AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT .

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience)en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision,contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation,faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Manuel téléchargé sur : www.traduction-jeux.com

Sur ce site vous trouverez d'autres manuels et patches de traduction pour vos jeux !

TABLE DES MATIERES

Introduction 2
Installation 3
Commandes par défaut 4
Configuration du clavier 6
Menu principal 8
Ecran de jeu 9
Menus de jeu 11
Création de personnage 20
Règles 28
Comment jouer 29
Mini-jeux 34
Dialogues 38
Gain de niveau 39
Classes de Jedi 39
Pouvoirs de la Force 40
Equipement 45
Etats 48
Annexes 52
Crédits 66
Support technique 70
Contrat de licence logicielle 72

INTRODUCTION

IL Y A BIEN LONGTEMPS DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRES LOINTAINE....

Quatre mille ans avant l'avènement de l'Empire Galactique, la République est au bord de l'effondrement. DARK MALAK, dernier apprenti vivant du Seigneur Noir Revan, a déchaîné une invincible armada Sith sur une galaxie sans méfiance.

Ecrasant toute opposition, l'armée conquérante de Malak a laissé l'Ordre Jedi exsangue et vulnérable après la mort de maints chevaliers et la défection d'un nombre plus grand encore au profit du nouveau Maître des Sith.

Dans le ciel de Taris, dans la Bordure Extérieure, une flotte de guerre Jedi affronte les forces de Dark Malak dans un effort désespéré pour mettre un terme à la domination galactique des Sith....

INSTALLATION

1. Avant de lancer l'installation, il est recommandé de fermer toutes les applications ouvertes, y compris les programmes antivirus, qui pourraient interférer avec le programme. Si le fait de désactiver votre antivirus vous gêne, vous pouvez toujours scanner l'intégralité du CD d'installation au préalable.

2. Insérez le CD 1 de ***Star Wars*™: Knights of the Old Republic™** CD 1 dans votre lecteur de CD-Rom. Dans le menu qui apparaît, cliquez sur le bouton Installer. Si la notification d'insertion automatique est désactivée sur votre ordinateur, aucun menu n'apparaît lorsque vous insérez le CD 1 de ***Star Wars*: Knights of the Old Republic** dans votre lecteur de CD-Rom. Dans ce cas :

2A. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail sur le bureau ou choisissez Poste de travail dans le menu Démarrer de Windows.

2B. Double-cliquez sur l'icône du CD-Rom correspondant au CD 1 de ***Star Wars*: Knights of the Old Republic**.

2C. Double-cliquez sur l'icône de l'application Setup.exe pour lancer le programme d'installation.

3. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer le jeu.

4. Une fois l'installation du jeu terminée, vous avez la possibilité de consulter le fichier Readme et de lancer le jeu. Le Readme est un fichier texte qui inclut toutes les modifications apportées au manuel après son impression.

5. Le programme d'installation vous demande ensuite si vous souhaitez installer DirectX 9.0b. Si vous installez les pilotes DirectX, vous devrez ensuite redémarrer votre ordinateur.

6. Si vous aviez désactivé votre programme antivirus, vous pouvez maintenant le relancer.

COMMANDES PAR DEFAUT

DEPLACEMENT DES PERSONNAGES ET DE LA CAMERA

Avancer	**Z**
Reculer	**S**
Tourner à gauche	**W**
Tourner à droite	**C**
Rotation gauche de la caméra	**Q**
Rotation droite de la caméra	**D**
Vue libre (bascule)	**VERR MAJ**
Rotation caméra	Maintenir **CTRL** ou
Bouton 2 de la	**SOURIS**

INTERACTIONS AVEC L'ENVIRONNEMENT

Pause	**BARRE D'ESPACE** ou **PAUSE**
Défilement des cibles vers la gauche	**A**
Défilement des cibles vers la droite	**E**
Sélectionner un objet	**Bouton 1 de la SOURIS**
Action par défaut sur une cible	**R** ou **Bouton 1 de la SOURIS**

RACCOURCIS DES ACTIONS SUR UNE CIBLE

Exécuter l'action tout à fait à gauche	**1**
Exécuter l'action au centre	**2**
Exécuter l'action tout à fait à droite	**3**

RACCOURCIS DU MENU ACTION

Pouvoir allié de la Force courant	**4**
Utiliser l'objet médical/ de réparation courant	**5**
Utiliser l'objet divers courant	**6**
Utiliser la mine courante	**7**

RACCOURCIS VERS LES MENUS

Messages et Feedback	**J**
Carte et Gestion du groupe	**,**
Quêtes	**L**
Compétences/Dons/Pouvoirs	**K**
Options	**O**
Feuille de personnage	**P**
Inventaire du groupe	**I**

COMMANDES DU CHEF DE GROUPE

Annuler le combat	**F**
Choisir un autre chef	**TAB**
Mode Solo	**V**
Mode Discrétion	**G**
Brandir l'arme	**X**

EN COURS DE JEU

Aide sur l'interface	**T**
Menu	**Echap**
Sauvegarde rapide	**F4**
Chargement rapide	**F5**

DANS LES MINI-JEUX

Haut	**Z**
Bas	**S**
Gauche	**Q**
Droite	**D**
Changer les rapports/	**ESPACE** ou **ENTREE** ou
Tirer avec la tourelle	**Bouton 1 de la SOURIS**
Pause pendant un mini-jeu	**PAUSE** ou **P**

CONFIGURATION DU CLAVIER

PRESSION SIMPLE

ESC — MENU DE JEU
F1
F2
F3
F4 — SAUVE-GARDE RAPIDE
F5 — CHARGE-MENT RAPIDE
F6
F7
F8 — SAUVE-GARDE RAPIDE
F9
F10
F11
F12
Imp écr
Arrêt Défil
Pause — JEU/MINI-JEU EN PAUSE

1 — UTILISER ACTION DE GAUCHE
2 — UTILISER ACTION DU CENTRE
3 — UTILISER ACTION DE DROITE
4 — POUVOIR DE LA FORCE ALLIE COURANT
5 — UTILISER OBJET MEDICAL COURANT
6 — UTILISER OBJET DIVERS COURANT
7 — UTILISER MINE COURANTE
8
9
0
)
+
Inser
Origine
PgAr

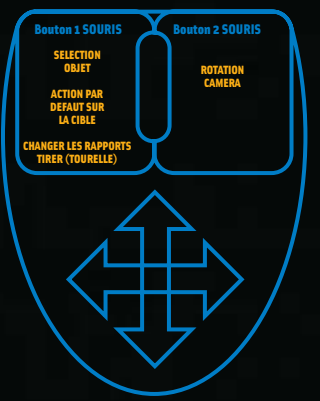
Tab — AUTRE LEADER
a — DEFILEMENT DES CIBLES GAUCHE
z — AVANCER
e — DEFILEMENT DES CIBLES DROITE
r — ACTION PAR DEFAUT SUR LA CIBLE
t — AIDE INTERFACE
y
u — EQUIPER PERSON-NAGE
i — INVENTAIRE DU GROUPE
o — OPTIONS
p — FEUILLE DE PERSONNAGE/ MINI-JEU EN PAUSE
£
Suppr
Fin
PgAv

Verr Maj — VUE LIBRE (BASCULE)
q — ROTATION CAMERA GAUCHE
s — RECULER
d — ROTATION CAMERA DROITE
f — ANNULER COMBAT
g — MODE DISCRETION
h
j — MESSAGES ET FEEDBACK
k — COMPETENCES/ DONS/ POUVOIRS F.
m — QUETES
%
µ

Maj
w — TOURNER A GAUCHE
x — BRANDIR L'ARME
c — TOURNER A DROITE
v — MODE SOLO
b
n
? — CARTE/ GESTION DU GROUPE
§
Maj
Haut

Ctrl (MAINT) — ROTATION CAMERA
Windows
Alt
Espace — PAUSE/ CHANGER LES RAPPORTS/TIRER (TOURELLE)
Alt
Windows
Click
Ctrl (MAINT) — ROTATION CAMERA
Gauche
Bas
Droite

SOURIS



Verr num
/
*
-
7
8
9
+
4
5
6
1
2
3
Entr — CHANGER LES RAPPORTS/ TIRER (TOURELLE)
0
.

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE

Commencer une nouvelle partie de ***Star Wars*: Knights of the Old Republic**.

CHARGER UNE PARTIE

Charger une partie préalablement sauvegardée. Sélectionnez une sauvegarde et cliquez sur Charger pour reprendre le jeu à l'endroit sauvegardé.

CINEMATIQUES

Revoir une cinématique visionnée pendant le jeu. Cliquez sur la vidéo désirée.

OPTIONS

Permet de modifier différents paramètres relatifs au Son, aux Commandes et aux Préférences. Reportez-vous à la section Options en page 19.

REMARQUE : ***Star Wars*: Knights of the Old Republic** est compatible avec la technologie EAX ADVANCED HD Environmental Audio de Creative. Par conséquent, le jeu prend en charge les effets sonores Multi-Environment™, Environmental Panning™, occlusion, obstruction et réverbération avancée en temps réel.

QUITTER

Cliquez sur le bouton QUITTER pour quitter le jeu et revenir au bureau du système d'exploitation.

ECRAN DE JEU

1. MENU ACTION

Permet d'accéder aux compétences, dons, inventaires et pouvoirs alliés de la Force de votre personnage. Pour activer une icône, cliquez dessus ou appuyez sur la touche de raccourci correspondante. Pour choisir une autre icône, cliquez sur les flèches au-dessus ou au-dessous de l'icône actuellement sélectionnée.

2. MENU ACTION DE LA CIBLE

Quand vous sélectionnez une porte, une mine, une caisse, une créature amicale ou un ennemi, une icône apparaît au-dessus de la cible. Son nom et une barre de vitalité (si applicable) sont également affichés. L'indicateur est bleu si la créature ciblée est inoffensive ou si c'est un objet comme une porte ou une caisse. L'indicateur est rouge si la créature est hostile. Deux types de menus peuvent apparaître :

A. Ennemi cible : Ce menu vous donne accès aux compétences, dons et pouvoirs de la Force de votre personnage, qu'il pourra utiliser contre l'adversaire. Cliquez sur un don, une compétence ou un pouvoir pour le/la sélectionner ou utilisez son raccourci. Pour choisir une autre icône, cliquez sur les flèches au-dessus et au-dessous. Si vous cliquez sur un ennemi sans utiliser les options de ce menu, votre personnage exécute l'attaque par défaut.

B. Objet cible : Certains objets ont leur propre menu contextuel. C'est le cas des mines, des portes, des caisses et des créatures amicales. Les commandes disponibles se limitent à Ouvrir, Sécurité ou Coup de poing pour les portes, Désamorcer ou Récupérer pour les mines et Dialoguer pour les créatures alliées.

3. PORTRAITS DES PERSONNAGES

Vous trouverez ici le portrait de chacun des membres de votre groupe. Le plus grand portrait est celui du chef de groupe (celui que vous contrôlez actuellement). Pour incarner un autre membre, cliquez sur son portrait. Cliquez sur le portrait du chef de groupe pour accéder à l'écran d'équipement du personnage. Si votre personnage est prêt à passer au niveau suivant, un "L" de couleur jaune clignote au-dessus de son portrait. Cliquez sur le portrait pour accéder à l'écran de Gain de niveau.

4. MINI-CARTE

Cette carte présente les environs immédiats du personnage et sa direction.

5. BOUTONS DES MENUS

Vous pouvez utiliser ces boutons pour accéder directement aux écrans correspondants.

6. FILE D'ACTIONS DE COMBAT

Quand vous êtes en mode Combat, cet indicateur affiche les actions placées dans la file pour ce personnage. Cliquez sur une action de la file pour l'effacer.

7. BOUTONS DE MODE

Ces trois boutons permettent au joueur d'activer l'un des modes spéciaux en cours de partie. Ces modes sont les suivants :

a. Pause : Ce bouton met le jeu en pause. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour reprendre la partie.

b. Mode Solo : Ce bouton permet au personnage contrôlé de se déplacer dans l'univers du jeu sans que les PNJ de son groupe le suivent. Le mode Solo reste actif jusqu'à ce que le joueur clique de nouveau sur ce bouton.

c. Mode Discretion : Permet aux personnages d'utiliser la Discrétion s'ils ont affecté des points à cette compétence. Le fait d'activer ce mode active automatiquement le mode Solo. Le personnage reste en mode Discrétion jusqu'à ce qu'il attaque un ennemi, désactive le mode Solo ou désactive le mode Discrétion.

Appuyez sur les touches de raccourci ou cliquez sur les icônes du menu en cours de partie pour accéder aux différents menus de jeu. Amenez le pointeur de la souris sur les icônes en haut de l'écran et cliquez avec le bouton gauche pour accéder directement au menu correspondant.

1. Vitalite : Nombre de points de vie du personnage (Actuel/Maximum).

2. Defense : Niveau actuel de la défense du personnage.

3. Bonus d'attaque/Mains gauche et droite (principale) : Bonus d'attaque pour chaque main.

4. Degats/Mains gauche et droite (principale) : Dommages infligés par les armes portées dans chaque main.

5. Equipement disponible : Equipement qu'il est possible d'utiliser à l'emplacement choisi.

6. Emplacements d'armes et d'armures : Les personnages peuvent utiliser différents types d'armures, d'armes ou d'objets dans chacun de ces emplacements. Chaque emplacement affiche l'armure, l'arme ou l'objet que vous y avez placé. Un menu apparaît si vous cliquez sur un emplacement. Vous pouvez alors sélectionner un autre objet pour équiper votre personnage.

EQUIPEMENT

Tous les objets de l'inventaire d'un personnage qui peuvent être utilisés à l'emplacement choisi seront affichés à droite de l'écran. Vous pouvez mettre un objet en surbrillance pour consulter sa description. Pour vous équiper d'un objet, sélectionnez l'emplacement voulu à l'aide de la souris ou du clavier et cliquez avec le bouton gauche pour confirmer. Ensuite, sélectionnez l'objet et cliquez dessus pour lire sa description. Cliquez sur Ok pour équiper votre personnage.

REMARQUE : Les équipements sont limités à certains emplacements sur le personnage. De plus, les droïdes et les humanoïdes ont des emplacements légèrement différents.

Voici les différents emplacements de chaque personnage :

A. Utilitaire/Implant
B. Senseur/Tete
C. Utilitaire/Mains
D. Arme speciale/Bras gauche
E. Blindage/Corps

F. Arme speciale/Bras droit
G. Arme de gauche
H. Bouclier/Ceinture
I. Arme de droite

INVENTAIRE DU GROUPE

L'inventaire du groupe contient tous les objets que votre groupe transporte, à l'exception de ceux portés par les personnages. Tous les personnages du groupe peuvent utiliser les objets de cet inventaire, tant qu'il n'est pas expressément précisé qu'ils ne le peuvent pas.

Filtrer les objets : Cliquez sur le bouton de FILTRE (1) pour activer les filtres et réorganiser l'inventaire afin de ne voir que les objets de quête, les objets utilisables, le matériel que vous pouvez porter ou les nouveaux objets.

Utiliser les objets : Il y a plusieurs manières d'utiliser les objets dans le jeu. Ils peuvent être utilisés depuis le menu Action de l'écran de jeu ou dans l'inventaire en les sélectionnant puis en cliquant avec le bouton gauche. L'objet est utilisé dès que vous reprenez la partie.

Examiner les objets : Pour accéder à la description d'un objet, y compris son utilisation et d'autres caractéristiques, amenez le pointeur sur l'objet pour le mettre en surbrillance. Cliquez avec le bouton gauche sur les barres de défilement pour faire défiler le texte vers le HAUT ou le BAS.

INFORMATIONS PERSONNAGE

1. Nom du personnage

2. Classe(s) du personnage et niveau actuel

3. Points de vitalite : Nombre actuel et maximum de points de vie du personnage.

4. Points de Force : Nombre actuel et maximum de points de Force du personnage.

5. Caracteristiques : Valeurs actuelles de chaque caractéristique du personnage.

6. Experience : Le nombre actuel de points d'expérience (XP) et le nombre de points nécessaires pour passer au niveau suivant.

7. Jauge d'alignement de la Force : La couleur de l'arrière-plan, ainsi que l'expression du visage et la posture du personnage, indiquent la position du personnage sur l'échelle du bien et du mal. Toutes les actions que les personnages entreprennent au cours du jeu affectent leur alignement aux côtés obscur ou lumineux de la Force.

8. Etats du personnage : Pendant la partie, vos personnages peuvent être sous l'emprise d'états bénéfiques ou handicapants. Reportez-vous en page 48 pour plus d'informations sur chaque icône.

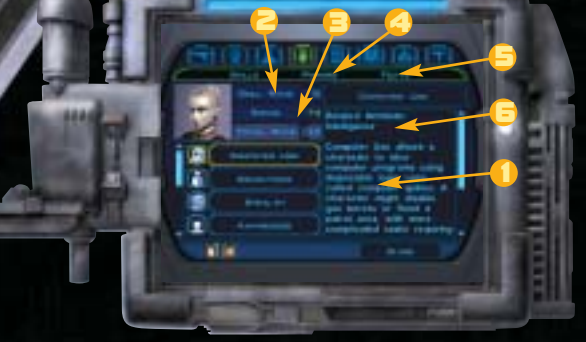
SCRIPTS

Permet de définir des actions simples pour les membres du groupe que vous ne contrôlez pas directement. Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton SCRIPTS lorsque vous consultez la feuille de personnage pour lui assigner l'une des directives suivantes :

Attaque par defaut : Les personnages attaqueront l'ennemi le plus proche avec l'arme qu'ils ont en main. Ils utiliseront leurs dons, leurs pouvoirs de la Force et des médipacs si besoin. Il s'agit de l'action de combat la plus équilibrée.

Grenadier : Les personnages utiliseront leurs grenades pendant les combats lorsque cela sera approprié. Si un membre du groupe risque d'être pris dans l'explosion, ou s'il n'y a qu'un seul ennemi, ils n'utiliseront pas de grenade. Dans ce cas, le personnage se comportera comme s'il était en Attaque par défaut.

Soutien Jedi : Les personnages utiliseront leurs pouvoirs de la Force tant qu'il leur restera des points de Force. Lorsqu'ils n'en ont plus, ils se comportent comme s'ils étaient en Attaque par défaut.



APTITUDES

1. Fenetre de description : Elle contient des informations détaillées sur la compétence, le don ou le pouvoir de la Force mis en surbrillance.

2. Degre de maitrise : Indique le degré de maîtrise du personnage dans la compétence.

3. Bonus : Bonus appliqué pour cette compétence en particulier.

4. Menu des pouvoirs de la Force : Uniquement disponible pour les personnages qui appartiennent à une des trois classes de Jedi. La description du pouvoir de la Force est affichée ici.

5. Menu des dons : Certains dons ne peuvent être acquis que si certaines conditions sont remplies au préalable.

6. Caracteristique associee : Caractéristique clé pour cette compétence. Augmenter cette caractéristique peut améliorer la compétence.

CARTE/GESTION DU GROUPE

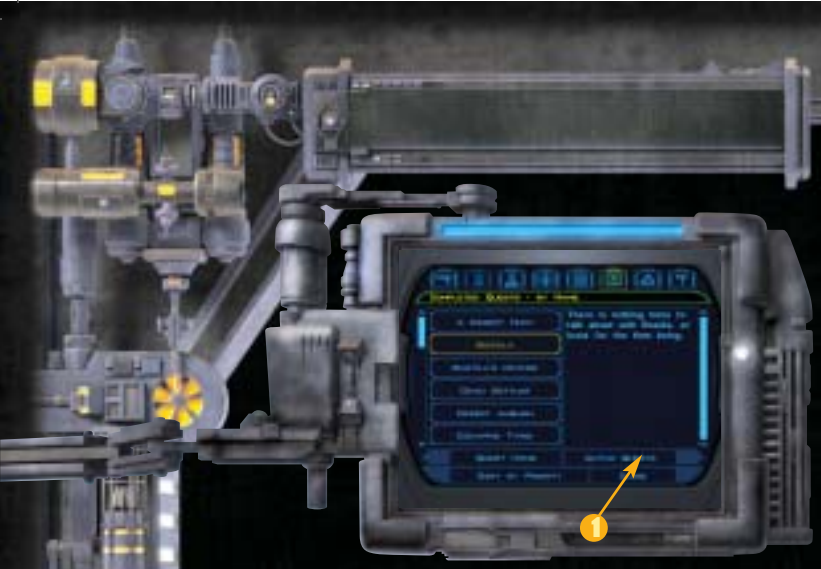
La Carte affiche votre position dans le niveau que vous parcourez. Les endroits importants sont marqués sur la carte. Celle-ci est mise à jour à mesure que vous explorez la zone.

Gestion du groupe : Depuis la Carte, cliquez sur Sélection du groupe (1) pour accéder à l'écran de Gestion du groupe. Sélectionnez le personnage à recruter et cliquez sur le bouton **AJOUTER**. Cliquez sur **OK** pour confirmer votre sélection et revenir à la Carte.

REMARQUE : Il n'y a que deux emplacements supplémentaires pour d'autres membres dans le groupe. Certaines missions peuvent nécessiter que l'un de vos membres dispose de compétences précises, alors arrangez-vous pour équilibrer votre groupe avec soin.

Retourner sur *l'Ebon Hawk* ou à la Base de depart : Pour retourner instantanément sur l'Ebon Hawk ou vers une base de départ, cliquez sur le bouton Transit (2).

REMARQUE : Retourner sur *l'Ebon Hawk* n'est possible que si le groupe est dans une situation calme. Cette option ne peut pas être utilisée en plein combat, et dans certains lieux elle sera complètement impossible à utiliser.



QUETES

Cet écran résume toutes les quêtes en cours. Utilisez la souris pour sélectionner une quête et consulter les informations la concernant. Cliquez sur le bouton **TEXTE** (1) pour trier la liste par **NOM, DATE DE RECEPTION, PRIORITE** ou **PLANETE**.

Objets de quete : Cette option affiche les objets que vous avez trouvés et qui sont en rapport avec une quête. Ces objets sont liés directement à l'histoire et ne peuvent être vendus dans les magasins.

Quêtes achevees : En sélectionnant cette option, vous pouvez consulter la liste des quêtes que vous avez terminées, accompagnée d'informations générales les concernant.

MESSAGES

L'écran des messages garde une trace des informations les plus importantes sur la zone dans laquelle vous vous trouvez. Lorsque vous entrez dans un point de chargement, ces informations sont effacées. Cliquez sur Afficher le Feedback pour découvrir les informations relatives aux lieux que vous explorez.

OPTIONS

Sélectionnez une des options suivantes à l'aide de la souris ou du clavier.

Charger une partie : Permet de charger une partie préalablement sauvegardée.
Sélectionnez l'une des sauvegardes disponibles avec la souris et cliquez dessus pour la charger.

Sauvegarder la partie : Permet de sauvegarder la partie en cours. Utilisez la souris pour mettre en surbrillance un emplacement libre ou pour sélectionner une sauvegarde existante afin d'écraser son contenu.

Pour effacer une sauvegarde, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton **EFFACER**. N'oubliez pas que toute suppression est définitive... faites attention lorsque vous effacerez une de vos parties.

Options de jeu : Permet de modifier diverses options de jeu, notamment le niveau de difficulté.

Feedback : Affiche ou masque les informations de jeu à l'écran.

CLASSES DE PERSONNAGE

Il existe trois classes initiales que vous pouvez choisir au début de la partie, pour les personnages masculins ou féminins.

REMARQUE : Les classes de Jedi ne sont pas disponibles à la création de votre personnage, mais le deviendront au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu. Voir page 39, **Classes de Jedi**, pour plus d'informations.

Voyou : Les voyous survivent grâce à leurs talents et à leur ruse, ce qui parfois les place du mauvais côté de la Loi. L'Intelligence, la Dextérité et le Charisme sont primordiaux pour les voyous.
Caractéristiques de base de la classe : 6 points de vitalité par niveau, progression rapide des compétences, progression lente des dons.

Eclaireur : Les éclaireurs sont des explorateurs, entraînés à comprendre leur environnement et à lui survivre. La Dextérité, l'Intelligence et la Sagesse sont les caractéristiques les plus importantes pour l'éclaireur.
Caractéristiques de base de la classe : 8 points de vitalité par niveau, progression moyenne des compétences, progression moyenne des dons.

Soldat : Les soldats maîtrisent le combat sous toutes ses formes et pensent que le meilleur moyen de survivre à un combat, c'est de le gagner. La Dextérité, la Constitution et la Force sont essentielles aux soldats aguerris.
Caractéristiques de base de la classe : 10 points de vitalité par niveau, progression lente des compétences, progression rapide des dons.

PORTRAIT DU PERSONNAGE

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les flèches de direction pour faire défiler les différents visages disponibles. Lorsque l'apparence vous convient, cliquez sur le bouton **Accepter** pour continuer.

CARACTERISTIQUES

Force (For) : Représente la puissance physique. Une Force élevée augmente les dégâts infligés et les chances de toucher avec une arme de corps à corps, ce qui est important pour les personnages qui utilisent des armes de contact (vibro-lames, sabres laser).

Dexterite (Dex) : Représente l'agilité et les réflexes. Une Dextérité élevée augmente les chances de toucher avec une arme à longue portée (blasters) et améliore la défense d'un personnage, le rendant plus difficile à atteindre.

Constitution (Con) : Représente la santé et la résistance. Une constitution élevée augmente les points de vitalité gagnés à chaque niveau. C'est une caractéristique importante pour tous, mais essentielle pour les soldats et les gardiens Jedi.

Sagesse (Sag) : Représente la volonté et la perception. Une Sagesse élevée augmente le nombre de points de Force des Jedi ainsi que la difficulté pour réussir un jet de sauvegarde contre leurs pouvoirs.

Intelligence (Int) : Représente le savoir et la vivacité d'esprit. Une intelligence élevée augmente le nombre de points dont un personnage dispose pour améliorer ses compétences.

Charisme (Cha) : Représente la personnalité et la capacité à commander. Un Charisme élevé influe sur des dons et des compétences liés à la Force qui sont essentiels à toutes les classes de Jedi. Il est également vital pour tout personnage que vous souhaitez doter de grandes facultés de persuasion.

COMPETENCES

Les compétences sont essentiellement utilisées hors des combats, et peuvent parfois permettre au groupe d'éviter de se battre. Chaque compétence est associée à une caractéristique.

Informatique : Associée à l'Intelligence. Permet d'utiliser les programmes d'intrusion pour accéder aux informations des terminaux informatiques. Les ordinateurs les mieux protégés nécessitent plus de programmes d'intrusion. Cette compétence réduit le nombre de programmes nécessaires de 1 par 4 points de compétence.

Demolition : Associée à l'Intelligence. Permet d'amorcer ou de désamorcer les mines simples (DD15 pour armer), moyennes (DD20 pour armer) ou difficiles (DD25 pour armer). Le désamorçage ajoute +5 au DD. La récupération ajoute +10. Ne peut pas être utilisée sans entraînement.

Discretion : Associée à la Dextérité. Permet d'utiliser les générateurs de champ de discrétion et le mode Discrétion (voir page 31). Le combat annule le mode Discrétion. Ne peut pas être utilisée sans entraînement.

Vigilance : Associée à la Sagesse. Permet de repérer les objets cachés. Cette compétence s'oppose à la compétence de Discrétion de l'ennemi ou au DD d'une mine. Si le jet est réussi, l'ennemi ou l'objet devient visible. Cette compétence est active en permanence, mais si vous courez, un malus de –5 est pris en considération lors des jets de vigilance.

Persuasion : Associée au Charisme. Les choix de dialogue de Persuasion permettent parfois d'obtenir des informations sensibles ou d'éviter les combats. Plus la compétence est élevée, plus vos demandes pourront être extrêmes. Cette compétence n'est accessible qu'au personnage principal créé par le joueur.

Reparation : Associée à l'Intelligence. Permet d'utiliser des pièces détachées pour réparer les droïdes endommagés. Plus la réparation est complexe, plus il faudra de pièces. Cette compétence réduit le nombre de pièces nécessaires de 1 par 4 points de compétence. Modifie également les points de vitalité regagnés lorsqu'elle est utilisée par un droïde pour réparer les dommages essuyés au combat.

Securite : Associée à la Sagesse. Permet d'ouvrir les verrous électroniques. S'utilise via le menu Action de l'objet ciblé. Les programmes d'intrusion de l'inventaire seront également affichés en option par défaut et ajoutés à la compétence si nécessaire. Uniquement disponible si le joueur a dépensé des points pour cette compétence. Ne peut pas être utilisée sans entraînement.

Premiers secours : Associée à la Sagesse. Cette compétence augmente le nombre de points de vitalité rendus par les médipacs. Les médipacs de meilleure qualité multiplient ce résultat pour augmenter encore les points récupérés.

DONS

Les dons sont essentiellement des capacités de combat qui permettent à un personnage d'utiliser du matériel spécifique comme les armes, les armures ou autres objets. Ils peuvent également fournir des attaques spéciales ou des bonus aux compétences et aux caractéristiques. Certains dons sont inhérents aux personnages, selon leur classe. En montant de niveau, ceux-ci pourront gagner de nouveaux dons. La liste suivante vous présente l'arbre classique des dons accessibles à tous les personnages. Pour sélectionner un don, mettez-le en surbrillance en cliquant sur son icône, puis cliquez sur le bouton **AJOUTER DON**.

REMARQUE : Vous devez avoir acquis les dons de bas niveau avant de pouvoir sélectionner ceux qui se trouvent plus haut dans l'arbre.

DONS DE COMBAT PASSIFS

Une fois acquis, ces dons font effet en permanence. Ils permettent au personnage d'utiliser certaines armures, armes et objets, ou donnent des bonus pendant les combats.

Port de l'armure légère : Le personnage peut porter une armure légère.
Arbre de progression : Port de l'armure intermédiaire, Port de l'armure lourde

Maniement des armes : Il existe plusieurs versions de ce don, une pour chaque type d'arme du jeu. Un personnage ne peut pas utiliser une arme s'il n'en connaît pas le maniement. Plus les personnages progresseront dans l'arbre des dons, plus ils gagneront de bonus avec le type d'arme choisi.
Types d'armes : Corps à corps, blaster, fusil blaster, armes lourdes, sabre laser
Arbre de progression : Arme de prédilection, spécialisation martiale

Duel : Améliore l'attaque et la défense lorsque le personnage n'utilise qu'une seule arme.
Arbre de progression : Science du duel, maîtrise du duel

Combat à deux armes : Réduit les pénalités subies lorsque le personnage combat avec une arme dans chaque main ou qu'il utilise une arme à deux lames.
Arbre de progression : Science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes

Résistance : Le personnage bénéficie d'un bonus à tous les jets de sauvegarde.
Arbre de progression : Science de la résistance, maîtrise de la résistance

Robustesse : Le personnage gagne des points de vitalité supplémentaires à chaque niveau.
Arbre de progression : Science de la robustesse, maîtrise de la robustesse

DONS DE COMBAT ACTIFS

Ces dons permettent au personnage d'effectuer des actions spéciales au cours du combat. Ils peuvent être activés à l'aide du menu Action.

Coup critique : Augmente les chances d'infliger un coup critique lorsque le personnage utilise une arme de corps à corps.
Arbre de progression : Science du coup critique, maîtrise du coup critique

Déluge de coups : Le personnage gagne une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une arme de corps à corps.
Arbre de progression : Science du déluge de coups, maîtrise du déluge de coups

Attaque en puissance : Augmente les dégâts des attaques au corps à corps.
Arbre de progression : Science de l'attaque en puissance, maîtrise de l'attaque en puissance

Décharge d'énergie : Augmente les dégâts des attaques avec les blasters et les armes à projectiles.
Arbre de progression : Science de la décharge d'énergie, maîtrise de la décharge d'énergie

Tir rapide : Augmente le nombre d'attaques lorsque le personnage utilise un blaster ou une arme à projectiles.
Arbre de progression : Science du tir rapide, maîtrise du tir rapide

Précision de sniper : Augmente les chances d'infliger un coup critique lorsque le personnage utilise un blaster ou une arme à projectiles.
Arbre de progression : Science de la précision de sniper, maîtrise de la précision de sniper

DONS POUR LES COMPETENCES

Ces dons octroient un bonus au personnage lorsqu'il utilise une compétence.

Prudence : Bonus aux compétences de démolition et discrétion.
Arbre de progression : Science de la prudence, maîtrise de la prudence

Empathie : Bonus aux compétences de persuasion, vigilance et premiers secours.
Arbre de progression : Science de l'empathie, maîtrise de l'empathie

Implants crâniens : Bonus aux compétences de réparation, sécurité et informatique
Arbre de progression : Science des implants crâniens, maîtrise des implants crâniens

PRINCIPES DE BASE

Lorsque vous attaquez un ennemi, utilisez une compétence ou faites un jet de sauvegarde, le jeu génère un nombre aléatoire entre 1 et 20 (1d20). Les bonus de votre personnage en attaque, en compétence etc. sont ensuite ajoutés au jet pour déterminer si l'action est réussie.

COMBAT ET DEFENSE

La défense indique la difficulté que les adversaires auront à porter un coup au personnage. Elle a une base de 10 à laquelle on ajoute les modificateurs d'armure et de dextérité. Lorsque vous attaquez, le principe de base est appliqué ainsi : [1d20 + bonus d'attaque] comparé à la Défense de la cible.

Exemple : Vous avez un bonus d'attaque total de +4. Votre cible est un ennemi dont la défense est de 16. Si vous faites 12 ou plus, vous réussirez à le toucher [12 + 4 (bonus d'attaque) =16].

DEGRE DE DIFFICULTE

Le Degré de Difficulté (DD) représente la difficulté d'une action. Le DD s'oppose aux jets de sauvegarde et aux jets de compétences.

COMPETENCES ET DD

Si vous avez une compétence utilisable sur une cible, elle sera sélectionnable dans la liste des actions par défaut. Le principe de base s'applique ainsi : [1d20 + niveau de compétence + modificateur de caractéristique] opposé au DD de l'action.

Exemple : Votre personnage a 3 en niveau de compétence de Démolition et un modificateur d'Intelligence de +2. Il essaye de désamorcer une mine simple (DD15). Si le jet de compétence est de 10 ou plus [10 + 3 (niveau de compétence) +2 (modificateur d'Int) = 15], il réussit à désamorcer la mine.

JETS DE SAUVEGARDE ET DD

Les jets de sauvegarde représentent la résistance à certains types d'attaques, effets ou pouvoirs. Le principe de base s'applique ainsi : [1d20 + sauvegarde de base par niveau + modificateur de caractéristique] opposé au DD du jet de sauvegarde. Les trois types de jets de sauvegarde et les caractéristiques associés sont : Réflexe (Dex), vigueur (Con) et volonté (Sag).

Exemple : Votre personnage a un jet de sauvegarde réflexe de base de 7 et un modificateur de Dex de +4. Il est atteint par une grenade adhésive (DD25). Si le jet de sauvegarde est de 14 ou plus [14 + 7 (sauvegarde réflexe) + 4 (modificateur de Dex) = 25] il ne sera pas atteint.

AFFICHAGE DE COMBAT

1. Portrait du personnage
2. Sante du personnage
3. Pouvoir de la Force (si applicable)
4. Ennemi
5. Ennemi vise
6. Liste d'action
7. Menu Action
8. Information sur l'ennemi vise
9. Message de combat
10. Information de combat
11. Action courante

Portrait du personnage : Le portrait le plus bas est celui du personnage sélectionné. S'il y a plusieurs personnes dans le groupe, les autres portraits seront affichés à sa droite.

Points de vitalite : La barre rouge représente la santé du personnage, en nombre de points de vitalité. Les points de vitalité (PV) diminuent lorsque le personnage encaisse des dommages à cause d'une attaque ou d'un effet. Si le total atteint zéro, le personnage tombe inconscient et ne peut plus rien faire avant la fin du combat Si tout le groupe est inconscient, la partie est terminée. Pour continuer, vous devrez reprendre une sauvegarde précédente ou recommencer depuis le dernier point de **SAUVEGARDE AUTOMATIQUE**. Tant que l'un de vos personnages est conscient pour protéger les autres, la partie peut continuer.

REMARQUE : Contrairement aux points de Force, les points de vitalité ne remontent pas avec le temps et doivent être restaurés à l'aide de pouvoirs de la Force, de médipacs ou d'autres objets.

Points de Force : La barre bleue représente la connexion du personnage avec la Force, en nombre de points. Chaque pouvoir de la Force diminue le capital de points de Force d'un certain nombre lorsqu'il est utilisé. Si le personnage n'a pas assez de points disponibles pour lancer le pouvoir, il ne peut pas l'utiliser. Les points de Force remontent progressivement avec le temps hors des combats.

REMARQUE : Les pouvoirs de la Force ne sont accessibles qu'aux classes de Jedi.

Combat en temps reel tour par tour : Lorsqu'une créature hostile est visée, le jeu se met en pause. Le joueur peut cliquer sur l'adversaire sélectionné ou appuyer sur R pour engager le combat contre l'ennemi. Avant d'engager le combat, il peut choisir un des dons et pouvoirs de la Force disponibles dans le menu Action. Une fois que le joueur a attaqué, le jeu passe en mode Combat. En mode Combat, la liste d'actions (rectangle rouge) et la case d'action (carré rouge) apparaissent entre le personnage et le menu Action. Si vous cliquez sur l'un des boutons du menu Action, cette action (symbolisée par une icône) apparaît dans la case d'action, sauf s'il y a déjà une action dans cette case. Dans ce cas, l'action apparaît dans la liste d'actions. Dès que l'action en cours est terminée, l'icône suivante de la liste sera placée dans la case d'action et le personnage commencera à l'exécuter.

Placer des actions dans la file : Si un joueur choisit plusieurs actions successives pour un personnage, elles seront stockées dans une file avant d'être exécutées. Une fois les commandes entrées, le personnage essaiera de les effectuer dans l'ordre de sélection. Par exemple, le joueur peut demander à un personnage d'utiliser un médipac, puis d'invoquer un pouvoir de la Force pour soigner le groupe et enfin de reprendre le combat contre un ennemi.

Combat en groupe : Par défaut, les membres du groupe attaquent automatiquement dès que le joueur a engagé le combat. Pour changer cette attitude, assignez-leur des scripts spécifiques pour guider leurs actions (reportez-vous à la section **Scripts** en page 15 pour plus de détails), ou donnez-leur des ordres en les contrôlant directement. Cliquez avec le bouton gauche pour passer d'un personnage à un autre ou appuyez sur la touche **TAB**.

Pause du combat : Appuyez sur Pause ou sur **la barre d'espace** à tout moment pour mettre le jeu en pause ou reprendre le cours du jeu. Lorsque le combat est en pause, vous pouvez donner deux types de commandes à vos personnages. Les commandes sélectionnées dans le menu Action sont exécutées dès que le jeu reprend. Si plusieurs commandes sont entrées, seule la dernière est prise en compte. Les autres commandes sont placées dans la file d'actions.

Mode discretion : Le mode discrétion dissimule le personnage derrière un écran de camouflage. Les ennemis doivent faire un test de vigilance contre la compétence de discrétion du personnage pour le voir. Utilisable uniquement par les personnages qui ont dépensé des points dans la compétence de discrétion et qui sont équipés d'un générateur de discrétion. Le combat annule le mode discrétion, mais pas les actions banales.

Mode Solo : Quand le personnage que vous contrôlez se dissimule derrière un écran de camouflage, il passe en mode Solo et les personnages non joueurs (PNJ) du groupe arrêtent de le suivre. Le fait de basculer vers un autre personnage du groupe ne permet pas au personnage camouflé de quitter le mode Solo. Cette compétence fait toujours basculer le joueur concerné en mode Solo. Il est néanmoins possible de se déplacer en mode Solo sans utiliser la discrétion.

Utiliser un ordinateur ou un droide : Pour utiliser un ordinateur ou un droïde hors service, vous devez le cibler, appuyer sur la touche R et cliquer avec le bouton gauche. L'écran d'interface est alors affiché. Vous pouvez utiliser vos programmes d'intrusion ou vos pièces détachées pour opérer sur l'ordinateur ou le droïde. Le nombre de programmes d'intrusion ou de pièces détachées que vous devez utiliser est déterminé par la compétence en informatique ou en réparation du personnage.

Points d'expérience et gains de niveaux : Il y a de nombreux moyens de gagner des points d'expérience (XP). Remporter un combat et terminer une quête sont les plus communs, mais de nombreuses rencontres récompensent l'utilisation de la compétence Persuasion pour éviter un combat. En général, plus l'action est ardue, plus elle rapporte de XP.

Périodiquement, un personnage gagnera assez de XP pour monter de niveau. Il gagne alors des points de compétence à dépenser (voir page 39, **Gain de niveau**, pour plus d'informations). En fonction du niveau atteint, il peut également gagner des dons ou des pouvoirs, comme pour la création de personnage. Sélectionnez l'option Gain de niveau de la feuille de personnage pour choisir ces améliorations. Si vous ne voulez pas vous occuper de ce processus, sélectionnez Gain de niveau automatique. Cette option prendra les décisions les plus classiques associées à votre classe de personnage.

EVENEMENTS SPECIAUX DU COMBAT

Coup mortel : Lorsqu'une attaque est réussie contre un adversaire sans défense de niveau 4 ou inférieur, il est tué instantanément. Ce type de coup est particulièrement efficace lorsque la cible est immobilisée par un pouvoir de la Force ou une grenade spéciale.

Coups critiques : Lorsqu'un personnage attaque et que le nombre aléatoire est un 20 (sur une base de 1 à 20), il a une chance d'infliger un coup critique. Un nouveau jet d'attaque est alors généré et, si ce nouveau jet égale ou dépasse la défense de la cible, le coup est "critique" et inflige deux fois plus de dégâts. Certaines armes ont plus de chances d'infliger un coup critique. Avec ces armes, un jet de 19 ou de 20 peut se transformer en coup critique. Certains dons augmentent également la possibilité de faire un coup critique. La fourchette finale peut devenir 18-20, parfois même plus.

PAZAAK

Lorsque vous défiez un autre joueur au jeu de Pazaak, il faut commencer par parier sur le match. Utilisez la souris et le clavier pour modifier le montant du pari et appuyez sur le bouton ACCEPTER pour commencer. Une fois le pari effectué, le paquet secondaire de la partie doit être sélectionné parmi les cartes du paquet actuellement disponibles. Un paquet de Pazaak basique a deux cartes disponibles de chaque type avec les mentions +1 à +5 de façon à créer un paquet secondaire. Ce dernier doit contenir 10 cartes. Utilisez la souris pour mettre une carte en surbrillance et cliquez pour l'ajouter au paquet secondaire. Pour retirer une carte du paquet, mettez-la en surbrillance et cliquez. Sélectionnez le bouton **ACCEPTER** pour commencer la partie dès que le paquet secondaire contient 10 cartes.

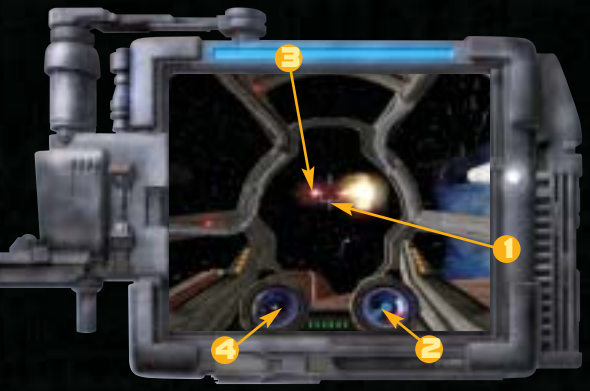
La valeur cumulée de vos cartes retournées doit être supérieure à celle de votre adversaire, sans pour autant excéder un total de 20. Lorsque l'un des deux joueurs obtient un total supérieur à 20, il perd automatiquement la manche. Il faut remporter un total de trois manches pour empocher la mise.

Lorsque la partie commence, quatre cartes du paquet secondaire sont tirées aléatoirement pour former la main du joueur pendant la partie. Des cartes supplémentaires du paquet secondaire peuvent être tirées avec des valeurs allant de +/- 1 à +/- 6. Le premier joueur tire une carte de son jeu principal et la pose sur la table face visible, ce qui débute son tour. C'est automatique. Après que chaque carte est jouée, une carte supplémentaire peut être jouée en faisant glisser la carte vers la zone où les cartes déjà jouées sont affichées. Si une carte de la main a une valeur +/-, vous pouvez la retourner avant de la jouer. Cliquez sur les flèches pour la retourner. Vous n'êtes pas obligé de jouer une carte sortie de la MAIN. Vous ne pouvez jouer qu'une carte de la main par tour. Quand le joueur a fini de jouer, il clique sur **FIN DU TOUR** pour permettre à ses adversaires de prendre la main. Cela continue jusqu'à ce que quelqu'un remporte la manche. Les égalités ne comptent pas. Les cartes de la main du joueur ne peuvent être utilisées qu'une fois, les quatre cartes doivent donc durer toute la partie.

Astuce : Si le total est supérieur à 20 après le tirage et que vous avez une carte négative dans le paquet secondaire, vous pouvez la jouer pour ramener votre total sous 20.

TOURELLE DE L'EBON HAWK

Fuir une planète n'est pas toujours chose facile. Dans une galaxie où tout le monde vous pourchasse, il est parfois difficile de s'échapper. Dans de telles situations, il est bon de disposer d'un vaisseau lourdement armé. Placez le collimateur du vaisseau sur les cibles ennemies en approche en déplaçant le réticule de la souris vers la cible. Tirez en appuyant sur le **bouton 1 de la SOURIS**.



1. Collimateur
2. Indicateur de dégâts
3. Chasseur ennemi
4. Senseur

COURSE DE FONCEURS

La course de fonceurs est une forme populaire de divertissement sur de nombreux mondes de la République. Les fans sont attirés par les tournois en raison de la forte personnalité des concurrents et des nombreux incidents qui se déroulent pendant les courses. Dans une course de fonceurs, seule la vitesse compte. Les véhicules sont débarrassés de toutes les pièces superflues, y compris des freins.

Pour activer les propulseurs, appuyez sur le **bouton 1 de la SOURIS** ou pressez la touche **Z**. Dirigez-vous à l'aide des touches **Q** et **D**. Passez sur les rampes d'accélération pour bénéficier d'un bonus de vitesse. Chaque fois que l'indicateur de vitesse atteint le maximum, cliquez avec le **bouton 1 de la SOURIS** ou appuyez à nouveau sur la touche **Z** pour augmenter la puissance de vos propulseurs. Le temps total de la course s'affiche au sommet de l'écran.

REMARQUE : Si vous activez trop tôt les propulseurs initiaux, si vous ne passez pas les rapports au moment optimal ou si vous heurtez des obstacles, vous perdez de la vitesse.

1. Indicateur de vitesse
2. Chrono
3. Fonceur
4. Rampe d'accélération

DIALOGUES

1. Personnage en conversation
2. Derniere ligne de la conversation
3. Reponses disponibles
4. Fleche indiquant les reponses supplementaires

De nombreux PNJ se prêtent à la conversation plutôt qu'au combat. Une conversation se déclenche lorsque vous cliquez avec le **BOUTON 1** de la SOURIS sur un PNJ non hostile. Peu importe quel membre du groupe déclenche l'événement, c'est le personnage créé par le joueur qui initie la conversation et commence à parler.

Au cours de la conversation, cliquez sur les flèches HAUT ou BAS pour faire défiler les réponses disponibles. Mettez le texte en surbrillance et cliquez pour sélectionner une réponse. Vous pourrez peut-être utiliser la compétence de persuasion, la menace ou la corruption. Vous pourrez parfois désamorcer des situations dangereuses par le dialogue. Les options de persuasion par la Force apparaissent également pour les personnages Jedi disposant des pouvoirs Influence et Domination. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour passer la réplique d'un PNJ.

REMARQUE : Vous pouvez également sélectionner les réponses d'un dialogue en appuyant sur la touche numérotée correspondant à votre choix dans la liste.

GAIN DE NIVEAU

Les personnages peuvent changer de niveau une fois qu'ils ont atteint un certain nombre de points d'expérience. Un "L" de couleur jaune clignote au-dessus du portrait du personnage pour indiquer qu'il a accumulé assez de points d'expérience. Monter de niveau peut permettre au personnage de gagner des compétences, des dons et/ou des pouvoirs de la Force supplémentaires. Vous les ajoutez au personnage de la manière décrite dans Création de personnage (voir page 20), et le processus est soit automatique soit entièrement personnalisable.

REMARQUE : Le niveau maximum TOTAL pouvant être atteint est 20. Par exemple, un personnage ayant plusieurs classes telles que Voyou Niveau 6 / Gardien Jedi Niveau 14 équivaut à un personnage de niveau 20.

Le nombre de points disponibles ET le nombre de bonus sont déterminés par la classe du personnage et diffèrent à chaque fois qu'un personnage monte d'un niveau. Le total actuel de points d'expérience et les points d'expérience nécessaires pour atteindre le prochain niveau peuvent être consultés dans l'écran Info personnage (voir page 14).

CLASSES DE JEDI

Les classes de Jedi deviennent disponibles lorsque les personnages ont suivi l'entraînement adéquat au cours de la partie. Durant cette période, ils apprennent les bases du Code Jedi, du maniement du sabre laser et ils entrent dans une classe de Jedi correspondant à leurs actions et à leurs compétences.

Gardien Jedi : Ce Jedi combat contre les forces du mal et le côté obscur. Il se concentre sur l'entraînement au combat et la maîtrise du sabre laser.
Compétences basiques : 10 points de vitalité par niveau, 4 points de Force par niveau, progression lente des compétences, progression rapide des dons

Jedi Consulaire : Ce Jedi cherche à maintenir l'équilibre de l'univers. Il se concentre moins sur les aptitudes au combat et davantage sur les disciplines mentales dans le but d'augmenter sa maîtrise de la Force.
Compétences basiques : 6 points de vitalité par niveau, 8 points de Force par niveau, progression lente des compétences, progression lente des dons.

Jedi Sentinelle : Ce Jedi combat la tromperie et l'injustice, les expose en pleine lumière. Il cherche un équilibre entre les disciplines physique et mentale de l'Ordre Jedi.
Compétences basiques : 8 points de vitalité par niveau, 6 points de Force par niveau, progression moyenne des compétences, progression lente des dons.

POUVOIRS DE LA FORCE

BASCULER DU COTE OBSCUR

Un personnage gagne des points du côté obscur lorsqu'il utilise abusivement ses talents de Jedi, ou qu'il entreprend des actions cruelles et brutales. A terme, son apparence finira par refléter son caractère et deviendra de plus en plus sinistre. Il est possible d'inverser cette tendance en expiant ces actes cruels par des actions positives. Certains pouvoirs de la Force sont par nature du côté obscur ou du côté lumineux, et l'utilisation par un personnage d'un pouvoir d'alignement opposé lui coûtera plus de points de Force.

POUVOIRS GENERAUX

REMARQUE : Les effets d'un pouvoir de la Force signalés comme 'basés sur le niveau' sont liés au nombre total de niveaux du personnage, toutes classes confondues.

Lancer de sabre laser : En faisant appel à la Force, le Jedi guide son sabre laser jusqu'à sa cible et le rappelle à lui. Les attaques réussies infligent des dégâts basés sur le niveau.

Pointe de vitesse : Le Jedi utilise ses capacités physiques au maximum, doublant ainsi sa vitesse de déplacement et lui faisant bénéficier de +2 en défense. Inutilisable avec une armure.

Vitesse de chevalier : En parfaite harmonie avec la Force, le Jedi peut temporairement se déplacer deux fois plus vite, gagne +4 en défense et +1 attaque par tour. Inutilisable avec une armure.

Vitesse de maitre : En laissant la Force le guider, le Jedi peut temporairement se déplacer deux fois plus vite, gagne +4 en défense et +2 attaque par tour. Inutilisable avec une armure.

Poussee de Force : Le Jedi utilise la Force pour repousser son adversaire. La cible est repoussée et renversée, et subit des dégâts basés sur le niveau. Peut également étourdir la cible.

Tourbillon de Force : Le Jedi crée un tourbillon de poussière autour de la cible, qui subit des dégâts basés sur le niveau et est immobilisée.

Vague de Force : Le Jedi irradie une onde de Force qui repousse et renverse tous les ennemis à proximité. Ils subissent des dégâts basés sur le niveau.

Resistance a la Force : Rend le Jedi plus résistant contre les attaques de la Force, ce qui lui confère de bonnes chances d'annuler leurs effets. Dure 60 secondes.

Immunite contre la Force : Rend le Jedi très résistant contre les attaques de la Force, ce qui lui confère de très bonnes chances d'annuler leurs effets. Dure 60 secondes.

Influence : Permet d'activer des options de Persuasion qui permettent au personnage de manipuler les esprits faibles. Cela n'a aucun effet sur les droïdes.

Domination : La volonté du Jedi est encore renforcée et il est beaucoup plus difficile de résister à ses efforts de Persuasion. Cela n'a aucun effet sur les droïdes.

Suppression de Force : Agit directement sur la volonté de la cible, annulant tous les pouvoirs des premier et deuxième tiers de la Force. Chaque pouvoir de la Force actif est touché individuellement.

Destruction de Force : Empêche la cible de se concentrer, annulant TOUS les pouvoirs actifs de la Force. Chaque pouvoir de la Force actif est touché individuellement.

POUVOIRS DU COTE LUMINEUX

Etourdissement : Le Jedi utilise la Force pour frapper l'esprit de la cible, l'étourdissant pendant 9 secondes. Effet nul sur un droïde.

Stase : La cible est prise d'une totale paralysie pendant 9 secondes. Effet nul sur un droïde.

Champ de stase : Ce pouvoir a un effet de zone et tous les ennemis pris dans le champ de stase son totalement paralysés. Effet nul sur un droïde.

Etourdissement de droide : Ce pouvoir fait transiter une énergie considérable dans les circuits d'un droïde, l'immobilisant pendant 12 secondes.

Desactivation de droide : Ce pouvoir a un effet de zone. Il met hors service tous les droïdes situés à moins de 5 mètres du droïde visé pendant 12 secondes.

Destruction de droide : Tous les droïdes à moins de 6 mètres du droïde visé subissent des dégâts basés sur le niveau. Cela peut également étourdir le droïde visé.

Aura de Force : Entouré de la Force, le Jedi gagne temporairement +2 en défense et à tous ses jets de sauvegarde. Inutilisable avec une armure.

Bouclier de Force : Concentrant la Force pour le protéger, le Jedi gagne temporairement +4 en défense et à tous ses jets de sauvegarde. Inutilisable avec une armure.

Armure de Force : Ne faisant plus qu'un avec la Force, le Jedi gagne temporairement +6 en défense et à tous ses jets de sauvegarde. Inutilisable avec une armure.

Talent de Force : Le Jedi fait appel à la Force pour protéger son groupe. Les caractéristiques et les jets de sauvegarde de tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de +2. Le Jedi ne doit pas porter d'armure.

Talent de chevalier : Le Jedi concentre encore plus de Force autour de son groupe. Les caractéristiques et les jets de sauvegarde de tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de +3. Ils sont également insensibles au poison. Le Jedi ne doit pas porter d'armure.

Talent de maitre : Tout le groupe ressent la Force le protéger. Les caractéristiques et les jets de sauvegarde de tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de +5. Ils sont également insensibles au poison. Le Jedi ne doit pas porter d'armure.

Soins : Le Jedi utilise la Force pour soigner son groupe, rendant à chacun 5 points de vitalité + 1 point par point de bonus de Charisme et de Sagesse et par niveau du Jedi.

Guerison : Le Jedi utilise la Force pour soigner son groupe, rendant à chacun 10 points de vitalité + 1 point par point de bonus de Charisme et de Sagesse et par niveau du Jedi. Effet nul sur un droïde.

POUVOIRS DU COTE OBSCUR

Blessure : Le Jedi provoque des spasmes dans les poumons de sa victime, l'étourdissant et lui infligeant des dégâts basés sur le niveau. Effet nul sur un droïde.

Etouffement : Le Jedi utilise la Force pour étouffer sa victime à distance. Cela étourdit la cible, lui inflige des dégâts et réduit ses caractéristiques. Effet nul sur un droïde.

Mise a mort : Une utilisation terriblement sombre de la Force. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou elle étouffe et meurt. Effet nul sur un droïde.

Lenteur : Ce pouvoir embrume l'esprit de la victime, diminuant sa défense, ses réflexes, ses capacités à toucher et à infliger des dégâts. Effet nul sur un droïde.

Affliction : Fonctionne comme un poison. La cible est ralentie et subit des pénalités qui s'aggravent avec le temps. Effet nul sur un droïde.

Peste : Ce pouvoir a un effet terriblement affaiblissant. Il ralentit la cible, qui subit des pénalités qui s'aggravent de façon drastique avec le temps. Effet nul sur un droïde.

Terreur : Attaquant l'esprit de la cible, ce pouvoir effraie temporairement la cible qui fuit devant le Jedi. Effet nul sur un droïde.

Horreur : Ce pouvoir a un effet de zone, faisant appel aux peurs primitives des ennemis autour de la cible pour les paralyser de frayeur. Effet nul sur un droïde.

Insanite : Le Jedi insuffle temporairement doute et paranoïa dans l'esprit de la victime. Effet nul sur un droïde.

Choc : Le Jedi fait appel à la Force pour envoyer une décharge d'électricité dans le corps de la victime, infligeant des dégâts basés sur le niveau. Inutilisable avec une armure.

Foudre : Le Jedi projette des éclairs qui frappent tous les ennemis à proximité de la cible, infligeant des dégâts basés sur le niveau. Inutilisable avec une armure.

Tempete de Force : Tous les ennemis autour de la cible sont frappés par des éclairs, qui infligent des dégâts basés sur le niveau tant aux points de vitalité qu'aux points de Force des victimes. Inutilisable avec une armure.

Absorption de vie : Ce pouvoir cruel vole la vitalité de la cible pour soigner le Jedi. Les points de vitalité drainés sont basés sur le niveau. Effet nul sur un droïde.

Champ de mort : Aucun pouvoir n'est plus sombre. Il vole la vitalité des ennemis qui entourent le Jedi pour le soigner. Le Jedi récupère un nombre de points de vitalité égal aux points de dommages maximum infligés. Effet nul sur un droïde.

ARMES

Toutes les armes appartiennent à l'une des 5 catégories d'armes de base.

Armes de corps a corps : Cette catégorie comprend toutes les armes qui ne sont pas énergétiques, comme les épées et les bâtons, ainsi que quelques armes énergétiques comme les matraques et les vibro-lames.

On utilise encore sur de nombreuses planètes des épées et des bâtons, lorsque les ressources ou les traditions limitent la disponibilité d'armes plus modernes.

Les vibro-lames font partie de l'équipement standard de la majorité des soldats et des chasseurs de primes. On en trouve de toutes les formes, y compris des armes à deux lames.

Blasters : La plupart des blasters envoient des décharges d'énergie laser et sont alimentés par des cellules d'énergie.

Les blasters ioniques interrompent les flux électroniques, infligeant de lourds dégâts aux droïdes et aux boucliers personnels, mais n'en infligeant aucun aux cibles organiques.

Les pistolets soniques utilisent des formes d'onde à très haute fréquence pour assommer temporairement la cible sans la blesser.

Les destructeurs transforment la matière en molécules élémentaires. Mais toutes les armes de cette catégorie sont mortelles entre les mains d'un tireur d'élite.

Fusils blaster : Cette catégorie comprend les blasters tenus à deux mains, souvent utilisés par les chasseurs de primes ou les soldats.

Les fusils blaster disposent de cellules d'énergie de grande capacité. Ils sont plus puissants que les pistolets, mais les dégâts infligés varient énormément selon les modèles.

Unique dans cette catégorie, on retrouve l'arbalète Wookie. Elle utilise un accélérateur magnétique pour tirer des projectiles explosifs.

Armes lourdes : Cette catégorie comprend certains des blasters portatifs les plus lourds, utilisés par les troupes terrestres. Ces armes disposent de cellules d'énergie de très grande capacité et se rechargent très rapidement. Les soldats entraînés à leur maniement peuvent atteindre des cadences de tir impressionnantes.

Sabre laser : Seuls les Jedi ont la compétence nécessaire pour utiliser ces armes.
Tout autre utilisateur aurait autant de chances de se blesser que de blesser un de ses adversaires.

La lame du sabre laser est un faisceau d'énergie pure, produit par les trois cristaux contenus dans le manche.

La plupart des Jedi modifient leurs sabres laser pour les adapter à leur style de combat personnel. Changer les cristaux peut produire de nombreux effets.

Certains sabres laser ne produisent qu'une lame très courte, plus facile à manier. D'autres projettent deux faisceaux, un de chaque côté du manche.

Grenades : Les personnages n'ont pas besoin de connaître le maniement de cette catégorie d'arme pour utiliser des grenades. Ces explosifs lancés à la main blessent tout adversaire pris dans le rayon d'effet.

Les grenades peuvent contenir des produits collants permettant de ralentir les ennemis, désactiver les droïdes par rayonnement ionisant ou, comme le détonateur thermique, simplement faire brûler la cible.

ARMURE

Les armures les plus lourdes sont encombrantes et cela se ressent par une réduction du bonus lié à la dextérité du personnage. Par exemple, un personnage disposant de 18 en dextérité bénéficie d'un bonus de +4 en défense. Une armure lourde offre une défense de 9, mais limite le bonus lié à la dextérité à +1, pour une défense totale de +10 au maximum. Les personnages dont la dextérité est élevée ont donc souvent intérêt à compter plutôt sur leur dextérité et une armure plus légère qui ne limite pas leur bonus, ou même pas d'armure du tout.

Armure legere : Les armures de ce type offrent une bonne protection sans limiter les mouvements. Idéales pour les personnages rapides.

Armure intermediaire : Ce type d'armure offre une très bonne protection et limite peu les mouvements. Bien adaptée pour les personnages qui combattent souvent. Conditions : Armure légère.

Armure lourde : Lourde et complexe, cette armure est réservée aux personnages qui acceptent de perdre en agilité ce qu'ils gagnent en protection. Conditions : Armure intermédiaire.

ETATS

Au cours de la partie, des effets bénéfiques ou néfastes peuvent s'appliquer à votre personnage. Un ensemble d'icônes s'affiche à la droite de votre personnage sur votre feuille de personnage pour vous permettre de voir quels sont les effets qui l'affectent. Vous trouverez ci-dessous une liste décrivant la signification de chaque icône.

- Personnage ayant obtenu un bonus de maîtrise du côté lumineux
- Personnage ayant obtenu un bonus de maîtrise du côté obscur
- Personnage amoindri par Affliction
- Personnage disposant d'un bonus de vitesse
- Personnage amoindri par Etouffement
- Droïde désactivé
- Droïde désactivé par Destruction de droïde
- Personnage amoindri par Terreur
- Personnage disposant de l'Armure de Force
- Personnage disposant de l'Aura de Force
- Personnage disposant de l'Immunité contre la Force
- Personnage disposant de Valeur de Force
- Personnage amoindri par Poussée de Force
- Personnage amoindri par Vague de Force
- Personnage amoindri par Tourbillon de Force
- Personnage amoindri par Stase
- Personnage amoindri par Horreur
- Personnage amoindri par Insanité
- Personnage amoindri par Mise à mort de la Force
- Personnage disposant de Valeur de chevalier
- Personnage disposant de Vitesse de chevalier
- Personnage disposant de Valeur de maître
- Personnage disposant de Vitesse de maître
- Personnage amoindri par Peste
- Personnage disposant de Science de l'énergie améliorée
- Personnage disposant de Résistance à la Force
- Personnage disposant de Résistance à l'énergie
- Personnage amoindri par Champ de stase
- Personnage ralenti
- Personnage amoindri par Etourdissement

Droïde désactivé par Etourdissement de droïde

Personnage amoindri par Blessure de la Force

Personnage bénéficiant de l'Injection d'adrénaline : force

Personnage bénéficiant de l'Injection d'adrénaline : promptitude

Personnage bénéficiant de l'Injection d'adrénaline : endurance

Personnage bénéficiant de l'Hyper-injection d'adrénaline : force

Personnage bénéficiant de l'Hyper-injection d'adrénaline : promptitude

Personnage bénéficiant de l'Hyper-injection d'adrénaline: endurance

Personnage bénéficiant du Stimulant de combat

Personnage bénéficiant de l'Hyper-stimulant de combat

Personnage bénéficiant du Stimulant de rapidité

Personnage amoindri par Grenade étourdissante

Personnage amoindri par Grenade sonique

Personnage frappé par Grenade adhésive

Personnage amoindri par Grenade cryoban

Personnage disposant d'un Bouclier de Force.

Personnage protégé par Bouclier à énergie

Personnage protégé par Bouclier à énergie sith

Personnage protégé par Bouclier à énergie arkanien

Personnage protégé par Bouclier échani

Personnage protégé par Bouclier de corps à corps

Personnage protégé par Bouclier multifonction

Personnage protégé par Bouclier de duel échani

Personnage protégé par Bouclier de duel

Personnage protégé par Bouclier verpine

Droïde protégé par : Bouclier à énergie

Personnage amoindri par Rayon étourdissant

Personnage amoindri par Lance-flammes

Personnage amoindri par Jet de carbonite

Personnage ralenti par Générateur de gravité

Personnage amoindri par Mine aveuglante

Eclaireur

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+0	+2	+2	+2	Dons de départ, Implant de niveau 1	1	0
2	+1	+3	+3	+3		1	0
3	+2	+3	+3	+3		1	0
4	+3	+4	+4	+4	Esquive instinctive 1, Implant de niveau 2	0	0
5	+3	+4	+4	+4		1	0
6	+4	+5	+5	+5		0	0
7	+5	+5	+5	+5	Esquive instinctive 2	1	0
8	+6	+6	+6	+6	Implant de niveau 3	0	0
9	+6	+6	+6	+6		1	0
10	+7	+7	+7	+7		0	0
11	+8	+7	+7	+7		1	0
12	+9	+8	+8	+8		0	0
13	+9	+8	+8	+8		1	0
14	+10	+9	+9	+9		0	0
15	+11	+9	+9	+9		1	0
16	+12	+10	+10	+10		0	0
17	+12	+10	+10	+10		1	0
18	+13	+11	+11	+11		0	0
19	+14	+11	+11	+11		1	0
20	+15	+12	+12	+12		0	0

Soldat

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+1	+2	+0	+0		1	0
2	+2	+3	+0	+0		1	0
3	+3	+3	+1	+1		1	0
4	+4	+4	+1	+1		1	0
5	+5	+4	+1	+1		1	0
6	+6	+5	+2	+2		1	0
7	+7	+5	+2	+2		1	0
8	+8	+6	+2	+2		1	0
9	+9	+6	+3	+3		1	0
10	+10	+7	+3	+3		1	0
11	+11	+7	+3	+3		1	0
12	+12	+8	+4	+4		1	0
13	+13	+8	+4	+4		1	0
14	+14	+9	+4	+4		1	0
15	+15	+9	+5	+5		1	0
16	+16	+10	+5	+5		1	0
17	+17	+10	+5	+5		0	0
18	+18	+11	+6	+6		1	0
19	+19	+11	+6	+6		0	0
20	+20	+12	+6	+6		1	0

Voyou

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+0	+0	+2	+0	Attaque sournoise (+1d6)	1	2
2	+1	+0	+3	+0		1	2
3	+2	+1	+3	+1	Attaque sournoise (+2d6)	0	2
4	+3	+1	+4	+1		0	2
5	+3	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+3d6)	1	2
6	+4	+2	+5	+2		0	4
7	+5	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+4d6)	0	4
8	+6	+2	+6	+2		1	4
9	+6	+3	+6	+3	Attaque sournoise (+5d6)	0	4
10	+7	+3	+7	+3		0	4
11	+8	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+6d6)	1	4
12	+9	+4	+8	+4		0	6
13	+9	+4	+8	+4	Attaque sournoise (+7d6)	0	6
14	+10	+4	+9	+4		1	6
15	+11	+5	+9	+5	Attaque sournoise (+8d6)	0	6
16	+12	+5	+10	+5		0	6
17	+12	+5	+10	+5	Attaque sournoise (+9d6)	1	6
18	+13	+6	+11	+6		0	6
19	+14	+6	+11	+6	Attaque sournoise (+10d6)	0	6
20	+15	+6	+12	+6		1	6

Gardien Jedi

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+1	+2	+2	+1	2 pouvoirs de la Force au départ, Maniement des armes rares : Sabre laser, Défense de Jedi, Saut de force	1	2
2	+2	+3	+3	+2	Pouvoir de la Force	0	2
3	+3	+3	+3	+2	Pouvoir de la Force	1	2
4	+4	+4	+4	+2	Pouvoir de la Force	0	2
5	+5	+4	+4	+3	Pouvoir de la Force	0	2
6	+6	+5	+5	+3	Pouvoir de la Force, Science du Saut de Force	1	4
7	+7	+5	+5	+4	Pouvoir de la Force	1	4
8	+8	+6	+6	+4	Pouvoir de la Force	0	4
9	+9	+6	+6	+4	Pouvoir de la Force	1	4
10	+10	+7	+7	+5	Pouvoir de la Force	0	4
11	+11	+7	+7	+5	Pouvoir de la Force	0	4
12	+12	+8	+8	+6	Pouvoir de la Force, Saut de Force de maître	1	6
13	+13	+8	+8	+6	Pouvoir de la Force	1	6
14	+14	+9	+9	+6	Pouvoir de la Force	0	6
15	+15	+9	+9	+7	Pouvoir de la Force	1	6
16	+16	+10	+10	+7	Pouvoir de la Force	0	6
17	+17	+10	+10	+8	Pouvoir de la Force	0	6
18	+18	+11	+11	+8	Pouvoir de la Force	1	6
19	+19	+11	+11	+8	Pouvoir de la Force	0	6
20	+20	+12	+12	+9	Pouvoir de la Force	0	6

Jedi consulaire

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+0	+2	+1	+2	2 pouvoirs de la Force au départ, Maniement des armes rares : Sabre laser, Défense de Jedi, Talent de Force	1	2
2	+1	+3	+2	+3	Pouvoir de la Force	0	2
3	+2	+3	+2	+3	Pouvoir de la Force x2	1	2
4	+3	+4	+2	+4	Pouvoir de la Force	0	2
5	+3	+4	+3	+4	Pouvoir de la Force	0	2
6	+4	+5	+3	+5	Pouvoir de la Force, Science du Talent de Force	1	4
7	+5	+5	+4	+5	Pouvoir de la Force	0	4
8	+6	+6	+4	+6	Pouvoir de la Force	0	4
9	+6	+6	+4	+6	Pouvoir de la Force x2	1	4
10	+7	+7	+5	+7	Pouvoir de la Force	0	4
11	+8	+7	+5	+7	Pouvoir de la Force	0	4
12	+9	+8	+6	+8	Pouvoir de la Force, Talent de Force de maître	1	6
13	+9	+8	+6	+8	Pouvoir de la Force	0	6
14	+10	+9	+6	+9	Pouvoir de la Force	0	6
15	+11	+9	+7	+9	Pouvoir de la Force x2	1	6
16	+12	+10	+7	+10	Pouvoir de la Force	0	6
17	+12	+10	+8	+10	Pouvoir de la Force	0	6
18	+13	+11	+8	+11	Pouvoir de la Force x2	1	6
19	+14	+11	+8	+11	Pouvoir de la Force	0	6
20	+15	+12	+9	+12	Pouvoir de la Force	0	6

Jedi Sentinelle

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+0	+2	+1	+1	2 pouvoirs de la Force au départ, Maniement des armes rares : Sabre laser, Défense de Jedi, Immunité contre la Force : Terreur	1	2
2	+1	+3	+3	+2	Pouvoir de la Force	0	2
3	+2	+3	+3	+2	Pouvoir de la Force	1	2
4	+3	+4	+4	+2	Pouvoir de la Force	0	2
5	+3	+4	+4	+3	Pouvoir de la Force	0	2
6	+4	+5	+5	+3	Pouvoir de la Force, Immunité contre la Force : Etourdissement	1	4
7	+5	+5	+5	+4	Pouvoir de la Force	0	4
8	+6	+6	+6	+4	Pouvoir de la Force	0	4
9	+6	+6	+6	+4	Pouvoir de la Force	1	4
10	+7	+7	+7	+5	Pouvoir de la Force	0	4
11	+8	+7	+7	+5	Pouvoir de la Force	0	4
12	+9	+8	+8	+6	Pouvoir de la Force, Immunité contre la Force : Paralysie	1	6
13	+9	+8	+8	+6	Pouvoir de la Force	0	6
14	+10	+9	+9	+6	Pouvoir de la Force	0	6
15	+11	+9	+9	+7	Pouvoir de la Force	1	6
16	+12	+10	+10	+7	Pouvoir de la Force	0	6
17	+12	+10	+10	+8	Pouvoir de la Force	0	6
18	+13	+11	+11	+8	Pouvoir de la Force	1	6
19	+14	+11	+11	+8	Pouvoir de la Force	0	6
20	+15	+12	+12	+9	Pouvoir de la Force	0	6

Droïde de combat

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+1	+2	+0	+0	Amélioration de droïde Type 1	1	2
2	+2	+3	+0	+0		0	2
3	+3	+3	+1	+1		1	2
4	+4	+4	+1	+1		0	2
5	+5	+4	+1	+1		0	2
6	+6	+5	+2	+2		1	4
7	+7	+5	+2	+2	Amélioration de droïde Type 2	0	4
8	+8	+6	+2	+2		0	4
9	+9	+6	+3	+3		1	4
10	+10	+7	+3	+3		0	4
11	+11	+7	+3	+3		0	4
12	+12	+8	+4	+4		1	6
13	+13	+8	+4	+4	Amélioration de droïde Type 3	0	6
14	+14	+9	+4	+4		0	6
15	+15	+9	+5	+5		1	6
16	+16	+10	+5	+5		0	6
17	+17	+10	+5	+5		0	6
18	+18	+11	+6	+6		1	6
19	+19	+11	+6	+6		0	6
20	+20	+12	+6	+6		0	6

Droïde expert

Niveau	Bonus de base attaque	Vig.	Refl.	Vol.	Spécial	Progression don	Bonus défense
1	+0	+0	+2	+0	Amélioration de droïde Type 1	1	2
2	+1	+0	+3	+0		0	2
3	+2	+1	+3	+1		1	2
4	+3	+1	+4	+1		0	2
5	+3	+1	+4	+1		1	2
6	+4	+2	+5	+2		1	4
7	+5	+2	+5	+2	Amélioration de droïde Type 2	0	4
8	+6	+2	+6	+2		0	4
9	+6	+3	+6	+3		1	4
10	+7	+3	+7	+3		0	4
11	+8	+3	+7	+3		1	4
12	+9	+4	+8	+4		1	6
13	+9	+4	+8	+4	Amélioration de droïde Type 3	0	6
14	+10	+4	+9	+4		0	6
15	+11	+5	+9	+5		1	6
16	+12	+5	+10	+5		0	6
17	+12	+5	+10	+5		1	6
18	+13	+6	+11	+6		1	6
19	+14	+6	+11	+6		0	6
20	+15	+6	+12	+6		0	6

Armes

Nom de l'arme	Dommages	Type de dommages	Coup critique	Portée en mètres	Type maniement
Bâton	1-6	Physique	20	n/a	2 mains
Matraque	1	Physique	20	n/a	Encombrant
Epée longue	1-12	Physique	20	n/a	1 main
Vibro-épée	2-12	Physique	19-20	n/a	1 main
Epée courte	1-6	Physique	20	n/a	1 main
Vibro-lame	1-10	Physique	19-20	n/a	2 mains
Epée à deux lames	2-12	Physique	20	n/a	2 mains
Vibro-lame double	2-16	Physique	20	n/a	2 mains
Sabre laser	2-16	Energie	19-20	n/a	1 main
Sabre laser deux lames	2-20	Energie	20	n/a	2 mains
Sabre laser court	2-12	Energie	19-20	n/a	1 main
Pistolet blaster	1-6	Energie	20	23	1 main
Blaster lourd	1-8	Energie	20	23	1 main
Blaster bridé	1-4	Energie	19-20	23	1 main

ARMES (suite)

Nom de l'arme	Dommages	Type de dommages	Coup critique	Portée en mètres	Type maniement
Blaster ionique	1-4	Ionique	20	17	1 main
Pistolet désintégrateur	1-4	Physique	20	23	1 main
Pistolet sonique	1-4	Sonique	20	17	1 main
Fusil à ions	1-6	Ionique	20	28	2 mains
Arbalète laser	1-10	Energie	19-20	28	2 mains
Fusil blaster automatique	1-8	Energie	19-20	25	2 mains
Fusil désintégrateur	1-6	Physique	20	28	2 mains
Fusil sonique	1-6	Sonique	20	28	2 mains
Blaster à répétition	1-8	Energie	20	28	2 mains
Blaster lourd à répétition	1-10	Energie	20	28	2 mains
Fusil blaster	1-8	Energie	19-20	28	2 mains
Bâton Gaffi	1-8	Physique	20	n/a	2 mains
Lame de guerre wookie	1-10	Physique	20	n/a	2 mains
Hache de guerre gamorréenne	1-12	Physique	20	n/a	2 mains

GRENADES

Type de grenade	Type de dommages	Dommages	Jet de sauvegarde	Type sauv.	Rayon	Effet secondaire	Portée en mètres
Fragmentation	Perforant	20	15	Réflexe	4	n/a	30
Etourdissante	n/a	0	15	Volonté	4	Etourdissement	30
Détonateur thermique	Blaster	60	15	Réflexe	4	Assommant	30
Gaz toxique	Poison	1/1 sec	25	Vigueur	4	n/a	30
Sonique	Sonique	20	15	Volonté	4	Dommages dextérité	30
Adhésive	Physique	0	Pas de sauv.	n/a	4	Enchevêtrement	30
Cryoban	Froid	20	15	Réflexe	4	Paralysie	30
Plasma	Chaleur	36	15	Réflexe	4	n/a	30
Ionique	Ionique	15	15	Réflexe	4	Dommages accrus vs. droïdes	30

MINES

Nom	Type de dommages	Dommages	Jet de sauvegarde	Type sauv.	Rayon	Effet secondaire
Etourdissante, faible / Flash	n/a	n/a	15	Volonté	3.3	Etourdissement
Etourdissante, moyenne / Flash	n/a	n/a	20	Volonté	3.3	Etourdissement
Etourdissante, mortelle / Flash	n/a	n/a	25	Volonté	3.3	Etourdissement
Mine à fragmentation, faible	Perforant	18	15	n/a	3.3	n/a
Mine à fragmentation, moyenne	Perforant	30	20	n/a	3.3	n/a
Mine à fragmentation, mortelle	Perforant	54	25	n/a	3.3	n/a
Mine à plasma, faible	Chaleur	24	15	n/a	3.3	n/a
Mine à plasma, moyenne	Chaleur	42	20	n/a	3.3	n/a
Mine à plasma, mortelle	Chaleur	72	25	n/a	3.3	n/a
Mine à gaz, faible	Poison	1/2 sec	15	Vigueur	3.3	n/a
Mine à gaz, moyenne	Poison	1/1 sec	25	Vigueur	3.3	n/a
Mine à gaz, mortelle	Poison	2/1 sec	30	Vigueur	3.3	n/a

Boucliers personnels

Nom	Type de dommages absorbés	Dommages absorbés	Durée
Bouclier à énergie droïde 1	Energie, Electrique	20	200
Bouclier à énergie droïde 2	Energie, Electrique	30	200
Bouclier à énergie droïde 3	Energie, Electrique	50	200
Bouclier environnemental droïde 1	Energie, Sonique, Froid et Chaleur, Electrique	20	200
Bouclier environnemental droïde 2	Energie, Sonique, Froid et Chaleur, Electrique	30	200
Bouclier environnemental droïde 3	Energie, Sonique, Froid et Chaleur, Electrique	50	200
Bouclier à énergie	Energie, Electrique	20	200
Bouclier à énergie Sith	Energie et Sonique, Electrique	30	200
Bouclier à énergie arkanien	Energie, Sonique, Froid et Chaleur, Electrique	40	200
Bouclier à énergie échani	Energie et Sonique, Electrique	50	200
Bouclier de corps à corps mandalorien	Physical	20	200
Bouclier multifonction mandalorien	Energie, Physique, Electrique	30	200
Bouclier de duel échani	Energie, Electrique	60	200
Bouclier de duel de Yusani	Energie, Electrique	100	200
Prototype de bouclier verpine	Energie, Sonique, Froid et Chaleur, Electrique	70	200

Alignement courant

Type d'adaptation	Très lumineux	Lumineux	Neutre	Obscur	Très obscur
Lumineux élevé	1	4	6	8	10
Lumineux moyen	1	2	4	6	8
Lumineux faible	1	1	2	4	6
Obscur faible	-6	-4	-2	-1	-1
Obscur moyen	-8	-6	-4	-2	-1
Obscur élevé	-10	-8	-6	-4	-2

Coût en points de Force

Score d'alignement	Coût en points de Force côté lumineux	Coût en points de Force côté obscur
0 (OBSCUR)	+75%	-50%
1 à 10	+50%	-30%
11 à 20	+50%	-20%
21 à 30	+25%	-15%
31 à 40	+25%	-10%
41 à 60	n/a	n/a
61 à 70	-10%	+25%
71 à 80	-15%	+25%
81 à 90	-20%	+50%
91 à 99	-30%	+50%
100 (LUMINEUX)	-50%	+75%

CREDITS

BIOWARE
www.bioware.com

LUCASARTS
www.lucasarts.com

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
www.swkotor.com

BIOWARE

Core Game Design
DAVID FALKNER
STEVE GILMOUR
CASEY HUDSON
DREW KARPYSHYN
JAMES OHLEN
PRESTON WATAMANIUK
DEREK WATTS

Producer / Project Director
CASEY HUDSON

Executive Producers
RAY MUZYKA
GREG ZESCHUK

Lead Programmers
DAVID FALKNER
MARK BROCKINGTON

Lead Designer
JAMES OHLEN

Assistant Lead Designer
PRESTON WATAMANIUK

Art Director
DEREK WATTS

Lead Animator
STEVE GILMOUR

Audio Producer
DAVID CHAN

Lead Tools Programmers
TOM ZAPLACHINSKI
DARREN WONG

Lead Graphics Programmer
JASON KNIPE

Quality Assurance Lead
SCOTT LANGEVIN

Assistant Producer
NATHAN PLEWES

PROGRAMMING

Programmers
MARC AUDY
ROBERT BABIAK
SOPHIA CHAN
HOWARD CHUNG
MIKE DEVINE
DAN FESSENDEN
AARYN FLYNN
ANDREW GARDNER
ROSS GARDNER
RYAN HOYLE
JANICE THOMS
CRAIG WELBURN

Graphics Programmers
JOHN BIBLE
PAT CHAN
PETER WOYTIUK

BioWare Lead Tools Programmer
DON MOAR

Tools Programmers
OWEN BORSTAD
TIM SMITH
KRIS TAN
SYDNEY TANG

BioWare Director of Programming
SCOTT GREIG

Additional Programming
BROOK BAKAY
KORIN BAMPTON
ROB BOYD
BRENON HOLMES
STAN MELAX
CHARLES RANDALL
DON YAKIELASHEK

DESIGN

Senior Writer
DREW KARPYSHYN

Designers
JASON BOOTH
DAVID GAIDER
LUKE KRISTJANSON
CORI MAY
ANDREW "COLONEL BOB" NOBBS
BRAD PRINCE
AIDAN SCANLAN
PETER THOMAS
JOHN WINSKI

AUDIO

Sound Implementation / Additional Sound Design
DAVID CHAN
JOHN HENKE
STEVE SIM

ART

3D Artists
DEAN ANDERSEN
NOLAN CUNNINGHAM
MIKE GRILLS
LINDSAY JORGENSEN
JESSICA MIH
MATTHEW (JOONSEO) PARK
ARUN RAM-MOHAN
SEAN SMAILES
MIKE SPALDING
JASON SPYKERMAN
MICHAEL TROTTIER

2D Artists
SUNG KIM
MIKE LEONARD
ROB SUGAMA
RION SWANSON

Technical Artists
HARVEY FONG
TOBYN MANTHORPE

3D Visual Effects Artist
ALEX SCOTT

2D GUI Art
ROB SUGAMA

Additional Art
MATT GOLDMAN

Concept Art
JOHN GALLAGHER
CASEY HUDSON
SEAN SMAILES
MIKE SPALDING
DEREK WATTS

BioWare Director of Concept Art
JOHN GALLAGHER

BioWare Director of Promotional Art
MIKE SASS

Promotional Artists
TODD GRENIER
MIKE SASS

ANIMATION

In-Game Animation
CARMAN CHEUNG
CHRIS HALE
MARK HOW
RICK LI
KEES RIJNEN
JOHN SANTOS
LARRY STEVENS
HENRIK VASQUEZ

Cutscene Director / BioWare Director of Art
DAVID HIBBELN

Lead Cutscene Animator
TONY DE WAAL

Pre-Rendered Cutscene Artists
CHRIS MANN
SHERRIDON ROUTLEY
GINA WELBOURN
SHANE WELBOURN

In-Game Cutscene Animators
CARMAN CHEUNG
MARK HOW
RICK LI
KEES RIJNEN
LARRY STEVENS
HENRIK VASQUEZ

QUALITY ASSURANCE

Quality Assurance
ALAIN BAXTER
DERRICK COLLINS
NATHAN FREDERICK
MITCHELL T. FUJINO
KEITH "K2" HAYWARD
SCOTT HORNER
CURTIS KNECHT
BOB MCCABE
RYAN PLAMONDON
CHRIS PRIESTLY
IAIN STEVENS-GUILLE
STANLEY WOO

BioWare Director of Quality Assurance
PHILLIP DEROSA

BIOWARE MARKETING/ COMMUNICATIONS

Director of Marketing
SCOTT MCLAUGHLAN

Communications Coordinator
TERESA COTESTA

Communications Associate
TOM OHLE

Communications Manager
BRAD GRIER

Senior Web Developer
ROBIN MAYNE

Web Developers
JEFF MARVIN
DULEEPA "DUPS" WIJAYAWARDHANA

Community Manager
JAY WATAMANIUK

Live Team Producer
DEREK FRENCH

BIOWARE ADMIN

Joint CEOs
RAY MUZYKA
GREG ZESCHUK

Director of Finance
RICHARD IWANIUK

Director of Human Resources
MARK KLUCHKY

Accountant
JO-MARIE LANGKOW

Payroll/Benefits Administrator
KELLEY GRAINGER

Human Resources Coordinator
THERESA BAXTER

Human Resources Assistant
LEANNE KOROTASH

Senior Systems Administrators
CHRIS ZESCHUK
CRAIG MILLER

Systems Administrators
BRETT TOLLEFSON
JULIAN KARST
NILS KUHNERT

Receptionist
AGNES GOLDMAN

Special Thanks
SCOTT GREIG
DIARMID CLARKE
JONATHAN EPP
CHRIS CHRISTOU
BRENT KNOWLES
KEVIN MARTENS
DEO PEREZ
KEITH WARNER
DAN WHITESIDE

LUCASARTS

Producer
MICHAEL GALLO

Assistant Producer
JULIO TORRES

Content Coordinator
JUSTIN LAMBROS

QUALITY ASSURANCE

Lead Tester
KIP "TWENTYSEVEN" BUNYEA

Assistant Lead Tester
ADAM "MAN OF VISION" GOODWIN

Testers
NICK "EYE OF THE TIGER" DENGLER
CLAY "RULES LAWYER" NORMAN
TONY "CHUUUCH" CHRISTOPHER
CHRIS "JIGGIDAH" THOMAS
RANDY "SHO-NUFF" CHU
BRANDON "20/20" HUTT
JASON "THE MAN" LEE
IAN "HAP" PARHAM
JAMES "WAFFLEHOUSE" MORRIS
SONY "GRAMMAR SNOB" GREEN

COMPATIBILITY

Compatibility Supervisor / Lead Technical Writer
LYNN TAYLOR

Compatibility Technicians
DARRYL COBB
BENJAMIN ESTABROOK
KRISTIE GARBER
KIM JARDIN
DAN MARTINEZ

Quality Services Computer Technician
JOHN CARSEY

SOUND

Lead Sound Designer
JULIAN KWASNESKI

Additional Sound Design
PAUL GORMAN
TODD DAVIES
CLINT BAJAKIAN

Cutscene Mixing
JORY PRUM

Original Star Wars sound effects
BEN BURTT

MUSIC

Original Music Composed By
JEREMY SOULE
ARTISTRY ENTERTAINMENT INC.

Original *Star Wars* Music Composed By JOHN WILLIAMS (P) AND © LUCASFILM & TM. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. PUBLISHED BY BANTHA MUSIC (BMI) ADMINISTERED BY AND/OR COPUBLISHED WITH WARNER-TAMERLANE MUSIC PUBLISHING CORP.

VOICE

VO Director
DARRAGH O'FARRELL

Senior Voice Editor
CINDY WONG

Assistant Voice Editors
HARRISON DEUTSCH
COYA ELLIOTT

Voice and International Coordinator
JENNIFER SLOAN

Voices Recorded At
SCREEN MUSIC STUDIOS

CAST

MAIN CHARACTERS

Bastila Shan
JENNIFER HALE

Carth Onasi
RAPHAEL SBARGE

Darth Malak
RAFAEL FERRER

Canderous Ordo
JOHN CYGAN

HK-47
KRISTOFFER TABORI

Jolee Bindo
KEVIN MICHAEL RICHARDSON

Juhani
COURTENAY TAYLOR

Mission Vao
CAT TABER

Master Vrook
ED ASNER

Additional Voices Provided By
ANDRE SOGLIUZZO
APRIL STEWART
BILL E. MARTIN
BRIAN GEORGE
CAM CLARKE
CAROLYN SEYMOUR
CHARITY JAMES
CHARLES DENNIS
DAN HAGEN
DARAN NORRIS
ETHAN PHILLIPS
FRANK WELKER
GREGG BERGER
GREY DELISLE
HILLARY HUBER
J. KAREN THOMAS
JAMES HORAN
JASON MARSDEN
JESS HARNELL
JIM WARD
KEVIN SCHON
KIMBERLY BROOKS
KRISTOFFER TABORI
LIZ MARKS
LLOYD SHERR
MICHAEL GOUGH
MICHAEL RALPH
NATHAN CARLSON
NEIL KAPLAN
NEIL ROSS
NICK JAMESON
PAT FRALEY
PAT PINNEY
PAUL AMENDT
PHIL LAMARR
RINO ROMANO
ROBIN ATKIN DOWNES
ROBIN SACHS
SIMON TEMPLEMAN
STEVE BLUM
SUMALEE MONTANO
TAMARA PHILLIPS
TOM KANE

INTERNATIONAL LOCALIZATION

Manager of International Production
DARRAGH O'FARRELL

International Producer
BRYAN DAVIS

International Lead Tester
DAVID CHAPMAN

MARKETING AND PUBLIC RELATIONS

Director of Marketing
LIZ ALLEN

Product Marketing Manager
DAVID ZEMKE

Marketing Coordinator
CHRIS SUSEN

Public Relations Manager
HEATHER TWIST PHILLIPS

Public Relations Specialist
ALEXIS MERVIN

Internet Community Relations Specialist
RONDA SCOTT

Internet Marketing
JIM PASSALACQUA

Manual Editor
BRETT RECTOR

Manual Writers
MICHAEL GALLO
JAMES OHLEN
LUKE KRISTJANSON
DREW KARPYSHYN

Manual Cover/Manual 3D Art and Design
GREGORY HARSH,
BEELINE GROUP

SALES AND OPERATIONS

Director of Sales
MEREDITH CAHILL

Sales Coordinator
MIKE MAGUIRE

Sales Analyst
GREG ROBLES

Channel Marketing Manager
TIM MOORE

Channel Marketing Specialist
KATY WALDEN

Director of Sales Operations
JASON HORSTMAN

Materials Manager
EVELYNE BOLLING

QUALITY SERVICES

Manager of Quality Services
PAUL PURDY

Quality Assurance Supervisor
CHIP HINNENBERG

Product Support Supervisor
JAY GERACI

DVD / CD Burning Goddesses
WENDY KAPLAN
KELLIE WALKER

LucasArts I.S.
CHRIS BRODY
JIM CARPENTER
JOHN DOAK
JOHN VON EICHHORN
JOHN "GRANDPA" HANNON
DARYLL JACOBSON
CHRIS MCALLISTER
GARY PFEIFFER
RICHARD QUINONES
JOE SHUM
VICTOR TANCREDI-BALLUGERA
CHAD WILLIAMS

Lucas Licensing
STACY CHEREGOTIS
CHRIS GOLLAHER
KRISTI KAUFMAN

SPECIAL THANKS

ADRIA WILSON
ANDY ALAMANO
BRENT OSTER
BRETT SCHNEPF
CAMELA MCLANAHAN
CANDICE GINDY
CLINT YOUNG
DAN MARTINEZ
DENISE GOLLAHER
DONNA CZERWINSKI
EMILY DUVAL
HADEN BLACKMAN
JAMES MILLER
JANNETT SHIRLEY-PAUL
JEFF KLIMENT
JOHN CARSEY
JON KNOWLES
K.C. COLEMAN
KAREN CHELINI
LEC-RPM
LELAND CHEE
LISA SWART
MALCOLM JOHNSON
MARK BARBOLAK
MARY BIHR
MATT URBAN
MATTHEW FILLBRANDT
MIKE NELSON
PEGGY ARY
RACHEL HARDWICK
RANDY BREEN
REEVE THOMPSON
RJ BERG
SETH STEINBERG
SHARA MILLER
SIMON JEFFERY
STEVE MATULAC
TINA CARTER
TOM MCCARTHY

VERY SPECIAL THANKS

GEORGE LUCAS

ACTIVISION UK

Senior Vice-President
SCOTT DODKINS

General Manager LucasArts Europe
SARAH EWING

Senior Brand Manager
KEELY BRENNER

Head of Publishing Services
NATALIE RANSON

Creative Services Manager
JACKIE SUTTON

Localisation Project Managers
CHARLIE HARRIS, MARK NUTT

Publishing Services Coordinator
TREVOR BURROWS

European Operations Manager
HEATHER CLARKE

Production Planners
LYNNE MOSS, VICTORIA FISHER

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
BERNARD SIZEY

Marketing Group Manager
GUILLAUME LAIRAN

Brand Manager
THOMAS GRELLIER

Senior Publicist
DIANE DE DOMECY

PR Manager
Stephanie Oustry

Sales Manager
ANTOINE SEUX

French Localisation
EXEQUO, PARIS

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*
Par téléphone : 08 92 68 17 71*
Sur notre site web : "http://www.activision.com/support", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).
* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.
** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

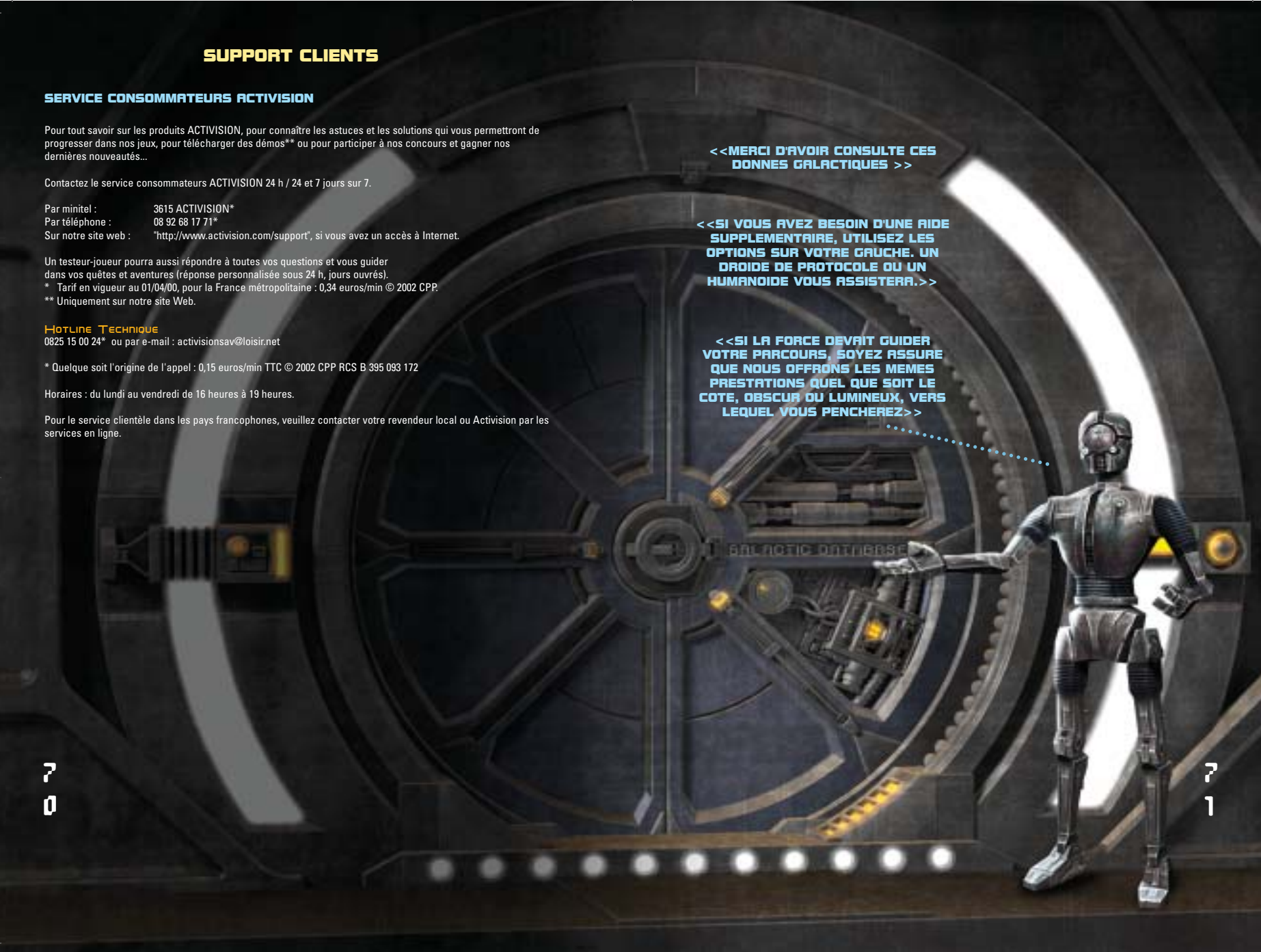
Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

<<MERCI D'AVOIR CONSULTE CES DONNES GALACTIQUES >>

<<SI VOUS AVEZ BESOIN D'UNE AIDE SUPPLEMENTAIRE, UTILISEZ LES OPTIONS SUR VOTRE GAUCHE. UN DROIDE DE PROTOCOLE OU UN HUMANOIDE VOUS ASSISTERA.>>

<<SI LA FORCE DEVAIT GUIDER VOTRE PARCOURS, SOYEZ ASSURE QUE NOUS OFFRONS LES MEMES PRESTATIONS QUEL QUE SOIT LE COTE, OBSCUR OU LUMINEUX, VERS LEQUEL VOUS PENCHEREZ>>



CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision ou ses concédants de licence. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants de licence. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :
o Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.

- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies , sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.
Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE
HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, MODALITE OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION OU DE SES CONCEDANTS DE LICENCE.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES
LA SOCIETE ACTIVISION NI SES CONCEDANTS DE LICENCE NE GARANTISSENT L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES. SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION OU DE SES CONCEDANTS DE LICENCE, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION OU SES CONCEDANTS DE LICENSE NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SAUF MENTION CONTRAIRE EXPRIMEE CI-AVANT, LA PRESENTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ECRITES OU ORALES, EXPRESSES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIABILITE, D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-CONTREFACON. ACTIVISION ET/OU SES CONCEDANTS DE LICENCE NE SERONT SOUMIS OU CONTRAINTS A AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT
Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.
Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.
NI ACTIVISION NI SES CONCEDANTS DE LICENCE NE SONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION OU SES CONCEDANTS DE LICENCE ONT ETE INFORMES DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION OU DE SES CONCEDANTS DE LICENCE NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.
RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision ou ses concédants de licence, si vous ne respectez pas ses modalités. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision ou à ses concédants de licence, vous devez accepter qu'Activision ou ses concédants de licence soient habilités, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision ou ses concédants de licence peuvent avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés, concédants de licence et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. BioWare, le moteur BioWare Odyssey Engine et le logo BioWare sont des marques de BioWare Corp. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. BioWare Odyssey Engine © 2001-2003 BioWare Corp. Tous droits réservés.

Ce jeu et son manuel sont des oeuvres de fiction. Tous les personnages, événements, lieux, logos et entités présentés dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou non, ou des événements réels serait purement fortuite.