

CYBERPUNK

2.0.2.0

Progetto di integrazione alla traduzione italiana

di
DINO-MON

a cura di:
Tyris
Elwood Blues

Questo progetto è stato realizzato per integrare la traduzione italiana del manuale base di Cyberpunk 2.0.2.0.

Com'è normale, quando si traduce da una lingua ad un'altra, è facile non rispettare alla lettera il senso delle parole nella lingua originaria. E' questa una componente ineliminabile del processo di traduzione...tradurre è un po' tradire, si suole dire.

Proprio per questo motivo, il progetto di integrazione non ha come scopo principale quello di chiarire o di ritradurre frasi, paragrafi e capitoli del manuale dall'inglese all'italiano; il suo scopo principe è invece quello di colmare vere e proprie lacune, spesso gravi, che sono improvvisamente comparse nel regolamento dopo la traduzione del manuale in lingua italiana.

Allo stato attuale delle cose, non sappiamo i motivi di tali "tagli" al regolamento, operati in fase di traduzione; qualcuno ipotizza che siano semplificazioni, qualcun altro che siano esigenze di stampa, qualcuno ancora che si tratti di semplici sviste...

Tuttavia, quali che siano i motivi di queste omissioni, la realtà è che ci sono. Ed è per questo che è stato messo a punto questo progetto.

PIC (Progetto Integrazione Cyberpunk) è nato quasi per caso, nel forum di Cyberpunk facente parte de "Il Nucleo", una community virtuale di appassionati di gioco di ruolo.

Dino-Mon, grande conoscitore di Cyberpunk e possessore di entrambe le edizioni (inglese ed italiana) del manuale, ha iniziato un certosino lavoro di ricerca e confronto all'interno delle pagine dei due manuali, arrivando a risultati per certi versi sorprendenti.

Al di là delle chicche per i veri fanatici, come il ricalcolo delle autonomie dei veicoli, ci sono interi paragrafi di regole importantissime, che sono stati incredibilmente omessi: è il caso, ad esempio, delle armature Soft e Hard, di cui non si ha traccia nel manuale italiano.

A questi si aggiungono chiarificazioni di diversi punti oscuri (ad es. come comportarsi con le pistole ad aghi) e l'aggiunta di alcune caratteristiche a determinati oggetti.

Insomma, c'è una vera e propria miniera nascosta tra le due traduzioni...una miniera che PIC ha cominciato a sfruttare.

Ovviamente non abbiamo l'orgoglio e la presunzione di presentarla come opera definitiva, anche se davvero ci mancherebbe pochissimo per ritenerla tale.

PIC è diviso in capitoli, corrispondenti ai capitoli di Cyberpunk, in modo da offrire un riferimento chiaro e veloce per i master che volessero implementare tali aggiunte alle loro campagne. La veste grafica è stata volutamente resa povera, per consentire una stampa semplice e snella, ed una integrazione ancora più veloce. Comunque è attualmente (2005) allo studio una versione più curata per i veri intenditori.

Traduzione e ricerca del materiale: **DINO-MON**

Responsabile e curatore del progetto: **Tyris**

Curatore della versione .pdf: **Elwood Blues**

SOMMARIO

AL LAVORO !..... 4

PREPARARSI AL FUTURO..... 5

METTI UN CYBORG NEL MOTORE..... 7

LA FEBBRE DEL SABATO SERA..... 9

LA FEBBRE DEL SABATO SERA..... 13

AL LAVORO !

Pg. 45 , Tabella dei maldestri:

nel manuale inglese specifica al punto 7 della sezione “RIF (combattimento)” di effettuare un tiro per l'affidabilità dell'arma nelle armi non-automatiche.

Pg. 46, Lista delle abilità professionali delle classi:

tutte le classi, nel manuale inglese, hanno 9 abilità professionali più una speciale; in quello italiano, il ricettatore ed il netrunner ne hanno solo 8, più la speciale. Le abilità che hanno dimenticato sono Composizione (INT) per il netrunner e Borseggiare (TEC) per il ricettatore.

Pg. 48:

il manuale dovrebbe specificare che l'abilità Autorità del poliziotto, funziona fintanto che il personaggio ha con sé il proprio distintivo, e/o si fa riconoscere in modo inequivocabile come poliziotto.

Pg. 49:

la traduzione letterale dall'inglese dell'abilità Trucco & Pettinatura è "Cura dell'aspetto Personale" (in inglese è "Personal Grooming"). Scritta così com'era sul manuale italiano, sembrava dare più l'idea di qualcosa per personaggi femminili, mentre in quello inglese è decisamente unisex. Inoltre dà l'idea di un'abilità decisamente utile per chi vuole basarsi sulle relazioni interpersonali.

Pg. 50, Abilità Oratoria (FRE):

non è scritto nell'edizione italiana è che se un rocker ha 6 o più punti in questa abilità, gode di un bonus di +1 sulle prove di Leadership Carismatica.

Pg. 56, Assegnazione dei Punti Incremento:

il manuale inglese specifica che il master non dovrebbe assegnare più di 6 PI di questo tipo per sessione di gioco PER ABILITA' (la parte in maiuscolo è la parte mancante). Ciò comporta che i punti incremento vanno assegnati per ogni singola abilità ed in relazione al suo uso.

PREPARARSI AL FUTURO

Pg. 68, Mancano le caratteristiche delle armi “vecchie”:

Nome arma

Tipo – Precisione – Occultabilità – Reperibilità – Danni (Munizioni) – Numero di colpi – Cadenza di fuoco – Affidabilità.

S&W Combat Magnum

PST - +1 - J - C - 2D6+3 (.357) - 6 - 2 - MA

Liama Commanche

PST - 0 - J - C - 4D6 (.44) - 6 - 1 - ST

Colt .45 “Peacemaker”

PST - 0 - J - R - 2D6+2 (.45) - 6 - 1 - MA

Colt .38 Detective

PST - +1 - J - C - 1D6+2 (.38) - 6 - 1 - MA

C.O.P. .357 Derringer

PST - 0 - P - C - 2D6+3 (.357) - 4 - 2 - MA

UZI

MTR - +2 - J - C - 2D6+1 (9mm) - 30 - 20 - MA

Vz61 Skorpion

MTR - +2 - J - P - 1D6 (.25) - 20 - 25 - MA

Ingram MAC 10

MTR - -1 - J - C - 2D6+2 (.45) - 30 - 5 - IN

H&K MP5 & MP5K

MTR - +1 - L - C - 2D6+1 (9mm) - 30 - 20 - ST

Thompson M1

MTR - +2 - N - C - 2D6+2 (.45) - 30 - 20 - MA

Bushmaster

MTR - 0 - C - R - 4D6 (5.56) - 30 - 20 - ST

FN-FAL

FCL - 0 - N - E - 6D6+2 (7.56) - 20 - 21 - MA

AK 47, AKM, AKMS

FCL - 0 - N - E - 5D6 (7.565) - 30 - 20 - MA

M-16A & M-16A2

FCL - +2 - N - C - 4D6 (5.56) - 30 - 25 - IN

Styer Aug

FCL - +2 - N - C - 4D6 (5.56) - 30 - 20 - MA

Winchester M70

FCL - +3 - N - C - 5D6+1 (30-06) - 5 - 1 - MA

CAWS

SHT - 0 - N - R - 4D6 (00) - 10 - 10 - ST

Pg. 69, Descrizioni delle armature:

nel manuale inglese vi è una differenza nella descrizione degli elmetti: afferma infatti che quasi tutti (90%) hanno una protezione facciale con VP DIMEZZATO (nel manuale italiano si afferma con medesimo VP).

Pg. 69, Descrizione dei guanti da combattimento:

nel manuale italiano non è scritto che non è possibile installare su di essi i muscoli idraulici.

Pg. 71, Descrizione della maschera protettiva:

non è specificato che la maschera è dotata di 2 filtri ai lati (il che significa che la scatola dei filtri di riserva durerà metà del tempo).

Pg 73:

sono state notate delle incoerenze circa le velocità massime dei veicoli e la capacità del serbatoio, quindi sono state a ricalcolate tutte. Nella traduzione italiana, sono probabilmente caduti in errore per quanto riguarda il calcolo volumetrico del serbatoio. Nel manuale originale, infatti, si parla di galloni: essendo un gioco americano, si suppone che si tratti di galloni americani (pari a 3,78 litri). Nella traduzione italiana sono stati invece considerati galloni inglesi (4,55 litri). Calcolando che un miglio è pari a 1,61 km (in realtà sarebbero 1,6093 km), i risultati ottenuti sono i seguenti (mph sta per Miles Per Hour):

- scooter: idem come manuale italiano (50 mph).
- motociclette: se elettrica, identica a manuale italiano (65 mph), se a CHOOH₂, velocità massima 225 km/h e serbatoio da 15 litri (4 galloni).
- citycar: idem come manuale italiano (40 mph).
- utilitarie: 10 galloni di serbatoio, pari a circa 40 litri (velocità massima 90 mph).
- berline medie: 15 galloni, pari a circa 55/60 litri (56.7 per la precisione); la velocità massima è di 90 mph.
- sportive: velocità massima 340 km/h (210 mph) con 10 galloni di serbatoio (ovvero circa 40 litri).
- berline di lusso: serbatoio da 20 galloni, circa 75 litri (75,6 per la precisione) e velocità massima di 90 mph.

Il costo del CHOOH₂ cambia quindi in 1D6/3+1 eurodollari ogni gallone (direi 4 litri, giusto per non complicarsi la vita con calcoli decimali).

Quest'ultima parte è stata inserita per purismo, per conoscere esattamente l'edizione originale inglese: una volta stabilita una convenzione e rimanendo coerenti ad essa, qualunque misura sia volumetrica che di velocità potrà essere utilizzata.

METTI UN CYBORG NEL MOTORE

Pg. 85 ss., Paragrafo “Implanti”:

i sensori di movimento, rilevatori di radiazioni e analizzatori chimici hanno raggio di 360°, mentre radar e sonar di 180° (quello italiano dice che hanno tutti raggio di 360°).

Pg. 86, Radar:

il sensore del radar è implantato nella spalla, invece che nella schiena (come invece afferma il manuale italiano); il resto è identico (emettitore implantato nella fronte, ecc.).

Pg. 87, Muscoli trapiantati:

il manuale inglese specifica che il costo dell'implanto (sia su tabella che in descrizione) è di 1000 E\$ per ogni +1 di COS acquisito, mentre non dà variazione sull'umanità persa in base ai punti di COS guadagnati. Il manuale italiano invece afferma esplicitamente in descrizione che il costo è di 1000 E\$ e 2D6 PU per ogni +1 in costituzione acquisito.

Si ritiene più corretto che l'impianto debba togliere 1D6 PU per ogni punto di COS guadagnato, in quanto, altrimenti, sarebbe difficilmente integrabile con gli altri articoli cibernetici nel manuale.

Pgg. 87-88, Digitolame e Artigli:

infliggono danno alle armature nella stessa modalità delle altre armi da taglio; pertanto le armature che vedono il VP dimezzato dalle armi taglienti, vengono ugualmente dimezzate contro queste armi.

Pg. 89, Pistola a dardi:

la traduzione diretta dall'inglese è questa:

“Pistola a dardi a colpo singolo. Raggio 1 metro, precisione +2. Freccie avvelenate penetrano fino a VP 6 automaticamente, VP 8 50% di possibilità, solo armature morbide [vedi oltre]. Richiede 3 spazi optional.”

Versione inglese:

Dartgun: One shot dartgun. Range of 1 meter, +2 WA (Weapon Accuracy). Poison dart will penetrate up to SP6 (SP= Stopping Power) automatically, SP8 50% chance, soft armors only. takes 3 spaces.

Pg. 89, Ultravioletto:

la traduzione diretta dall'inglese è questa:

“Questo sistema permette a chi ce l'ha di vedere le immagini illuminate da luce ultravioletta, o di percepire polveri fluorescenti o agenti traccianti, o di usare torce ultraviolette (invisibili nello spettro del visibile/con ottiche normali) per l'illuminazione.

Versione inglese:

Ultra Violet: This system allows the user to perceive images irradiated by ultraviolet light, or to detect fluorescent powders or tracing agents, or to use ultraviolet flashlights (indetectable by normal optics) for illumination.

Pg. 91:

- **Attacchi rapidi:** per calcolare la perdita di umanità derivante dalle appendici che possono essere intercambiate con questo optional, fare la media dei PU persi con le appendici che si usano, quindi raddoppiarla.

- **Muscoli idraulici:** triplicano il danno da presa, pugno e calcio

- **Myomar ispessito:** raddoppiano i danni, e la distanza coperta saltando è maggiorata del 50%.

- Scudo antionde: si piazza internamente all'arto occupando uno spazio optional (quindi non lo prende in considerazione come copertura, a differenza del manuale italiano)

Pagina 92 del manuale italiano:

- Mano sega: ogni volta che un colpo con questo optional va a segno, le armature morbide (soft) perdono 2 punti di VP

- Mano aculeo: l'aculeo può essere avvelenato ed è utilizzabile per arrampicarsi più agevolmente; il danno inflitto è perforante

- Piede artigliato: danno perforante come armi da taglio

- Tallone aculato: può essere usato per arrampicarsi o ancorarsi e fa danno perforante.

Pg. 93, Lanciafiamme:

il manuale inglese qui afferma che fa danno 2D6 per 1 round, quindi 1D6/2 per i DUE round successivi, mentre l'italiano afferma che fa i danni per i TRE rounds successivi. Sulla tabella riassuntiva dei danni, però a pagina 101, anche nel manuale inglese viene affermato che il lanciammine fa danno per i TRE rounds successivi e non per due. Quale sia giusto non si sa, ma probabilmente i 3 round successivi (tre contro uno).

Pg. 93, Micromissili:

+2 di precisione, raggio 200 metri.

Pg. 94, Corazze dermali:

piccolo errore di traduzione nella descrizione di questo tipo di cyberware. Il manuale italiano afferma che sono perfette per il cyborg che vuole essere protetto ma che non vuole che si noti troppo, mentre il manuale inglese afferma il contrario; ecco la traduzione corretta: [...] è perfetta per il cyborg che vuole essere protetto tutto il tempo e non gli importa che si sappia.

Per i puristi, il testo in inglese: [...] it's perfect for the cyborg who wants all over protection all the time-and doesn't care who knows it.

Pg. 95:

il corpetto protegge anche il basso ventre e le "parti intime". E' esplicitamente indicato.

LA FEBBRE DEL SABATO SERA

Pg. 101, Tabella modifiche tiro per colpire:

il manuale italiano afferma che con i binoculari si ha un +2 sul tiro per colpire, mentre il manuale inglese a quella voce li chiama *smartgoggles*, cioè occhiali intelligenti (quelli presenti sulla lista della spesa, che possono contenere 4 optionals di cyberottica).

Pg.101, Tabella delle granate:

sul manuale inglese è disegnata così (X è il bersaglio)

.....10
7....8....9
5....X....6
2....3....4
.....1

In pratica è ruotata di 90° rispetto a quella presente sul manuale; probabilmente per esigenze di impaginazione nella versione italiana è stata sistemata diversamente.

Pagina 101, Tabella delle arti marziali:

- Boxe: +3 in parata
- Boxe Thaiandese: il +1 non è in schivata ma in presa
- Tae Kwon Do: +3 in calcio

Pg. 103, Tabella delle azioni eseguibili in un round:

aggiungere PARARE (far subire il danno all'oggetto con cui si para l'attacco).

Armature rigide e morbide

(nuovo paragrafo che dovrebbe porsi prima di "Armature Sovrapposte" a pg. 104).

Le armature sono divise a seconda che la loro protezione sia dovuta a fibre rigide di compositi/ceramica/metallo, o a più morbidi e flessibili tessuti balistici. Questa divisione è fatta per la sovrapposizione delle armature e per alcuni effetti dei danni delle armi. La tabella qui sotto è strutturata in modo da avere le armature più pesanti ai primi posti e le più leggere in fondo.

ARMATURE RIGIDE	ARMATURE MORBIDE
Metal Gear	Giacca Corazzata Pesante
Armatura da agente antisommossa	Giacca Corazzata Media
Giubbotto da Postazione Fissa	Armatura da agente di pattuglia
Elmetto d'acciaio	Giacca M-78 RPA*
Giubbotto/Pantaloni Lamellari	Giacca Corazzata Leggera
Elmetto di Nylon	Kevlar (T-Shirt/Giubbotto)
Veste Pesante M-78 RPA*	T-Shirt M-78 RPA*
Corpetto Militare	Cuoio rinforzato
Maglia leggera C-Ballistic**	Armatura Imbottita SkinTight**

*RPA= Militech Revised Personal Armor (armatura personale revisionata), anti-perforante, CorpBook 2

**Maglia leggera C-Ballistic e armatura imbottita SkinTight= Interface vol1, #1-2)

Nota : nella tabella, per quanto si affermi che sono disposte in ordine dalla più pesante alla più leggera (non si sa se riferito al peso, alla massa effettiva delle armature, o al peso in termini di protezione), l'elmetto d'acciaio è

considerato più “pesante” di quello di nylon, nonostante quest'ultimo dia una protezione maggiore. In ogni caso, comunque, è irrilevante.

Versione originale inglese:

HARD AND SOFT ARMORS

Body armors are divided up by whether or not the majority of their protection is based on rigid metal/ceramics/composites, or on softer, more flexibles ballistic fabrics. This is done for layering purposes and for some weapon damage effects. The table below is arranged with heaviest protection at the top, lightest at the bottom.

HARD ARMORS	SOFT ARMORS
Metal Gear	Heavy Armor jacket
Police riot armor	Med. Armor jacket
Door Gunner's vest	Police patrol armor
Steel helmet	M-78 RPA jacket
Flak vest/pants	Light Armor jacket
Ballistic Nylon helmet	Kevlar T-shirt/vest
M-78 RPA heavy vest	M-78 RPA T-shirt
Corp Mil body armor	Heavy Leather
C-Ballistic Light Mesh	SkinTight armor padding

RPA=Militech Revised Personal Armor, AP-defeating, CorpBook 2 C-Ballistic Mesh, SkinTight Padding=Interface vol1, #1-2

Pg. 104, Al termine del paragrafo "Armature Sovrapposte", aggiungere quanto segue:

(Queste nuove regole, precedentemente pubblicate nell'errata corregge di CP 2020, sono state aggiunte per chiarire le domande sull'uso delle armature e per risolvere un problema ricorrente)

Massima Armatura:

In aggiunta al valore d'ingombro, solo un massimo di 3 strati di armatura possono essere indossati contemporaneamente; non più di uno solo di questi strati può essere un'armatura rigida (vedere la tabella armature rigide e morbide). Il secondo strato ha un ingombro extra di 1; il terzo strato, un'ulteriore ingombro extra di 2. L'armatura subdermale e le corazze dermali sono considerate a tutti gli effetti strati di armature; il Polyderma è considerato uno strato ma non riceve la penalità per l'ingombro.

Armatura Proporzionale:

Quando si sovrappongono degli strati di armature, o si indossano armature e ci si ripara dietro ad un'ostacolo o ad una copertura, sottrarre il VP minore dal maggiore. Trovare il risultato della differenza nella tabella sotto riportata e leggere il valore corrispondente nell'altra colonna. Questo è il bonus da aggiungere al VP maggiore per avere la protezione totale offerta dalla combinazione armatura/armatura, o armatura/copertura.

Se si hanno 3 o più strati di protezione, calcolarli a coppie dal più interno al più esterno. (esempio: per armature A, B e C, comparare dapprima A e B; determinare il valore bonus, quindi comparare il nuovo VP ottenuto, con lo strato di armatura C).

TABELLA ARMATURA PROPORZIONALE

Differenza dei VP ---- Bonus

0-4 ----->	+5
5-8 ----->	+4
9-14 ----->	+3
15-20 ----->	+2
21-26 ----->	+1
27+ ----->	+0

Versione inglese:

NEW ARMOR RULES:

These new rules (previously published in CP 2020 errata sheets) have been added to clarify the armor question and deal with a reoccurring problem.

New Rule 1: Maximum Armor

Now, in addition to Encumbrance Values, only a maximum of 3 layers of Armor can be worn at any one time; no more than one of these layers can be Hard Armor (see Hard/Soft Armors Table). The second layer has an extra EV penalty of -1; the 3rd layer, an additional penalty of -2. Subdermal Armor and bodyplating cyberware options are considered to be armor layers; Skinweave is considered a layer, but receives no penalty.

New Rule 2: Proportional Armor

When layering armor, or wearing armor behind an obstacle or cover, subtract the smaller SP from the larger one. Find the difference on the table below and read across to the other column. This is the bonus number you add to the larger SP to determine overall protection from the armor/armor, or armor/cover combination. If you have three or more layers of protection, calculate in pairs from the inside out. (example: For armors A, B, C, you compare A and B; determine the bonus number, and then compare the new strength of the larger of pair to armor C.)

PROPORTIONAL ARMOR TABLE

Difference in SPs ---- Bonus Number

0-4	-----> +5
5-8	-----> +4
9-14	-----> +3
15-20	-----> +2
21-26	-----> +1
27+	-----> +0

Pg. 106:

la perdita di un arto avviene se un personaggio subisce PIU' di 8 ferite ad un arto, non almeno 8, come dice il manuale italiano. Ciò implica che se un personaggio subisce esattamente 8 danni, non perde l'arto.

Pg. 108, Distanza ravvicinata (aggiungere):

colpisce quasi sempre facendo il massimo danno.

Pg. 110:

piccolo errore anche nell'edizione inglese, probabilmente non corretto dalla prima edizione di cyberpunk, che afferma che per archi e balestre si usa l'abilità armi da tiro (Archery in inglese), mentre per le armi da lancio (shuriken, pugnali, eccetera) si usa l'abilità lanciare (che non esiste: si usa l'abilità atletica). Comunque, cosa non presente nell'edizione italiana in questo paragrafo, è che la gittata in metri, per le armi da lancio (shuriken, pugnali, dardi, eccetera), è pari al triplo della costituzione del lanciatore.

Pg. 111, Nuova regola:

Gli effetti dei proiettili perforanti delle pallottole degli shotguns.

Queste pallottole hanno la normale abilità perforante contro tutte le armature. Il danno che passa attraverso le armature rigide non è dimezzato. Il danno che passa attraverso le armature morbide è dimezzato normalmente. Questo rappresenta il risultato del violento colpo della massa e l'impatto di proiettili alettati/modificati.

proiettili calibro 10 --> 5d6+3

proiettili calibro 12--> 4d6+2

proiettili calibro 20--> 3d6+1

Versione inglese:

NEW RULE: The Armor-Piercing Effects of Shotgun Slugs

These projectiles have normal AP ability vs. all armors. Damage that penetrates HARD armor is NOT HALVED. Damage that penetrates SOFT armor is halved as normal. This represents the concussive result of mass and impact by finned/saboted slugs.

10ga. slugs --> 5d6+3

12ga. slugs --> 4d6+2

20ga. slugs --> 3d6+1

Pg. 112:

le granate possono essere "sparate" ad una distanza di 225 metri (e non 300, come afferma il manuale italiano)

Pg. 112:

il lanciafiamme infligge 2d10 di danno al primo turno, poi 1d10, poi 1d6. Le armature rigide proteggono normalmente, quelle morbide devono avere VP maggiore di 15 per proteggere e subiscono 2 punti di danno a

colpo subito.

Pg. 112, Micromissili:

se il missile è dotato di testata perforante, il VP dell'armatura colpita è dimezzato, il danno invece rimane il medesimo e non si dimezza.

Pg. 113:

dopo la tabella, nelle note, manca nell'elenco delle abilità "schivare" ed è riferita solo al difensore (ovviamente).

Pg. 113, sbilanciare e morsa:

manca la specifica che per sbilanciare o effettuare una morsa, bisogna prima effettuare una presa.

Pg. 114, Monokatane, monopugnali, rasoi monofiliari, etc:

tranne che se diversamente specificato, le armi monofiliari riducono a 1/3 il VP delle armature morbide e a 2/3 il VP di quelle rigide.

Pg. 115, Danni da speronamenti e incidenti:

per ottenere il numero di dadi a 6 facce di danno, il manuale afferma di dividere la velocità del veicolo per 20. Anche quello inglese afferma la medesima cosa, ma il manuale in inglese dà la velocità del veicolo in miglia orarie, quindi il 20 va convertito, moltiplicandolo per 1.61, ottenendo quindi 32.2 (che penso vada arrotondato a 32). Sarebbe comunque preferibile la versione italiana, mantenendo quindi "basso" il divisore, in modo da aumentare i danni ai veicoli in caso di incedente.

RIFERIMENTI E NOTE DI COPYRIGHT

Il Nucleo

<http://www.ilnucleo.org>

Il Nucleo Forum

<http://www.freeforumzone.it/viewForum.aspx?f=3552>

Forum Progetto Integrazione Cyberpunk

<http://www.freeforumzone.it/viewmessaggi.aspx?f=3552&idd=3805>

Cyberpunk 2020 ©, Netrunner ®, Chromebook ®, Night City ® sono marchi registrati.

Questo documento amatoriale non vuole in alcun modo ledere il diritto d'autore della R. Talsorian Games Inc., della Counter S.r.l. o di altre case produttrici di giochi di ruolo/giochi in generale affiliati o altro.