

Compétences d'équipage

Votre vaisseau constitue votre quartier général et celui de votre équipage. Pendant que vous explorez la galaxie et que vous progressez dans votre intrigue, vous pouvez transmettre des ordres au vaisseau. Vous pourrez confier des tâches à vos partenaires, afin qu'ils rassemblent des ressources, qu'ils fabriquent des objets dans l'atelier ou qu'ils partent en mission spéciale. Selon leur formation, certains partenaires seront plus efficaces dans certaines compétences. D'autre part, plus ils vous estimeront, mieux ils réaliseront ce que vous leur demandez de faire. Votre équipage peut être formé sur trois domaines de compétences, parmi lesquels :

Compétences de collecte

À mesure que vous explorerez les planètes de la galaxie, vous découvrirez toute une variété de ressources exotiques et d'informations précieuses. Avec la bonne formation, vous et votre équipage pourrez récupérer des matières premières, pirater des systèmes informatiques et chercher des artefacts de grande valeur. Les ressources et les informations que vous rassemblez peuvent être vendues sur le marché libre, ou bien utilisées par votre équipage pour fabriquer des objets utiles et précieux. Si vous le désirez, vous pouvez choisir les compétences de collecte dans les trois espaces dédiés aux compétences de votre équipage.

Complément d'infos : en "minant", je veux dire par là qu'il y a des gisements, comme dans WoW, et que vous en tirez des matériaux, comme dans WoW; - en "dépeçant", je veux dire par là qu'il y a un monstre d'un certain type, et après avoir récupéré son butin, vous pouvez en tirer des matériaux, exactement comme le dépeçage dans WoW.



Archéologie :

L'archéologie est l'étude des formations cristallines et des trouvailles archéologiques. **Les formations cristallines contiennent des cristaux qu'un fabricant d'artefacts peut utiliser pour fabriquer des modifications de sabre-laser et d'armure pour utilisateur de la Force.** Les trouvailles archéologiques contiennent des fragments d'artefacts de technologie imprégnée de Force. Ces objets de valeur contiennent d'anciens algorithmes et formules utilisés dans la fabrication d'artefacts et le tissage synthétique. **Les trouvailles archéologiques peuvent parfois contenir de rares fragments de datacrons utilisés dans la création de Matrices-cubes améliorant les attributs.** Les archéologues peuvent envoyer leurs compagnons pour récolter des ressources.

Comment ça fonctionne : il y a des gisements de cristaux sur les planètes, et vous les "minez". Qu'est-ce que ça donne : des cristaux de couleur (pour les mods de sabre laser), des cristaux de pouvoir (matériau de base pour les sabres laser et les armures de forceux), fragments d'artefacts (pour assembler des datacrons). Quelle confection l'utilise : fabrication d'artefacts, synthétissage. Note : rien de spécial, c'est exactement comme le minage de WoW sans la pioche.



Bioanalyse :

La bio-analyse est une pratique consistant en la récolte de matériel génétique de créatures et végétaux. Les matériaux génétiques incluent des cellules, fibres, souches bactériologiques, extraits toxiques et fluides médicinaux. Les bio-chimistes utilisent ces matériaux pour créer des medipacks pour rendre de la santé, des stimulants [injections à usage unique] qui augmentent les compétences physiques, et des implants biologiques qui augmentent l'habileté au combat en stimulant les réseaux

neuronaux et régulant le fonctionnement des cellules cérébrales. **La compétence de fabrication Bio-chimie utilise les ressources de la Bio-analyse.** Les Bio-analystes peuvent envoyer leurs compagnons en mission pour récolter les ressources.

Comment ça fonctionne : il y a des plantes sur les planètes que vous pouvez "miner". De plus, vous pouvez "dépecer" les ennemis biologiques forts / élites / boss. Qu'est-ce que ça donne : matériaux génétiques (matériau de base de biochimie). Quelle confection l'utilise : biochimie. Note : rien de spécial, je pense que vous avez saisi l'idée.



Récupération :

La récupération est l'art de récupérer des pièces utiles et matériaux de base comme les métaux, alliages et composants synthétiques de potentiels piles de débris technologiques, droïdes détruits, cargos abandonnés et véhicules en pannes. **Les compétences de fabrication d'armures, d'armes et cybernétiques utilisent les ressources de Récupération.** Les récupérateurs peuvent envoyer leurs compagnons en mission pour récolter les ressources.

Comment ça fonctionne : il y a des "gisements" de ferraille, métaux et truc dans le genre sur les planètes, que vous "minez". De plus, vous pouvez "dépecer" les droïdes forts / élites / boss. Qu'est-ce que ça donne : des métaux (matériaux de base pour fabrication d'armures, d'armes et cybertech). Quelle confection l'utilise : fabrication d'armures, d'armes et cybertech Note : très facile à monter vu qu'il y a énormément de droïdes forts / élites / boss dans le jeu.



Piratage :

Le piratage est l'art d'accéder aux ordinateurs sécurisés et casiers verrouillés pour acquérir des objets de valeurs, crédits et matériaux technologiques. Les cibles habituels des pirates incluent les coffres électroniques, stations de données, ordinateurs centraux sécurisés et casiers biométriques. **Ils contiennent des coffres qui peuvent rapporter des objets de valeur, des crédits, des matériaux technologiques rares utilisés pour fabriquer des prototypes et artefacts d'armures de droïdes et des générateurs, et des objets de mission débloquent des missions stimulantes qui peuvent rapporter de grosses récompenses.** Les pirates peuvent envoyer leurs compagnons en missions pour récupérer ces objets de valeur.

Comment ça fonctionne : il y a des coffres électroniques, des ordinateurs cassés, des unités de stockage des données, et d'autres trucs dans le même genre sur les planètes, et vous les "minez". Qu'est-ce que ça donne : des coffres dans lesquels vous pouvez trouver : de l'argent (surtout), des objets, des matériaux bleus pour cybertech. Quelle confection l'utilise : cybertech. Note : si vous avez piratage, vous êtes riche, sinon, vous êtes pauvre.

Compétences de confection

Une fois les ressources réunies, que ce soit par l'intermédiaire de votre équipage ou par un quelconque autre moyen, elles formeront la base de la confection. Selon la spécialisation que vous aurez choisie, votre équipage pourra fabriquer des armures, des armes, des implants ou d'autres types d'objets et équipements utiles. Vous pourrez ensuite utiliser ces objets vous-même ou bien les vendre au marché libre. Vous recevrez des rapports de compétences d'équipage, même si vous avez quitté le vaisseau. Si l'un de vos partenaires revient avec le schéma d'un objet précieux, vous pouvez ordonner à distance à un autre partenaire de le confectionner dans l'atelier du vaisseau ! Les compétences de confection sont des disciplines très pointues. Parmi vos trois espaces dédiés aux compétences d'équipage, vous pourrez vous spécialiser dans une compétence de confection.

Emplacements d'objet pour un personnage : tête, torse, main, taille, jambes, pieds, poignets, oreilles, implant, relique (*3) et bien sûr les deux mains pour les armes / autre. Ne vous méprenez pas, vous verrez des cristaux de couleur / pouvoir ici aussi (comme pour archéologie). Ils ont le même nom, mais ne sont pas la même chose. Les cristaux de pouvoir sont fabriqués à partir de ceux "minés" avec archéologie.



Fabrication d'armures :

La fabrication d'armures est la capacité de travailler les métaux bruts, alliages et matériaux synthétiques pour **construire des armures pour les non-utilisateurs de la Force**. Des fluidifiants achetés auprès de vendeurs sont utilisés dans le processus de la création d'armure pour raffiner les matériaux et assurer la commodité. Les fabricants d'armures peuvent démonter leurs fabrications pour potentiellement découvrir une nouvelle façon d'améliorer leurs créations. La compétence de récolte Récupération pourvoie la fabrication d'armures en ressources.

Armures légère, médium et lourde pour tous les non-utilisateurs de la Force pour les emplacements suivants : tête, torse, mains, taille, jambes.



Fabrication d'armes :

La fabrication d'armes est la capacité de travailler les métaux bruts, alliages et matériaux synthétiques pour construire des blasters et modifications pour blasters. Des fluidifiants achetés auprès de vendeurs sont utilisés dans le processus de la création d'armure pour raffiner les matériaux et assurer la commodité. **Les blasters fabriqués incluent les pistolets, fusils, fusils sniper et canons d'assaut. Les modifications de blasters incluent les viseurs, chargeurs et gâchettes**. Les fabricants d'armes peuvent démonter leurs blasters pour potentiellement découvrir une nouvelle façon d'améliorer leurs créations. La compétence de récolte Récupération pourvoie la fabrication d'armes en ressources.

- canon d'assaut
- pistolet blaster
- fusil blaster
- fusil sniper
- canon (mod pour arme à distance)
- chargeur de couleur (mod pour arme à distance, détermine la couleur du tir, fonctionne comme les cristaux de couleur, donc rouge, vert, bleu peuvent être appris auprès de l'entraîneur, les autres sont rares)
- lunette (mod pour arme à distance)
- gâchette (mod pour arme à distance)



Fabrication d'artéfacts :

La fabrication d'artéfacts est dédiée à la construction de modifications pour sabre-laser, sur-couche et sous-couche d'armure, des focus, et des bottes et poignets pour utilisateurs de la Force. Les modifications pour sabre-laser incluent les cristaux de pouvoir, de couleur, les lentilles de focalisation, les poignets et les matrices émettrices qui augmentent les attribues au combat des utilisateurs de la Force. Les cristaux de couleur déterminent également la couleur du rayon du sabre-laser. Les sur et sous-couches d'armures fournissent une protection supplémentaire et augmentent les aptitudes au combat. Les fabricants d'artéfacts peuvent démonter les focus, bottes et poignets qu'ils ont fabriqués pour potentiellement découvrir une nouvelle façon d'améliorer leurs créations. La compétence de récolte Archéologie pourvoie la fabrication d'artéfacts en ressources.

- cristal de couleur (mod pour sabre laser)
- les recettes normales (vertes) vous permettent d'en faire des verts, bleus et rouges)
- matrice émettrice (mod pour sabre laser)
- lentille de focalisation (mod pour sabre laser)
- poignée (mod pour sabre laser)
- cristal de pouvoir (mod pour sabre laser)
- gadget pour main gauche (le bouclier du Ravageur)
- bottes (équipement)
- poignets (équipement)
- harnais (mod d'armure (force+endurance, volonté+endurance))
- sur-couche (mod d'armure (force+endurance, volonté+endurance))
- sous-couche (mod d'armure (force+endurance, volonté+endurance))



Biochimie :

La Bio-chimie est la compétence impliquée dans la fabrication de fournitures médicales, de sérums chimiques augmentant les performances et d'implants biologiques. **Les bio-chimistes utilisent ces matériaux pour créer des medipacks pour rendre de la santé, des stimulants [injections à usage unique] qui augmentes les compétences physiques, et des implants biologiques qui augmentent l'habilité au combat** en stimulant les réseaux neuronaux et régulant le fonctionnement des cellules cérébrales. Les bio-chimistes peuvent démonter les implants qu'ils ont fabriqués pour potentiellement découvrir une nouvelle façon d'améliorer leurs créations. La compétence de récolte Bio-analyse pourvoie la Bio-chimie en ressources.

- adrénaline (buff de 15 secondes, 3 minutes de rechargement)
- implant (emplacement)
- médikit ("potion de soin", 90 secondes de rechargement)
- unité médicale (comme le médikit, utilisable sur les alliés à moins de 10 mètres)
- stimulant (buff de statistique d'une heure, un seul à la fois)



Cybernétique :

La fabrication cybernétique est la compétence pour assembler des armures de droïdes, écouteurs, grenades, sur et sous-couche pour armure, armes électroniques, générateurs, et bottes et poignets pour non-utilisateurs de la Force. Les sur et sous-couches pour armures fournissent une protection supplémentaire et augmente les compétences au combat. Les écouteurs sont de mini-ordinateurs externes qui se portent sur ou à côté de l'oreille. Ils augmentent les prouesses au combat en donnant un retour visuel et sonore au porteur

ou via un retour neuronal direct par un relais neural externe. Le fabricant cybernétique peut démonter les droïdes, bottes et poignets, écouteurs, armes électroniques et générateurs qu'ils ont fabriqués pour potentiellement découvrir une nouvelle façon d'améliorer leurs créations. La compétence de récolte Récupération pourvoie la fabrication cybernétique en ressources.

- armure pour droïde (cœur, moteur, capteurs, pièces
- fonctionne comme la fabrication d'armure pour les non-forceux ou synthétissage pour les forceux)
- oreille (équipement)
- bottes (équipement)
- poignets (équipement)
- offhand gadget (powertech offhand shield item) gadget pour main gauche (le bouclier du spécialiste)
- grenades (pas besoin d'expliquer)
- harnais (mod d'armure (agilité+endurance, ruse+endurance))
- sur-couche (mod d'armure (agilité+endurance, ruse+endurance))
- sous-couche (mod d'armure (agilité+endurance, ruse+endurance))



Synthétissage :

Le tissage synthétique est le processus de fabrication de matériaux synthétiques à partir de cristaux, divers produits chimiques et fragments d'artéfacts pour construire des armures pour utilisateurs de la Force. Les vendeurs fournissent des solutions préfabriquées, suspensions et composites utilisés durant le processus de tissage synthétique. Les tisseurs peuvent démonter les armures qu'ils ont fabriqué pour potentiellement découvrir une nouvelle façon d'améliorer leurs créations. La compétence de récolte Archéologie pourvoie le tisseur en ressources.

Armures légère, médium et lourde pour tous les utilisateurs de la Force pour les emplacements suivants : tête, torse, mains, taille, jambes.

Compétences de mission

Les compétences de mission constituent un élément unique au sein du système des compétences d'équipage. Grâce à elles, vous pouvez envoyer des partenaires en mission à travers la galaxie afin qu'ils trouvent des informations ou des butins, ou qu'ils remplissent d'autres objectifs qui vous seront profitables. Lorsque vous souhaitez utiliser une compétence de mission, choisissez d'abord un partenaire, puis assignez-lui une mission figurant dans une liste qui évolue constamment. Votre partenaire partira alors en quête de la récompense désirée. Il existe plusieurs sortes de compétences de mission. Votre équipage aime-t-il mener des recherches ? Participer à des missions diplomatiques ? Échanger des marchandises illégales ? Chaque option dispose de ses propres avantages et récompenses. Certaines peuvent même vous permettre de gagner des points côté obscur ou des points côté lumineux. Comme pour les autres compétences, vos partenaires accompliront ces missions eux-mêmes et ramèneront les récompenses une fois la mission achevée. Chaque compétence d'équipage peut être une compétence de mission, alors préparez-vous à mettre votre équipe au travail !



Diplomatie :

La diplomatie est l'art de mener une négociation. Envoyer vos compagnons en missions diplomatiques **peut influencer votre côté lumineux ou obscur**. En plus d'influencer votre côté obscur ou lumineux, **la diplomatie peut donner des récompenses incluant de rares matériaux de fabrication pour armures légères** utilisés pour construire des prototypes ou artéfacts d'armures légères, et des cadeaux pour vos compagnons pour augmenter leur affection.

- points du côté clair/obscur
- matériaux bleus pour synthétissage
- cadeaux pour les compagnons



Investigation :

L'investigation est la compétence de recherche, récolte, analyse et décodage d'informations secrètes. Envoyer vos compagnons sur des missions d'investigation **peut rapporter des objets de valeur sous la forme de matériaux de fabrication d'armures moyennes très rares utilisés pour construire des prototypes ou artéfacts d'armures moyennes, des schémas de prototypes pour toutes les fabrications** et des cadeaux pour vos compagnons pour augmenter leur affection.

- recettes violettes pour toutes les confections
- matériaux bleus pour fabrication d'armures et synthérissage
- cadeaux pour les compagnons



Chasse aux trésors :

La chasse aux trésors est la capacité de pister et découvrir des objets de valeur en suivant une suite d'indices. les compagnons envoyés en missions de chasse aux trésors peuvent revenir avec **des gemmes rares utilisés pour fabriquer des prototypes et artéfacts d'écouteurs, focus, blasters et armes électroniques, des coffrets qui contiennent des objets de valeur ou des crédits**, et des cadeaux pour vos compagnons pour augmenter leur affection.

- matériaux bleus pour fabrication d'armes
- matériaux bleus pour fabrication d'artéfacts
- coffrets (comme piratage)
- cadeaux pour les compagnons



Commerce illégal :

Le marché noir implique l'échange de biens et services sur le marché noir galactique. Envoyer vos compagnons sur des mission de Marché noir peut **rapporter des épices rares utilisés dans la fabrication de prototypes ou artéfacts d'implants, de rares matériaux de fabrication d'armures lourdes utilisés dans la création de prototypes ou artéfacts de droïdes et armures lourdes**, et des cadeaux pour vos compagnons pour augmenter leur affection.

- matériaux bleus pour biochimie
- matériaux bleus pour fabrication d'armures
- cadeaux pour les compagnons

Associations de compétences

Ci-dessous, une liste non-exhaustive des associations possibles.
Vous pouvez choisir 3 compétences dans n'importe quelle catégorie sauf les compétences de confection (une seule possible). A noter que vous pouvez choisir 3 compétences de récolte ou mission.

Récupération => Arme => Investigation

Récupération => Armure => Commerce illégal

Récupération => Cybernétique => Commerce illégal

Archéologie => Artefact => Chasse aux trésors

Archéologie => Synthétissage => Commerce illégal

Bioanalyse => Biochimie => Diplomatie

Archéologie => Fabrication d'artefacts => Chasse aux trésors

Archéologie => Synthétissage => Diplomatie (pour armure légère FU)

Archéologie => Synthétissage => Investigation (pour armure moyenne FU)

Archéologie => Synthétissage => Commerce illégal (pour armure lourde FU)

Bioanalyse => Biochimie => Commerce illégal

Récupération => Fabrication d'armures => Diplomatie (pour armure légère non FU)

Récupération => Fabrication d'armures => Investigation (pour armure moyenne non FU)

Récupération => Fabrication d'armures => Commerce illégal (pour armure lourde non FU)

Récupération => Fabrication d'armes => Chasse aux trésors

Récupération => Cybernétique => Chasse aux trésors

Mission :

Piratage => Investigation => Chasse aux trésors