



Arti Marziali

Mosse Chiave

<i>Atterramento Istantaneo</i>	Normale	L'avversario è atterrato. Può scegliere se restare a terra fino alla fine del round o rialzarsi (azione multipla)
<i>Blocco Arma</i>	opposto	Tiro opposto in Vig+arte marziale contro armi bianche . Se ha successo, blocca l'arma avversaria.
<i>Blocco Dolorifico</i>	Normale	Una parata infligge Vig+1D di danno. Può essere usata come reazione
<i>Calcio Rotante</i>	Normale	Infligge 1D in più rispetto al calcio (Vig+1D o Vig+2D) Fallire significa perdere l'equilibrio e far guadagnare un attacco gratuito all'avversario
<i>Calcio Volante</i>	Difficile	Infligge 2D in più rispetto al calcio (Vig+2D o Vig+3D) Fallire significa perdere l'equilibrio e far guadagnare un attacco gratuito all'avversario
<i>Capocciata</i>	Facile	Se ha successo infligge Vig+1D di danno. Può essere usata come reazione o se si è sotto una presa
<i>Colpi ai Nervi</i>	Molto Difficile	Se ha successo, rende un arto del bersaglio inutilizzabile per 3D round. Se supera la difficoltà di 15 punti l'avversario è svenuto
<i>Colpi Multipli</i>	Normale	Si può effettuare un secondo attacco a 3D di danno
<i>Colpo Silenzioso</i>	Difficile	L'avversario deve essere a portata di braccio e non deve essere cosciente della presenza del personaggio. Il personaggio deve scegliere se effettuare un attacco stordente o letale prima di effettuare il tiro. Se ha successo, l'avversario è neutralizzato.
<i>Combattimento Cieco</i>	Molto Difficile	Permette di riuscire a combattere in condizioni di scarsa o nulla visibilità con un tiro nell'abilità.
<i>Contropresa</i>	opposto	Tiro opposto in Vigore o Vig+arte marziale . Se ha successo, ci si libera da una presa, e si può colpire con un'altra presa o altra tecnica.
<i>Disarmare</i>	Normale	Se l'attacco ha successo <i>e</i> supera la difficoltà disarma l'avversario.
<i>Ferita Istantanea</i>	Difficile	Se ha successo <i>e</i> va a segno l'attacco, l'avversario subisce una <i>ferita</i> . (cumulativa)
<i>Gomitata</i>	Molto Facile	Infligge 1D di danno in più rispetto al pugno (Vig+1D o Vig+2D)

<i>Lanciare</i>	Normale	Scaglia l'avversario a terra (3D di danno)
<i>Presa</i>	Normale +opp	Presa. Ad ogni round tiro Vig+arte marziale contro Vigore . Se l'avv. vince si libera
<i>Pugno/Calcio</i>	Molto Facile	Gratuito in molte arti marziali. Infligge Vig danni. Se fa parte delle mosse chiave dell'arte marziale, infligge Vig+1D di danno.
<i>Rialzata Istantanea</i>	Normale	Se eseguito con successo permette di rialzarsi senza penalità per azioni multiple
<i>Ribaltare</i>	Normale	Con un tiro abilità lancia a terra un avversario che lo ha attaccato da dietro (3D di danno). Può essere usata come reazione
<i>Spazzata</i>	Normale	Un successo significa che l'avversario è a terra e deve restarci fino alla fine del round
<i>Stordimento Istantaneo</i>	Normale	Se il tiro ha successo <i>e</i> l'attacco va a segno l'avversario è <i>stordito</i> per un round

K'Tara

Sicuramente la più diffusa e meglio conosciuta arte marziale della Galassia, la K'Tara perde le sue origini nella notte dei tempi.

Esistono un'infinità di variazioni dello stile base, ma quella che viene ufficialmente riconosciuta come la forma originale si basa su mosse sia di attacco che di difesa.

A causa della sua poliedricità, è una delle arti marziali più complesse

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Gomitata
- Spazzata
- Rialzata Istantanea
- Disarmare
- Calcio volante
- Calcio rotante

Roe Bryan's Dojo K'Tara Artist

Da un punto di vista storico una delle più importanti forme alternative del K'Tara, lo stile del dojo di Roe Bryan rinuncia a mosse offensive troppo complicate in favore di mosse difensive più semplici.

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Gomitata
- Spazzata
- Disarmare
- Blocco dell'arma
- Ribaltare
- Calcio rotante

Krass' Dojo K'Tara Artist

La risposta di un maestro del K'Tara allo stile di Roe Bryan, lo stile di Krass riduce le mosse di difesa "troppo artificiose" per concentrarsi tutto su mosse offensive da lui giudicate più "fluide". Le mosse offensive dello stile di Krass sono state lievemente modificate per essere tutte molto più naturali e più facili da apprendere

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Gomitata
- Spazzata
- Blocco dolorifico
- Calcio volante
- Calcio rotante
- Colpo ai nervi

Heiren K'Tara Form

Questa "forma marziale", come la chiamano i discepoli di Heiren, intende enfatizzare l'aspetto artistico della K'Tara, rinunciando agli aspetti marziali. Questo porta ad una

limitazione negli aspetti marziali senza ridurne la complessità, ma aumentandone la bellezza artistica. La forma di Heiren non utilizza le mani per attaccare direttamente, ma solo per bilanciamento.

Mosse chiave:

- Calcio^F
- Ribaltare
- Calcio rotante
- Spazzata
- Rialzata istantanea
- Colpi multipli
- Calcio volante

Heveletech

Arte marziale di origine corelliana, fu poi modificata leggermente a Coruscant durante gli ultimi anni della Repubblica. Venne diffusa in tutta la galassia, ed ora viene praticata da una moltitudine di individui, soprattutto umani o quasi umani e per lo più donne. Viene considerata un'arte marziale nobile e viene praticata molto in quei sistemi in cui si tiene molto ad una distinzione netta tra le classi sociali.

Alla sua origine esiste una profonda disciplina filosofica, ora poco seguita, che perde le sue radici nei miti degli Jedi.

Mosse chiave:

- Calcio^F
- Ribaltare
- Calcio rotante
- Spazzata
- Rialzata istantanea
- Calcio volante
- Combattimento cieco
- Ferita istantanea

Shi-Karr Thought

Versione dell'Heveletech che si basa esclusivamente su mosse difensive. Il mito attribuisce la sua origine ad un maestro che enfatizzava la non violenza e la pace spirituale. I suoi scritti andarono perduti durante la purga degli Jedi

Mosse chiave:

- Calcio^F
- Ribaltare
- Spazzata
- Rialzata istantanea
- Calcio volante
- Blocco dell'arma
- Atterramento istantaneo
- Stordimento istantaneo

“Nowa” Heveletech

Questa versione dell’Heveletech, diffusosi rapidamente nei territori esterni durante gli ultimi anni, enfatizza uno stile di combattimento atto all’impedire all’avversario di agire piuttosto che fermarlo direttamente. Manca delle mosse di offesa più basilari.

Mosse chiave:

- Contropresa^F
- Ribaltare
- Spazzata
- Rialzata istantanea
- Atterramento istantaneo
- Stordimento istantaneo
- Combattimento cieco

Shuluk-bh’ett

Arte marziale molto diffusa nella galassia, ma la cui origine non è nota. Lo stile sembra favorire gli alieni di corporatura bassa e tozza, ed è abbastanza brutale se paragonata alle più eleganti K’Tara o Heveletech.

Mosse chiave:

- Pugno^F
- Testata
- Gomitata
- Colpi multipli
- Atterramento istantaneo
- Colpo ai nervi
- Stordimento istantaneo

Whoo’kysh’at

Arte marziale praticata dagli Wookiee, enfatizza molto le prese e mosse che possano sfruttare la possente massa muscolare di questi alieni. L’abbondante numero di prese possibili con quest’arte marziale e la loro particolare conformazione rende molto difficile sfuggire ad un wookiee che pratichi quest’arte marziale.

Mosse chiave:

- Pugno^F
- Gomitata
- Preso
- Contropresa
- Lanciare
- Stordimento istantaneo
- Atterramento istantaneo
- Blocco dolorifico

Storm Art

Questa particolare arte marziale è stata ideata negli istituti Imperiali e la sua origine è strettamente legata a quella degli Assaltatori. È praticamente impossibile da imparare

se non si fa parte della misteriosa truppa, ma pare ne esistano diverse versioni, insegnate ai corpi speciali, quali gli Storm Commando o le Royal Guard.

Nell’elenco di mosse chiave, quelle segna segnato nulla sono disponibili per un generico Assaltatore, quelle contrassegnate con “SC” sono insegnate agli Storm Commando o a corpi con caratteristiche simili, mentre quelle contrassegnate con “RG” sono insegnate alle Royal Guard o a corpo di elite analoghi. In tali casi, si sostituiscono alle mosse chiave segnate con un asterisco “*”

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Gomitata
- Blocco arma
- Disarmare
- *Lancio
- *Calcio rotante
- *Preso
- SC- Combattimento cieco
- SC- Colpo ai nervi
- SC- Colpo silenzioso
- RG- Ferita istantanea
- RG- Calcio volante
- RG- Ribaltare

Banth Art

Arte di origine umana diffusasi in molte colonie grazie alla sua elevata semplicità le mosse sono relativamente poche e semplici, il che comporta una carenza dal punto di vista tattico. Si basa quasi esclusivamente sui pugni, ma ha un sufficiente numero di mosse difensive tali da permetterne l’utilizzo come legittima difesa.

Mosse chiave:

- Pugno^F
- Testata
- Colpi multipli
- Ribaltamento
- Atterramento istantaneo
- Disarmare
- Blocco dell’arma
- Blocco dolorifico

Rhestian Hoken

Arte marziale inventata su Rodia, viene utilizzata da praticamente tutti i rodiani che intraprendono carriere legate al combattimento. Essendo molto diffusa tra i cacciatori di taglie, viene raramente insegnata alle altre razze, perché i rodiani credono sia poco saggio insegnare i propri segreti agli avversari

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Testata
- Gomitata
- Atterramento istantaneo
- Combattimento cieco
- Stordimento istantaneo
- Blocco dolorifico
- Colpo silenzioso

ISshyoth

Secondo alcuni questa arte marziale ha origine umana o addirittura rodiane, ma ciò non è confermato. Sta di fatto che essa è ora praticata esclusivamente dagli Iotrani, che la insegnano sia come disciplina sportiva che come tecnica di combattimento per organi militari o paramilitari. Viene infatti insegnata a diversi gradi di difficoltà e letalità. Utilizzata da un cacciatore di taglie esperto, un IPF o uno che abbia conseguito la “medaglia sangue”, mostra la sua faccia più letale...

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Testata
- Combattimento cieco
- Colpo silenzioso
- Spazzata
- Colpi multipli
- Ribaltare

Sh-Kahash

Un'arte molto singolare, lo Sh-Kahash venne inventato alcuni secoli fa in una remota colonia dei territori esterni. Da allora si diffuse largamente fino ad essere praticata anche nei territori più interni. Il motivo della sua diffusione è legato soprattutto all'aspetto esotico ed insolito dell'arte piuttosto che ad una vera e propria caratteristica tecnica particolare.

Mosse chiave:

- Calcio/Pugno^F
- Preso
- Contropresa
- Stordimento istantaneo
- Ferita istantanea
- Blocco dolorifico
- Ribaltamento

T'dehe-Bar'asz

Inventata per fornire una tecnica di combattimento disarmato per gli esploratori della Repubblica, è stata poi insegnata a chiunque fosse interessato. È molto diffusa ma la sua mancanza di originalità, dovuta al fatto che venne inventata mescolando tecniche diverse, l'ha fatta passare di moda in favore di altri stili più “belli”.

Mosse chiave:

- Pugno^F
- Preso
- Contropresa
- Atterramento istantaneo
- Disarmare
- Blocco dell'arma
- Rialzata istantanea