

Harcművészet és pusztakezes harci specializációk a Star Wars galaxisában:

Számtalan különféle fegyvertelen harci stílus létezik a galaxisban. Fellelhetőek közöttük a legegyszerűbb verekedési módozatoktól a legösszetettebb filozófiai tudásanyagot is magukba foglaló harcművészetekig minden. Az alábbiakban ízelítő kapható a legelterjedtebb, specializált küzdelmi formákból, amiket a galaxis legkülönbözőbb népei egymás ellenfordítottak és fordítanak harcok során. Valamennyi felsorolásra kerülő küzdési forma a Pusztakezes harc képzettség specializációja. Előnyeiket csak azok élvezhetik, akik a specializációt felveszik.

Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy bizonyos harcművészeti specializációk egyben fejlesztett jártasságok is, így az ilyeneknél megfelelő mester nélkül a tanuláshoz szükséges karakter pontok duplázódnak, azaz pont úgy fejlődik, mint egy nem specializált képzettség. Az ilyen nehezen fejleszthető harcművészetek *-al vannak jelölve. Ha van mester, akkor a specializált jártasságok szerint megy a fejlődés.

A leírás a d20-as Star Wars Hero's Guide és a d6-os Rules of Engagement könyvek alapján készült, az ezekben található leírások és táblázatok felhasználásával.

Box:

A legalapvetőbb emberi eredetű fejlett pusztakezes harci stílus. Alkalmazói gyorsaságukról és szívósságukról ismertek. Csak olyan személy sajátíthatja el, akinek Erő és Ügyesség tulajdonságainak összege eléri vagy meghaladja a 6d-t.

Aki elsajátította a pusztakezes harc ezen specializációját (legalább 1d-t fejlődött a specializáció felvétele után a képzettség), az a következő előnyökkel bír:

Bárki ellen aki nem képzett boxoló vagy harcművész, +1d-t kap a képzettségére támadáskor és +1d-t kap pusztakezes védekezésre háritáskor a boxoló.

+1d sebzés illeti meg a boxolót ha fizikai sérülést akar okozni ütéseivel, illetve +2d ha kábulás sebzést akar bevinni a célpontjának.

+1d-t kap a boxoló pusztakezes sebzések ellen az Erejére az ellenállás dobáskor.

Ha legalább 10 ponttal túldobja az ellenfele ellenállását közelharcban, úgy automatikusan kiütheti annyi körre, amennyivel nagyobbat dobott a célpont ellenállásánál.

A stílus egyik mellékága a shock box, amely során a küzdő felek elektromos kábítókesztyűket viselve küzdenek. Aki a box ezen formájára specializálódik, sokkal ellenállóbbá válik a sérülések, a kábulások és az eszméletvesztést okozó ütésekkel szemben. A bokszoló +2d-t kap erejére mikor fegyvertelen ellenfél által okozott sérüléseknek kíván ellenállni. Kábulás sebzést okozó csapások ellen +3d-t kap az erejére. Kiütni csak akkor lehet, ha a támadó 20 ponttal túldobta az ellenállását. A boxoló nem kap plusz pontokat a támadására, sem pedig a sebzésére, ellentétben a sima boxot tanult küzdőkkel.

Birkózás:

Szintén egy alapvető és kedvelt küzdelmi forma, ami kimondottan a testi erőre és nagy méretekre épít. Az alkalmazói nem megverni, hanem lefogni, leszorítani akarják ellenfelüket, így kábítva el vagy fegyverezve le a célpontot. A küzdelmi forma kiemelkedően jó a lefogásokban, szorításokban, csavarásokban és jó pár technikát ismer, amivel a kiszolgáltatott célpontot magatehetetlenné vagy akár halottá is teheti.

A birkózók, ha legalább 1d-t fejlesztettek a specializációjukon a megtanulás után, megkapják a következő előnyöket:

Nem növekszik az eltaláláshoz és lefogáshoz szükséges célszám képzett verekedőkkel vagy fegyveresekkel szemben.

+1d-t kap a birkózás dobására a birkózó fegyveres, és +2d-t fegyvertelen ellenféllel szemben.

A birkózó sikeres támadáskor dönthet hogy kábulást vagy normál sebzést akar okozni.

Ha a birkózó legalább 20 ponttal túldobta a célpontja védekezését, akkor olyan helyzetbe kényszeríti áldozatát, ahonnan akár dobás nélkül is azonnal eszméletvesztést okozhat vagy akár meg is ölheti a lefogott személyt. Ezt csak olyan ellenféllel szemben teheti meg, akinek ereje legfeljebb másfélszerese a saját erejének (4d-s erejű birkózó legfeljebb 6d-s erejű célpontot tud ilyen módon eszméletlenné tenni vagy megölni) és méretileg legfeljebb kétszer akkora mint a birkózó.

Képzett birkózóval szemben a vérték fizikai védelme feleződik ha sikerült a lefogás és az áldozat nem tudott kiszabadulni. A kiszabadulásra tett erőpróbák során a célpontnak 10 ponttal túl kell dobnia a támadója birkózás dobását ha szabadulni akar.

A birkózást elsajátítani ilyen szinten csak 4d-s vagy nagyobb erővel lehetséges.

Harcművészeti technikák összefoglaló táblázata:

Harcművészeti technikák megtanulására csak azoknak van lehetőségük, akik harcművészetre specializálódtak fegyvertelen harcban. Minden teljes 1d értékű harcművészeti képzettség fejlesztés után választhatnak egyet a saját stílusukban ismertetett technikák közül. A saját stílusban nem ismertetett technikák megtanulása 15 karakter pontot és 10 hetet igényel, plusz egy mestert aki hajlandó tanítani a harcművészt.

Technika	Leírás	Nehézség	Hatás
Vakharc	Vakon vagy elvakítva történő fegyvertelen harc.	Nagyon nehéz	Ha a harcművész sikeres próbát tesz a nehézség ellen, úgy a kör hátralevő részében nem sújtják a látást nehezítő tényezők módosítói. Csak közelharcban és fegyvertelen harcban használható.
Lefegyverzés	Fegyver elvétele az ellenféltől	Közepes	Ha a karakter támadása sikeres és meghaladja a nehézséget, úgy sikeresen lefegyverezte ellenfelét.
Csapás	Erőtéljes ütés	Nagyon könnyű	Sikeres támadáskor a harcművész +1d-vel megnövelheti sebzését.
Átdobás	A hátulról támadó ellenfél földre küldése	Közepes	Reakcióként is alkalmazható. Ha valaki lefogja hátulról a harcművészt, azt sikeres támadással földre küldi. A célpont földre kerül és 3d sebzést szenved el.
Ugró rúgás	Felugrás utáni pusztító rúgás	Nehéz	Sikeres támadás esetén, ha a célszámot is meghaladja a támadás, +2d-t kap sebzéséhez a harcművész. Sikertelenség esetén egyensúlyát veszti és az ellenfél kap egy levonások nélküli támadást ellene.
Lábsöpítés	Ellenfél lábának elkaszálása	Közepes	Sikeres próba esetén a célpont azonnal földre kerül. A harcművésznek a támadás után fel kell állnia (ez akcióba

Technika	Leírás	Nehézség	Hatás
			kerül).
Fejelés	Ellenfél lefejelése	Könnyű	Sikeres támadással +1d-t kap a sebzéséhez a harcművész
Lefogás, leszorítás	Célpont lefogása, mozgásának korlátozása	Közepes	Sikeres próbával a célpont lefogható. Az áldozat minden körben tehet egy próbát a szabadulásra. A sikerhez túl kell dobnia az erejével az őt lefogó karakter harcművészeti dobását. Sikertelenség esetén automatikusan elszenved egy sebzést, ami az őt lefogó személy erejével megegyező. A támadó dönthet a sebzés mértékéről és típusáról (kábulás vagy normál).
Azonnali földrevitel	Az ellenfél lecsapása és földre küldése	Közepes	Alap támadás részeként használható technika. Siker esetén a sebzés mellett azonnal földre kerül a célpont.
Felpattanás	Földről felállás	Közepes	Sikeres próbával azonnal felállhat a földről a harcművész. Nem minősül akciónak a technika.
Kábítás	Ellenfél elkábítása egy ütéssel	Közepes	Sikeres támadással a célpont elszenved egy automatikus, nem kivédhető kábulás sebzést. A kábultság 1 körig tart.
Sebzés	Ellenfél megsebzése egy ütéssel	Nehéz	Sikeres támadással a célpont elszenved egy automatikus, nem kivédhető sebesülést (sérültnek fog minősülni).
Többszörös ütés	Két gyors ütés egymás után	Közepes	Sikeres támadásnál a harcművész egy második csapást is bevisz, amit háritani nem lehet és nem minősül plusz akciónak. Ez a második csapás mindig 3d-t sebez.
Zsibbasztás	Idegre célzott csapás	Nagyon nehéz	Sikeres próbával a célpont egyik végtagja elzsibbasztható. A végtag 3d körre használhatatlan lesz. Ha a támadás 15 ponttal nagyobb a célszámnál, az áldozat elájul.
Blokkolás	Védekezés közbeni károkozás	Közepes	Sikeres háritáskor a célpont sérül. A sérülés mértéke Erő+1d. Reakcióként használható.
Fordítás	Lefogásból szabadulás és támadó lefogása	Ellenpróba	Ha sikeres ellenpróbát tesz a harcművész a specializációjával a támadó ereje/harcművészeti dobása ellen, úgy kiszabadul a lefogásból és immáron ő az aki lefogja az ellenfelét.
Néma csapás	Meglepetésszerű végzetes csapás	Nehéz	Meglepetésből vagy mozgásképtelen ellenfél ellen kivitelezhető támadás. Ha

Technika	Leírás	Nehézség	Hatás
			sikeres, a célpont kiiktatva (halott vagy ájult a harcművész akarata szerint).
Pördülő rúgás	Forgó rúgás földrevittel	Közepes	Sikeres támadással +1d sebzést okoz a harcművész és földre viszi a célpontot. Sikertelenség esetén egyensúlyát veszti a karakter és az ellenfél kap egy levonások nélküli támadást ellene.
Dobás	Vállon átdobás támadásként	Közepes	A célpontot megragadja a harcművész és földhöz vágja, normál sebzést is okozva.
Fegyver hárítása	Fegyver hárítása	Ellenpróba	A karakter harcművészeti képzettségére dobva sikeresen háríthatja egy fegyveres ellenfél támadását.
Fegyverhasználat	Fegyver jobb kihasználása	Nagyon nehéz	Sikeres próba esetén, a harcművész minden meglévő 2d harcművészeti dobáskódja után +1 módosítót adhat a közelharc fegyvere sebzéséhez és találatához. A próba nem minősül cselekedetnek.
Precíz csapás	Pontos támadás	Közepes	A harcművész sikeres próba után a következő fegyvertelen támadásához +2d-t kap a harcművészet képzettségére és nem kap levonást testrészek támadásakor. A próba nem minősül akciónak.

Minden harcművészeti stílus fejlesztése kétszer annyi időt igényel, mint egy normál képzettségé, de minimum 1 hetet.

Harcművészeti stílusok:

1. Alapvető harcművészeti stílus:

Az általános harcművészeti stílus egy keveréke a sokféle harcművészeti tudásnak, melyet bármely humanoid faj tagja könnyedén elsajátíthat. Mozdulatait és küzdelmi stílusát több másik rendszerből állították össze és egyszerűsítették le a stílus megalkotói, hogy a katonai és rendfenntartó szervezetek tagjait rövid idő alatt kiképezhessék a pusztakezes harc egy magasabb szintjére.

Az ebben járatos személyek számára nem nyílik meg a harcművészetek teljes kelléktára, csupán egy kis szeletkét ismerik meg a tudásnak. Mindazok, akik az általános stílust sajátítják el, ugyanazokat az előnyöket biztosítja a rendszer.

A stílus ismerőinek előnyei (a specializáció után, minden teljes 1d-nyi fejlesztést követően azonnal részesülhet a felsorolásban szereplő előnyök közül egyből a stílus tanulója): +1d sebzés ütéskor, +1d+2 sebzés rúgáskor, fegyver blokkolása pusztakézrel (nincs nehézség növekedés). Egy előnyt csupán egyszer lehet felvenni.

A stílus alkalmazói legfeljebb két, közepesnél nem nagyobb nehézségű technikát sajátíthatnak el az

összefoglaló táblázatról, amihez 15 karakter pontot és 10 hetet kell áldozzanak technikáinként.

2. Echani*:

Az echani stílus több évezredes hagyományait csupán csak maroknyi kiválasztott ismeri immáron a galaxisban. Ezen kiválasztott kevesek közé sorolható a Császár elit testőrségének tagjait tömörítő kis csoport, továbbá a Thyrusson működő Nap Gárda elit egységei. Rajtuk kívül elvétve találni csak olyanokat aki kitanulta ezt a halálos és ősi stílust. A ritkaságának okai között említhető Palpatine Császár, aki nem akarta, hogy széles körben ismert legyen ez a rettegett harci forma, illetve az echani nép eltűnése a galaktikus szinterről. Az ő eltűnésükkel csupán kevés kiválasztott maradt aki előtt ismert még mai napig is a harcművészet ezen ága és akiktől tanulható a mai napig.

Aki elsajátította ezt a kimondottan nehéz stílust, a specializációja minden 1d-vel történő fejlődése után választhat egyet az alábbi technikákból:

Azonnali földrevitel, csapás, fegyverhasználat, fegyver hárítása, felpattanás, halálos csapás, precíz csapás, sebzés, vakharc, zsibbasztás.

Aki ezt a stílust kívánja elsajátítani, annak a Thyrusson kellett születnie és felverekednie magát a Nap Gárda elitkatonáinak soraiba, vagy a Császár személyes elit testőrségének tagjaként kellett szolgálnia. Más módon is megtanulható ugyan a stílus, ha sikerül mestert találni és a tanulással próbálkozó személy legalább 8d tulajdonság összeggel rendelkezik az erejét és az ügyességét illetően (erő+ügyesség összege legalább 8d kell legyen). A stílus alapjainak elsajátításához hosszú évek kemény és intenzív tanulása szükségeltetik.

A stílus további előnye, hogy +1d-t ad a használója kezdeményezésére harcban (nem csak pusztakezes harcban, hanem minden harci szituációban), továbbá közelharcban és pusztakezes harcban levonások nélkül támadhatja a harcművész a célpontja bármely testrészét.

Halálos csapás	Halálpontos csapás	Nagyon nehéz	Sikeres támadáskor a harcművész minden 5 pont után, amivel túldobta az áldozat védekezését, +1d-t kap a sebzésére.
----------------	--------------------	--------------	--

Ezt a fogást csak és kizárólag az Echani harcművészek tanulhatják meg.

3. K'tara:

Galaxisszerte a különleges katonai alakulatoknak oktató, fejlett harcművészeti forma. Komoly figyelmet fordít az ellenfél minél gyorsabb és csendesebb leszerelésére vagy ellehetetlenítésére, ugyanakkor hatékony védelmi mozdulatokat is tartalmaz. Gyors és rövid mozdulatok jellemzik a stílust, továbbá piszkos trükkök és alantas megoldások is megtalálhatóak a stílust űzők fegyvertárában.

Aki elsajátította ezt a stílust, a specializációja minden 1d-vel történő fejlődése után választhat egyet az alábbi technikákból:

Azonnali földrevitel, csapás, blokkolás, dobás, fejelés, fegyver hárítása, felpattanás, kábítás, lábsöprés, lefegyverzés, néma csapás, precíz csapás, zsibbasztás.

A stílust elsajátító személyek a kiképzésük ideje alatt magasabb szintre fejlesztik lopkodási készségeiket, így a képzett k'tara harcművész +1d-t kap lopkodására.

4. *K'thri*:

Szintén egy nagyon régi múltra visszatekintő, közkedvelt harcművészeti forma. A stílus gyakorlóit a mozgékony és fürgeség jellemzi, továbbá a harmonikus, kifinomult harci mozdulatok. Gyors csapásaik alatt gyorsan megtörik bármely ellenfél harci morálja. A harcművészek kiemelkedők mindemellett a kitartásukat illetően. A k'thri harcművészek küzdelme igazán látványos, így néhányan mint előadóművészek keresik meg a betevőjüket a stílus gyakorlói közül.

Aki elsajátította ezt a stílust, a specializációja minden 1d-vel történő fejlődése után választhat egyet az alábbi technikákból:

Átdobás, blokkolás, csapás, dobás, fegyver hárítása, felpattanás, fordítás, lábsöpítés, lefegyverzés, többszörös ütés, ugró rúgás, pördülő rúgás.

További előnye a stílusnak, hogy az alkalmazói jelentős mozgékonyagra és kitartásra tesznek szert a gyakorlatok által. Minden futás és kitartás képzettség próbára +1d-t kapnak a stílust elsajátító harcművészek.

5. *Stava**:

A stava a Noghri faj saját halálosan hatékony gyilkoló művészete. Az ezt használó harci alakulatok elismertségnek örvendtek nem csak kiemelkedő harci tudásuk, de elszántságuk és kitartásuk miatt is. A Birodalom ideje alatt ez a rettegett tudás a Császárt szolgálta és noghrikon kívül más nem sajátíthatta el. A Birodalom bukása utáni években azonban a noghrik néhány kiválasztott személyt bevezettek a harcművészetükbe, így a harci stílusukat immáron idegen fajok tagjai is elsajátíthatják. Ez a stílus hatékonysága terén a k'tara és az echani egyfajta keverékének tekinthető, noha azoktól teljesen független.

Aki elsajátította ezt a kimondottan nehéz stílust, a specializációja minden 1d-vel történő fejlődése után választhat egyet az alábbi technikákból:

Azonnali földrevitel, blokkolás, csapás, dobás, fegyver hárítása, fordítás, kábítás, lefegyverzés, lefogás, néma csapás, precíz csapás, sebzés, többszörös ütés, vakharc, zsibbasztás.

A stílust elsajátító kevesek további előnyökhöz is jutnak. A stava harcművész kitartás, akaraterő és túlélés dobásaihoz +1d járul a speciális tanulási folyamat jutalmául.

6. *Teras Kasi**:

Az Acél Kéz stílusa legalább olyan ősi és veszedelmes mint az echani. Szintén kisszámú kiválasztott előtt ismert csupán ez a harci forma, köszönhetően a kifejlesztői viszonylagos ismeretlenségének és a bolygójuk félreeső elhelyezkedésének. Kimondottan az ütésekre specializálódott stílus, melynek használói ismertek keménységükről és pusztító ütéseikről, melyeknek a páncél sem áll ellen. Védekezés terén sokszor elmaradnak a többi stílust használó harcművészek mögött.

Aki elsajátította ezt a stílust, a specializációja minden 1d-vel történő fejlődése után választhat egyet az alábbi technikákból:

Azonnali földrevitel, blokkolás, csapás, fegyver hárítása, kábítás, precíz csapás, sebzés, többszörös ütés, vakharc, zsibbasztás.

A stílus elsajátítói számára kisebb akadályt jelentenek a fizikai védelmek. Minden páncélzat (személyi és energiavért) fizikai ellenállása feleződik a Teras Kasi harcművész csapásai ellen.

További előnye a harcművészet megtanulásának, hogy a kitartás próbákhoz +2d járul. Emellett a harcművész által okozott sebzésekhez +1 módosító járul a teras kasi képzettségük minden 2 kockája után (például 6d-s képzettségnél +3 pont, 10d-s képzettségnél +5 pont).

Pusztakezes harcban a harcművész +1d-vel dobhatja a kezdeményezését.

A harcművészet ezen formájának elsajátításához legalább 4d-s erő és 3d-s ügyesség szükséges. Továbbá nem tanulhatnak a teras kasi harcművészek olyan technikát amit a stílusuk nem ismer.

7. *Wrruushi*:

A vuki harcosok kis csoportja által kifejlesztett és használt harcművészet hihetetlen erőt követel meg a tanulóitól, ugyanakkor szinte legyűrhetetlen ellenfelekké teszi őket a harcban. A stílus gyakorlói csak a vukik soraiból kerülhetnek ki. Maga a harcművészet elsősorban az ellenfél harcképtelenné tételét okítja, bár a technikák alkalmasak az élet kioltására is. Természetesen vannak helyzetek, amikor ölni kell, így a stílus nem tiltja a halálos technikák használatát sem, csupán előnyben részesíti a nem halálos fogásokat.

Az a vuki, aki elsajátította ezt a stílust, a specializációja minden 1d-vel történő fejlődése után választhat egyet az alábbi technikákból:

Blokkolás, csapás, dobás, fegyver hárítása, fegyverhasználat, fordítás, kábítás, lefegyverzés, lefogás, precíz csapás, vakharc, zsibbasztás.

A stílust ismerő vukik minden támadásukat képesek visszafogni annyira, hogy az csak kábulás sebzést okozzon (beleértve a fegyveres támadásaikat is).

A dobás technika használatánál a sebzés mindig a vuki erejével lesz egyenlő, nem fixen 3d értékkel kell számolni.

A harci technikákon kívül további előnye a wrruushinak, hogy a vuki harcost sokkal nehezebb lesz elkábítani. Minden kábulás vagy ájulást okozó hatás ellen a vuki dobhat egy kitartás próbát. Kábulás ellen közepes, ájulás ellen nagyon nehéz célszámra. Siker esetén nem hat rá a kábulás vagy ájulás és levonások nélkül harcolhat tovább.

8. *Egyedi stílusok**:

Természetesen nem csak a fentebb felsorolt harcművészetek léteznek, noha ezek messze a legismertebbek. De létezhetnek olyan iskolák is, amelyek komoly harci tudású személyeket képeznek. Ilyen iskolákat kidolgozhat a KM, de figyelnie kell arra, milyen technikákat engedélyez és milyen előnyökkel jutalmazza a harcművészeket. Minden egyedi iskola legfeljebb 10 technikát ismerhet és nem adhat +1d-nél nagyobb mértékű módosítót semmilyen képzettségre extraként. Emellett legfeljebb 2 képzettséget módosíthat egy kisebb iskola.