

Arts martiaux Close Combat

Type : Compétence avancée de Vigueur

Description : Cet art martial est souvent enseigné aux militaires surtout ceux des unités d'élites.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer à mains nues. Elle procure un bonus de 2D aux jets d'attaque et de parade. Les dégâts des arts martiaux Close combat s'élèvent à Vigueur +1D.

Arts martiaux Noghri

Type : Compétence avancée de Vigueur

Description : Cet art martial est enseigné aux gardes du corps Noghri. Il est d'une redoutable efficacité surtout si l'adversaire n'est pas trop compétent.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer à mains nues. Elle procure un bonus de 2D aux jets d'attaque et de parade. Les dégâts des arts martiaux Noghri s'élèvent à Vigueur +1D+2.

Arts martiaux Hapien

Type : Compétence avancée de Vigueur

Description : Cet art martial existe depuis bien avant la création du Consortium Hapien mais son enseignement n'est jamais sorti du Secteur. Il est avant tout conçu pour la défense que pour l'attaque. La plupart des soldats du Consortium Hapien sont formés à cet art martial.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer à mains nues. Elle procure un bonus de 1D aux jets d'attaque et de 3D aux jets de parade. Les dégâts des arts martiaux Hapien s'élèvent à Vigueur +1D.

Combat Echani

Type : Compétence avancée de Dextérité

Description : Cette technique de combat est basée sur le maniement du bâton de combat Echani, une arme aujourd'hui très rare. Les pratiquants de cet art sont encore plus rare que leurs armes.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec un bâton de combat Echani. Le personnage bénéficie d'un bonus de 2D aux jets d'attaque et de parade et de 1D aux jets de dommages. Cette compétence permet aussi d'avoir accès à des techniques de combat en fonction du code de compétence.

De plus, grâce à l'enseignement reçu le personnage est capable d'agir plus de trois fois durant un combat au corps à corps.

Note : Cette compétence peut être combinée avec Sabre-laser si le personnage se bat avec un sabre-laser à double lames.

Technique de Combat Echani :

On ne peut utiliser qu'une seule technique à la fois et elle dure tout le round.

Blocage de tir

Pré-requis : 8D

Description : L'Echani fait tournoyer son arme devant lui à grande vitesse afin de bloquer les tirs ennemis tel un jedi.

Effet : Vous pouvez bloquer les tirs de blaster avec votre arme comme un jedi le ferait avec un sabre-laser. Un jet de Combat Echani contre le jet d'attaque de l'attaquant permet d'arrêter le tir, mais sans le renvoyer.

Combat multiple

Pré-requis : 10D en Combat Echani

Description : Cette technique n'est réservée qu'aux meilleurs adeptes Echani. Elle permet de retourner la supériorité numérique de son adversaire à son avantage.

Effet : Vous gagnez une action gratuite par adversaire portable seulement sur ce dernier.

Note : Cette technique est effective en permanence et vous pouvez utiliser une autre technique durant le tour.

Coup puissant

Pré-requis : 7D en Combat Echani

Description : L'Echani est capable de porter de violent coup au détriment de sa précision. Il faut se méfier de cette technique car trop de violence peut faire rater son attaque à l'Echani.

Effet : Pour chaque dé que vous retirez à votre jet d'attaque vous pouvez le rajouter à vos dommages pour cette attaque.

Fauchage

Pré-requis : 6D en Combat Echani

Description : Cette technique est très pratique car elle permet de mettre au sol son adversaire pour le rendre très vulnérable.

Effet : En augmentant la difficulté de votre attaque de 10 points vous pouvez faire chuter votre adversaire en lui fauchant les jambes. Les dommages causés par cette attaque sont réduits de 1D mais l'adversaire tombe par terre. Il est aussi possible de ne pas causer de dommages lors d'une telle attaque.

Note : Cette technique peut être utilisée durant un tour où une autre technique est utilisée.

Neutralisation

Pré-requis : 8D en Combat Echani

Description : Cette technique est très pratique quand on veut se débarrasser d'un adversaire sans le tuer. L'Echani frappe des zones bien spécifiques de son adversaire pour l'assommer.

Effet : Vos dégâts sont considérés comme paralysants jusqu'à ce que vous arrêtiez de vous servir de cette technique.

Tourbillon défensif

Pré-requis : 5D en Combat Echani

Description : Il s'agit d'une des premières techniques apprises par l'Echani. Ce dernier fait de grand moulinet défensif avec son arme. Il perd en puissance d'attaque mais peu de coups ennemis peuvent passer.

Effet : Votre bonus de 2D en attaque et parade peut devenir à la place un bonus de +3D aux jets de parade.

Tourbillon offensif

Pré-requis : 5D en Combat Echani

Description : Autre technique de base, l'Echani se met dans une position offensive lui permettant des attaques spontanées. Malheureusement cela ouvre sa garde.

Effet : Votre bonus de 2D en attaque et parade peut devenir à la place un bonus de +3D aux jets d'attaque.

Pluie de coup

Pré-requis : 9D en Combat Echani

Description : Dans certains cas l'Echani doit être capable de porter un grand nombre d'attaque. Cela est possible grâce à cet enseignement mais au détriment des dommages causés par ses attaques.

Effet : Lorsque vous faites des actions multiples vous pouvez retirer des dés à votre jet de dommages au lieu de votre jet d'attaque. Par exemple si vous faites 3 attaques dans le round vous devriez avoir une pénalité de 2D aux jets de vos actions. A la place vous pouvez réduire vos jets d'actions de 1D et vos jets de dommages de 1D aussi, ou bien carrément réduire de 2D vos jets de dommages et ainsi ne subir aucune pénalité aux jets d'actions.

Escrime Hockx

Type : Compétence avancée de Dextérité

Description : Ce style de combat violent est prévu pour se battre avec une armes à deux mains comme une épée ou une grosse hache. Son origine vient d'une petite planète de la Bordure Extérieur en retard technologique. L'escrimeur s'expose aux coups de ses ennemis mais cela lui permet aussi de terrasser ses ennemis avec une grande facilité.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec une armes à deux mains. Elle procure un bonus de 2D aux jets d'attaque mais un malus de -1D aux jets de parade. De plus, les dommages sont augmenter de 2D.

Note : Cette compétence peut être combinée avec Sabre-laser si le personnage se bat avec un sabre-laser à deux mains. On utilise alors la compétence Sabre-laser pour les jets d'attaque/parade avec les bonus d'Escrime Hockx.

Escrime Pelagia

Type : Compétence avancée de Dextérité

Description : Ce style de combat à la vibro-lame est couramment pratiqué dans la noblesse pelagienne. Il repose sur une succession d'enchaînement rapide qui permet de surprendre son adversaire avant même que ce dernier ne réagisse.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec une vibro-lame. Elle procure au personnage un bonus de 1D aux jets d'attaque, de parade et aux jets de dommages. De plus, le code de Perception est augmenté de 2D pour déterminer l'initiative.

Note : Cette compétence peut être combinée avec Sabre-laser si le personnage se bat avec un sabre-laser à une main. On utilise alors la compétence Sabre-laser pour les jets d'attaque/parade avec les bonus d'Escrime Pelagia.

Wruushi (Arts martiaux Wookie)

Type : Compétence avancée de Vigueur. 6D minimum en Combat à mains nues.

Description : Ce style de combat est exclusivement pratiqué par les Wookies. Un Wookie se battant à mains nues est mortellement dangereux, un Wookie avec le Wruushi est une arme mortelle.

Effet : Cette compétence permet d'attaquer et de parer à mains nues. Elle procure un bonus de 1D aux jets d'attaque, de parade et de dommages. Si l'attaque du personnage dépasse de 10 ou plus le seuil de difficulté, le Wookie peut décider d'infliger Vigueur +2D+1 de dommages étourdissants. Un Wookie sous l'effet de la rage combattive ne peut pas utiliser cette compétence.