planètes servent à accueillir les missions et différentes initiatives des joueurs.

Organisation des fora

A venir

Description des Planètes

Vous trouverez la liste des planètes du jeu avec leur différentes caractéristiques et affiliations ici: [Liste des planètes](#)

Pour les planètes principales, spéciales et quelques planètes secondaires vous trouverez des descriptions plus précises ici: [Descriptions planètes](#)

• Races

Pratiquement toutes les races sont disponibles dans Swlrpg. Vous trouverez la descriptions des plus connues ici: [Descriptions des races principales](#)

Certaines races entraineront des malus et des bonus pour votre personnage, mais nous préférons ne pas vous donner la liste de ces modifications afin que le choix de votre race soit motivé uniquement par votre volonté de jouer ce rôle plutôt qu'un choix motivé uniquement par un gain dans certaines caractéristiques ou compétences.

Quelques races néanmoins pour des raisons variées sont interdites dans Swlrpg:

- Yuuzhan vong
- Chiss
- Falleen
- Anzat

- Miraluka
- Clawdites
- Gen'dai

• Objets

Un grand nombre d'objets est disponible dans Swlrpg. L'ensemble de ces objets (armes, armures ...) sont présenter ici: [Voir les objets du jeu](#)

Il sera possible aux jours dans le jeu d'inventer de nouveaux objets, ou pour les objets plus courants, de proposer leur simple ajout via la section "Boîte à idées".

Armes

A venir

Vetements et Armures

A venir

Objets de Récupération

A venir

Boosters

A venir

Objets RP

A venir

• Vaisseaux et véhicules

A venir

Transports et navettes civiles

A venir

Unités Militaires Spatiales

A venir

Unités Militaires Terrestre

A venir

● **Personnages non joueurs, Univers non joueur**

A venir

PNJ disposant d'un compte

A venir

Univers non joueur

Si l'essentiel du jeu est basé sur les interactions entre les différents joueurs, il est aussi important de garder en tête que l'univers du jeu ne repose pas uniquement sur les joueurs. En effet par exemple, si en entrant dans une cantina aucun Pj ne s'y trouve, cela ne signifie pour autant pas que celle-ci est vide. De même ce n'est pas parce que au sénat galactique, seuls trois Pjs débattent, que le sénat se compose d'uniquement 3 sénateurs. Il faut donc bien garder en mémoire que l'environnement est composé des joueurs ET de tout le reste, fictif qui demeure est est géré par les MDJ

Votre personnage

La création de votre personnage est l'une des étapes la plus importantes de votre entrée dans Swlrpg. En effet, il s'agit la de toute la base de votre futur Roleplay, et un personnage mal construit dès le départ sera lourd et souvent ennuyeux à jouer. En conséquence, il est conseiller de bien murir vos choix et de prêter une grande attention aux différentes descriptions et répartitions de points.

● **Pseudo**

Votre pseudo doit se composer de préférence d'un prénom et d'un nom. En outre il doit respecter quelques règles:

- Pas de personnages existant réellement dans Star Wars.
- Pas de préfixe fonctionnel du genre Dark, Chancelier, Général, ...
- Un nom qui correspond à l'univers de Star Wars, c'est à dire pas du genre: Pauleta51 , johnleboss, michel29 ...

Si vous éprouvez des difficultés pour trouver un nom, il vous suffit d'utiliser notre ["Cuve à Pseudo"](#).

● Histoire et Descriptions

Histoire passée: (10 lignes minimum)

Votre personne arrive dans le jeu à un certain moment de sa vie. Il s'agit donc là de raconter la vie de votre personnage avant son entrée en jeu. Veillez à rester réalistes, à être original sans tomber dans l'excès et à éviter les histoires impliquant Jedi et Sith. Cette partie est intéressante pour mieux comprendre la nature de votre personnage lors de son entrée en jeu et peut permettre aux MDJ de vous concocter quelques petits événements surprenants et adaptés à votre background. Plus vous donnerez d'informations, plus riche sera votre RP et plus d'idées pourront avoir les MDJs.

Description Physique: (3 lignes minimum)

Bon ben pas grand chose à ajouter ici, il s'agit simplement de décrire l'aspect physique de votre personnage. Evitez simplement les personnages parfaits et sans défauts, c'est tellement peu intéressant... Insistez sur ses quelques défauts, vous pourrez alors en jouer dans votre RP par exemple.

Description Morale: (5 lignes minimum)

Il s'agit sûrement là du point le plus important de cette fiche de présentation. En effet, c'est en appuyant sur la personnalité, le caractère et les idées de votre personnage que vous pourrez plus facilement le jouer. Essayez d'être là aussi un peu original sans tomber dans l'excentricité ou le n'importe quoi.

● Expérience et niveau universels

Pour progresser et devenir meilleur, votre personnage, au fil de ses actions gagnera

des points d'expériences, points d'expériences lui permettant d'atteindre différents niveaux, palliers permettant le gain de 4 points de caractéristiques secondaires et 5 points de compétences. Cette échelle dite universelle concerne toutes les caractéristiques et compétences n'ayant pas de rapport avec la Force et les Ordres Jedi ou Sith.

● **Expérience et niveau de Force**

En parallèle de l'échelle dite "universelle" existe l'échelle de Force qui concerne uniquement les pouvoirs de force et par conséquent les personnages engagés dans l'un des deux ordres Jedi ou Sith. Cette échelle est indépendante de l'échelle universelle et la progression dans celle-ci permettra le gain de points dans les pouvoirs de force, tout ceci étant décrit plus loin dans les règles.

● **Valeurs Dérivées**

Les valeurs dérivées sont des valeurs qui sont calculées à partir des caractéristiques et des compétences de votre personnage.

Points de vie

Ceux-ci représentent votre état de santé. Plus votre jauge est remplie, plus votre personnage est en grande forme. Chaque message posté vous fera perdre quelques Pvs, les coups et chocs reçus, maladie, empoisonnement, étouffement... également. Un personnage blessé pourra perdre des Pvs à chaque tour.

Pour regagner des Pvs, il existe plusieurs solutions, manger dans une cantina, se reposer dans son habitation, recevoir un traitement médical (bacta, chirurgie...). mais s'il s'agit d'une blessure, il est évident que la prise d'un repas ne suffira pas à améliorer l'état de votre personnage.

Points de Force

Ils représentent la capacité de votre personnage à utiliser la force. Ils diminueront à chaque fois que votre personnage utilisera un pouvoir de force et augmenteront à chaque fois qu'il méditera dans le Temple Jedi ou le Temple Sith.

Initiative

Lorsqu'il est nécessaire de définir un ordre de d'action pour différents personnage sprésents, les Mdj se serviront essentiellement de leur initiative. Celle ci est la somme des caractéristiques "Perception" et "Rapidité" et représente comme son nom l'indique la capacité de votre personnage à réagir rapidement à ce qui se passe.

Capacité de portée

Chaque personnage peut transporter une certaine charge avec lui. Celle-ci est limitée par la "Capacité de portée" étant égale à la somme de l'endurance et de la force physique, multipliée par deux. Chaque objet est caractérisé par sa charge, dépendant à la fois de son poids et de son encombrement (volume), et votre personnage pourra selon sa constitution transporter plus ou moins d'objets avec lui.

Capacité tactique

La capacité tactique permet de déterminer le nombre d'unités militaires que votre personnage peut commander durant un même tour d'une bataille. Sa valeur dépend de la compétence "Sens Tactique" et sera défini lorsque la V3 du jeu sera définitivement terminée.

● Points d'action

Chaque semaine, votre personnage dispose de 700 points d'action (PA). Ceux-ci diminueront lorsque votre personnage agira et se déplacera. Lorsque vous n'aurez plus de points d'action, votre personnage devra attendre la fin de la semaine pour pouvoir à nouveau agir et se déplacer. Cela permet d'établir une certaine équité entre les différents personnages, et d'éviter par exemple que les voyages spatiaux ne soient utilisés tels de banales traversées de rues.

● Caractéristiques

Les caractéristiques décrivent les propriétés intrinsèques à votre personnages.

Puissance Physique (PUI)

A venir

Constitution (CON)

A venir

Rapidité (RAP)

A venir

Intelligence (INT)

A venir

Charisme (CHA)

A venir

Discours (DIS)

A venir

Dextérité (DEX)

A venir

Perception (PER)

A venir

• **Compétences**

Les compétences représentent ce que votre personnage sait ou ne sait pas faire. Elle englobe à la fois ce qu'il sait faire de part sa nature et ce qu'il a appris à faire au fil du temps. Elles sont prises en compte lors du calcul des seuils de réussite et lors d'autres évènements.

Comment sont calculées les compétences?

Les compétences prennent en comptes plusieurs éléments dans leur valeurs:

- Votre répartition des 30 points au départ du jeu

- Vos caractéristiques secondaires
- Vos éventuels objets modificateurs
- Eventuellement la race de votre personnage
- Vos choix de répartition lors de votre passage d'un niveau au suivant

Liste des compétences:

Entre parenthèses sont indiquées les caractéristiques prises en compte dans le calcul des différentes compétences.

Combat Mains Nues (PUI, RAP, DEX)

Capacité à combattre sans armes uniquement à la force du poing. Cela peut aussi traiter de divers arts martiaux ou prises et formes de combat. Bref savoir frapper bien et fort!

Esquive (RAP, PER, DEX)

Capacité à anticiper les coups et actions adverses pour les éviter. Peut aussi servir à éviter les casseroles volantes lors de disputes conjugales...

Armes Blanches (PUI, RAP, CON, PER, DEX)

Capacité à faire mouche avec les armes blanches. Cela inclut également la connaissance des divers modèles d'armes blanches existant dans la galaxie.

Armes de Tir (DEX, PER, RAP, INT)

Capacité à viser juste et à atteindre sa cible avec un blaster ou équivalent. Permet aussi de connaître et distinguer les différentes armes de tir.

Athlétisme(Course..) (RAP, PUI, CON, DEX)

Capacité à courir, sauter et à faire fonctionner son corps, loin, vite ou longtemps. Etre sportif ou ne pas être, telle est la question!

Agilité (RAP, DEX)

Capacité et aisance à réaliser les actions nécessitant dextérité, précision, souplesse, acrobatie et finesse.

Natation (CON, PUI, DEX, RAP)

Capacité à vous mouvoir dans et sous l'eau et à rester en apnée longtemps. En bref, quand on est dans l'eau soit on nage soit on coule, et pour éviter de boire la tasse, mieux vaut savoir nager!

Commerce (CHA, DIS, PER)

Capacité à marchander les prix, à sentir et flairer les bonnes affaires, à bien négocier les marchés et accords commerciaux. En gros, dans la galaxie, y'a deux types de personnes, celles qui se font rouler, et celles qui les roulent... Avec cette compétence, plus de chance de rouler que de se faire rouler quand il y a de l'argent en jeu!

Médecine (INT, PER, DIS, RAP)

Capacité à comprendre et à connaître le corps humain (ou aliens) afin de le soigner au mieux. Cela concerne à la fois les premiers soins, nécessaire à la stabilisation d'un état critique, et les soins plus complets et complexes effectués avec du matériel.

Mécanique (PER, INT, DEX, PUI)

Capacité à comprendre, modifier, réparer, démonter les divers mécanismes des objets du jeu.

Biologie et Chimie (INT, RAP, PER)

Capacité à connaître les substances naturelles ou artificielles et à les manipuler dans des réactions chimiques plus ou moins complexes. Capacité également à connaître et appréhender tous les systèmes de nature biologique, tels que les poisons, faunes et flores de la galaxie.

Sciences et Informatique (INT, RAP, PER)

Capacité à connaître, manipuler, réparer ou hacker les systèmes informatiques et inclus dans les divers objets et bâtiments du jeu.

Pilotage (PER, INT, DEX, RAP)

Capacité à contrôler, conduire, diriger avec brio tous les véhicules du jeu. Cette compétence inclut également l'aptitude à naviguer dans l'espace.

Stratégie (Sens Tactique) (PER, INT, RAP)

Capacité à concevoir et élaborer des plans, des stratégies mais aussi à disposer d'une large influence auprès de ses troupes et à pouvoir diriger un plus grand nombre d'unités sur une période donnée.

Rhétorique (DIS, CHA, INT, PER)

Capacité à savoir manier les mots et les formules stylistiques dans le but de convaincre son auditoire et ses interlocuteurs.

Intimidation (CHA, PUI)

Capacité à jouer sur l'apparence ou sur les mots et les menaces dans le but d'avoir une ascendance dans une négociation avec quelqu'un afin de le soumettre à son avis ou à sa volonté.

Langues (DIS, PER, INT)

Capacité à parler et comprendre les langues de la galaxie sans traducteur.

Discretion (RAP, PER, DEX)

Capacité à se mouvoir ou agir le plus discrètement possible afin d'échapper à la vigilance de son environnement et passer inaperçu.

Voleur (RAP, PER, DEX)

Capacité à faire votre ce qui appartient à autrui. Vol à l'étalage, pickpocket, capacité à crocheter et déjouer les systèmes de sécurité sans se faire prendre...

Vigilance (PER)

Capacité à être toujours en alerte, à être sur vos gardes et à repérer les détails qui clochent autour de vous. Certains diraient même propension à la paranoïa, mais

laissez dire les racontars, on est jamais trop prudent et vigilant!

• Talents

Chaque personnage dispose de la possibilité de choisir 2 talents. Ceux-ci doivent être choisis dès vos débuts dans le jeu et ne pourront plus l'être une fois que serez rentrés en poste. Ils s'agit donc comme leur nom l'indique d'aptitudes et d'habiletés naturelles, propres au personnage.

A quoi servent les talents?

Ils servent à augmenter le seuil de réussite des différentes actions leur correspondant. **Comment les utiliser?**

Lors de votre action (qui doit évidemment correspondre à l'idée du talent), vous devrez préciser de façon claire et bien visible (donc pas enfouie parmi 10 lignes de description et fondu dans le texte) (L'utilisation des balises quote ou code étant recommandée), l'utilisation du talent.

ATTENTION: un seul talent peut être utilisé par action.

Liste des Talents disponibles:

Tricheur né : Donne un ajout de +10 au seuil de réussite lorsque le PJ tente de tricher.

Ombre : Donne un bonus de +10 au seuil de réussite quand le PJ tente de passer discrètement.

Barratin : Donne un bonus de +10 au seuil de réussite quand le PJ tente de convaincre quelqu'un.

Empathie humaine : Permet au PJ d'être apprécié plus facilement par les autres, ce qui se traduit par un bonus de +10 dans le seuil de réussite lorsqu'il tente d'engager la conversation avec quelqu'un.

Empathie animale : Permet au Pj d'être plus facilement en harmonie avec la nature et les animaux la peuplant ce qui se traduit pas un jet de +10 dans le seuil de réussite lorsqu'il tente de dompter un animal.

Empathie mécanique : Permet au Pj de bénéficier d'un bonus de +10 lorsqu'il tente de réparer quelque chose.

Leader né : Donne au Pj un bonus de +10 dans le seuil de réussite quand il tente de rallier des gens à sa cause.

Ambidextre : Permet au Pj de se servir aussi bien de sa main droite que de sa gauche.

Adroit : Donne un bonus de +10 au seuil de réussite quand le PJ doit accomplir une action ou la précision est importante.

Agile : Donne au Pj un bonus de +10 dans les actions demandant une très grande agilité.

Volonté de vivre : Permet au Pj de tenter un jet de volonté lorsqu'il à 0 PV, si il réussit son jet il se relève avec 10% de ses PV MAX (ce talent n'est utilisable qu'une fois par mission).

Flèche : Donne un bonus de +10 au seuil de réussite quand le PJ doit courir.

Tueur né : Permet au PJ de viser avec plus d'efficacité les parties pouvant facilement tuer son adversaire, cela se traduit par un bonus de +10 dans le seuil lorsqu'il vise l'une de ces parties.

Sens évolué (choisir le sens 1 minimum et 2 maximum) : Permet au Pj de bénéficier d'un bonus de +10 dans l'utilisation du sens choisis si il s'agit du seul et d'un bonus de +5 dans le cas ou il en aurait choisis deux.

Charmeur : Donne au Pj un bonus de +10 dans le seuil de réussite lorsqu'il doit convaincre une personne du sexe opposé (ne s'ajoute pas au talent Barratin).

Intimidant : Donne au Pj un bonus de +10 dans le seuil de réussite lorsqu'il tente d'intimider quelqu'un (ne s'ajoute pas avec le talent Barratin).

Fine lame : Donne un bonus de +2 dans le seuil de faisabilité lorsque le PJ attaque avec une arme de corps à corps (hors sabre-laser).

Fine gâchette : Donne un bonus de +2 dans le seuil de faisabilité lorsque le PJ attaque avec une arme de tir.

Chef cuisinier : Donne au Pj un bonus de +10% de PV rendus pour chaque plat qu'il confectionne.

Sens de l'observation : Permet au PJ de bénéficier d'un bonus de +10 lorsqu'il tente d'observer quelque chose en particulier.

Bonne étoile : Donne un bonus de +10 dans le seuil de réussite lors de chaque action qui est sous le joug du hasard.

Médecin : Donne un bonus de +10 au seuil de réussite lorsque le Pj tente de soigner quelqu'un (nécessite d'avoir des points de compétences en médecine).

Hackeur : Donne un bonus de +10 dans le seuil de réussite quand le PJ tente de pirater un ordinateur.

Pilote né : Donne un bonus de +10 dans le seuil de réussite dans le cas où le PJ tente une action de pilotage.

Stratège: Donne un bonus de +10 dans le seuil de réussite lorsqu'une action stratégique est tentée.

Artificier: +10 au seuil de réussite quand le PJ tente de faire exploser quelque chose.

Haine tenace : Le PJ voue une haine particulière à un certain type de personne ou de race, de ce fait il libère toute sa rage et son potentiel lorsqu'il se trouve en face de cette personne et/ou race. Accorde un bonus de +2 dans le seuil de faisabilité lorsque le PJ rencontre ce à quoi il voue une haine farouche (le PJ doit décider à l'avance contre quoi il voue une haine, pas plus d'une personne ou race).

Fièvre de la bataille : Seuls les combattants purs peuvent espérer atteindre une telle frénésie au combat, ceci leur permet d'améliorer grandement leur puissance destructrice, mais comme tout guerrier digne de ce nom, cette force prodigieuse ne peut être visible qu'à mains nues. Bonus de +2 dans le seuil de faisabilité au cas où le PJ combattrait à mains nues.

Pick-pocket : Votre but ? Détrousser un max de gens en un minimum de risque. Heureusement qu'au fil du temps vous avez découvert un véritable talent dans l'art de détrousser les gens sans vous faire prendre; Ce talent confère un bonus de +10 dans le seuil de réussite d'une action quand vous tentez de voler quelqu'un.

Un nouveau talent?

Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans cette liste, vous pouvez proposer l'ajout de nouveaux talents en les proposant dans la boîte à idée sur le forum.

Pouvoirs de Force

A venir

Taux de Midichloriens

A venir

Maitrise Globale

A venir

Sabre Laser

A venir

Saut Jedi

A venir

Persuasion

A venir

Télékinésie

A venir

Soins

A venir

Absorption

A venir

Poussée de Force

A venir

Eclairs de Force

A venir

Lethargie

A venir

Etranglement

A venir

Célérité

A venir

Feinte

A venir

● **Etat physique et mental**

En plus de ces différentes caractéristiques et informations votre personnage est aussi décrit par son Etat physique et mental. Ceux-ci peuvent être très variés: blessé, malade, aveuglé, paralysé, brûlé, envouté ... Chaque état peut avoir sa spécificité qui sera définie par le MDK ayant géré la situation.

● **Equipement**

A venir

Actions de Jeu

• Vos débuts

Lors de vos débuts dans le jeu, vous pouvez choisir votre lieu de départ. Pour cela, il vous faudra, grâce au module de déplacement vous localiser au bon endroit.

Votre situation matérielle est assez simple: 5000 dataries, des vêtements les plus simples possibles et aucun autre objet. Vous n'avez aucune relation, aucun métier, tout est à construire en jouant votre rôle.

• Règles d'écriture

Afin de mieux s'y retrouver, nous avons mis en place une norme d'écriture qui est la suivante:

- Les actions, descriptions et pensées (en style indirect) de votre personnages s'écrivent en italique (en blanc obligatoirement)
- Les pensées de votre personnages (en style direct) s'écrivent en gras (Peut être coloré)
- Les discours de votre personnages s'écrivent en normal (Peut être coloré)

Attention: Si vous utilisez des couleurs, évitez de prendre des trucs illisible et qui pique les yeux pour votre confort et celui des autres membres de Swlrpg.

• Intervention des MDJ et Tests de Réussite

Chaque action de votre personnage pouvant éventuellement échouer (même à une probabilité assez faible) doit arbitrer par un MDJ. Pour demander un arbitrage vous devez utiliser la section requête en indiquant le lien ou l'intervention est requise et les informations éventuellement nécessaires à la bonne résolution de l'action par le MDJ. Si vous avez le moindre doute concernant la nécessité d'un arbitrage MDJ, consultez nous pour être certain, cela évitera d'avoir à gérer des retour en arrière.

Le MDJ calculera alors un seuil de réussite, tenant compte de différents facteurs tels que la qualité de votre RP, vos compétences, les circonstances de l'action... Si

le lancer de dé de l'action arbitrée est inférieur au seuil, l'action sera réussie, s'il est supérieur, l'action sera un échec. Plus un lancer est inférieur ou supérieur au seuil, plus la réussite ou l'échec seront importants.

De même toute action impliquant l'intervention de PNJs et risquant d'influer de manière importante sur votre personnage, doit donner lieu à une intervention d'un MDJ.

Toute confrontation à un autre Joueur implique également un test de réussite par un MDJ. Les seules actions qui font exception aux tests de réussite sont celles consistant à convaincre un autre joueur.

● Les différentes phases de jeu

1. Jeu Libre:

Il s'agit de la phase de jeu basique de Swlrpg. Vous jouez votre personnage dans les structures prévues pour cela. Gérer votre boutique, participer aux débats du Sénat Galactique, commander des troupes, discuter avec d'autres joueurs dans une cantina ... , toutes ces actions sont considérées comme du jeu libre dans le sens où vous ne suivez aucun scénario, vous suivez simplement les aléas, obligations et projets de votre personnage, en postant dans les différents lieux existant dans Swlrpg. Les MDJ sont amenés à intervenir dans cette phase, par exemple pour jouer le rôle de personnages non joueurs ou réaliser des tests de réussite lorsque cela s'avère nécessaire.

2. Missions:

Les missions sont des scénarios de jeu proposés par les MDJ dans lesquels les joueurs évoluent encadrés du début à la fin (hormis les cas où le MDJ décide de faire une pause dans la mission) par le MDJ.

3. Jeu "Narratif":

Pour raconter un passage de la vie de votre personnage, vous pouvez ouvrir un nouveau sujet. Vous devrez veiller à respecter ces quelques conditions:

- Respect de toutes les règles de jeux notamment celle de cohérence et réalisme.
- Respect de l'histoire de Swlrpg, de l'univers de Star Wars et des autres joueurs.
- Ne pas inventer des événements qui pourraient avoir des conséquences sur le jeu et sur les autres joueurs.

- Ne pas raconter des passages de vie trop long, en effet, il serait incohérent que votre personnage passe 10 ans dans une phase narrative, alors que l'ensemble du jeu et des joueurs n'a que très peu évolué.

- Aucun gain, ni d'objet, ni de relations, ni d'argent ...

En bref, ces phases narratives ne doivent avoir aucun impact en dehors du développement de votre personnage.

4. Evènements aléatoires:

Il s'agit d'évènements qui, comme leur nom l'indique, peuvent intervenir à n'importe quel moment et à n'importe quel endroit, durant une phase de jeu libre. Parfois positifs, d'autres fois handicapant ou neutres, il appartiendra au joueur de répondre à cet évènement de la meilleure des manières possibles. Ces évènements sont encadrés, comme les missions par un MDJ jusqu'à ce que celui-ci soit déclaré terminé.

5. Formations:

Il vous est possible dans Swlrpg de recevoir une formation professionnelle afin de spécialiser votre personnage et gagner quelques points de compétence. Pour cela, il vous faudra vous rendre dans l'un des centres de formation (Université, école ...) et vous serez pris en charge par un MDJ jusqu'à la fin de celle-ci. Une fois celle-ci terminée, vous obtiendrez donc un gain de compétences, mais aussi une certaine légitimité dans le domaine concerné grâce au diplôme ou à la réputation qui vous sera faite.

6. Initiatives Personnelles Encadrées (IPE):

Il s'agit de projets de joueurs qui seront encadrés de A à Z par un MDJ référent. Le but de cette phase, étant d'aider le joueur à réaliser un projet, aussi divers qu'il soit. Les forums du jeu ne pouvant être exhaustifs, il se peut que le joueur ne puisse trouver son bonheur en phase de jeu libre pour réaliser un de ses projets, c'est là qu'il faudra demander la réalisation d'une initiative personnelle encadrée. Pour donner des exemple de projets:

- Réalisation d'un braquage de banque

- Tentative de voler un vaisseau

- Nouer un premier contact avec une planète secondaire afin d'y faire une carrière politique

- Trouver un chasseur de primes pour réaliser telle ou telle chose

- Inventer un nouvel objet

Bref les possibilités sont nombreuses, presque infinies et n'attendent que votre imagination pour se réaliser!

Pour demander une IPE, il vous faudra simplement envoyer un MP à Mugen (le Webmaster) expliquant clairement votre projet. Après une étude de la faisabilité de celui-ci, il sera confié à un MDJ qui vous encadrera dans la réalisation de celui-ci.

• **Métiers**

Swlrpg permet aux joueurs de choisir n'importe quel métier. Néanmoins, ne pouvant être exhaustif, seuls quelques types de métiers sont prévus par les règles de jeu et de gameplay actuellement. En conséquence, si vous souhaitez choisir un métier qui n'est pas dans la liste suivante, il est possible qu'il s'écoule un peu de temps avant que la team ne développe les éléments nécessaires à la bonne réalisation de votre rôle. Il faudra donc vous montrer patient, et si vous le souhaitez, nous aider à développer ce nouveau métier

Liste des métiers accessibles sans problème:

- Politicien: sénateur, administrateur de planète, représentant diplomatique ...
- Commerçants: marchands d'objets, de vaisseaux, gérant de cantina, médecin, entrepreneur, industriel ...
- Militaire: d'une organisation interplanétaire, planétaire ou plus petite
- Jedi/Sith (Niveau 4 requis)
- Journaliste
- Mercenaires / Contrebande: chasseur de primes, assassin, contrebandier ...
- Mécano: vaisseaux, objets, maintenance, droïdes, unités militaires...

A partir de cette liste des "spécialisations" sont envisageables assez facilement, comme par exemple devenir médecin militaire, mercenaire hacker...

Si vous avez un doute sur la perspicacité d'un métier que vous aimeriez faire, n'hésitez pas à demander de précisions dans la section "Aide et Conseils" ou la section "Avant de s'inscrire" du forum.

• **Argent, Salaire et Don d'argent**

1. Unité monétaire

Dans Swlrpg la monnaie utilisée est la datarie. Cette monnaie est utilisée dans la plupart des systèmes de la galaxie, mais il se peut qu'elle n'ait aucune valeur dans certains mondes.

2. Salaire Hebdomadaire:

Votre personnage dispose chaque semaine d'un salaire de 500 Dataries. Ce salaire est indépendant de votre roleplay et permet d'assurer les besoins vitaux de votre personnage.

Pour toucher votre salaire hebdomadaire, vous devez en faire la demande sur cette page:

[Demander à entrer dans le groupe salaire](#)

3. Salaires liés à votre jeu

En plus de ce salaire hebdomadaire offert, et insuffisant pour progresser réellement dans le jeu, votre personnage dispose d'une multitude de moyens pour gagner de l'argent. La première étant évidemment l'exercice de son métier.

La chose étant absolument dépendante de votre RP, il est impossible d'en définir des règles exhaustives, chaque métier donnant lieu à des rémunérations différentes et variables.

Il vous appartient donc de trouver les moyens de gagner de l'argent dans le jeu.

4. Don d'argent

Il vous est possible de donner à un autre joueur de l'argent. Cependant ces dons d'argent sont soumis à la règle suivante:

Tout don d'argent doit être légitimé par le jeu sur le forum.

Autrement dit, il est interdit de donner de l'argent à un autre joueur alors que rien dans votre roleplay ne peut l'expliquer.

La team sera particulièrement vigilante sur ce genre d'abus.

Pour donner de l'argent à un joueur, il vous suffit de se rendre sur sa fiche perso, et de cliquer sur le bouton "Don d'argent".

Vous pouvez également utiliser le lien suivant et sélectionner le nom du personnage

auquel vous voulez faire un don.

[Effectuer un don d'argent](#)

Pour contrôler les dons d'argent que vous avez effectués ou reçus, il vous suffit de vous rendre sur votre fiche perso et cliquer sur le bouton "Suivi du compte"

Remarque: Ces dons d'argent ne concernent que l'argent échangé directement de main à main. Pour les virements bancaires, se référer aux règles concernant les banques.

5. Echanges particuliers/budgets planétaires

A venir

● Déplacements

Pour se déplacer, votre personnage doit respecter quelques règles.

Un déplacement s'effectue en 3 étapes.

La première consiste à poster un message indiquant la sortie du lieu où se trouve initialement le personnage. ex: "Maitre Yoda, conscient des risques que représentaient ces attentats de plus en plus violent décida d'aller méditer à ces question, cherchant des réponse dans le coté clair de la force. Il quitta donc le hall du temple une fois sa rencontre avec le ministre terminée pour se rendre dans sa salle de méditation.

La deuxième étape consiste à valider le déplacement via le module de déplacement.

Enfin la troisième et dernière étape consiste à poster un message décrivant son arrivée dans le lieu.

Chaque déplacement coutera un certain nombre de Point d'action, et dans le cas des déplacements via les astroports publics, une certaine somme d'argent.

Cas des vaisseaux persos et voyages en tant que passager d'un vaisseaux appartenant à un joueur:

Lorsque votre personnage effectue un voyage inter-planétaire, soit via son propre vaisseau, soit via le vaisseau d'un autre joueur, ou plus globalement sans passer par les astroports publics, la validation du déplacement doit se faire par une requête que vous pourrez effectuer ici: [Module de Requête](#)

Vous devrez alors attendre que votre requête soit notifiée comme étant traitée pour pouvoir poursuivre avec la troisième étape.

Evènements Aléatoires:

Lors de l'étape 2, il se peut qu'un évènement aléatoire vous frappe. Si lors de la validation de votre déplacement, un message vous indiquant un évènement aléatoire apparaît, vous devrez attendre qu'un MDJ vienne s'occuper de vous. Une requête sera automatiquement lancée auprès de la team, et vous serez alors touché par un évènement aléatoire positif ou négatif selon les cas.

● Roleplay secret

Afin de conserver un certain effet de surprise, ou tout simplement cacher un contenu qui pour des raisons qui vous regarde, ne devrait pas être accessible à tous, Swlrpg met à votre disposition deux moyens.

Le premier consiste en la possibilité d'insérer dans les messages que vous postez, une partie qui ne sera visible que par les personnes que vous nous indiqueraient. Deux possibilités s'offrent à vous. Ou bien vous pouvez laisser libre visibilité à tous les Mdjs + la liste des membres que vous aurez décidé, ou bien vous n'aimeriez pas qu'un Mdjs (impliqué avec son compte joueur) ne voit le message et auquel cas vous devrez cocher la case permettant de suspendre la visibilité des Mdjs. Dans tous les cas, devront apparaître dans la liste des personnes autorisées: les personnages qui de manière réaliste ne peuvent pas ne pas avoir connaissance de l'action que vous voulez masquer, le ou les MDJ qui sont en charge de gérer vos actions. Par exemple, si vous participez à une mission dont le MDJ est Valkyrie (honneur aux dames ^^), il vous est interdit de lui masquer vos messages (hors exceptions devant faire l'objet d'une demande à la team). De même, si votre action se déroule devant les yeux d'un Joueur Alpha, il vous est interdit, de lui masquer cette action. Bref, rien que du bon sens dans tout cela.

La deuxième solution consiste elle en l'ouverture d'un nouveau sujet dans un forum caché. Cette solution doit être utilisée uniquement quand la première ne suffit pas pour une raison quelconque et doit faire l'objet d'une demande auprès de Mugen.

Cette option peut-être par exemple intéressante dans le cas d'une réunion secrète entre plusieurs membres dont la présence dans un lieu commun doit elle-même rester secrète. Mais dans la majorité des cas, le premier moyen devrait être suffisant et doit rester la méthode de routine.

ATTENTION: La mise en place de ces dispositifs n'annule en rien la règle interdisant l'omniscience de votre personnage, et il est toujours interdit d'utiliser des éléments dont votre personnage n'a pas eu connaissance en RP.

• Langues

Tous les personnages joués par des joueurs maîtrisent la langue "Basic" (la plus répandue dans la galaxie) ainsi que la langue correspondant à leur planète natale.

Pour parler d'autres langues, et ainsi pouvoir communiquer plus facilement avec certaines espèces, il faudra atteindre un certain pourcentage dans la compétence "Langues".

Echelle d'apprentissage des langues:

- Dès le départ: Basic + Langue natale (en cohérence avec l'histoire du personnage)
- Compétence "Langues" > 20% : Apprentissage d'une première langue
- Compétence "Langues" > 40% : Apprentissage d'une deuxième langue
- Compétence "Langues" > 60% : Apprentissage d'une troisième langue
- Compétence "Langues" > 80% : Apprentissage d'une quatrième langue
- Compétence "Langues" = 100% : Apprentissage d'une cinquième langue

Il est bon de noter, qu'en plus de ces langues apprises et maîtrisées, la compétence "Langues" donne à votre personnage des notions plus générales et universelles de linguistique, et qu'en cette qualité, il pourra, même s'ils ne les a pas apprises, mieux comprendre toutes les langues, dialectes, codes gestuels... du jeu. En bref, il se fera mieux comprendre et il comprendra mieux les autres.

Comment apprendre une nouvelle langue?

Lorsque votre niveau de "Langues" vous autorise à apprendre une nouvelle

langues, vous devez faire un jeu narratif décrivant l'apprentissage de celle-ci et demander, via une requête l'ajout d'un élément de parcours indiquant que vous la maîtrisez. Votre personnage pourra alors communiquer dans cette langue sans problème.

● **Communications Holonet**

Dans Swlrpg, il vous est possible de communiquer à distance avec les autres personnages. Pour cela, il vous faudra faire l'acquisition d'un appareil de communication Holonet et d'un compte holonet, dans une des agences Holonet présentes sur les planètes principales.

Les appareils Holonet ont plusieurs caractéristiques: Option Anonyme: Il permet, comme son nom l'indique d'envoyer des communications sans que son nom ne soit visible par le destinataire. Portée Inter-planétaire: Contrairement au modèle de base qui dispose d'une portée intra-planétaire, le mode inter-planétaire permet l'émission de transmissions à des contacts localisés sur une autre planète. Option Holonews: Ce mode permet à votre personnage de se tenir informer de toutes les nouvelles importantes de la galaxie. Numéro de série: Il s'agit du numéro d'identification de votre compte holonet et de votre appareil de communication. Numéro d'appel: Il doit être composé par toute personne souhaitant vous joindre. En conséquence, pour vous contacter, les autres joueurs devront avoir obtenu votre numéro d'appel en RP. Il est interdit de divulguer son numéro d'appel de manière en court-circuitant le RP.

Chaque communication, selon les options activées ou non, vous coûtera une certaine somme d'argent.

Si vous ne disposez pas d'un compte personnel Holonet, vous pourrez néanmoins utiliser des bornes publiques présentes dans les Agences Holonet ou dans des lieux de grande importance. Pour cela, vous devrez demander, via le module de requêtes à ce qu'un MDJ s'occupe de la transmission, qui évidemment vous coûtera de l'argent. La présence de bornes holonet sera indiquée dans la description des différents lieux.

● **Banques**

Votre personnage a la possibilité de placer son argent à la banque afin qu'il soit à la

fois mieux protégé mais également en train de faire des petits. Seules les 100000 premières dataries seront prises en comptes dans le calcul des intérêts, le reste étant placé dans un compte réserve.

Quand et ou puis-je gérer mon compte?:

Pour pouvoir accéder à votre compte bancaire, il vous faut vous trouver dans un lieu disposant de bornes bancaires ou directement dans une banque (présentes sur chaque planètes principales). Vous pourrez vérifier leur présence en consultant la description du lieu en question. Le module de banque ne permettra des transactions que si votre localisation le permet.

Les prêts bancaires?:

Votre personnage a la possibilité de contracter un prêt bancaire afin de l'aider à débiter dans sa nouvelle vie. Les banques planétaires pourront prêter une somme allant jusqu'à environ 20000 Dataries (Peut éventuellement être négocié pour obtenir une plus grosse somme), avec un taux d'intérêts de départ de 15% (celui-ci peu être négocié à la baisse)

Dans la banque Muun, à condition d'avoir un projet solide, les prêts pourront atteindre la somme de 50000 Dataries (voir plus si vous réussissez à convaincre votre interlocuteur) pour un taux d'intérêts de 15% (négociable également).

● Formations

Il existe dans Swlrpg des moyens de former votre personnage à certains métiers ou domaines d'activité.

Ainsi, il vous sera possible de gagner des points de compétences et une certaine légitimité dans vos actions futures.

Les formations disponibles sont les suivantes, avec entre parenthèses les compétences intéressées:

- Faculté de Médecine de Bospin
(60% Médecine, 40% Biologie/Chimie)

- Académie Militaire de Naboo

Formation Militaire Basique:

(30% Armes de tir, 15% Armes Blanches, 15% Combat à mains nues, 10% Esquive, 10% Stratégie, 10% Vigilance, 10% Athlétisme)

Spécialisation militaire:

Spécilité commando (nécessite la formation militaire basique): 48% Discrétion, 52% Armes de Tir

Spécialité pilotage militaire (nécessite la formation militaire basique): 75% pilotage, 25% mécanique

Spécialité tacticien: 100% sens tactique

Spécialité pilotage civil: 75% pilotage, 25% mécanique

- Ecole de Diplomatie et Politique d'Alderaan

(60% Rhétorique, 40% Linguistique)

- Institut de Formation en Astromécanique

(60% Mécanique, 40% Sciences/Informatique)

- Ecole de combat Uchiji de Tatooine

(40% Armes Blanches, 60% Combat à mains nues)

ou (60% Armes Blanches, 40% Combat à mains nues)

ou (52% Armes Blanches, 48% Combat à mains nues)

- Formations au Mercenariat (contrebande et/ou chasseur de primes)

(Gains variables selon la nature de la formation) (se fait via une IPE)

Fonctionnement:

Cette liste n'est pas exhaustive, et selon vos projets, il sera possible d'effectuer d'autres types de formations. Pour cela, il vous suffira de demander une IPE.

Chaque personnage dispose de la possibilité de faire au maximum 2 formations différentes (les formations Jedi et Sith ne comptent pas). Concernant l'académie militaire, la première spécialisation est comptée dans la première formation, mais si vous souhaitez effectuer une deuxième spécialisation, elle comptera comme une deuxième formation.

Au cas par cas, et après étude du profil de votre personnage, il vous sera possible de réaliser vos formations via des flashback. Pour cela il vous faudra avoir indiqué clairement dans votre histoire passée la réalisation de ces formations. Il vous faudra alors valider ces formations avant de commencer le jeu à proprement parlé et obtenir vos points de compétences.

Récompense:

Les récompenses données à l'issue de ces formations sont des points de compétence.

Selon la façon dont se sera déroulée votre formation, la qualité de votre jeu, et donc l'appréciation du MDJ qui en découlera plus ou moins de points vous seront attribués:

- appréciation mauvaise: 10 points au total
- appréciation moyenne ==> 15 points au total
- appréciation bonne ==> 20 points
- appréciation excellente ==> 25 points

Ainsi, si par exemple vous obtenez une appréciation excellente dans la formation en médecine (60% médecine, 40% biologie) vous obtiendrez +15 dans la compétence médecine et + 10 dans la compétence biologie. Si vous avez en revanche une appréciation mauvaise, vous obtiendrez seulement 6 points en médecine et 4 points en biologie.

Mesures concernant les anciens joueurs:

La mesure concernant les gains de compétence est rétroactive, ainsi, les joueurs ayant effectué des formations par le passé pourront demander leur récompense via une requête.

Les joueurs inscrits avant le 17/11/2007 (date de publication de cette règle), au cas par cas et après étude du personnage par la team, pourront éventuellement éditer leur histoire passée pour y intégrer des formations et les réaliser via flashback.

De même, ces joueurs pourront éventuellement recevoir leurs points avant la réalisation de leur flashback, ceci afin de ne pas surcharger la team par ces retours en arrière, mais devront évidemment tôt ou tard, jouer ces flashbacks. (La team vous préviendra quand vous devrez réaliser le flashback)

• Repos

En plus de la restauration dans les cantinas, il vous est possible, en échange de PA, de regagner des PV en vous reposant.

Pour cela, il vous suffira de poster un message décrivant votre repos et indiquant clairement, entre balises [quote][[/quote] le nombre de PA que vous souhaitez échanger, et faire une requête pour obtenir un gain de PV.

Selon la qualité de votre message et d'éventuels paramètres aléatoires, vous pourrez alors gagner plus ou moins de PV.

Le nombre de points gagnés dépendra également de l'endroit où vous vous reposez. Ainsi, selon le confort de cet endroit, un barème de maxima a été établi:

- Confort Rudimentaire: 1 PV contre 30 PA
- Confort Modeste: 1 PV contre 25 PA
- Grand Confort: 1 PV contre 20 PA
- Confort Exceptionnel: 1 PV contre 15 PA

Il vous est possible de vous reposer ailleurs que dans votre habitation, il appartiendra alors à un MDJ de définir la qualité de confort de l'endroit en question et de vous donner le nombre de points correspondant.

• Construction de bâtiments

Il est possible dans Swlrpg d'engager la construction de nouveaux bâtiments et l'aménagements de locaux existants.

Pour cela, il faudra vous rendre dans l'une des entreprises de constructions présentes dans le jeu.

Vous pouvez également, si ces quelques entreprises ne vous conviennent pas, réaliser la construction de nouveaux bâtiments via une IPE, qui vous offrira un peu plus de liberté.

Attention: Tous les tarifs sont indiqués selon l'échelle planétaire, les prix pour

particuliers sont donc à diviser par 100

De même, ces prix servent à donner un ordre d'idée, mais ils peuvent être modifiés, selon les différentes entreprises, selon le contexte économique, et peuvent être négocié lorsque vous les commanderez.

Différentes constructions possibles et tarifs de base:

Pour chaque bâtiment, il faut distinguer deux choses:

- la construction du local à proprement parler, qui est donc en l'état non fonctionnel
- l'aménagement et équipement de celui-ci qui permet de le rendre fonctionnel

Construction:

- Local Vide Classique Niv 1 (= création d'un nouveau topic): 3 750 000

Dataries

Pour pouvoir améliorer votre commerce ou votre habitation, il vous faudra faire évoluer le local au niveau supérieur. Le passage à un niveau supérieur symbolise l'adaptation de votre local à de nouveaux besoins et rend possible l'amélioration et l'agrandissement de celui-ci.

Le prix du passage au niveau supérieur est de 1 500 000 Dataries.

- Local Vide Important Niv 1 (= création d'un nouveau forum + 5 topics):

Batiment (forum) + 5 topics = 50 000 000

La construction de ce genre de bâtiment, nécessitant l'ouverture d'un nouveau forum, est soumise à l'approbation du webmaster qui s'assurera du caractère non superflu du projet.

Le niv 1 rend possible la construction de 5 topics, équivalents de 5 locaux vides. Pour pouvoir en construire plus, il faudra faire évoluer le bâtiment au niveau supérieur. Le passage au niveau supérieur coûtera 10000000 et permet la construction de 5 nouveaux topics (non compris dans ce prix, ils devront être achetés au prix normal)

Aménagement et équipement:

Habitations:

- Aménagement et équipement en habitation confort rudimentaire: 1 250 000 Dat.

(Locaux vides à partir du niveau 1)

- Aménagement et équipement en habitation confort modeste: 1 750 000 Dat.

(Locaux vides à partir du niveau 2)

- Aménagement et équipement en habitation grand confort: 2 500 000 Dat. (Locaux vides à partir du niveau 3)

- Aménagement et équipement en habitation confort exceptionnel: 3 750 000 Dat.

(Locaux vides à partir du niveau 4)

Commerces:

- Aménagement et équipement en boutique classique: 3 750 000 Dat.

- Aménagement et équipement en boutique alimentaires: 2 500 000 Dat.

- Aménagement et équipement en cabinet médical: 3 000 000 Dat.

- Aménagement et équipement en bureau de travail: 2 500 000 Dat.

- Aménagement et équipement en atelier de réparation: 5 000 000 Dat.

- Aménagement et équipement en concession de vaisseaux: 4 250 000 Dat.

- Aménagement et équipement en garage pour vaisseaux: 6 250 000 Dat.

- Aménagement et équipement en casino: 6 250 000 Dat.

- Autre aménagement et équipement: tout autre aménagement peut être envisagé.

Pour cela, vous devez demander à la team la mise en place de nouveaux éléments.

Chambres d'Hotel:

- Aménagement en chambre confort modeste: 350 000 Dat.

- Aménagement en chambre grand confort: 500 000 Dat.

- Aménagement en chambre confort exceptionnel: 750 000 Dat.

Transformations:

Pour transformer un aménagement en un autre type (ex: Passage d'une habitation à un commerce classique), vous devrez engager des frais supplémentaires:

- 1 000 000 Dataries + 300 000 Dataries / niveau

Vous pourrez alors engager l'aménagement du local dans le domaine de votre choix.

Description des batiments:

Les descriptions de vos batiments, afin d'éviter des abus, doivent être vérifiées et validées par un MDJ. Pour qu'elle soit conforme à nos exigences, quelques règles

simples, de bon sens sont à respecter:

- Ne pas avoir la folie des grandeurs: dans un premier temps, une boutique est petite et modeste par exemple
- Ne pas inclure d'équipement particulier alors que ceux-ci sont disponibles dans le jeu et doivent être achetés
- Respecter les différents indices caractérisant votre bâtiment: Si une habitation est de confort rudimentaire, il serait par exemple mal venu de la décrire encore plus somptueuse que les châteaux de la Loire ou que le palais de Naboo
- Bref, restez réalistes et modestes

Tout changement dans une description doit être validé par un MDJ et justifié par des éléments de Roleplay.

• Loyers minimum

Il vous est possible, lorsque vous ne disposez pas de l'argent nécessaire à l'achat d'un bien immobilier, de le louer auprès d'une administration planétaire ou d'un particulier.

Si un particulier est libre de vous faire payer le prix qu'il veut, en revanche, les administrations planétaires sont soumises à des loyers minimum. Voici donc les tarifs minimum qu'ils devront appliquer en fonction du type de bien.

Local vide: 250 Dataries / Mois + 10% par niveau

Boutique de vente classique: 500 Dataries / Mois + 10% par niveau

Boutique de vente de biens alimentaires: 410 Dataries / Mois + 10% par niveau

Cabinet Médical: 410 Dataries / Mois + 10% par niveau

Concession de Vaisseaux Civils: 530 Dataries / Mois + 10% par niveau

Garage de réparation: 660 Dataries / Mois + 10% par niveau

Casino: 660 Dataries / Mois + 10% par niveau

Hotel: 530 Dataries / Mois + 10% par niveau

Comme dit, ces loyers sont des minima, les planètes sont donc libres de les augmenter à leur convenance.

• Habitations

Il vous sera possible d'obtenir une habitation dans Swlrpg. Pour cela, 3 possibilités s'offrent à vous:

- Louer une habitation auprès d'une administration planétaire ou d'un joueur disposant de biens immobiliers
- Acheter à un joueur ou une planète une habitation déjà existante
- Faire construire dans une société de construction une nouvelle habitation

Les habitations pourront vous servir à plusieurs choses et constitueront ainsi un avantage non négligeable:

- Lieu de stockage d'objets
- Lieu de repos (voir règles concernant le repos)
- Lieu de livraison
- Lieu de vie permettant d'accueillir en toute tranquillité et discrétion vos connaissances
- ...

Les habitations auront un critère de confort déterminant le nombre de points de vie récupérés lors d'un repos.

Ainsi, quatre catégories de confort existent: Rudimentaire, Modeste, Grand Confort, Exceptionnel

● Commerce

Attention: Tous les tarifs sont indiqués selon l'échelle planétaire, les prix pour particuliers sont donc à diviser par 100

De même, ces prix servent à donner un ordre d'idée, mais ils peuvent être modifiés, selon les différentes entreprises, selon le contexte économique, et peuvent être négocié lorsque vous les commanderez.

1. Achat et vente d'objets

Pour acheter un objet, vous devez vous rendre dans l'une des boutiques existant dans le jeu. Chaque objet disposant d'un code unique d'achat, visible uniquement

par le marchand, celui-ci vous sera alors communiqué par le propriétaire de la boutique.

Il vous faudra alors utiliser ce code d'achat dans le module d'achat que vous trouverez:

- Pour les plats: [Module de consommation d'un plat](#)
- Pour les objets: [Module d'achat d'un objet](#)

Un code pour un plat ne fonctionnera pas dans le module d'achat d'un objet et inversement. Veuillez donc bien à utiliser le bon code dans le bon module.

2. Ouvrir un commerce

Pour ouvrir un commerce, il vous suffit d'avoir un local équipé pour le domaine de votre choix et d'avoir des objets et/ou service à vendre.

Pour obtenir un local, deux possibilités s'offrent à vous: la location ou la propriété.

Pour la propriété, soit vous achetez un bien existant déjà, soit vous le faites construire selon les règles de constructions précisées plus bas.

Pour la location, il vous faudra ou bien louer le local à un autre joueur, ou bien le louer à une planète.

3. Licences:

Le système de licences comme les anciens joueurs l'ont connu est révolu.

Désormais, les licences sont un élément strictement défini par les choix politiques des planètes et organisations politiques.

Aucune licence n'est donc strictement obligatoire, et il vous faudra donc vous conférer aux lois appliquées sur votre planète pour connaître les licences rendues obligatoire par les différents gouvernements.

4. Types de boutiques:

Boutiques classiques:

Une boutique classique démarre au niveau 1 et dispose du matériel nécessaire à la vente d'une classe d'objets parmi lesquelles:

- Armes de tir
- Armes blanches
- Armures
- Vêtements
- Améliorateurs (Bijoux, chaussures...)
- Objets de Récupération
- Implants craniens
- Autres objets

Pour passer à un niveau supérieur et donc pouvoir vendre une autre classe d'objets, il faudra investir une certaine somme d'argent pour agrandir et aménager sa boutique.

Le passage à un niveau supérieur coutera 2000000 Dataries et devra être "commandé" dans une des sociétés de construction, ou par le biais d'une IPE si celles existantes ne vous conviennent pas.

Caractéristiques des boutiques:

- **Niveau:** 1 niveau permet de vendre 1 classe d'objet
- **Sécurité:** Cet indice décrit la sécurité dans votre magasin. Plus cet indice est élevé, moins de chance il y aura pour que votre boutique soit victime de vols et cambriolages réussis.
- **Notoriété:** Cet indice décrit comme son nom l'indique la notoriété de votre magasin. Plus il est élevé, plus votre boutique est connue des citoyens de la planète voire de la galaxie. A l'inverse, plus cet indice est faible, moins votre boutique sera connue et les clients se feront donc plus rares.
- **Prestige:** Cet indice décrit la façon dont votre boutique est perçue par ses clients. Plus l'indice est élevé, plus la réputation de votre boutique est bonne. Plus l'indice est bas, plus sa réputation sera mauvaise.

Chacune des actions de votre personnage pourra influencer sur le facteur de sécurité, de notoriété ou de prestige. Par exemple, l'achat d'une caméra de surveillance augmentera la sécurité, alors que mettre une petite annonce dans le Mynock augmentera la notoriété. Les exemples sont nombreux, et il vous appartient de faire preuve d'imagination pour améliorer votre commerce.

Cantinas, Restaurants

Pour ouvrir une cantina, il vous faut disposer d'une boutique de vente de biens alimentaires.

Il vous faut alors commander des marchandises et composer et créer vos menus et servir vos clients.

Les marchandises pourront être obtenues dans les différentes chambres de commerce mais également chez quelques fournisseurs meilleurs marchés avec lesquels il sera plus facile de nouer une relation de confiance.

Chaque cantina est caractérisée par différents **indices** que sont:

Ambiance

Cuisine

Esthétique

Service

Hygiène

Sécurité

Tout comme les boutiques, les actions de votre personnages auront de l'influence sur ces indices.

De ces différents indices dépendront la survenue d'éléments aléatoires divers et variés, positifs ou négatifs.

Tables privées:

Pour améliorer la discrétion et le confort de vos clients, il vous sera possible de mettre en place des salons privés dans lesquels vos clients seront plus tranquils. Pour cela, il faudra déboursier la somme de 6000 Dataries et commander le matériel dans une des société de construction.

Ces salons ou tables privés, auront leur propre topic rattaché à votre cantina.

Rôle des niveaux:

Au niveau 1, votre cantina peut accueillir un maximum de 10 clients et un salon privé.

Pour pouvoir augmenter cette capacité, vous devrez faire évoluer votre commerce d'un niveau.

Chaque niveau permet d'accueillir 10 nouveaux clients et de créer un nouveau salon privé.

Casino:

Les casinos (ou équivalent) sont soumis aux mêmes indices que les boutiques classiques.

De même, des niveaux caractériseront leur capacité en terme de machines à jouer ainsi que leur possibilité d'accueil.

Ainsi, une casino de niveau 1 pourra disposer de 2 types de jeux d'argent et autorisera l'entrée de 10 clients.

Le passage aux niveaux supérieurs consistera en l'achat de nouvelles machines à jouer ou équipement de jeu et permettra l'augmentation de la capacité d'accueil de 10 clients.

Hotel:

Les hotels (ou équivalent) sont soumis aux mêmes indices que les boutiques classiques.

De même, les niveaux caractériseront leurs possibilités en terme de chambres.

Ainsi, un hotel de niveau 1 pourra disposer de 3 chambres maximum.

Le passage aux niveaux supérieurs consistera en l'agrandissement de l'hotel via les sociétés de construction.

Chaque niveau supplémentaire offrira la possibilité d'accueillir 2 chambres supplémentaires.

Ainsi par exemple, un hotel de niveau 3, pourra installer au maximum 7 chambres.

De base, les chambres sont de confort rudimentaire, il vous faudra donc les aménager et les améliorer pour offrir un meilleur confort à vos clients.

Il est à noter que plus le confort est important, plus le repos et le séjour y seront agréables et donc plus le nombre de PVs restaurés lors d'une nuit passée dans la chambre sera important.

(Voir règles concernant le repos)

Idées:

Il est tout à fait envisageable de réunir par exemple un complexe hotelier,

restauration et casino.

Garages et Concessions:

Les garages et concessions sont soumis aux mêmes indices que les boutiques classiques. Seuls les vaisseaux civils peuvent être vendus ou réparés dans de tels commerces. Les unités militaires étant réparées dans les chantiers navals militaires.

De même, des niveaux caractériseront leur capacité de vente et stockage.

Ainsi, une concession de niveau 1 pourra disposer sur place de deux vaisseaux seulement. Le reste se fera donc nécessairement sur commande.

Un garage, pourra quant à lui assurer les réparations de 2 vaisseaux simultanément au maximum.

Le passage à un niveau supérieur se fera par un investissement financier accompagné du roleplay correspondant via les sociétés de construction ou les IPE. Chaque niveau supplémentaire permettra la réparation ou le stockage d'un vaisseau supplémentaire.

Ainsi par exemple, une concession de niveau 4 pourra disposer sur place, et/ou réparer de 5 vaisseaux.

Cabinets médicaux:

Les cabinets médicaux (et équivalents) sont soumis aux mêmes indices que les boutiques classiques.

De même, des niveaux caractériseront leurs possibilités en terme d'accueil des patients, de capacité de soin, d'analyse et de recherche diagnostique.

Un cabinet de niveau 1 pourra accueillir simultanément 2 patients et ne disposera que du matériel de base (équivalent d'un médecin généraliste).

Le passage à un niveau supérieur permettra au choix:

- l'augmentation de la capacité d'accueil de 2 patient
- la possibilité d'accueillir une amélioration technique augmentant ainsi les possibilités de traitement ou de diagnostic (ex: système informatisé, bloc chirurgical

...)

Ateliers de réparation:

Les ateliers de réparations sont soumis aux même indices que les autres commerces. Ils permettent la réparation des divers objets, équipements et droïdes "civils" présent dans swlrpg.

Un atelier de niveau 1 permet la prise en charge de 3 objets.

Le passage à un niveau supérieur permettra la réparation de 2 objets supplémentaires.

Autres:

Cette liste de type de commerce n'est pas exhaustive. Ne pouvant decemment pas tout prévoir, nous nous sommes contentés de ces quelques domaines.

Néanmoins, si vous aviez d'autres projets, nous serions ravis de les étudier afin d'évaluer leur intérêt en terme de jeu, pour vous et pour swklrpg et éventuellement mettre en palce de nouvelles choses pour vous accompagner.

5. Chambres de commerce:

Les chambres de commerces sont des établissements qui permettent aux marchands d'acheter leurs marchandises.

Il en existe une par planète principale auxquelles s'ajoutent des chambres de commerces intergalactiques privées:

Chambre du commerce du Clan Bancaire

Chambre du commerce de la FDC

Chambre de commerce Aratech

Chambre de commerce Czerka

Concernant les chambres de commerce planétaires:

Elles disposeront d'un choix de 15 types objets qui sera défini par l'administration planétaire.

A ces 15 types d'objets aux stoks illimités, s'ajouteront tous les objets achetés aux usines et aux autres chambres de commerce qui eux seront limités en stocks. Les bénéfices de ces chambres de commerce seront reversés aux budgets planétaires et les dépenses prises aux budgets planétaire aussi.

Sur les 15 types objets, chaque mois, il sera possible d'en changer 3. Ainsi les dirigeants devront tenir comptes de la volonté de leurs commerçants et pourront passer des accords avec les planètes alliées pour offrir un panel un peu plus important.

Ce nombre de 15 pourra être augmenté jusqu'à 30 moyennant finacement (voir section économies planétaires)

Le prix de ces 15 objets sera fixé par l'administration planétaire qui devra faire attention à ne pas vendre à perte sous peine de se ruiner.

Les marchands seront libres de se fournir dans les chambres de commerce qu'ils voudront et de passer des accords commerciaux avec celles-ci.

6. Publicités et Annonces:

Il est possible pour votre personnage de faire la promotion de sa boutique, d'un service qu'il peut rendre, d'un évènement qu'il organise, d'un élément ou savoir-fire qu'il recherche...

Pour cela, différents éléments sont prévus:

- Publicité bannière cliquable dans une holonews: 500 Dataries
- Publicité bannière cliquable dans un article du Mynock: 250 Dataries
- Publicité bannière cliquable sur les serveurs holonet: 300 dataries pour minimum une semaine de visibilité
- Petite Annonce écrite dans un article du Mynock Déchainé 200 Dataries par annonce
- Petite Annonce dans les agences holonet:
annonce planétaire: 100 Dataries
annonce intergalactique: 500 Dataries
- Un court reportage publicitaire inter Holonews: 15000 Dataries
- A cela s'ajoutent toutes les possibilités liées au relations inter-joueurs, libre à vous de conclure des accords avec d'autres personnages.

Pour utiliser ces moyens de communication, envoyer vos annonces, bannières et autres publicités aux centre de receptions des messages holonet du Mynock sur

Telos ou des Studios de l'holoTV sur Coruscant, ou bien rendez vous dans une des agences holonet présentes sur chaque planète principale.

Si vous avez d'autres idées pour faire de la pub ou faire passer un message, n'hésitez pas à demander l'aide de la Team et pour réaliser une IPE par exemple.

7. Fonctionnement du RP de commerçant:

La vie d'une boutique se décompose en différents mode de jeux:

- Revenus perçus lors de la vente d'objets (ou services) aux Pjs
- Revenus perçus lors de la vente d'objets (ou services) aux PNJs
- Revenus fixes perçus à chaque fin de mois et dépendant de votre investissement, de vos efforts dans votre boutique, des différents niveaux et indices qui la caractérisent, du hasard, de la situation économique...

● Transport de marchandises

1. Les différentes possibilités

Pour amener à bon port des marchandises, quatre solutions s'offrent aux joueurs:

- Les transporter directement avec soi

Cette solution reste très limitée, puisqu'il existe une charge maximale portable par chaque personnage.

- Les transporter à partir de son vaisseau personnel

Dans la limite de la contenance de votre appareil, il vous sera donc possible d'emporter vos marchandises.

- Les transporter à partir du vaisseau personnel d'un autre joueur

Pour cela, il vous suffit de vous arranger avec un autre joueur possédant un vaisseau personnel. Il apportera alors à l'endroit souhaité les marchandises. Cette méthode est moins couteuse que faire appel à une société spécialisée, mais elle peut aussi être plus risquée.

- Les transporter à partir des sociétés de transport

Si aucune des solutions précédente n'est possible, vous pouvez également faire appel à des sociétés PNJ, spécialisées dans la livraison de marchandises. Les chambres de commerce disposent toutes d'un tel service pour les commandes passées chez elles. Pour les autres commandes, il vous suffira de contacter le service des transports d'un astroport.

Les tarifications sont variable d'une compagnie à l'autre (voir les prix dans les différents sujets sur le forum), et selon la destination, le type de transport choisi ou la nature de la cargaison...

Les transports interplanétaires sont évidemment plus couteux que les transports intraplanétaires. En outre, des accords commerciaux peuvent être trouvés entre les différents intervenants.

2. Les évènements de transports:

Selon les conditions d'acheminement de vos marchandises, il se peut qu'une erreur ou qu'un accident se produise dans la chaîne de transport. Ceux-ci peuvent être de différente sorte: simple perte, non envoi de la livraison, vol de la marchandise par des pirates galactiques, crash du transport...

Vous serez averti par un MDJ lorsqu'un incident de ce genre s'est produit.

NB: Si le jour de la livraison vous n'avez rien reçu, mais qu'un MDJ n'a rien signaler de particulier, il s'agira simplement d'un oubli de notre part, utilisez le module de requête pour vous rappelez à nous.

● Réparations d'objets

● Modifications d'objets

● **Invention de nouveaux objets**

● **Usines et chantiers navals**

● **Etats Physiques & Mentaux, Soins médicaux**

1. Blessures / Maladies:

Types de blessures / maladies:

Lorsque votre personnage est blessé/malade, il peut recevoir des soins par un joueur qui utilisera sa compétence "Médecine".

Dans ce cas, il faudra distinguer 3 types de blessures (ou maladies):

- Les blessures légères

ex: un rhume, une brûlure légère, une coupure sans grosse hémorragie ...

- Les blessures graves

ex: brûlure importante, coupure nécessitant la pose d'un garrot ou d'un point de compression et des points de sutures...

- Les blessures très graves (mettent en jeu la survie de votre personnage)

Les blessures légères peuvent être soignées n'importe où en utilisant la compétence "Médecine" selon les modalités qui seront expliquées plus loin.

Les blessures graves, si elles peuvent toutefois être stabilisées par des premiers soins d'urgence, devront nécessiter une hospitalisation pour que le blessé retrouve une santé et un état physique normal.

Les blessures très graves, peuvent elles aussi recevoir des soins d'urgence, mais ceux-ci n'empêcheront pas la nécessité de conduire le plus rapidement possible le blessé dans un hôpital pour qu'il reçoive des soins intensifs (quelques heures tout au plus en RP). S'il ne reçoit pas les soins nécessaires dans le temps imparti, qui sera décidé par un MDJ, alors le PJ mourra.

Les blessures pouvant se compliquer, si rien n'est fait, il est possible qu'une lésion banale empire en une lésion plus grave et puisse ainsi entraîner la mort.

Test de Réussite:

Lorsqu'un joueur tente de soigner un autre joueur blessé ou malade, il doit demander un test de réussite qui suivra le message dans lequel il décrit les soins qu'il tente.

Le Mdj calculera alors le seuil de réussite et décidera ou non de la réussite de la tentative.

Cette réussite est estimée par deux aspects:

- Fin de la blessure et donc le blessé retrouve un état physique plus ou moins normal
- Regain de PV

Une réussite pourra entraîner l'un et/ou l'autre de ces deux aspects selon la situation en cours.

A l'inverse, un échec, pourra entraîner une aggravation de la situation et une perte de PV.

Quels sont les critères pris en compte?

Vous n'avez pas réellement besoin de connaître les calculs exacts réalisés par la Team dans ce genre de situation néanmoins, sachez que la réussite de votre action sera modifiée selon ces différents critères:

- Compétence "Médecine" du joueur soignant
- Gravité de la Blessure
- Lieu ou se fait le soin, matériel disponible, contexte
- Qualité du RP du soignant
- S'il s'agit d'un Jedi, Pouvoir de "Soins"

• Jeux de hasard

• Journalisme

• Combats

● Combats Stellaires

● Gestion militaire et Guerres

● Courses de Podracer

1. Le podracer

Chaque podracer est défini par 6 caractéristiques notées sur 20, que sont:

- **Maniabilité:** définit la facilité avec laquelle l'appareil se conduit
- **Vitesse de pointe:** définit la vitesse maximale que peut atteindre l'appareil
- **Accélération:** définit la capacité de l'appareil à atteindre le plus rapidement sa vitesse maximale
- **Décélération:** définit la capacité de l'appareil à diminuer rapidement sa vitesse

- **Solidité:** détermine les dégats maximum que peut encaisser l'appareil avant de tomber en panne.

- **Points d'état:** détermine l'état de l'appareil. Lorsque cette caractéristique atteint 0, l'appareil tombe en panne. Un dé100 détermine l'ampleur de la panne. Plus le lancer est élevé, plus la panne est importante. Selon la situation, le pilote peut tenter de réparer en course l'appareil. La tentative sera comme habituellement soumise à un test de réussite. Il est possible après les courses, de faire réviser les appareils pour qu'ils retrouvent leurs valeurs maximales (correspondant à la caractéristique solidité)

2. Déroulement d'une course

Les circuits sont découpés en différentes portions.

La course se déroule alors en différentes étapes correspondant à chacune de ces portions.

Pour chacune des étapes, le MDJ décrit d'abord la portion. Puis chaque joueur décrit sa course, et ses éventuelles tentatives d'action (en restant le plus crédible possible, ce n'est pas une course de vélo donc vos possibilités d'agir à de telles vitesses restent limitées).

Une fois cela fait, le MDJ calcule les positions des différents participants en tenant compte de plusieurs paramètres:

- la qualité du RP des participants
- les caractéristiques de la portion
- les caractéristiques du podracer
- le contexte
- la valeur du dé100 lié au message

Il poste alors la description de la portion suivante ainsi que le classement, avec les écarts de temps entre les participants, les éventuels incidents sur les appareils, la situation, le contexte...

Le système se poursuit alors pour toutes les portions du circuit et pour le nombre de tours prévus. Le gagnant étant évidemment le participant franchissant la ligne d'arrivée en premier.

3. Evènements aléatoires

Durant la course, en veillant à ne pas déséquilibrer la partie, le MDJ est libre d'infliger de petits évènements venant chatouiller les capacités de pilote des

concurrents.

Ex: attaque d'un groupe tusken sur Tatooine, éboulement, traversée d'un troupeau de banthas...

4. Pannes et accidents

Selon les différentes réussites dans les portions, il est possible que votre appareil soit endommagé. Lorsque son nombre de points d'état tombe à zéro, une panne, dont la gravité est déterminée par un dé100 lancé par le joueur, survient. (Le dé sera lancé dans le forum prévu pour les lancers de dé isolés)

Si le lancer est supérieur à 70, la panne ou l'accident entraîne l'arrêt immédiat de la course, le pod n'étant plus du tout en état de fonctionner.

Si le lancer est inférieur ou égal à 70, le joueur dispose de 1 essai pour tenter de rétablir la situation et poursuivre la course.

Si le lancer est inférieur ou égal à 30, le joueur dispose de 2 essais pour tenter de rétablir la situation et poursuivre la course.

Il appartient au MDJ de déterminer et décrire les circonstances de la panne ou de l'accident.

La description de la ou des tentatives de résolution de l'incident doit se faire au cours de la ou des portions suivantes.

Une réussite se traduit par une disparition, au moins temporaire de la panne et par un bonus de points d'état permettant au podraceur de poursuivre la course.

● Contrebande

Dans la galaxie , le commerce est dirigé par des mégacorporations, cependant il existe beaucoup de contrebandiers qui ravitaillent les mondes isolés, servent de transports, ou encore offre des marchandises très rares voire illégales.

1. Fonctionnement d'une transaction de contrebande

Comme la plupart des actions du jeu, la contrebande sera supervisée par la team.

Schématiquement, une transaction se déroule en 3 grandes étapes:

- Trouver un client et négocier avec lui le contrat
- Trouver le moyen de satisfaire la demande du client
- Répondre à la demande du client

Différents évènements pourront ponctuer les transactions, parmi lesquelles arnaques, accidents, contrôles douaniers...

Exemples de missions:

- Transport de marchandises illégales.
- Ravitaillement de planètes sous blocus
- Transport de personnes, plus rapide que d'autres vaisseaux, moins regardant sur l'identité des passagers, mais plus cher.

2. Devenir Contrebandier

Pour devenir contrebandier, vous devrez faire une demande d'IPE afin qu'un MDJ vous initie à ce milieu. Demandez simplement à être initié à la contrebande, on se chargera du reste.

Une fois votre initiation effectuée, vous pourrez alors rejoindre, d'une manière ou d'une autre, la guilde des contrebandiers dont l'emplacement est tenu secret.

3. Couverture, Double jeu

Pour couvrir ses activités de contrebande, il est possible au contrebandier d'avoir une activité officielle. Par exemple, il pourra s'agir d'un simple commerçant aux allures très honnêtes... A vous de trouver les stratagèmes nécessaires à la bonne marche de vos affaires. Il vous appartient de révéler la nature de vos actions à des personnes dignes de confiance et de prendre un maximum de précautions, sous peine d'être dénoncé et repéré par les autorités.

4. La cache des contrebandiers

Nous avons créé une guilde de contrebandiers. Ces derniers possèdent leur planque, la cache des contrebandiers, un lieu connu d'une poignée de contrebandiers seulement et qui reste un mystère et une légende pour beaucoup de gens. Ce complexe est géré d'une main de fer. Les contrebandiers y ont accès à un réseau de vendeurs et de contacts répartis dans toute la galaxie.

Lorsqu'un contrebandier fait partie de la guilde des contrebandiers , il possède un certain rang et le fait de réussir ses missions lui permettra de monter en grade, ce qui lui offrira quelques avantages non négligeables.

Chaque contrebandier devra tenir son tableau de comptes à la cache, où il inscrira toutes les données de ses transactions.

5. Récompenses

Au cours de vos activités et missions de contrebande, vous pourrez recevoir les récompenses suivantes:

- Connaissances sur le milieu
- Argent
- XP selon la nature et l'importance de la transaction
- Points de respect dans la guilde des contrebandiers, qui vous permettront de gravir les échelons dans celle-ci

● Personnel, Employés et Contrôle de PNJ

Il vous est possible dans Swlrpg d'engager/acheter du personnel. Qu'ils soient droïdes ou vivants, leur utilisation est soumise à des règles précises afin d'éviter tout abus. Il est important de comprendre qu'un PNJ n'est aucunement là pour remplacer votre personnage. Il ne doit servir qu'à l'accompagner et à l'aider dans ses tâches. Il vous appartient de le jouer avec le maximum de recul, de réalisme et de neutralité. Tout manquement à cette règle, et toute utilisation jugée abusive des droïdes ou employés pourra être sanctionnée par les moyens classiques dont dispose la team, mais également par l'interdiction pure et simple de disposer de cette possibilité.

1. Droïdes:

A. Particularités

Les droïdes sont des êtres programmés, plus ou moins indépendant et dotés d'une capacité de décision plus ou moins grande. Néanmoins il est important de les jouer avec une neutralité totale et en ne surpassant pas ce pourquoi ils ont été programmés. Les droïdes présentent l'avantage d'être plus réguliers et constants

dans l'accomplissement de leurs tâches, mais à l'inverse, l'inconvénient de posséder une capacité d'adaptation plus limitée.

B. Différentes catégories de droïdes:

- Droïde de Service
- Droïde Mécanicien
- Droïde Cuisinier
- Droïde Musicien
- Droïde Ménager
- Droïde de Surveillance
- Droïde de Sécurité
- Droïde de Vente
- Droïde de Traducteur
- Droïde Assistant Médical
- Droïde Chirurgien
- Droïde Sage-Femme

Nous sommes ouverts à toute proposition d'ajout de catégories.

C. Caractéristiques des droïdes

Modèle: définit le modèle de construction du droïde et donc les propriétés de base de votre droïde.

Points d'utilisation maximum: définit durée de vie du droïde

Points d'utilisation: définissent l'état de fonctionnement du droïde. Si le nombre de point est égal à 0, alors le droïde tombe en panne. La gravité de la panne est définie par un dé100. Plus le lancer est élevé, plus la panne est importante, et plus il sera difficile de le réparer. Il est possible de faire passer régulièrement des révisions à vos droïdes pour prévenir la survenue de pannes plus importantes et ainsi récupérer des points d'utilisation.

Programmation: définit les possibilités d'action du droïde en dehors desquelles il est interdit de le faire agir. Certains modèles de droïdes peuvent accueillir des programmations supplémentaires alors que d'autres en revanche ne peuvent accueillir que leur programmation d'origine. Dans tous les cas, le champ de programmation reste défini par le modèle du droïde. Ainsi un droïde ménager ne pourra rien faire de plus que du ménage. (En revanche, un droïde qui aurait été modifié par un mécano compétent peut éventuellement gagner de nouvelles

possibilités d'action)

Degré d'humanisation (en %): Définit la ressemblance du droïde avec un être pensant vivant. Plus ce degré est important, plus le droïde développera sa personnalité et sera capable d'avoir un comportement se rapprochant de celui des êtres vivants intelligents. Ce degré est à la fois défini par les propriétés du modèle d'origine, mais également par les expériences que vivra le droïde. Ainsi par exemple, un droïde de protocole, à force d'être confronté à des situations et à des stimuli extérieurs dont il gardera une trace dans sa mémoire, verra son degré d'humanisation augmenter jusqu'à développer sa personnalité. Pour qu'un droïde retrouve un degré d'humanisation conforme au modèle de base, ses circuits de mémoire devront être formatés. Certains modèles ne permettent pas l'humanisation du droïde.

Language: Décrit la manière dont s'exprime le droïde ainsi que les langages qu'il comprend. Un droïde de protocole de type traducteur maîtrisera un nombre infini de langage alors qu'à l'inverse, un droïde de type ménager ne comprendra qu'un langage informatique et il sera impossible de communiquer avec un lui sans une interface informatique.

Aspect physique: Description physique du droïde. A moins d'avoir été customisé, le droïde est en général parfaitement identique aux droïdes du même modèle. Selon le modèle, le droïde pourra une apparence plus ou moins humaine.

2. Employés "vivants":

A. Particularités

Il s'agit d'individus PNJ plus ou moins compétents, plus ou moins fiables et plus ou moins exigeants sur leurs salaires. A la différence des droïdes, ces PNJs ont un caractère, une histoire qui leur est propre, des sentiments ... Ils amènent donc une part d'humanité, de compréhension, de prise d'initiative, mais pourront se montrer plus facilement défaillants ou revendicatifs.

Selon leurs compétences et leurs situations personnelles, ils demanderont plus ou moins d'avantages ou un salaire plus ou moins élevé.

Il est donc possible de jouer ces personnages avec un peu plus de liberté, mais veillez à rester modéré dans votre gestion de ces derniers. Ils restent des PNJs et n'ont pas vocation à remplacer votre personnage.

B. Différentes catégories de personnel:

(la liste qui suit n'est pas exhaustive, et selon vos besoins, nous sommes ouverts à

toute proposition)

Serveur,
Vendeur,
Gérant de boutique,
Livreur,
Danseur,
Musicien,
Animateur,
Vigile,
Chef cuisinier,
Assistant cuisinier,
Plongeur,
Sommelier,
Valet,
Mécanicien,
Réparateur d'objets,
Dentiste,
Sage-femme,
Infirmière,
Médecin-Chirurgien,
Secrétaire,
Personnel d'accueil,
Garde du corps (règles spécifiques),
Assistant Politicien,
Représentant politique,
Avocat,
Traducteur,
Informaticien...

C. Caractéristiques d'un employé

Race: Définit la race de l'employé, certaines races ont des aptitudes particulières pour tel ou tel métier.

Sexe: Ce paramètre peut avoir son importance sur la façon dont agira le PNJ employé.

Age: Idem, les réactions et volontés d'un employé peuvent varier selon son âge.

Personnalité: Décrit les convictions et le caractère de l'employé.

Points d'utilisation maximum: Décrit la résistance physique et mentale de l'employé

Points d'utilisation: Définit l'état de forme de l'employé. Plus ce nombre est élevé, moins l'employé risquera de faire des erreurs ou de tomber malade par exemple.

Aspect physique: Décrit l'aspect physique de l'employé.

Salaire: Sera négocié et déterminé lors de l'entretien d'embauche. Il peut également être augmenté ou diminué par la suite en concertation avec l'employé qui sera libre de rompre le contrat si celui-ci une baisse ne lui paraissait pas justifiée.

Durée du contrat: Sera définie lors de l'entretien d'embauche avec l'employé. Certains recherchent des missions temporaires, d'autres des contrats stables.

Métier: Définit le métier de l'employé et donc les tâches qu'il pourra accomplir.

Compétence: % qui détermine la qualité de l'employé et sa capacité à effectuer correctement ce pourquoi il a été employé.

3. Les fonctionnaires:

A venir

4. Les gardes du corps

A venir

5. Trouver un droïde ou un employé

Il existe plusieurs possibilités pour rechercher un employé

A. Les agences pour l'emploi

Elles sont présentes dans la plupart des chambre de commerce planétaires. Demandez un rendez-vous avec un agent, expliquez lui votre recherche, et en consultant ses fichiers informatiques, il vous proposera un certains nombre de demandeurs d'emploi qu'il vous appartiendra de retenir ou non.

B. Le marché aux esclaves sur Tattoine

Pour les moins regardant, des esclaves sont en vente dans ce marché.

C. Les petites annonces

Il se peut qu'un demandeur d'emploi fasse usage des petites annonces d'un journal pour proposer ses services. On raconte que de très bonnes affaires sont conclues au travers de ces annonces moins officielles. Pour cela, il suffit que vous possédiez un appareil Holonet ou bien que vous consultiez une borne holonet.

D. Services de vente de droïdes

Pour trouver un droïde neuf, c'est le meilleur des moyens. La plupart des modèles y sont disponibles. Certes le prix peut être plus élevé, mais en général, la qualité est au rendez-vous.

E. Marché de l'occasion

En consultant les petites annonces, il se peut que vous tombiez sur un droïde certes déjà utilisé et ayant fait son temps, mais tout à fait apte à continuer ce pourquoi il a été créé. Moins cher, mais plus risqué sur le long terme. Pour cela, il vous suffit de posséder un appareil Holonet ou bien que vous consultiez une borne holonet.

F. Via une IPE

Si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi les solutions précédentes, il vous reste la carte IPE. Peut-être avez vous une idée pour dégotter l'employé modèle ou le droïde au meilleur rapport qualité/prix. N'hésitez pas à la mettre en oeuvre.

6. Jouer un PNJ

Tous les employés ne nécessitent pas forcément d'être joués, néanmoins, quand cela est nécessaire, les joueurs sont autorisés à les jouer. Il convient évidemment de préciser que vous ne pouvez jouer que vos propres employés. Le reste des personnages non joueurs environnant étant de la responsabilité de la team dans la majorité des cas.

A. Inclure dans les messages du personnage

Pour les PNJ employés suivant le personnage, vous devez inclure son comportement et ses actions dans vos messages, en restant toujours le plus neutre et objectif possible. Il est possible, dans certaines situations, qu'un MDJ reprenne temporairement le contrôle de l'employé.

B. Via le module spécialement conçu.

Pour les employés ou droïdes se trouvant à un endroit différent de celui de votre PJ, par exemple pour un droïde de vente, ou un serveur dans une cantina, vous pouvez utiliser le module suivant:

[Poster avec le personnel](#) ou plus simplement en utilisant le bouton "Répondre avec personnel" présent sur chaque sujet du forum.

Il vous permettra alors de poster un message avec PNJ sans perdre de points de vie. En revanche, votre employé ou droïde, perdra 1 point d'utilisation à chaque fois.

C. Via un compte PNJ

Réservé aux fonctionnaires planétaires et d'organisations interplanétaires.

D. Joué par un MDJ

Dans certaines situations, ce sont les MDJs qui prendront la responsabilité de gérer vos employés. Par exemple, comme précisé (bientôt ^^) plus haut, un garde du corps pourra être géré par le joueur tant qu'aucune situation dangereuse n'apparaît. Mais dès qu'il devra activement protéger son employeur, combattre... sa gestion sera faite par un MDJ.

7. Effets des employés pour les commerces

En plus de décharger votre personnage, les employés peuvent avoir des effets variés sur les indices décrivant vos commerces. Par exemple, engager un vigile améliorera la sécurité d'une boutique, acheter un droïde ménager améliorera l'hygiène de votre cantina...

Il vous appartient alors de trouver le meilleur compromis entre dépenses et bénéfices générés par l'engagement d'un nouvel employé.

• Elections et Politique

1. Élections

Les candidatures:

Sitôt l'élection annoncée et lancée, les candidats devront se porter candidats officiellement en proposant leur programme électoral. Si on manque de candidat, les MDJ pourront en jouer un ou plusieurs. Nous veillerons à ce que les personnes élues le méritent vraiment et ne doivent pas leur réussite simplement à une absence d'adversaires. De même, nous tiendrons compte du parcours du personnage dans Swlrpg, de son implication passée sur la planète ou dans l'organisation.

Le débat:

Sitôt les candidats désignés, un débat les opposera. Les joueurs qui selon les règles constitutionnelles peuvent voter pourront participer au débat en posant des questions ou donnant leur point de vue. De même, la team pourra faire intervenir toute sorte de PNJ.

Il est à noter que le débat est considéré comme temporellement à part du reste du jeu, ceci rendant possible l'intervention de tous les Pjs, quelque soit leur occupation du moment et permettant de ne pas bloquer le jeu pendant la durée des débats.

Les résultats:

Les résultats prennent en compte à la fois les votes des citoyens joueurs mais aussi les votes fictifs du reste de la planète ou de l'organisation.

Votes Pjs:

Cette part peut compter au maximum pour 45% du résultat total.

Pour chaque votant PJ, cette part augmente de 5%.

Par exemple, s'il y a 5 PJ qui votent, leurs voix compteront dans le résultat final pour 25%

S'ils sont 9, 45%

S'ils sont plus que 9, toujours 45%.

La compétence rhétorique interviendra comme un coefficient dans la prise en compte des voix de PJ

Votes Pnjs:

Cette partie est gérée par le MDJ responsable de l'élection, en concertation avec la team.

Elle compte pour un minimum de 55% et peut donc compter bien plus selon le nombre de Pjs votant.

Pour évaluer les résultats fictifs, le MDJ devra tenir compte de plusieurs critères:

- compétence rhétorique des candidats

- contexte historique et politique de la planète (on ne gère pas Alderaan comme on gère Kuat, on ne gère pas une planète en guerre comme une planète en paix et sans menace...)

- déroulement du débat (quelqu'un qui a très bien mener son débat doit pouvoir avoir plus de chance que quelqu'un qui n'a su répondre de rien)

- la nature du personnage (un politicien affirmé doit avoir plus de chance de gagner qu'un mercenaire qui passera son temps à galoper dans des missions de mercenaire) et joueur (là c'est plus HRP que RP, mais pour ce genre de poste, il faut plutôt un joueur assez présent et dont on sait qu'il ne quittera pas le jeu au bout de 15 jours)

- bilan du mandat précédent pour le politicien sortant

Résultats totaux:

Pour connaître les résultats totaux, une simple somme entre les deux parties décrites précédemment est effectuée, et le nom du vainqueur, ainsi que les scores obtenus sont présentés sur la planète et dans la section Holonews.

2. Durée des différents mandats

La durée des mandats doit être définie par la constitution de chaque planète ou organisation.

Celle-ci devra être au minimum de 3 mois. Le décompte commence à partir du jour de l'annonce des résultats par les Mdj. Dès que la fin du mandat est arrivée, les Mdj lanceront les nouvelles élections, à moins qu'un évènement de jeu ne les empêche d'une quelconque manière.

3. Vote de lois:

Les modalités de création d'une nouvelle loi doivent être précisées dans la constitution de la planète ou de l'organisation.

Toute nouvelle loi devra être validée par la team et en respectant les règles politiques et traditionnelles de la planète en question.

Lorsque des votes, dans une assemblée (exemple, sénat galactique), par référendum, ou par d'autres formes, sont prévus dans la constitution, les mêmes principes que ceux exposés dans la partie « élections », à savoir, une partie Pj et une partie PNJ (gérée par la team) en tenant compte de la spécificité de la planète, seront respectés en cohérence avec la constitution.

De même, des débats, à part temporellement auront lieu, et des Pjs de l'opposition pourront y participer, toujours en respectant les conditions établies par la constitution de la planète ou de l'organisation.

4. Différents rôles possibles

Carrière sur une planète principale:

Fonctions majeures:

Afin d'éviter une multiplication de postes n'offrant pas une possibilité de RP suffisante et éparpillant les politiciens dans des rôles sans grand intérêt, chaque planète principale ne peut a priori offrir que ces trois fonctions:

- Un administrateur élu (ou choisi selon les modalités constitutionnelles de la planète) qui est le plus haut représentant de la planète et assure son développement économique, diplomatique et militaire.
- Un représentant diplomatique (sénateur par exemple), élu (ou choisi selon les modalités constitutionnelles de la planète), dont le rôle consiste à représenter la planète à l'extérieur de celle-ci.
- Un responsable militaire qui aura pour fonction de gérer l'armée de la planète si celle-ci existe

Il est néanmoins envisageable de dépasser ce quota de trois politiciens, mais pour cela, il vous faudra en demander l'autorisation auprès du webmaster qui décidera de la légitimité de ce rôle et de son intérêt pour le jeu.

Fonctions « mineures »:

Parce qu'avant de prétendre assurer une des fonctions majeures de la planète, il est souvent nécessaire d'avoir fait ses preuves sur celle-ci, il vous sera possible, via des IPE, de débiter une carrière politique, à des échelles plus petite et dans des fonctions moins importantes. Cela vous permettra de vous faire connaître de la planète et ainsi optimiser vos chance lors des différentes élections.

Toujours via des IPE, il vous sera possible d'entrer dans l'opposition politique. La team étudiera la chose selon les demandes et selon les spécificités politiques constitutionnelles et traditionnelles de votre planète afin de vous offrir un RP le plus intéressant possible pour vous et le jeu.

Carrière sur une planète secondaire:

Il vous est possible d'engager une carrière politique ailleurs que sur les planètes principales. En effet, via une IPE, vous pourrez tenter de grimper les échelons sur une planète secondaire faisant partie de cette liste:
liste diplomatie

La planète doit obligatoirement appartenir à une organisation inter-planétaire dirigée par des joueurs (ex: République, Union Galactique...)

Vos fonctions sur cette planète ne pourront rester que d'ordre diplomatique et représentatif, et vous serez toujours sous la responsabilité de l'administration de la planète par la team. Par exemple, pour une planète faisant partie de la république, la plus haute fonction planétaire à laquelle vous pourrez prétendre sera celle de sénateur.

Toutes les planètes n'étant pas nécessairement adaptées au développement d'un tel projet, il est évident que la team se réserve le droit de refuser d'introduire des politiciens sur certaines planètes.

Carrières « galactiques »:

Des organisations interplanétaires existant, il vous sera également possible d'y occuper les différents rôles prévus par leurs constitutions. Par exemple, vous pourrez, selon les modalités électorales, prétendre au mandat de Chancelier Suprême de la République, ou encore de Vice-Chancelier ...

De même que pour les planètes principales, il vous sera possible, via des IPE d'occuper des postes plus mineurs, tels que diplomate républicain par exemple.

5. Opinions Publiques

Régulièrement, la team publiera des bilans concernant l'opinion publique des planètes et des différentes organisations afin que les politiciens puissent se rendre compte de leur popularité et de la manière dont est perçue leur politique. De cette opinion publique dépendront d'autres éléments comme l'apparition d'évènement aléatoires par exemple.

6. Évènements aléatoires:

De temps à autre, la team lancera des évènements concernant les planètes et les organisation directement ou indirectement, il appartiendra aux membres des gouvernements ou aux représentants élu d'y répondre de la manière dont il le souhaite. Les réponses aux différents évènements seront étudiées par la team et auront des conséquences sur l'opinion publiques, les indicateurs économiques... et donc sur la situation de la planète ou l'organisation.

Ces évènements pourront être amenés de différentes manières: contact direct via un PNJ, holonews faisant état de l'évènement, réception d'un courrier ...

7. Opposition politique:

Comme évoqué plus haut, il sera possible, pour des Pjs politiciens le souhaitant, de faire partie de l'opposition politique de la planète ou de l'organisation. Pour cela il vous faudra demander une IPE qui vous permettra d'atteindre une fonction vous autorisant à vous exprimer voir plus.

En tant qu'opposant politique, vous pourrez alors proposer publiquement des alternatives aux idées du gouvernement en place, porter des critiques aux mesures prises, organiser des moyens de contre-pouvoir ... bref faire en sorte que le gouvernement en place soit ralenti voir bloqué lorsqu'il tentera d'aller dans un sens qui ne vous convient pas politiquement.

8. Diplomatie:

Il sera possible, pour les différentes planètes et organisations de nouer des relations, bonnes ou mauvaises avec leurs voisins (proches ou lointains) et pourquoi pas, lorsque celle-ci s'avèreront plus poussées, voir de nouveaux alliés rejoindre leurs rangs.

Sachant que l'adhésion à une organisation politique commune demeure une chose difficile à obtenir et il faudra faire preuve de persuasion, de patience et d'abnégation pour obtenir de nouvelles alliances.

Pour nouer contact avec d'autres planètes que celles représentées par des joueurs, il vous faudra demander une IPE, un Mdj se chargera alors d'encadrer votre prise de contacts ou négociations avec ce monde.

Vous trouverez la liste de toutes les entités diplomatiques du jeu ici:
[lien vers section diplomatie](#)

Outre les alliances concrètes se traduisant par une adhésion à une organisation, toute relation engagée avec une planète secondaire aura des conséquences sur votre planète ou votre organisation, en bien ou en mal, aussi bien au niveau de l'opinion publique, qu'au niveau diplomatique ou encore économique...

● Economie planétaire et interplanétaire

1. Indicateurs Economiques et Sociaux

Ces indicateurs informent sur la situation économique et sociale de la planète. Ils sont au nombre de cinq et représentent chacun un grand domaine. Ces indicateurs vont de 1 à 100, plus ils sont élevés, plus le secteur en question est en bonne forme, plus ils sont bas, plus la situation est mauvaise.

- **Prospérité économique et infrastructures:** décrit l'état économique de la planète, les richesses par habitants, le dynamisme du commerce, de l'industrie, les moyens de communication et de transports ...

- **Santé:** décrit la qualité du système de santé de la planète, la prévention mise en place, l'efficacité des traitements, la lutte contre les épidémies...

- **Education et Technologie:** décrit la qualité et le niveau du système éducatif de la planète, de la recherche, des avancées technologiques ...

- **Environnement:** décrit la qualité de l'environnement de la planète, la pollution chimique, physique, biologique ou visuelle...

- **Sécurité:** décrit la sécurité de la vie sur la planète, des bâtiments officiels, le niveau de protection des hauts fonctionnaires, la lutte contre la criminalité... (Ne prend pas en compte la sécurité militaire qui est assurée par les forces militaires gérées et composées directement par les gouvernements en place)

2. Les productions

Les administrateurs planétaires peuvent doter leur planète d'outils de production permettant à la planète et ce chaque mois, de produire dans certains domaines que sont:

Productions Energétiques (Gaz, Electricité, Minerais ...)

Productions Alimentaires (Toutes les productions alimentaires brutes et transformées)

Productions de Matériaux (Métaux, Plastiques, Bois ...)

Productions Technologiques (Puces Electroniques, Processeurs, Composants électroniques...)

Productions Culturelles (Livres, Musique, Arts ...)

Chaque domaine de production dispose de 10 niveaux d'évolution, et est améliorable par des investissements engagés dans un centre de recherche.

Plus le niveau est élevé, plus la quantité et la qualité des productions sont importantes.

Les productions sont échangeables à la bourse galactique de Muunilinst, échangeables avec d'autres planètes, utilisables dans les différentes usines et chantiers navals...

Parfois certaines situations (lors d'évènements aléatoires par exemple) nécessiteront l'utilisation de ces ressources.

3. Calendrier de gestion planétaire

Première semaine du mois:

Publication par la team du bilan économique de la planète.

Chaque mois, les administrateurs planétaires recevront un bilan économique décrivant la situation de la planète. Pour chaque secteur seront indiqués, l'évolution et les besoins estimés pour le mois suivant (Dépenses de fonctionnement) ainsi que l'évaluation des différentes mesures prises au fil des exercices.

Sera indiquée également l'enveloppe budgétaire totale dont dispose la planète pour faire ses choix, ainsi qu'un détail plus ou moins complet des sources des revenus et dépenses de la planète

Modèle de bilan économique

Durant le mois entier:

Prises de décisions concernant d'éventuels achats (batiments, améliorations dans les productions, armées...), mesures variées en réponses aux différentes situations rencontrées, lois...

De quoi dépendent les bilans économiques?

Outre le contexte économique, les bilans économiques et la réussite de la gestion planétaire dépendent d'autres éléments que sont:

- RP des Pjs impliqués (sont-ils impliqués et investis ou bien totalement absents?)
- Evaluations des mesures prises
- Appartenance à une alliance interplanétaire
- Indicateurs planétaires
- Population (chiffre fictif, pas en nombre de Pjs)
- Importance de la planète

4. Evaluation des mesures et décisions :

Chaque mesure, loi et décision prise par un administrateur planétaire (ou son gouvernement) sera évaluée par la team sous plusieurs aspects:

- coût pour les finances publiques
- influence sur les indicateurs économiques
- avis de l'opinion publique
- évaluation de l'efficacité de la mesure au cours du temps

5. Evenements aléatoires:

Régulièrement, comme indiqué dans les règles concernant la politique, des évènements aléatoires surgiront et il appartiendra au gouvernement en place, voire aux citoyens, d'y répondre comme bon leur semble.

Il pourra s'agir soit d'une phase de jeu gérée par un MDJ, soit d'une simple holonews décrivant un problème, une situation, un mécontentement... et à laquelle les dirigeants de planètes seront libres de réagir.

Les réactions des uns et des autres seront évaluées par la team afin d'estimer leurs effets sur la situation de la planète.

5. Les organisations interplanétaires

Elles sont soumises aux mêmes règles que les planètes principales à ceci près que le système de production n'y existe pas.

• Devenir Jedi ou Sith

Progression

• Progression Universelle

Les différentes actions de votre personnage dans le jeu seront sanctionnées par un gain de points d'expérience.

Quand vous aurez accumuler suffisamment de points d'XP, votre personnage gagnera des niveaux, niveaux qui lui permettront de gagner des points de

caractéristiques et de compétences universelles.

Lors d'un passage au niveau supérieur, votre personnage gagne 5 points de compétences universelles et 4 points de caractéristiques que vous devrez donc répartir.

L'echelle XP/Niveau est la suivante:

- niveau1: 0 à 999
- niveau2: 1000 à 2999
- niveau3: 3000 à 5999
- niveau4: 6000 à 9999
- niveau5: 10000 à 14999
- niveau6: 15000 à 20999
- niveau7: 21000 à 27999
- niveau8: 28000 à 35999
- niveau9: 36000 à 44999
- niveau10: 45000 à 54999
- niveau11: 55000 à 65999
- niveau12: 66000 à 77999
- niveau13: 78000 à 80999
- niveau14: 81000 à 94999
- niveau15: 95000 à 109999
- niveau16: 110000 à 125999
- niveau17: 126000 à 142999
- niveau18: 143000 à 160999
- niveau19: 161000 à 179999
- niveau20: à partir de 180000

Les rangs:

☒ Novice: du niveau 1 à 2



☒ Confirmé: du niveau 3 à 6



☒ Expert: du niveau 7 à 13



☒ Maître: du niveau 14 à 19

LÉGENDE

☒ Sage: du niveau 20 et plus

LÉGENDE

☒ Légende: peut être obtenu à partir du niveau 20 selon les critères établis par la team pour entrer dans la Légende.

LÉGENDE

• Progression Jedi et Sith

Actions Hors-Jeu

• Immigration

• Demande d'aide

• Besoin d'un MDJ, Module de Requêtes

Lorsque votre situation RP exige l'intervention d'un MDJ, il vous faut utiliser le module de requête. Vous devrez alors y indiquer le lien vers le message nécessitant une intervention ainsi qu'un commentaire décrivant de manière précise et concise la nature de la requête et éventuellement le MDJ devant effectuer l'intervention.

Quelques exemples de situations pour lesquelles vous devez demander l'intervention d'un MDJ :

- Inscription dans une université
- Visite au palais de Jabba
- Commande dans une boutique/cantina gérée par un PNJ (ex : Chez Dexter)
- Achat de comlink
- Utilisation d'une borne holonet
- Commande de marchandises dans une chambre du commerce
- Recherches à la bibliothèque etc etc..

(Liste non exhaustive)

Les interventions comprises dans des missions ou IPE, sauf rares exceptions, n'entrent pas dans l'utilisation de ce module. Les MDJs n'oublient pratiquement jamais les missions qu'ils gèrent, en conséquence, avec ou sans requête, ils viendront pour résoudre leur mission dès qu'ils le pourront.

Il existe également une section "requêtes" directement sur le forum, mais celle-ci ne doit être utilisée que dans le cas où le module de requête ne suffirait pas à répondre de manière efficace à la demande.

ATTENTION: Les requêtes ne sont pas des sections d'aide servant à poser des questions sur le jeu, merci de ne pas y poster tout et n'importe quoi afin

que les Mdjs ne soient pas gênés dans la prise en charge de celles-ci, ceci dans un souci de plus grand rendement de leur part qui devrait satisfaire tout le monde.

Remarque : Lorsqu'une intervention MDJ est nécessaire à la poursuite de votre rp, n'attendez pas avant de poster une requête! Cela ne sera pas considéré comme de l'impatience, au contraire, ce système permet aux MDJs de savoir exactement où ils doivent intervenir et optimise le délai de réponse puisqu'une requête est généralement traitée dans les 48h.

● Section HRP

Les indications Hors Jeu sont strictement interdites dans tous les forums de Jeu. Certaines explications nécessitant parfois de demander des précisions, de discuter en Hors Jeu, la section HRP du forum est donc faite pour cela. Chaque situation nécessitant de pouvoir en discuter de manière HRP (Hors RolePlay) pourra donc disposer d'un sujet dans cette section permettant aux joueurs et Mdjs de communiquer librement sur leur situation de jeu.

● Absences

Toute absence doit être obligatoirement signalée dans la section "Absences" du forum. Pour cela, vous devez indiquer dans un message à chaque absence (et non pas un sujet par joueur) que vous vous absentez et si possible vos dates de retour. Dans Swlrpg, vous êtes en permanence en interaction avec les autres joueurs, en conséquence, le respect de cette règle est indispensable pour que les absences des uns nuisent le moins aux autres et que les MDJs puissent s'adapter à vos disponibilités.

Les absences de moins de trois jours et moins n'entrent pas dans cette obligation, mais cela ne doit pas vous empêcher de prévenir vos partenaires de jeu du moment de votre indisponibilité passagère.