

RÔLE - WARGS SR - RÊVE DE LICORNE

avec la participation de TOQUES ET TABLIERS et d'IMPERIUM LUDI
d'après un scénario du WARG SR

DEUXIÈME VOLET

Nous sommes en 3048 selon le calendrier officiel du quadrant 4P. Autrement dit, 13 ans après l'invasion de la planète Naboo par les droïdes de la Fédération du commerce (Starwars épisode 1) et 3 ans après la bataille de Géonosis (Star Wars épisode 2). L'année passée a vu la naissance de Darth Vador, le sacre de l'Empereur Palpatine et les débuts de l'Empire (on se situe 19 ans avant Starwars épisode 4).

La vieille République est morte. La proclamation d'un Empire est un coup dont une République se remet difficilement, même si par ailleurs sont conservées des structures telles que le Conseil et le Sénat. Le Conseil a d'ailleurs évolué et un nombre important de militaires en font désormais partie, alors que cela n'avait jamais été le cas auparavant. Les races non humaines n'y sont plus représentées que de façon très minoritaire, ce qui cause des rumeurs au sein du Sénat. De nombreux Sénateurs ont d'ailleurs été remplacés.

Sur les planètes les plus favorables à l'Empereur, des représentants plus conformes à la nouvelle politique impériale, ferme et forte, ont remplacé les anciens politiciens souvent avides de privilèges personnels. L'armée impériale est très présente et souvent brutale. La pression est

intense et la surveillance permanente. Les Clonetroopers ont été remplacés par un corps de soldats d'élite : les Stormtroopers.

Cela n'empêche toutefois pas toujours la criminalité. Les routes spatiales ne sont pas très sûres. Au contraire, la contrebande se développe avec une rapidité et une vigueur étonnantes. La période est troublée et les injustices sont nombreuses. Certains affirment que seul l'Empereur sera en mesure de remédier au chaos qui s'installe, alors que d'autres s'insurgent et prétendent que c'est l'avènement de Palpatine lui-même qui est la cause de ces troubles.

Socialement, le trouble règne également. Les agents impériaux disposent d'un pouvoir immense et en abusent parfois. Ils ont la loi de leur côté, ce qui fait que même les jedis ne peuvent pas s'opposer à eux. Les canaux holovision les plus favorables à l'Empereur expliquent que cette réorganisation est plus que nécessaire pour permettre un nouvel essor des peuples de la Galaxie. Les chaînes holo opposées à l'Empire, quant à elles, demandent insidieusement lesquels des peuples de la galaxie sont concernés par cet essor. La plupart, taxées de propagande anti-impériale ont été réduites au silence.

Ce jeu n'est pas une suite du Jedi Knight I. Il s'agit d'une autre histoire, se déroulant en une autre période, avec d'autres personnages... Mais dans une même galaxie lointaine, très lointaine...



DESCRIPTION DU GN

Dates prévues : du 02/03/2007 au 04/03/2007

Lieu : gîte confortable, près de Rouen

Contexte : GN futuriste dans le monde de Star Wars

Horaires : du vendredi 20h00 à dimanche 14h00

Participation :

- Joueur : 90 €+ 5 € adhésion Rôle.
 - PNJ / Organisateur : 35 €+ 5 € adhésion Rôle.
- (Des facilités de paiement sont envisageables)

Contact :

Benjamin Dupiech / Inscription JK 2.3
40, rue du Rendez-vous - 75012 Paris
01 43 42 22 54 (de 19h00 à 21h00)
contact@reves-de-licorne.com

Site web de Rôle : <http://www.asso-role.fr>

Site web du jeu : <http://monde-des-forts.org/jk2/index.html>

ROLES

Les personnages de ce GN sont fournis et leurs dossiers sont riches et fouillés. A mi-chemin entre le GN classique et le Huis-clos, Jedi Knight vous donnera l'opportunité de jouer un personnage très au dessus de la norme, éventuellement doué de la Force (pas forcément un Jedi au demeurant) et de vous plonger dans un contexte d'intrigues et d'interactions très denses.

Parmi les rôles disponibles et de façons non exhaustives, vous trouverez : des contrebandiers, chasseurs de primes, truands, jedi, impériaux, diplomates, scientifiques, techniciens, commandos, marchands, espions, pilotes...

RÈGLES ET POINTS TECHNIQUES

Le système de règles utilisé sera un dérivé du système HUB créé par le Wargs SR.

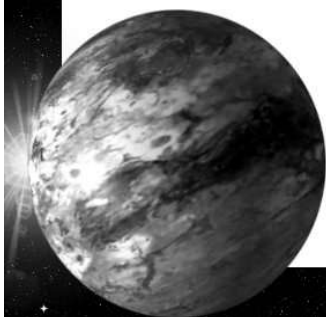
Les règles peuvent être téléchargées à partir du site (<http://monde-des-forts.org/jk2/index.html>) dans la section **Règles**. La simulation des combats se fera avec l'utilisation d'armes à fléchettes en mousse de type NERF™ ou clones qui seront à fournir par les joueurs, de même que d'éventuelles armes blanches (dagues...).

HEBERGEMENT

Le GN se déroule dans un gîte comprenant : sanitaires, chambres, lits, douches, etc.

RÉSEAU INFORMATIQUE GALACTIQUE

La gestion des informations, systèmes de messagerie, bancaires, et de nombreux autres systèmes (passerelle, pilotage...) utiliseront le Réseau informatique Galactique et ses extensions développées sur les précédentes éditions.



FICHE D'INSCRIPTION

Nom du joueur :

Prénom du joueur :

Date de naissance :

Sexe : féminin masculin

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

E-mail (obligatoire) :

Il vous est également demandé une photo (à transmettre par mail de préférence), toute inscription non accompagnée du règlement et d'une photo ne sera pas validée).

Type inscription (dans la limite des places disponibles) : Joueur PNJ

Pour nous aider à choisir votre personnage :

Vous aimez ou non :

	Pas du tout	Un peu	Beaucoup	Enormément
Vivre une aventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La négociation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les énigmes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les émotions	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jouer un personnage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La technologie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le mystère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'exploration	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jouer en groupe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jouer seul	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'action	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Etre le plus fort	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Plus précisément pour vous un jeu réussi c'est :

Questionnaire de préférences :

Vous pouvez placer autant de choix dans les différentes catégories du moment que vous en choisissez au moins une (sauf spécification contraire). Vous pouvez rayer ce que vous ne voulez pas.

Profession (3 choix au minimum) :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Médecin | <input type="checkbox"/> Voleur |
| <input type="checkbox"/> Ingénieur | <input type="checkbox"/> Espion |
| <input type="checkbox"/> Investigateur | <input type="checkbox"/> Jedi |
| <input type="checkbox"/> Combattant | <input type="checkbox"/> Diplomate |
| <input type="checkbox"/> Pilote | <input type="checkbox"/> Scientifique |
| <input type="checkbox"/> Intrigant | <input type="checkbox"/> Contrebandier |
| <input type="checkbox"/> Mercenaire | <input type="checkbox"/> Informaticien |

Affiliation :

- Empire Pas Empire

Philosophie :

- Honnête et droit
 Ni bon ni mauvais
 Crapule sans foi ni loi

Gestion des conflits :

- Il faut les éviter
 Négociateur
 Pan dans la gueule
 C'est mieux par derrière
 Le salut dans la fuite

Tempérament :

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Héroïque | <input type="checkbox"/> Vengeur |
| <input type="checkbox"/> Tragique | <input type="checkbox"/> Minable |
| <input type="checkbox"/> Comique | <input type="checkbox"/> Penseur |
| <input type="checkbox"/> Complexe | |

Sociabilité

- Solitaire
 Sociable
 Rien ne vaut un groupe

Commentaires libres :

N'hésitez pas à préciser toute information que vous jugerez utile sur le type de personnage que vous souhaitez jouer (ou ne pas jouer).

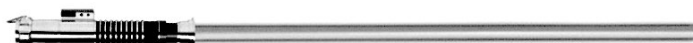
Je souhaite vous proposer mon aide dans le domaine suivant :

J'ai du matériel typé Star Wars que je pourrais utiliser sur le GN :

Pour moi-même uniquement En prêt

Je sais chanter, jouer d'un instrument : Oui Non

Si oui, quel instrument ?



Cette fiche doit être entièrement remplie le plus lisiblement possible et renvoyée accompagnée d'une photo (si possible par mail) et du règlement par chèque :

- Joueur : 90 euros de PAF (ou 95 euros si vous n'êtes pas déjà membre de Rôle pour l'année 2007).
- PNJ / Organisateur : 35 Euros (ou 40 euros si vous n'êtes pas membre de Rôle pour l'année 2007).

A l'adresse suivante :
 Benjamin Dupiech
 40, rue du rendez vous
 75012 Paris

La participation comprend l'inscription au jeu, l'hébergement en chambre et les repas du vendredi soir au dimanche midi. Toute inscription incomplète ne sera pas validée (notamment pour la photo).

Mes antécédents médicaux (allergies, phobies, maladies, handicaps...) susceptibles d'être une gêne dans le bon déroulement de ce jeu et mes éventuels régimes alimentaires particuliers :

Avez-vous des compétences médicales (si oui, lesquelles) :

CETTE DECHARGE DOIT ETRE OBLIGATOIREMENT REMPLIE ET SIGNÉE

Je soussigné(e) me porte garant, sur ma responsabilité civile, de tous les dommages dont je serais, de manière volontaire ou involontaire, responsable lors de ce jeu. D'autre part, je ne saurais tenir pour responsable les organisateurs pour d'éventuels dommages ou vols qui pourraient être perpétrés à l'encontre de mes biens ou moi-même dans le cadre de celui-ci.

J'autorise l'utilisation non commerciale des photos et des films faits dans le cadre de cette activité et dans lesquelles j'apparaîtrai.

J'autorise l'utilisation informatique sous forme de fichiers des renseignements que j'ai donnée et de leur utilisation dans le cadre du fonctionnement de l'association.

J'atteste par la présente de la véracité des informations ci-dessus me concernant.

Fait à :

Le :

Signature :