

SYNTHÈSE DES RÈGLES DU GN'ACADÉMIE SITH

Note : Tous les ajouts ou modifications pour la version 1.2 sont signalées par une étoile rouge * !

Si un joueur crie « STOP ! », arrêtez tout !

Cette règle prévaut sur toutes les autres règles de sécurité.

LEXIQUE

- **Points de Vie (PV)** : Propres à chaque joueur, ils servent durant les combats et permettent de compter les blessures subies par le personnage.
- **Assommé** : Le joueur est au sol, les yeux clos. Il se réveille au premier coup reçu, lorsqu'un autre joueur le secoue ou seul au bout d'1 min. *
- **Inconscient** : Le joueur tombe au sol, les yeux clos. Il ne peut plus se déplacer seul mais peut être porté. Si personne ne l'a secouru au bout de 5 min, il rejoint le dispensaire en signifiant clairement qu'il est hors-jeu. Il se réveille après soin.
- **Perte définitive d'1 PV** : Le joueur perd définitivement 1 PV après un soin. Son nouveau total est donc diminué de 1.
- **Mort** : La mort est terrible et peut frapper n'importe quel joueur. Si un joueur perd **définitivement** son dernier PV après un soin ou est exécuté, le personnage disparaît. Le joueur doit alors immédiatement rejoindre le PC Orga.

ANNONCES

ANNONCE	GESTUELLE	EFFET
ASSOMMAGE	Toucher l'épaule d'un joueur	Le joueur tombe au sol, immobile pendant 1 minute.
BOUCLIER DE FORCE	Croiser les bras *	Réduit de 1 tous les dégâts subis.
DETERIORATION	Toucher de la main un objet	L'objet touché est inutilisable
ECLAIR DE FORCE	Tendre le bras droit vers sa cible, les doigts écartés	La cible lâche son (ses) arme(s), se tortille au sol et ne peut se défendre. Au bout de 5 secondes, la cible perd 1 PV et peut se relever.
ETRANGLEMENT	Tendre le bras droit vers sa cible, le poing serré	La cible lâche son (ses) arme(s), se tortille debout et agrippe sa gorge. Au bout de 5 secondes, la cible perd 3 PVs.
IGNORE	Faire semblant de repousser un adversaire en tendant la main	L'annonce ou le coup porté par une arme de corps-à-corps ou une arme de tir est annulé.
MUTILATION	Toucher de la main un membre	Une fois mutilé, le membre devient inutilisable.
OUBLI	Passer la main droite devant un visage	La cible oublie définitivement une information OU le joueur.
PERSUASION	Passer la main droite devant un visage	La cible est convaincue d'une chose que lui dit le joueur.

L'ÉQUIPEMENT EN JEU

- Chaque joueur doit se munir d'un costume en lien avec son rôle et cohérent avec le livret de l'univers. Une bonne paire de chaussures est nécessaire.
- **Toute arme ou armure doit être présentée au check et validée par un arbitre !**
- Toute arme de corps-à-corps doit être **en mousse**, composée d'une **tige en fibre de verre ou en PVC plein**. *
- Toute arme de tir doit lancer des **fléchettes en mousse**. Seules les armes de type NERF à alimentation manuelle (sans moteur ni piles) sont acceptées.
- Les armes et armures sont dépendantes de la classe choisie et du niveau d'expérience attribué par l'orga. Excepté ces objets soumis à restriction, le joueur est libre d'amener ce qu'il souhaite pour agrémenter son costume. **Pas de métal !**

Note : La validité d'une arme est laissée à l'appréciation de l'arbitre, veuillez-vous conformer à son avis

COMPÉTENCES GÉNÉRALES (TOUS LES JOUEURS)

ARME BLANCHE

• **Tout le monde peut porter une arme blanche !** Utiliser une seule arme blanche en mousse. Une arme blanche inflige 1 dégât par touche franche. L'arme peut parer 3 coups de sabre laser avant d'être détériorée. Une fois détériorée, elle ne peut plus servir au combat et doit être réparée.

PICKPOCKET

• **Tout le monde peut voler !** Le voleur doit accrocher une pince sur un contenant (sac, poche, ...) de sa cible. Il demande ensuite à un PNJ/Orga de récupérer « l'objet xxx » ou de prélever un objet au hasard. Le PNJ/Orga prélève l'objet ciblé s'il l'a ou un objet au hasard. Si le voleur est repéré, le vol échoue. Si le joueur est **assommé**, **inconscient** ou **mort**, il doit fermer les yeux pour ne pas repérer le voleur qui vient le dépouiller.

EXÉCUTION

• **Tout le monde peut exécuter un personnage inconscient !** Placer son arme au contact du joueur **inconscient** pendant 5 sec ou utiliser une munition et annoncer au joueur ciblé qu'il a été exécuté. Son personnage décède. Avant l'exécution, le joueur doit se poser la question "Pourquoi vais-je exécuter ce personnage ?". Après l'acte, il explique au joueur la raison de l'exécution et l'accompagne au PC orga. Cet acte aura un impact sur la suite du jeu.

COMPÉTENCES DE L'AGENT IMPÉRIAL

Bien qu'il n'ait aucune affinité avec la Force, la formation poussée et l'arsenal unique de l'Agent Impérial compensent cet apparent désavantage. A son avantage à distance ou comme au corps-à-corps, il est aussi capable d'échapper à ses ennemis si nécessaire ou de les approcher discrètement pour leur glisser une lame entre les côtes. Qu'il soit en mission solo ou intégré à une équipe d'assaut, ce combattant est en mesure de faire face à presque toutes les situations.

ASSOMMAGE

• Toucher de la main l'épaule de sa cible sans se faire repérer et **annoncer « Assommer »**, la victime est **assommée**, tombe au sol, immobile pendant 1 minute. Un autre joueur peut secouer la victime pour lui faire reprendre conscience.

PROTECTION EN PLASTOÏDE

• Porter une armure lourde réduit de 1 tous les dégâts subis.
• **Équipement gratuit : l'armure lourde est fournie par les orgas.**

DÉTÉRIORATION

• Toucher de la main un objet et **annoncer « Détériorer »**. Une fois détérioré, l'objet devient inutilisable et doit être réparé.

RELIQUE : BLASTER

• Utiliser une relique d'un autre temps, une arme à feu de type Nerf qui tire à courte portée et dont le chargement des projectiles n'est pas électrique. Un tir de blaster qui fait mouche inflige 3 dégâts. Attention, un tir de blaster est automatiquement paré par un utilisateur de la Force muni d'un sabre laser !

VOLONTÉ INÉBRANLABLE

• Lors d'une opération, réduire de 2 le nombre d'actes chirurgicaux à effectuer sur soi (jusqu'à un minimum de 1).

COMPÉTENCES DE L'INDIGÈNE

Les Keshiris sont la race indigène de Kesh, des humanoïdes d'une grande beauté à la peau violette. Les Keshiris ne sont pas des guerriers, mais plutôt des artisans. Ils vénèrent l'art et s'y consacrent jour et nuit. Ils considèrent les Sith comme leurs mythiques Protectors. Mais après mille années de soumission, certains commencent à remettre en cause cette « divinité ».

SERVILITÉ

• Baisser les yeux et se recroqueviller en quémandant la pitié pour éviter un combat ou une punition. Le dégoût et la répulsion inspirés par cette attitude permet au joueur de s'enfuir sans demander son reste.

SYSTÈME D

• Obtenir à prix réduit un consommable, un objet permanent ou un objet de quête.

ARTISANAT

• **Seuls les Keshiris connaîtront l'effet de cette compétence !**

AUBAINE

• **Seuls les Keshiris connaîtront l'effet de cette compétence !**

Ultime Keshiri

• **Seuls les Keshiris connaîtront le libellé et l'effet de cette compétence !**

JK1N1V7 ↓ D1 1717V17 UK7 ↓ D1 1A ↓ 11 ↓ 1D1 :

JK1N1V7 ↓ D1 1717V17 UK7 ↓ D1 1A ↓ 11 ↓ 1D1 :

COMPÉTENCES DU SITH *

Le Sith est maître de Kesh et Protecteur des Keshiris. Sa capacité à canaliser les énergies de la Force lui permet de combattre au sabre laser, de manipuler les faibles d'esprits, de projeter des éclairs de Force et même de revigorer ses alliés. Chaque Sith apprend à maîtriser 2 des 4 domaines enseignés à l'Académie : Combat, Alchimie, Doctrine et Coercition.

SABRE LASER *

- **Tous les guerriers et seigneurs Siths** peuvent porter un seul sabre laser en mousse. Un sabre laser inflige 2 dégâts par touche franche. L'arme ne peut pas être détériorée par un autre sabre laser ou une arme contondante.

COMBAT *

FURIE

- Une fois à 0 PV ou moins, le joueur peut supporter un coup supplémentaire avant de tomber inconscient.

MUTILATION

- **Une fois par combat**, porter un coup de sabrolaser sur un membre et **annoncer « Mutiler »**. Une fois mutilé, le membre devient inutilisable !

BERSERK

- Infliger 1 dégât supplémentaire à chaque touche grâce à la Force conférée à l'utilisateur du Côté Obscur.

ALCHIMIE

TRANSE DE SOIN

- Uniquement sur un joueur **conscient**. Une fois par combat ou sans restriction hors combat, poser une main sur la zone blessée et méditer 30 sec. A l'issue du soin, le joueur regagne tous ses PV.

BOUCLIER DE FORCE *

- **Une fois par combat**, croiser les bras et **annoncer « Bouclier de Force »**. Le joueur est protégé par un champ électromagnétique invisible qui réduit de 1 tous les dégâts subis.

TRANSFERT D'ESSENCE

- Si le joueur est exécuté, il revient à la vie dans un autre corps, mais conserve ces souvenirs et capacités. Acte égoïste automatique (voir Gestion de la Force).

DOCTRINE

RÉSISTANCE

- Conférer au joueur 1 PV supplémentaire.

MEDITATION COMBAT

- **Une fois par combat**, faire semblant de repousser un adversaire en tendant la main et **annoncer « Ignore »** pour ignorer soit une annonce, soit un coup porté par une arme de corps-à-corps ou une arme de tir, sur soi ou sur autrui.

AURA DE PUISSANCE

- Ne peut pas être attaqué par un joueur seul (fonctionne en combat comme pour la bagarre).

COERCITION *

Attention ! Les pouvoirs ECLAIR DE FORCE et ETRANGLEMENT doivent être **incantés pendant 5 sec pour infliger les dégâts à la victime**. Durant cette période, le Sith **ne peut pas attaquer** mais peut se déplacer et se défendre avec une arme. Si l'incantation est rompue, le sort n'inflige aucun dégât.

Le pouvoir PERSUASION ne doit pas aller à l'encontre des valeurs fondamentales du joueur et mettre sa vie en danger.

ÉCLAIR DE FORCE

- **Une fois par combat**, tendre le bras droit vers sa cible, les doigts écartés et **annoncer « Eclair de Force »**. La cible lâche son(ses) arme(s) et se tortille au sol. Après 5 secondes, la cible perd 1 PV et peut se relever. **Est ignoré par un Sith de niveau supérieur.**

OUBLI/PERSUASION

- Passer la main droite devant le visage de la cible et **annoncer « Oubli »** : la cible oublie le joueur OU une information. **Annoncer « Persuasion »** : la cible est convaincue d'une chose que lui dit le joueur. **Est ignoré par un Sith de niveau supérieur ou égal.**

ÉTRANGLEMENT

- **Une fois par combat**, tendre le bras droit vers sa cible, le poing serré et **annoncer « Étranglement »**. La cible lâche son(ses) arme(s), se tortille debout et agrippe sa gorge. Au bout de 5 secondes, la cible perd 3 PVs. **Est ignoré par un Sith de niveau supérieur ou égal.**