

COMPETENCES AVANCEES

Rappels sur les compétences avancées

Les compétences avancées (C.A.) représentent des connaissances qui ne relèvent pas de la culture générale (Médecine par exemple). Ces compétences obéissent donc à des règles particulières :

- tant qu'on n'a pas appris une C.A. on ne peut pas tenter de jet par défaut.
- pour pouvoir commencer à apprendre une C.A. il faut avoir les compétences pré requises à 5D.
- il faut s'entraîner pour progresser dans une C.A. Le temps d'entraînement est de une semaine par point de personnage dépensé (sans professeur, ce temps est doublé).
- avec ou sans professeur, le coût en point de personnage pour faire progresser une C.A. est le double du code dé actuel dans la compétence (en général on apprend le premier dé pour 2 points).
- les C.A. représentent une connaissance poussée dans un domaine et permettent de mieux appréhender des problèmes triviaux. Le code dé d'une C.A. s'ajoute donc en général à tout jet d'une compétence pré requise de cette C.A.

Voici quelques nouveaux exemples de compétences avancées :

COMPETENCES DE CONCEPTION

Compétences avancées dépendant de Technique

Conception d'armure Conception de blaster Conception de chasseur stellaire
Conception de droïd Conception d'ordinateur Conception de véhicule à répulseur
Conception de transport spatial Conception de vaisseau de guerre, etc.

La liste est longue, mais en général, chaque compétence de technique peut avoir sa compétence de conception associée.

En plus de permettre de concevoir des systèmes innovants, les compétences de conception permettent de repenser des systèmes déjà existants afin d'en concevoir un nouveau modèle plus performant.

- Les compétence avancées de conception ne peut être apprise que par un personnage possédant au moins 5D dans la compétence de réparation associée (Réparation de blasters, Réparation de vaisseaux de guerre...). Les compétences de conception sont des compétences avancées et obéissent aux règles les concernant (moyens et temps d'apprentissage, bonus aux compétences, etc.)

- En terme de jeu, la conception d'un nouveau système permet d'obtenir un modèle modifié mais sans modificateur pénalisant le jet de complication (contrairement aux bricolages sommaires réalisés par la plupart des mécanos au travers de la galaxie).

- La durée et la difficulté de cette tâche ainsi que le prix du nouveau modèle conçu, dépendent de la quantité de modifications à intégrer dans le nouveau système (et donc du modificateur de complication à annuler).

Modificateur	Difficulté	Durée	Prix du modèle
-1	<i>Très Facile</i>	8 heures	+15%
-2	<i>Facile</i>	2 jours	+35%
-3	<i>Moyennement facile</i>	5 jours	+75%
-4	<i>Difficile</i>	15 jours	+150%
-5	<i>Très difficile</i>	50 jours	x4
-6	<i>Héroïque</i>	150 jours	x8

Le coût de développement est laissé à l'appréciation du MJ.

La durée de développement peut être accrue dans le cas de conception de systèmes très complexes ou très volumineux (vaisseaux de guerre par exemple).

Pour certains systèmes comme les véhicules et vaisseaux, on doit réaliser séparément la conception de chaque sous système que l'on désire améliorer (coque, boucliers,etc.).

- Il est possible de diminuer la difficulté, la durée de conception ou le prix du modèle réalisé.

Au choix du MJ, une diminution dans une de ces colonnes entraînera une augmentation dans une ou plusieurs autres colonnes.

Le jet de conception ne sert pas à réaliser le système modifié, mais à le concevoir. Il faut donc réussir ensuite un jet de Réparation adapté pour le fabriquer. Évidemment lorsqu'une modification est fiabilisée grâce à un tel jet d'autres peuvent l'être sans avoir à refaire de jet de Conception. Une fois les plans dessinés il suffit de fabriquer un système du même modèle.

ARTS MARTIAUX

Compétence avancée dépendant de Dextérité (subit donc tous les malus infligés à la DEX)

Apprendre les Arts Martiaux

Les techniques de combat mises en jeu par les arts martiaux demandent de la rigueur et de l'entraînement.

Pré requis :

Apprendre les Arts Martiaux demande 5D en Combat à mains nues et 5D en Evitement.
La maîtrise d'une nouvelle compétence demande 5D dans la compétence en question.

Coût :

- Apprendre les bases des Arts Martiaux (le premier dé de compétence, utilisable pour le Combat à mains nues et l'Evitement) demande 5 points de personnage.
- Chaque augmentation de +1 pip demande autant de points de personnage que le double du code dé actuel en Arts Martiaux.
- La maîtrise d'une nouvelle arme ou technique demande de l'entraînement et la dépense de 5 points de personnage.

Temps d'apprentissage :

Les Arts Martiaux sont une compétence avancée, on doit donc toujours s'entraîner pour progresser.

- l'apprentissage de base, qui se fait toujours à mains nues, demande une semaine d'entraînement intensif avec un professeur compétent.
- le temps d'entraînement pour améliorer sa compétence en Arts Martiaux est de une semaine par point de personnage dépensé (deux semaines par point en l'absence de professeur).
- le temps d'entraînement pour acquérir une nouvelle maîtrise est de une semaine et requiert l'enseignement d'un professeur.

Utiliser les Arts Martiaux

Le code dé d'Arts Martiaux est disponible pour être réparti au choix chaque round parmi les compétences de combat qui sont maîtrisées. Le choix de la répartition se fait en début de rounds, au moment de la déclaration des actions. Si tout le code n'est pas réparti à ce moment là, le reste pourra être attribué parmi les compétences de réaction maîtrisées.

Hormis Combat à mains nues et Evitement dont la maîtrise est acquise durant l'entraînement initial, les autres compétences maîtrisables sont :

- Armes blanches
- Armes de lancer
- Esquive
- Sabre Laser

note: il va sans dire que trouver un professeur qui maîtrise les Arts Martiaux appliqués au combat au sabre laser est quasiment utopique. En effet les Jedi se sont toujours appuyés sur la Force plutôt que sur des techniques de combat avancées pour ne faire qu'un avec leur sabre. Et comme en plus la quasi totalité des Jedi a été exterminée...

En ce qui concerne le codé dé attribué à une compétence de combat offensive, ce code peut être réparti entre la compétence et les différents jets de dégâts infligés.

Précisions: Le bonus à la compétence s'applique normalement mais le bonus aux dégâts n'est valable que pour une attaque donnée (il y a néanmoins possibilité d'attribuer des bonus de dégât pour différentes attaques en répartissant les dés disponibles).

Le bonus attribué à un jet de dégâts ne peut pas dépasser la Perception de l'utilisateur (nécessaire pour repérer les points faibles d'une cible, qu'elle soit vivante ou pas).