

NUOVI STILI DI COMBATTIMENTO per Cyberpunk 2.0.2.0

Queste sono alcune tecniche di combattimento che possono essere utilizzate per rendere un po' più vario (e letale) il combattimento corpo a corpo. In questa versione ci sono anche alcune tecniche che si rifanno all'abilità armi bianche (che è ora uno stile generico di combattimento); alcune di queste tecniche permettono di usare anche dei colpi di arti marziali, ma come contropartita la selezione di armi che possono usare è molto limitata ed alcune di esse sono più difficili da imparare del normale.

In ogni caso se si usano queste regole i giocatori avranno a disposizione tecniche un po' più forti della normale abilità di combattere con un arma bianca che si usava precedentemente.

Va notato che queste tecniche suppongono che l'abilità arti marziali non comprenda l'uso di armi.

Nella lista delle armi utilizzabili con ogni abilità sono segnalate sia le armi proprie della tecnica (scritte in corsivo e per cui si applicano tutti i vantaggi della tecnica), sia le altre che si possono usare (senza alcun bonus o vantaggio).

Uchukukando (x3)

Detto anche "La Via Del Vuoto", è un'arte marziale sviluppata appositamente per gli ambienti a gravità zero e che sfrutta tutte e tre le dimensioni per combattere al meglio; è diffusa nelle stazioni orbitali, ma anche in alcune zone marittime, in quanto può essere usata con efficacia anche sott'acqua.

I bonus di questa tecnica si applicano solo a 0-G e sott'acqua, altrimenti si usano quelli tra parentesi.

Street fighting (x1)

È la tipica abilità di combattimento che si impara per strada, senza uno studio a tavolino o allenamenti particolari; pur non avendo bonus in nessuna manovra particolare questa tecnica ha il vantaggio di comprendere l'uso di alcune armi.

Armi utilizzabili con questa abilità: pugnale, armi da botta piccole, lanciare oggetti semplici* e pugnali.

Zero-G Wrestling (x3)

Versione più brutale e meno sofisticata dell'Uchukukando, sviluppata dai Russi per le proprie truppe spaziali. Questa tecnica può essere usata solo a 0-G, in altri ambienti (anche sott'acqua) si usano i bonus tra parentesi.

Armi Bianche (x1)

È la tecnica base del combattimento armato, può essere usata con tutti i tipi di arma, ma funziona meglio per le armi più comuni (spade, bastoni, nunchaku...) che per quelle esotiche o improvvisate, per queste ultime si usa il bonus tra parentesi.

Armi utilizzabili con questa abilità: tutte.

Bojutsu / Quarterstaff (x2)

Stile di combattimento con il bastone lungo, sviluppato sia in Giappone che in Europa, anche se le tecniche differiscono gli effetti di gioco sono gli stessi. Combattenti molto esperti possono sfruttare la lunga portata dell'arma per colpire prima dell'avversario; si può sommare alla propria iniziativa un bonus che varia in base al punteggio dell'abilità: 1-6 +0, 7-8 +1, 9 +2, 10 +3.

Armi utilizzabili con questa abilità: *bastone lungo*, mazza, bastone corto, tonfa, martello, maglio, naginata, armi improvvisate da botta, fucili usati come bastone, lanciare oggetti semplici*.

Commando (x1)

Questo è lo stile di combattimento insegnato ai corpi speciali degli eserciti di tutto il mondo (o quasi); prevede l'uso di pugnali per colpire, di garrotte per strangolare e di alcuni colpi a mani nude per i casi di emergenza.

Armi utilizzabili con questa abilità: *pugnale*, *armi con corda (solo per strangolare)*, *wakizashi*, katana, spade corte, lanciare oggetti semplici* e pugnali.

Escrima / Jojutsu (x2)

Stile di combattimento con corti bastoni (lunghezza circa 80 cm); l'escrima è una tecnica Filippina, mentre il jojutsu è la sua versione giapponese.

Questo stile enfatizza il combattimento con due armi, per cui non si subiscono penalità ai tiri quando si combatte con due bastoni corti.

Armi utilizzabili con questa abilità: *bastone corto, mazza, tonfa, nunchaku, martello, maglio, armi improvvisate da botta piccole, lanciare oggetti semplici**.

Scherma (x1)

La tecnica europea di combattimento con stocchi e fioretti, anche se oggi è diffusa principalmente come sport può comunque essere usata efficacemente in combattimento.

Questa tecnica si basa molto sulla velocità e poco sulla potenza, di conseguenza il bonus che normalmente si sommerebbe al danno (grazie ad un alto punteggio di abilità) si somma invece all'iniziativa.

Armi utilizzabili con questa abilità: *stocco, fioretto, altri tipi di spade leggere, spada, spadone, katana, wakizashi, pugnale, lanciare oggetti semplici* e pugnali.*

Kenjutsu (x2)

Lo stile giapponese di combattimento con katana e wakizashi, essendo previsto l'uso di due armi l'arma principale (la katana) non subisce penalità ai tiri (ma l'arma secondaria sì).

Armi utilizzabili con questa abilità: *katana, wakizashi, altri tipi di spade, pugnale, lanciare oggetti semplici*, pugnali e shuriken.*

**Per oggetti semplici si intendono tutti gli oggetti che possono essere lanciati senza bisogno di tecniche particolari: sassi, granate, dardi... In generale tutti gli oggetti di forma regolare e che non pesino più di 1Kg rientrano in questa categoria.*

Tecnica	Abilità	Colpire	Lanc.	Pugno	Calcio	Parata	Schiv.	Sbilanc.	Morsa	Divinc.	String.	Schien.	Presa
Uchukukando	A.M.	-	-	+1 (0)	+2 (0)	+1 (0)	+3 (+1)	+1 (+1)	+1 (+1)	+2 (+1)	+1(+1)	0	+1(0)
0-G Wrestl.	A.M.	-	-	+2 (+1)	+1 (+1)	+1 (+1)	0 (0)	0 (0)	+2 (+1)	+1(+1)	+2 (+1)	0	+1 (+1)
Street Fight.	A.M.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Armi Bianche	A.B.	+1 (0)	0	-	-	+1 (0)	-	-	-	-	-	-	-
Bojutsu/Quart.	A.B.	+2	+1	-	0	+3	0	-	-	-	-	+1	-
Commando	A. B.	+1	+1	0	0	0	+1	-	-	-	+1	-	+1
Escrima/Jo.	A.B.	+2	0	-	-	+2	+1	-	-	-	-	-	-
Scherma	A.B.	+2	0	-	-	+2	+2	-	-	-	-	-	-
Kenjutsu	A.B.	+1	+1	-	+1	+1	+1	-	-	-	-	-	-

Abilità: A.M.= arti marziali, A.B.=armi bianche; Manovre: - = non utilizzabile, 0 = utilizzabile, ma non dà bonus, +X = utilizzabile con X bonus al tiro.

DESCRIZIONE AMPLIATA DELLE ARMI BIANCHE

Nome	PR	Occ.	Rep.	Danno	Prezzo (E\$)	Stili
Naginata	0	N	P	4d6	200-400	Bo
Bastone corto	0	L	E	2d6	10-100	St, Bo, Es
Bastone lungo	0	N	E	3d6	10-100	Bo
Cavo monofil.	0	P	R	3d6	1000	Co
Coltello	0	P	E	1d6	1-20	St, Co, Sc, Ke
Dardo	0	P	C	1d6/2	4	Tutti
Fioretto	+2	N	E	1d6+3	100-500	Sc, Ke
Garrotta	0	P/J	C	2d6	10-100	Co
Katana	+1	N	C	3d6	200-300	Co, Sc, Ke
Pugnale	0	J	C	1d6+3	50-100	St, Co, Sc, Ke
Shuriken	0	P	C	1d6/3	3	Ke
Spada	0	N	C	2d6+3	20-200	Sc, Ke
Spadone	-1	N	P	3d6+3	200-400	Sc, Ke
Stocco	+1	N	C	2d6+1	50-100	Sc, Ke
Wakizashi	+1	J	C	1d6+3	100-150	Co, Sc, Ke
Mazza	0	L	C	1d6	0-10	St, Bo, Es
Maglio	-1	N	E	3d6+1	20	St, Bo, Es

Stili: St = Street Fighting, Bo = Bojutsu/Quarterstaff, Co = Commando, Es = Escrima/jojutsu, Sc = Scherma, Ke = Kenjutsu.