

# FORMES DE COMBAT AU SABRE-LASER

Cette aide de jeu propose une adaptation des sept formes de combat au sabre laser pour le système Star Wars D6. Les spécificités de chaque forme sont issues de la lecture des articles disponibles sur le sujet, notamment sur <http://starwars.wikia.com>.

Chaque forme comprend 3 niveaux : Initié, Expert et Maître. L'apprentissage de chaque niveau coûte 10 points de personnage et requiert un professeur. Chaque niveau d'une forme remplace le précédent. On peut utiliser une forme en combat classique ou en duel. Il est possible de changer la forme utilisée en cours de combat : il suffit de déclarer la forme qu'on utilise au début de chaque round.

Depuis l'aube de l'ordre Jedi et l'invention du sabre-laser, sept formes de combat ont été développées, chacune représentant un style et une philosophie du combat. Chacune a ses forces et ses faiblesses, et sont toutes encore en usage.

## Forme I, la Forme de la Détermination, la Voie du Sarlacc (Shii-Cho)

Variante adaptée de l'escrime standard, il s'agit de la première forme enseignée aux apprentis, principalement à cause de sa simplicité et sa capacité à s'adapter à tout type de situation. Cette forme utilise des mouvements amples, rapides et précis.

<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser
<b>Spécificités</b>	• Tout point de personnage dépensé qui permet de réussir une cadence d'entraînement (cf GG9) compte pour l'apprentissage de cette forme.
<b>Initié</b>	1 action de combat gratuite (i.e. ne comptant pas pour le calcul de la pénalité d'actions multiples) lorsqu'on est en duel contre 2 adversaires ou plus.
<b>Expert</b>	2 actions de combat gratuites si duel contre 3+ adversaires +1D pour tenter de désarmer (destruction d'arme incluse)
<b>Maître</b>	3 actions de combat gratuites si duel contre 4+ adversaires +2D pour tenter de désarmer (destruction d'arme incluse)



## Forme II, la Forme de l'Opposition, la Voie de l'Ysalamir (Makashi)

Cette forme a été développée avec à l'esprit l'affrontement contre des adversaires combattant au sabre-laser. Par des mouvements élégants et un focus sur l'observation et l'anticipation, elle permet une défense sans effort et des attaques rapides et trompeuses. Les principaux défauts de cette forme sont son manque de puissance brute et son incapacité à parer les tirs de blaster.

<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser, recherche 5D
<b>Spécificités</b>	-2D en dégâts à cause de la prise légère sur la poignée -2D pour les tests de vigueur ou levage en opposition au sabre-laser -2D en parade de blasters à cause de la concentration sur le duel au sabre
<b>Initié</b>	+1D en défense contre les armes de mêlée lors d'un duel +2D pour résister à un désarmement
<b>Expert</b>	+2D en défense contre les armes de mêlée lors d'un duel +1D en attaque contre les armes de mêlée lors d'un duel +3D pour résister à un désarmement
<b>Maître</b>	+3D en défense contre les armes de mêlée lors d'un duel +2D en attaque contre les armes de mêlée lors d'un duel +4D pour résister à un désarmement



### Forme III, la Forme de la Protection, la Voie du Mynock (Soresu)

Cette forme est l'art défensif par excellence. Ce style fut développé en réponse à l'utilisation croissante des blasters. Elle permet une défense idéale, permettant de protéger facilement toutes les zones du corps. En contrepartie, le sabre étant très proche du corps, il devient très difficile de placer des contre-attaques.



<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser, résistance 5D
<b>Spécificités</b>	-2D en attaque en duel à cause du placement du sabre près du corps +1D pour dévier les tirs de blaster (mais pas pour les renvoyer)
<b>Initié</b>	+2D en défense (en mêlée ou contre les blasters)
<b>Expert</b>	+3D en défense (en mêlée ou contre les blasters)
<b>Maître</b>	+4D en défense (en mêlée ou contre les blasters)

### Forme IV, la Forme de la Vitesse, la Voie du Chauve-Faucon (Ataru)

Forme de combat impressionnante, basée sur l'immersion du corps dans la Force, les acrobatie ponctuées de précises estafilades et la capacité d'adaptation. Forme efficace dans un combat à ciel ouvert, il est terriblement difficile d'en anticiper les mouvements. En revanche, elle requiert d'être en permanence immergé dans la Force, ce qui est rapidement fatigant. De plus cette forme perd tout son intérêt dans un endroit clos où les mouvements son limités.



<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser, Dextérité 3D, Acrobaties (A) 3D, Augmenter un attribut
<b>Spécificités</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec les acrobaties, on peut toucher des cibles normalement hors de portée</li> <li>• Cette forme est inefficace dans un espace restreint.</li> <li>• Après un nombre de rounds égal au nombre de dés en Résistance, on fait un test de Résistance tous les rounds, difficulté Moyenne, augmentée de 5 pour chaque round au delà. A chaque échec, on a un malus de -1D en Acrobaties et en Initiative. Les malus disparaissent après 1 minute de repos.</li> </ul>
<b>Initié</b>	+1D en Initiative et +1D en Acrobaties <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 action d'acrobatie gratuite par round : test de Saut+Acrobaties en opposition contre Perception, Recherche ou Sens d'un adversaire. Si le jet est réussi, on a un bonus de +1D à la prochaine attaque contre cet adversaire.</li> </ul>
<b>Expert</b>	+2D en Initiative et +2D en Acrobaties <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 actions d'acrobaties gratuites par round : test de Saut+Acrobaties en opposition contre Perception, Recherche ou Sens d'un adversaire. Si le jet est réussi, on a un bonus de +2D à la prochaine attaque contre cet adversaire.</li> </ul>
<b>Maître</b>	+3D en Initiative et +3D en Acrobaties <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 actions d'acrobaties gratuites par round : test de Saut+Acrobaties en opposition contre Perception, Recherche ou Sens d'un adversaire. Si le jet est réussi, on a un bonus de +3D à la prochaine attaque contre cet adversaire.</li> </ul>

## Forme V, la Forme de la Persévérance, la Voie du Dragon Krayt (Djem So)

Forme développée pour faire évoluer le style Soresu, jugé trop passif et susceptible d'enliser le combat, il s'agit d'un style plus agressif permettant de créer une ouverture plutôt que d'attendre que l'adversaire la crée. Cette forme est basée sur le principe de la contre-attaque et de la domination de l'adversaire, que ce soit par la puissance brute ou par l'utilisation de ses propres attaques contre lui. La contrepartie de ce style est son manque de mobilité, et sa tendance à favoriser l'agressivité et la domination chez le pratiquant.



<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser, Vigueur 3D, Augmenter un attribut
<b>Spécificités</b>	+1D en défense -1D en attaque (y compris lors de contre-attaques, cf ci-dessous) -1D pour se défendre contre un adversaire sur le coté ou dans le dos • Mouvement divisé par 2
<b>Initié</b>	+1D à chaque attaque portée immédiatement après une défense réussie • 1 fois par round, un test de Vigueur en opposition peut être tenté pour balayer la défense : en cas de réussite, +1D pour la prochaine attaque
<b>Expert</b>	+2D à chaque attaque portée immédiatement après une défense réussie • 2 fois par round, un test de Vigueur en opposition peut être tenté pour balayer la défense : en cas de réussite, +2D pour la prochaine attaque
<b>Maître</b>	+3D à chaque attaque portée immédiatement après une défense réussie • 3 fois par round, un test de Vigueur en opposition peut être tenté pour balayer la défense : en cas de réussite, +3D pour la prochaine attaque

## Forme VI, la Forme du Diplomate, la Voie du Rancor (Niman)

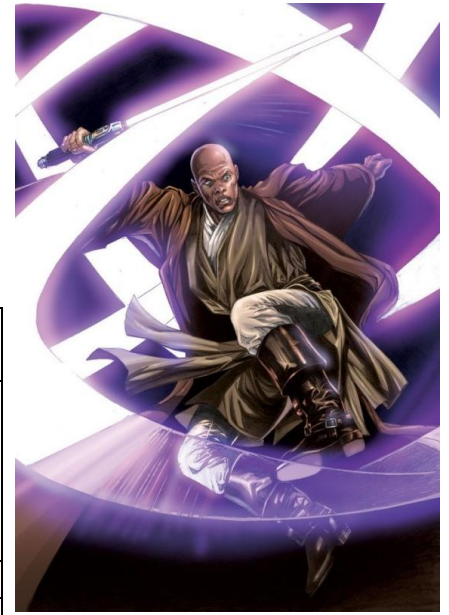
Style basé sur la combinaison équilibrée de toute les autres formes, c'est en théorie le style idéal. Son plus grand atout réside dans sa capacité à laisser la Force pénétrer le corps de pratiquant, lui permettant même parfois d'atteindre un état de méditation lors de l'entraînement. Ce style demande une grande faculté d'intuition, d'improvisation et de créativité. A un bon niveau, il permet l'utilisation efficace de deux sabres-laser.



<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser
<b>Spécificités</b>	• L'utilisation gratuite d'un pouvoir de force (cf ci-dessous) peut être remplacée par une action au sabre-laser si deux sabres sont tenus en main.
<b>Initié</b>	1 action gratuite, qui n'est ni une attaque, ni une défense, ni un pouvoir (mais on peut maintenir un pouvoir de Force)
<b>Expert</b>	1 action gratuite, qui n'est ni une attaque, ni une défense (on peut activer un pouvoir ou le maintenir)
<b>Maître</b>	1 actions gratuite, qui n'est ni une attaque, ni une défense 1 action gratuite, qui n'est ni une attaque, ni une défense, ni un pouvoir

## Forme VII, la Forme de la Férocité, la Voie du Vornskr (Juyo).

Forme utilisant des mouvements larges et directs, elle est focalisée sur l'attaque à outrance, noyant l'adversaire sous le nombre des assauts. Elle requiert l'usage d'une grande quantité d'énergie et de concentration, couplées à des concepts martiaux complexes, ce qui la réserve en général aux combattants expérimentés. Ce style demande également l'utilisation d'émotions négatives, comme l'agressivité ou la fureur, ce qui a longtemps limité son utilisation au sein de l'ordre Jedi.



<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser, niveau expert dans 1 autre forme
<b>Spécificités</b>	-2D en Volonté et aux jets de résistance contre les pouvoirs de Force -1D en défense • Le nombre de PCO acquis lors de l'utilisation de cette forme est doublé.
<b>Initié</b>	+2D en attaque
<b>Expert</b>	+3D en attaque
<b>Maître</b>	+4D en attaque

## VARIANTES

### Forme V, Shien

Cette variante de la Forme V est en fait la version originelle de la forme. Il s'agit de l'adaptation de Soresu pour combattre un grand nombre d'adversaires qui utiliseraient principalement des blasters. La variante Djem So a été développée plus tard, avec le duel au sabre laser à l'esprit.

<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser,
<b>Spécificités</b>	• Possibilité de dévier et/ou renvoyer les tirs de blaster dans un rayon de 2m -1D en défense contre un adversaire unique en mêlée -1D en attaque (sauf pour renvoyer les tirs de blaster)
<b>Initié</b>	+1D en défense • 1 action gratuite chaque round pour renvoyer un tir de blaster
<b>Expert</b>	+2D en défense • 2 actions gratuites chaque round pour renvoyer un tir de blaster
<b>Maître</b>	+3D en défense • 3 actions gratuites chaque round pour renvoyer un tir de blaster

### Forme VII, Vaapad

La variante Vaapad de la Forme VII, développée par Mace Windu, est davantage un état d'esprit qu'une forme de combat. Elle requiert que l'utilisateur accepte et se serve de sa part de Côté Obscur pour mieux combattre et canaliser la fureur de l'ennemi en une arme implacable qu'il peut retourner contre lui. L'utilisation de Vaapad rapproche tellement du Côté Obscur que beaucoup de ses utilisateurs y ont succombé.

<b>Pré-requis</b>	sabre-laser 5D, combat au sabre-laser, 1 PCO
<b>Spécificités</b>	• Bonus de +1 en attaque, en défense et pour résister aux pouvoirs de Force par point de Côté Obscur de l'adversaire. • A chaque combat, on risque la tentation ou les tromperies du Côté Obscur.