

Next Fresco: New Detroit



Versione 1.0

Next Fresco , New Detroit è uno scenario per Fresco, il GdR minimale universale, ambientato in un futuro prossimo. E' compatibile perfettamente con Freskily, e può essere utilizzata in ambientazioni moderne/cyberpunk.

Ambientazione a cura di Lark, adattamento a Fresco di Salkaner

New Detroit, anno 2010

Le vicende si svolgono principalmente nella città di New Detroit.

New Detroit nasce come unione commerciale tra le varie città satellite che circondavano la città di Detroit (2010).

Nel giro di pochi anni l'unione si trasformò da commerciale a politica, creando a tutti gli effetti un nuovo centro di potere, sotto l'influenza delle Corporazioni più influenti.

La popolazione attuale si aggira sui 5.000.000 di abitanti, rendendo New Detroit una metropoli di medie dimensioni.

Il livello di controllo della società è moderato (PeC 3). Questo significa che ci sono molte leggi, ma quasi tutte a beneficio del cittadino. L'armamento è consentito con registrazione e le tasse sono giuste e moderate. Se sorgono problemi legali o per stabilire la severità dei controlli etc. lanciate 1d6. Se il risultato è più alto del PeC significa che l'atto è legale oppure è stato ignorato dalle autorità. Nel caso in cui sia uguale al livello di PeC la situazione è in bilico e occorre giocarla. Se il risultato del lancio è inferiore significa che l'azione viene considerata illegale oppure che l'autore di questa viene molestato, trattenuto o addirittura arrestato.

I trasporti cittadini avvengono grazie a tram, pullman e trasporti personali. Ma vista la percentuale di traffico e di inquinamento atmosferico le autorità incoraggiano l'utilizzo della metropolitana che, tra le altre cose, è molto più comoda, veloce e, grazie alle nuove automazioni, resta aperta 24 ore su 24. Ogni città inglobata da New Detroit è considerata un Distretto. Ogni Distretto ha un suo dipartimento locale di polizia, pompieri e solitamente una qualche struttura medica.

A capo dell'amministrazione c'è un Sindaco, eletto annualmente da un Consiglio delle Corporazioni (CdC). Attualmente è in carica un certo Loyd Whiston, un ex-uomo d'affari passato recentemente alla politica. Il suo operato è buono, anche se sottoposto alle continue pressioni del CdC.

I Distretti sono in tutto 12 e sono classificati in **4 tipi principali di zone** (alcuni Distretti possono essere classificati sotto più tipi di zone):

- **zona Governativa (Gov):** zona sotto il controllo del Governo, con stazioni di polizia attive che garantiscono la sicurezza dei cittadini.
- **zona Corporativa (Corp):** zona sotto il controllo delle Corporazioni, con stazioni di polizia e milizie private che garantiscono la sicurezza delle Corporazioni e dei cittadini.
- **zona Malavitosa (Mal):** zona sotto il controllo della malavita locale. Solitamente questo tipo di zona è sicuro perchè le famiglie mafiose provvedono a mantenere l'ordine. I locali e le varie attività sono soggette al pizzo. I traffici illegali sono sotto il controllo della malavita locale.
- **zona di Combattimento (Comb):** zona sotto il controllo di nessuno. Qui le bande di booster sono la legge e scontri e sparatorie sono all'ordine del giorno. Le attività illegali sono controllate dalle varie bande, in lotta fra loro per espandere la loro area di influenza.

Qui di seguito un elenco dei **Distretti di New Detroit**:

- **Old Detroit District (Gov):** è il centro di potere politico della città. Qui ha sede il Crystal Palace, la sede del CdC e tutte gli organismi statali, compresa la Sede Centrale del N.D.P.D. (New Detroit Police Department), il N.D. Townhall (il municipio della città) e il N.D. Hospital (il più grande ospedale della città).
- **High Detroit District (Corp):** è il centro di potere economico della città. Qui hanno sede le maggiori Corporazioni e i Grandi Centri Commerciali, di proprietà della Corporazione Soniware.
- **Quays District (Corp-Mal):** è il centro portuale della città. Si affaccia su un'insenatura che collega i due grandi laghi (Huron e Erie). E' collegato tramite un ponte (il Windsor Bridge) al Distretto di Windsor. Spesso è oggetto di lotte tra famiglie malavitose per il controllo dei traffici illegali.
- **Warren District (Corp):** è il centro commerciale della città. Qui si possono trovare Grandi Magazzini, studi di professionisti e le sedi delle Corporazioni minori che non sono in grado di permettersi una "torre" a High Detroit.
- **Ann Arbor District (Corp):** è una zona prevalentemente industriale. Qui sono installate gli stabilimenti industriali e le aree abitative riservate ai lavoratori.
- **Wyandotte District (Corp):** molto simile ad Ann Arbor. In questa zona il controllo corporativo è maggiore soprattutto nella zona portuale. In questa zona è anche presente il St. Mary Hospital, il secondo ospedale più grande della città.
- **Pontiac District (Comb):** questo distretto è spesso considerato zona di combattimento. Bande di booster si danno battaglia per il controllo della prostituzione e dei traffici di droga. La polizia cerca di arginare i danni a determinate zone, concentrando i propri sforzi nel proteggere le zone residenziali. È famosa per le corse ed i combattimenti illegali.
- **Amherst District (Mal):** è controllato della famiglia mafiosa dei Lansdowne. Qui è la malavita a fare il bello e il cattivo tempo.
- **Windsor District (Mal):** questo distretto è da sempre luogo di lotte tra clan mafiosi e forze dell'ordine. La polizia fa quello che può per arginare la cosa, ma può fare poco per bloccare i traffici illegali che avvengono regolarmente nella zona del porto. Il clan yakuza degli Hong opera in questa zona.
- **St. Clair District (Mal):** questo Distretto è famoso tra la malavita per essere il centro principale per il mercato nero cybernetico. Qui sorgono cliniche illegali per impianti cybernetici, segaossa e ladri di organi. È sotto la tutela della famiglia mafiosa dei Morley.
- **Shores District (Comb):** è una zona di combattimento tra bande di booster e la polizia. Spesso gli scontri si concludono in bagni di sangue.
- **Livonia District (Gov):** è una zona abbastanza tranquilla, sotto il controllo delle forze dell'ordine. In questo distretto è presente il St. Livonia Center, l'ospedale più piccolo ma con le tecnologie più avanzate della città, e il Field Stadium, lo stadio dove vengono tenuti i concerti più importanti e le partite dei New Detroit City Ranger, la locale squadra di football americano.

Ambientazione: Livelli Tecnologici

In generale, il Livello Tecnologico (LT) della campagna è 8. Esistono anche tecnologie di LT superiore, ma per la maggior parte sono ancora in fase di sperimentazione e molto costose.

Ambientazione: Legalità dei Congegni

Ogni oggetto ha un valore di legalità, chiamato Classe di Legalità (CL). Ogni Classe di Legalità determina quello che è possibile possedere legalmente e quello che, invece, è considerato illegale. Le varie **Classi di Legalità** sono:

- **CL 5+:** ogni cittadino può portare il congegno.
- **CL 4:** il congegno può essere portato da chiunque tranne che da un criminale condannato o l'equivalente di questo. Si richiede una registrazione gratuita del congegno.
- **CL 3:** occorre un permesso per avere/portare il congegno. Per averlo, occorre dimostrarne la necessità. Una licenza costa il 40% del costo del congegno.
- **CL 2:** il congegno è proibito tranne che agli agenti governativi, la polizia e altri membri della sicurezza.
- **CL 1:** il congegno è proibito tranne che alle squadre SWAT, unità militari e servizi segreti.
- **CL 0-:** il congegno si trova solamente nelle mani dei militari.

Per fare qualche esempio, spray stordenti sono di CL 4, pistole a basso calibro sono CL3. Un comunicatore criptato (crittazione mercantile) è CL4, un decodificatore standard CL2.

Ambientazione: Vivere a New Detroit, costi

Vivere, come in ogni mondo, costa...

Qui di seguito vengono elencati alcuni prezzi per calcolare il costo della vita:

Alloggio: occorre moltiplicare i **prezzi di affitto** per il modificatore in base al tipo di zona, sotto riportato.

- **Cubo-Bara:** \$3,5/notte
- **Camera d'albergo:** \$17/notte
- **Appartamento in condominio:** \$35/stanza/mese
- **Casa in affitto:** \$25/stanza/mese

Qui di seguito vengono riportati i **moltiplicatori al prezzo** in base alla zona:

- **zona Governativa:** x3
- **zona Corporativa:** x4
- **zona Malavitosa:** x2
- **zona Combattimento:** x1
- **zona di lusso:** x6
- **Accessori/Garage:** \$20/mese

Alimentari: visto che i pg devono anche mangiare può essere utile sapere quanto costa un pasto oppure quanto viene a costare l'**alimentazione** in un mese.

- **Kibble:** \$10/settimana
- **Cibi precotti generici:** \$25/settimana
- **Cibi precotti scelti:** \$35/settimana
- **Cibi freschi:** \$50/settimana

Altri servizi utili: qui di seguito un elenco dei **vari servizi** di cui i pg potrebbero aver bisogno.

- **telefono cellulare (servizio):** \$20/mese
- **telefono standard (servizio):** \$5/mese
- **Credichip (servizio):** \$5/mese
- **TV via-cavo (servizio):** \$7/mese
- **antenna satellitare:** \$250
- **televisione:** \$150
- **computer:** \$1000
- **telefono cellulare:** \$100

Veicoli: qui di seguito un elenco di prezzi indicativi per i **vari tipi di veicoli**.

- **scooter:** \$1500
- **motocicletta:** \$7500
- **automobile utilitaria:** \$12500
- **automobile berlina:** \$15500
- **automobile sportiva:** \$17500
- **automobile di lusso:** \$20000+

NB: con guida cybernetica costano il doppio.

Ambientazione: le Corporazioni

Come già detto, la città è nata da un'unione commerciale tra varie Corporazioni.

Tra queste ovviamente ci sono quelle più influenti e quelle minori. Al CdC sono ammesse tutte le Corporazioni, soltanto che il numero dei rappresentanti per ognuna varia in base alla sua influenza e soprattutto al suo fatturato. Questo significa che le piccole Corporazioni avranno accesso al CdC, ma una coalizione tra le grandi ottiene spesso la maggioranza dei voti, rendendo quindi inutile il voto delle Corporazioni meno influenti.

Il CdC, oltre che ad eleggere il Sindaco e controllarne l'operato, definisce anche il piano economico annuale, il piano di imposizione fiscale etc.

E', giustamente, considerato l'Organo più importante della città.

Ogni Corporazione dispone di proprie cliniche private e di proprie unità di sicurezza.

Ecco un elenco delle **Corporazioni con maggiore influenza**:

- **World News Station (WNS):** maggiore agenzia di informazione a livello mondiale. Giornali, radio e televisioni pagano grandi somme per ricevere i servizi della WNS attraverso il network della WorldSat. La filiale di New Detroit è una delle più grandi ed avanzate tecnologicamente. Entra spesso in competizione con NN54 per avere l'anteprima delle notizie più importanti.
- **ZetaTech:** massimo esponente del mercato delle microtecnologie, quali chip, supporti dati e simili. Controlla anche parecchie industrie di tecnologie audio/video. Spesso in concorrenza con la Soniware.
- **InterSoft:** detiene la maggiore fetta del mercato software/hardware nazionale e parecchie reti nel cyberspazio.
- **CyberLabs:** massima produttrice di impianti cybernetici. Controlla anche alcune industrie di armi, tra cui la Finch Arms & Co.
- **Soniware:** grande produttrice di impianti audio/video. Dedicava parecchi fondi alla ricerca di nuove tecnologie. Spesso in concorrenza con la ZetaTech. Controlla anche parecchie aziende commerciali e i Grandi Centri Commerciali, nella zona di High Detroit.
- **Honda Motors:** massima produttrice di motocicli e autoveicoli sportivi. Ha inglobato parecchie concorrenti durante la sua rapida espansione, tra cui la Toyota.
- **B.M.W.:** questo colosso ha inglobato parecchie altre aziende, quali Fiat e Audi. È il massimo produttore di autoveicoli di ogni genere, dalle citycar alle macchine di lusso.
- **IdroService:** detiene il monopolio sulle forniture idriche della città e in gran parte della regione. Le azioni societarie sono in parte detenute dal Governo.
- **Energy Corporation (E-Corp):** massima produttrice di energia elettrica. Ricerca costantemente fonti ausiliarie di energia, quali l'energia eolica e nucleare. Possiede anche alcune piccole centrali a fissione. Le azioni societarie sono in parte detenute dal Governo.
- **Transport & Co. (T&Co):** detiene il monopolio sui trasporti cittadini, quali tram, autobus, ferrovie e metropolitane. Le azioni societarie sono in parte detenute dal Governo.
- **New Detroit City Bank:** colosso bancario molto potente in tutta la Regione.

Oltre alle "grandi" Corporazioni esistono parecchi altri **gruppi di minore influenza**:

- **Network News 54 (N.N.54):** detiene una buona fetta delle trasmissioni su onde lunghe, trasmesse in tutta la nazione su Canale 54. La filiale di New Detroit è autonoma e decide la sua programmazione locale. Entra spesso in competizione con la WNS per avere l'anteprima delle notizie più importanti.
- **RentEscort:** si occupa di scorte, sicurezza e simili. È abbastanza importante nel panorama cittadino, ma spesso le Corporazioni hanno milizie personali o preferiscono appoggiarsi a gruppi "privati" per le operazioni più sporche.
- **BioTechnica:** agisce nell'ambito della bio-tecnologia. È molto influente a livello nazionale, ma la sede di New Detroit è di recente installazione e quindi non ancora ben integrata nel panorama economico cittadino.

- **InfoComp:** società minore che si occupa di componenti elettronici, hardware e software. È una corporazione che si sta facendo largo e sta emergendo lentamente.
- **SecurTech:** si occupa di sistemi di sicurezza, sia informatici che elettronici.
- **AriStar:** massimo esponente nel campo delle apparecchiature elettriche, quali lavatrici, lavapiatti, cucine e simili.
- **Euro Business System (EBS):** occupa una buona posizione sul mercato dei sistemi commerciali. Si occupa di software gestionali e contabili.
- **West Side Bank:** principale concorrente della New Detroit City Bank.

Ambientazione: Organizzazioni malavitose e illegali

Come già accennato in precedenza in città operano parecchie organizzazioni illegali.

Tra queste rientrano le famiglie mafiose, le bande di booster, le cliniche illegali, i gruppi di ribelli e di terroristi, etc.

Le Organizzazioni più influenti a New Detroit sono le famiglie mafiose. Solitamente controllano larghe fette del mercato nero, della prostituzione, dei traffici illegali etc.

Le bande di booster sono solitamente collegate ad una di queste famiglie maggiori, così come anche i vari gruppi terroristici che comprano le armi sul mercato nero.

Ogni famiglia malavitosa dispone, solitamente, di proprie cliniche private e di propri uomini di fiducia per garantire la proprie sicurezza ed incolumità.

Qui di seguito un elenco delle **principali famiglie malavitose** della città:

- **Famiglia Lansdowne:** questa famiglia mafiosa controlla gran parte di Amherst District e parte di Windsor District. E' spesso in lotta con gli Hong per il controllo di alcune zone. A capo della famiglia c'è Allan Lansdowne, un potente uomo sulla quarantina d'anni che si è fatto strada con la forza.
- **Famiglia Hong:** questa famiglia mafiosa opera a Windsor District. E' un clan di yakuza molto spietato. Spesso è in lotta con i Lansdowne per il controllo dei traffici di armi e di droga e gli assassini della famiglia Hong sono in concorrenza con quelli della famiglia Morley. A capo della famiglia c'è Son-Thai Hong, un anziano uomo d'affari sulla settantina d'anni, ma ancora molto influente e potente.
- **Famiglia Morley:** questa importante famiglia mafiosa controlla la zona di St. Clair District. È considerata la più potente delle varie famiglie perchè controlla praticamente gran parte del mercato nero cybernetico. I suoi uomini sono spesso migliorati grazie alle più nuove tecnologie sul mercato e sono spesso utilizzati come assassini anche dagli altri clan. Gli assassini della famiglia Morley sono in concorrenza con gli Hong.

Segue anche un elenco delle **principali bande di booster** che si danno battaglia per il controllo delle zone minori, non ancora sotto il diretto controllo dei grandi clan mafiosi:

- **Cromati:** questa banda di booster è famosa per la violenza e per gli impianti cybernetici che si sono implantati. Sono molto temuti dalle altre bande, anche perchè sono sotto l'influenza della famiglia Morley, da cui si riforniscono costantemente. Spesso sono in lotta con gli Hammer Legion. Operano nella zona di Shores District e il loro simbolo distintivo è il particolare abbigliamento, costituito da giacca rossa con lingue di fuoco nere diseguate.
- **Budduka:** questo gruppo di booster è conosciuta per essere formata da asiatici. Sono abili artisti marziali e fanatici religiosi, capaci di compiere stragi e attentati soltanto perchè convinti che il Buddha glielo abbia ordinato durante uno dei loro "viaggi". Operano nella zona di Pontiac District e il loro simbolo distintivo è appunto la loro origine etnica. Tutti gli altri gruppi di booster si tengono alla larga dai Budduka perchè non si sa mai come possano reagire anche per la minima cavolata. Talvolta si scontrano con i Black Dick, ma solo perchè le loro zone sono confinanti.
- **Metal Warriors:** banda di booster/bikers metallara. Operano nella zona di Pontiac District e il loro simbolo distintivo sono le giacche nere in pelle con una chitarra elettrizzata disegnata. Spesso in lotta con i RoadRage.

- **RoadRage:** banda di nomadi/bikers spesso in lotta con i Metal Warriors per il controllo di alcune zone di Pontiac District. Il loro segno distintivo è una doppia R tatuata sul braccio sinistro.
- **Black Dick:** banda di booster tutti esclusivamente di colore. Sono soliti frequentare il Black Power. Non sono in lotta con nessun clan in particolare, anche se talvolta si scontrano con i Budduka perchè le loro zone di influenza sono limitrofe. Il loro segno distintivo è appunto il colore della pelle.
- **MotorBurn:** banda di nomadi che controlla le corse ed i combattimenti illegali. Sono rispettati e temuti da tutte le altre bande. Operano nella zona di Pontiac District e il loro simbolo distintivo è un bracciale chiodato portato al polso destro e moto/auto aerografate con lingue di fiamma.
- **Crazy Razors:** banda di booster che opera nella zona di Shores District. Si trovano spesso a collaborare con i Cromati. Il loro segno distintivo è un pugnale tatuato sul collo.
- **Hammer Legion:** banda di booster spesso in lotta con i Cromati per entrare tra le grazie della famiglia Morley. Spesso hanno parecchi impianti cybernetici. Operano nella zona di Shores District e il loro simbolo distintivo è un maglio incatenato disegnato sulle giacche.
- **Blood Sight:** banda di booster che opera nella zona di Amherst. E' capeggiata dal figlio minore dei Lansdowne, Lear. Ovviamente è una delle bande più rispettate della zona e il loro simbolo distintivo è che tutti ordinano sempre almeno un Bloody Mary in ogni locale che vanno. Spesso in lotta con i Rippers, per motivi legati alle rispettive famiglie mafiose patroni.
- **Rippers:** banda di booster alle dipendenze degli Hong. Sono molto temuti per la loro violenza, il più delle volte gratuita. Sono spesso evitati dagli altri gruppi perchè non perdonano mai il benchè minimo insulto, che viene sempre pagato con il sangue. Spesso in lotta con i Blood Sight, per motivi legati alle rispettive famiglie mafiose patroni. Il loro segno distintivo è l'Orochi, un serpente attorcigliato su di un pugnale, disegnato sulle loro giacche di pelle.
- **LionForce:** banda di nomadi alleata dei Blood Sight. Sono ottimi ricettatori per armi di contrabbando. Il loro segno distintivo è un leone stampato sulle giacche e sulle moto.

Inoltre sono presenti a New Detroit i seguenti **nuclei terroristici:**

- **Ecological Mine:** sono un gruppo di eco-terroristi spesso in lotta con le grandi Corporazioni perchè convinti che scarichino i loro residui di produzione e i loro scarichi industriali nei grandi laghi. Vogliono proteggere le poche specie di fauna che ancora resistono nella regione. Utilizzano spesso esplosivi per danneggiare gli impianti inquinanti e altre azioni simili.
- **Red Fury:** gruppo ribelle russo, sono contrari al mega-potere delle Corporazioni e utilizzano la violenza per ottenere i loro scopi.
- **Khalad:** gruppo independentista islamico. Nella loro lingua madre Khalad significa Giustiziere. Sono tutti fanatici religiosi e vogliono che le autorità accettino l'islamismo come religione ufficiale della nazione. Sono spesso sotto l'effetto di droghe e non temono la morte. I loro attentati barbari sono molto temuti da tutta la popolazione.

Ambientazione: Locali principali e di tendenza

Come in ogni città la moda è molto importante. Così come per la moda anche per i locali vale la stessa cosa. Non frequentare i locali o le persone più trendy del momento ti renderanno "out", fuori moda.

Ecco qui di seguito un elenco dei **locali più popolari** della zona, divisi per Distretti.

Old Detroit District: questa zona è poco frequentata, se non da gente ricca e di classe. Ci sono soltanto due locali.

- **Palace Club:** questo locale si trova al 5° piano di un edificio, proprio di fronte al Crystal Palace. È un locale esclusivo, per gente ricca e di classe. E' frequentato principalmente dai

pezzi grossi delle Corporazioni o da gente dello Spettacolo.

- **Crystal Cafè:** questo esclusivo locale si trova a qualche isolato dal Crystal Palace. E' il punto di ritrovo di corporativi e ufficiali governativi. Qui vengono spesso stipulati contratti e accordi. E' molto caro e per potervi avere accesso occorre conoscere qualcuno del giro.

High Detroit District: questa è una zona commerciale. La notte squadre armate girano per le strade pattugliando gli edifici delle varie corporazioni. In questo Distretto non ci sono locali, tranne alcuni caffè e ristoranti frequentati da agenti corporativi.

Quays District: in questa zona sono presenti parecchi locali notturni, per lo più discoteche e disco-night.

- **Blue Lagoon:** questo disco-pub sorge in un vecchio edificio che un tempo era un magazzino. E' situato su 2 piani: il 1° ospita il pub mentre il 2° la discoteca vera e propria. Le ragazze-immagine sono molto belle e il locale è sempre pieno. La gente che lo frequenta è piuttosto zarra e solitamente non ci sono grandi problemi o risse. Merito dei buttafuori che sanno il fatto loro. Il Blue Lagoon è rinomato anche per un cocktail alcholicco da cui il locale prende il nome.
- **Il 5° Molo:** questa discoteca è considerata molto di tendenza. E' frequentata da Cyberprep e famosi gruppi rocker suonano spesso dal vivo.

Warren District: questa zona è una zona tranquilla e commerciale. Sono presenti parecchi ristoranti e pub.

- **Odissea:** pizzeria italiana, molto rinomata per essere una delle poche pizzerie a servire la "vera" pizza italiana.
- **Charcoal burner:** ristorante molto rinomato per la particolare "ambientazione" e per la buona cucina.
- **Red Hat:** ristorante tipico messicano. Molto caro...
- **The District:** pub irlandese molto frequentato dalla classe medio/alta. Il giovedì suonano gruppi emergenti.
- **Double Face:** locale frequentato principalmente da omosessuali. Il piano superiore è occupato da alcune stanze dove vengono tenuti "festini a luci rosse".

Ann Arbor District: zona industriale e pattugliata da gruppi di uomini corporativi armati, di guardia alle varie installazioni e fabbriche.

- **Red Factory:** disco-pub che sorge in un vecchio complesso industriale abbandonato, ora ristrutturato e adattato alla sua nuova funzione. E' un locale su 3 piani, con 3 sale da ballo e ottima "atmosfera" sullo stile Roma Imperiale. E' facile trovare gente vestita secondo la moda dell'Antica Roma. Il 1° piano del locale è dedicato a pub, con alcune sale per giochi quali bowling e biliardo. I piani superiori ospitano 3 sale da ballo, una delle quali dedicata alle rock-band del momento.

Wyandotte District: molto simile come zona ad Ann Arbor District. Il controllo corporativo è però maggiore e solo pochi locali restano aperti tutta la notte.

- **La Cantina:** questo pub sorge in un piccolo edificio su due piani. Il tutto circondato da un'atmosfera molto "new-age". E' molto "in" tra i giovani delle classi alte.

Pontiac District: questa zona è spesso luogo di scontri tra le varie bande di booster. Sono comuni le risse e le sparatorie.

- **Ophium:** questo locale, come suggerisce il nome, è una fumeria clandestina. All'apparenza sembra un disco-pub come gli altri, ma al piano sotterraneo si trova la fumeria vera e propria. Il locale è frequentato particolarmente dai Budduka per i loro celebri "viaggi". I buttafuori provvedono ad evitare problemi all'interno del locale. Quel che succede al di fuori non sono affari loro.
- **Iron Beer:** questo pub è il luogo principale di ritrovo dei booster della banda dei Metal Warriors. Prende il nome dal tipo di birra servito. Talvolta i RoadRage assaltano il locale o i membri della banda rivale.
- **TakeAway:** questo locale è il luogo dove si ritrovano i membri della banda dei RoadRage. E' un ottimo posto dove trovare merci rubate dai ricettatori nomadi. Talvolta i Metal Warrior assaltano il locale o i membri della banda rivale.

- **The Pit:** questo locale in apparenza sembra un tranquillo. Vi si radunano i membri dei MotorBurn e solitamente non ci sono grandi problemi o disordini. Al piano inferiore si tengono combattimenti illegali e spesso qualcuno ci lascia pure le penne. Il giro di scommesse è tenuto dai booster dei MotorBurn. Sono noti per non perdonare uno che non paga... Inoltre è un ottimo luogo per contattare qualche ricettatore di auto rubate o per trovare pezzi di ricambio particolari.
- **Black Power:** questo disco-pub è aperto soltanto alla popolazione nera della città. Non è permesso l'ingresso ai bianchi, se non tramite contatti e conoscenze particolari. Musica hip-pop e cucina brasiliana sono molto apprezzati dai clienti. È il luogo abituale di ritrovo dei Black Dick.

Amherst District: questa zona è controllata dalla famiglia mafiosa dei Lansdowne. Ogni attività è soggetta al pizzo e le bande di booster provvedono a far rispettare le regole. Ci sono vari locali, la maggior parte dei quali sfrutta la prostituzione.

- **Red Rose:** questo night-club è uno dei più noti del Distretto, ma anche il più caro. E' un locale su 2 piani. Al piano inferiore ci sono gli spettacoli mentre in quello superiore si tengono i privé.
- **Bloody Mary:** questo disco-pub è frequentato dalle bande di booster della zona. Qui sono i Blood Sight a farla da padrone, come in qualunque altro locale della zona. Il nome deriva dal nome di un cocktail tipico del locale.
- **Erie's Side:** questo locale è molto frequentato da quelli che abitano nella zona perchè è uno dei pochi posti tranquilli della zona, dove le bande di booster non usano ritrovarsi.
- **Teen Town:** night-club su 2 piani. Il 1° piano ospita gli spettacoli mentre il 2° i privé. Sempre al 2° piano c'è una zona riservata soltanto ai clienti più esigenti, con la possibilità di incontri hard con ragazze minorenni.

Windsor District: questa zona è sotto il controllo della famiglia mafiosa degli Hong. È frequentata prevalentemente da orientali. Vi sorgono vari locali e ristoranti, tutti in stile orientaleggiante.

- **Il Drago Rosso:** questo tipico ristorante cinese è molto rinomato per la qualità della sua cucina.
- **Shoku:** questo tipico ristorante giapponese è molto apprezzato dagli esperti di cucina giapponese. È molto tradizionalista e ci si deve togliere le scarpe per entrare. Inoltre non vengono portate le posate classiche e si è costretti ad utilizzare le bacchette. Chi non lo fa viene sbattuto fuori dal locale.
- **Il Monte Fuji:** questo disco-pub giapponese è uno dei pochi locali dove venga suonata prevalentemente musica J-Pop. Ci sono anche altre sale dove viene invece suonata musica trandy. È costruito su 3 piani e all'ultimo piano è allestito un bordello dove solo i conoscenti e le persone di un certo status possono entrare.
- **Orochi:** questo locale è frequentato dalle bande locali di booster. È anche il luogo abituale di ritrovo dei Rippers. Prende il nome dall'Orochi, il serpente simbolo della banda.
- **Cherry Blossom:** night-club molto costoso, ma gli spettacoli sono molto interessanti e nei privé succedono le cose più strane...

St. Clair District: questa zona è sotto la protezione della famiglia mafiosa dei Morley. È la zona preferita per concludere affari illegali legati alla cybernetica.

- **Black Jack:** è uno dei locali più conosciuti della città. Il Black Jack è una discoteca che sorge in un alto edificio di 5 piani. Ci sono parecchie sale e piste, con musica di tutti i generi. Spesso famosi rocker suonano dal vivo. La discoteca occupa i primi 3 piani dell'edificio, mentre quelli superiori sono riservati ad una bisca clandestina e ad un esclusivo night-club.
- **Tanya's:** noto night-club con ragazze per la maggioranza dell'est-europa.

Shores District: questa zona è considerata una zona di combattimento tra le varie bande di booster cybernetici della zona. Sorgono locali di ogni tipo e genere, ma solitamente sono frequentati dagli abitanti del Distretto o dalle bande locali.

- **Metallo Vivo:** questo disco-pub sorge su due piani. Il 1° piano è dedicato a pub, con una sala dove si balla musica più commerciale. Il piano superiore suona musica rock, spesso con

l'intervento di gruppi emergenti. È il ritrovo abituale dei Cromati e Crazy Razors e spesso si scatenano violente risse. I buttafuori del locale, tutti modificati cyberneticamente, sono noti per la loro violenza.

- **Stonehenge:** discoteca con particolare "atmosfera" in stile celtico, abituale ritrovo degli Hammer Legion.

Livonia District: questa è una delle zone più frequentate della città. Parecchi locali restano aperti tutta la notte.

- **Divine Kiss:** discoteca di tendenza, molto frequentata dai cyberprep. È costruita in un'ex-fabbrica, su 3 piani molto ampi. Ci sono 5 sale con i dj più esclusivi della città. Il 1° piano rappresenta l'Inferno, il 2° il Purgatorio ed infine il 3° il Paradiso. Le cubiste valgono da sole il prezzo del biglietto...
- **L'Aspide Nero:** discoteca con particolare "atmosfera" egiziana. Locale molto bello e frequentato.
- **Livonia Town:** pub molto frequentato dai giovani prima di andare in discoteca. Dopo l'1:00 a.m. si svuota e diventa un locale tranquillo dove poter parlare di affari con un ottimo sottofondo musicale. Il posto migliore per contattare solitari e concludere affari in tutta tranquillità.
- **Speed Circuit:** questa piccola birreria è in realtà una copertura per un negozio di software pirata, gestita da un ex-netrunner, chiamato Livewire. È frequentato principalmente da tecnici e netrunner.

Ambientazione: Mercato nero e altri commerci illegali

È sempre importante sapere dove trovare determinate merci che scottano o dove trovare la persona giusta da assoldare.

In generale, per determinare il **prezzo di un oggetto** ottenuto sul mercato nero occorre lanciare 1d6 e moltiplicare il risultato per 10. Il totale indica la percentuale da sottrarre/aggiungere al prezzo originale a seconda che l'oggetto in questione sia ottenibile legalmente o meno.

Qui di seguito un'elenco dei luoghi dove si possono trovare **merci illegali** per ogni Distretto:

Old Detroit District: questa zona è controllata dal governo. È praticamente impossibile trovare merci da mercato nero. Squadre di poliziotti pattugliano costantemente la zona durante la notte.

High Detroit District: questa è una zona commerciale. La notte squadre armate girano per le strade pattugliando gli edifici delle varie corporazioni. È praticamente impossibile trovare merci da mercato nero.

Quays District: questa zona è spesso contesa dalle varie famiglie mafiose per il controllo dei traffici illegali. È possibile trovare prostitute e spacciatori di droga. Se si hanno contatti con le famiglie malavitose si può avere accesso ad alcuni magazzini pieni di merci di contrabbando e di droga.

Warren District: questa è una zona tranquilla e commerciale. Non ci sono particolari luoghi dove trovare merci illegali, ma è possibile trovare prostitute e spacciatori di droga.

Ann Arbor District: zona industriale e pattugliata da gruppi di uomini corporativi armati, di guardia alle varie installazioni e fabbriche. È possibile trovare alcuni spacciatori di droga, ma niente di più.

Wyandotte District: molto simile come zona ad Ann Arbor District. Il controllo corporativo è però maggiore e quindi è quasi impossibile trovare anche solo spacciatori.

Pontiac District: questa zona è spesso luogo di scontri tra le varie bande di booster per il controllo dei traffici illegali. Per le strade si trovano spesso prostitute e spacciatori.

- **Ophium:** come già detto prima, questo locale è una fumeria clandestina.
- **Iron Beer:** questo pub è il luogo principale di ritrovo dei booster della banda dei Metal Warriors. È possibile contattare e assoldare booster.
- **TakeAway:** questo locale è il luogo dove si ritrovano i membri della banda dei RoadRage. E' un ottimo posto dove trovare merci rubate dai ricettatori nomadi.
- **The Pit:** questo locale è, come già detto prima, un luogo dove si tengono combattimenti

illegali. È inoltre un ottimo luogo per contattare ricettatori di auto rubate o per trovare pezzi di ricambio particolari.

- **87° Strada:** questa zona è famosa per ospitare corse illegali.
- **Black Power:** è possibile trovare droghe particolari e prostitute. Da molti è soprannominato Black Powder...

Amherst District: questa zona è controllata dalla famiglia mafiosa dei Lansdowne. Per le strade si possono trovare prostitute e spacciatori praticamente a qualunque angolo. Se si hanno contatti con la famiglia mafiosa si può accedere ad alcuni “spacci” illegali dove merci rubate e di contrabbando (tra cui anche armi) vengono vendute a prezzi economici.

- **Bloody Mary:** questo disco-pub è frequentato dalle bande di booster della zona. Ottimo posto per contattare e assumere solitari.

Windsor District: questa zona è sotto il controllo della famiglia mafiosa degli Hong. Se si hanno contatti con la famiglia mafiosa si può accedere ad un fornito mercato nero, dove armi, droghe e altre merci illegali possono essere acquistate.

- **Orochi:** questo locale è frequentato dalle bande locali di booster. È un ottimo posto dove contattare booster e spacciatori.

St. Clair District: questa zona è sotto la protezione della famiglia mafiosa dei Morley. È la zona preferita per concludere affari illegali legati alla cybernetica. Se si hanno contatti con la famiglia mafiosa si può accedere ad un fornito mercato nero, dove armi e congegni cybernetici illegali possono essere acquistati.

- **Dr. Kron Clinic:** questa clinica illegale esegue impianti di congegni cybernetici. La qualità dei pezzi è assicurata.
- **Doc. Bisturi:** è una clinica illegale di dubbia affidabilità. Squadre di ladri di organi e cyberghoul lavorano per essa.
- **La Clinica Nera:** questa clinica illegale esegue ogni tipo di trapianto e installazione di congegni cybernetici. È abbastanza affidabile, anche se i tempi di attesa sono parecchio lunghi. Non ha un nome preciso, ma nell’ambito della malavita è molto conosciuta.

Shores District: questa zona è considerata una zona di combattimento tra le varie bande di booster cybernetici della zona. Qualunque locale è buono per contattare solitari e booster e agli angoli delle strade è possibile trovare prostitute e spacciatori.

Livonia District: questa è una delle zone più frequentate della città. Parecchi locali restano aperti tutta la notte. È possibile trovare spacciatori, solitari e prostitute, anche se in misura minore rispetto alle zone con una malavita più inflente.

- **Speed Circuit:** questo locale, come già detto in precedenza, è una piccola birreria. Nel retro però c’è un negozio di software pirata e si dice che il proprietario, un ex-netrunner conosciuto con il nome Livewire, sia in grado di procurarsi (o programmare) qualunque tipo di software. È un ottimo posto per contattare tecnici e netrunner.

Ambientazione: Incontri a New Detroit

Girando per le strade della città è facile imbattersi in altre persone. Più la zona è pericolosa e più è tarda l’ora, maggiori sono le possibilità di incontri e più alta la pericolosità degli stessi.

Segue ora una piccola tabella dove sono indicate le **possibilità di incontri** in base al tipo di zona e all’orario (ovviamente si riferisce ad incontri particolari, non al semplice fatto di incontrare gente per strada). Per determinare se avviene un incontro lanciare 1d6 ed aggiungere il bonus ricavato dalla tabella sottostante. Un risultato modificato di 6 o superiore indica che è avvenuto un incontro. Più questo risultato è alto più l’incontro sarà pericoloso. La differenza tra il risultato modificato e 6 indica il malus alla reazione che il gruppo ha verso le persone incontrate.

- **Incontri Diurni (09:00 – 16:00):** Gov +1, Corp +1, Mal +1, Comb +2
- **Incontri Serali (17:00 – 24:00):** Gov +1, Corp +1, Mal +2, Comb +3
- **Incontri Notturni (01:00 – 08:00):** Gov +2, Corp +2, Mal +3, Comb +4

Seguono alcuni esempi di incontri tipici, in base all’orario in cui avvengono.

Incontri Diurni: solitamente questo tipo di incontri è quello meno pericoloso. Ma in una città

come New Detroit non si può mai sapere...

- **zona Governativa:** pattuglia di polizia che fermerà chi ostenta armi e/o armature, criminali di basso rango, investigatori privati, troup di reporter, tecnici, giovani del posto, rocker, guardie del corpo, star della TV o del cinema.
- **zona Corporativa:** guardie corporative, tecnici, corporativi, reporter, pattuglie di polizia, guardie del corpo, criminali di basso rango, solitari di corporazioni rivali.
- **zona Malavitosa:** booster, criminali di basso rango, solitari, investigatori privati, guardie del corpo, giovani locali.
- **zona Combattimento:** booster, nomadi, criminali di basso rango, solitari, giovani locali, guardie del corpo.

Incontri Serali: solitamente questo tipo di incontri è meno pericoloso di quelli notturni, ma dipende tanto dalla zona in cui ci si trova.

- **zona Governativa:** pattuglia di polizia che fermerà chi ostenta armi e/o armature, criminali di basso rango, investigatori privati, tecnici, giovani del posto, rocker, guardie del corpo, solitari, reporter, star.
- **zona Corporativa:** guardie corporative, tecnici, corporativi, reporter, pattuglie di polizia, guardie del corpo, criminali, solitari di corporazioni rivali.
- **zona Malavitosa:** booster, criminali, solitari, investigatori privati, guardie del corpo, giovani locali, sparatorie.
- **zona Combattimento:** booster, nomadi, criminali, solitari, giovani locali, guardie del corpo, sparatorie.

Incontri Notturni: solitamente questo tipo di incontri è quello più pericoloso. Anche le pattuglie di polizia e corporative chiederanno le generalità e se non riceveranno risposta apriranno il fuoco.

- **zona Governativa:** pattuglia di polizia che fermerà chi ostenta armi e/o armature, criminali, investigatori privati, giovani del posto, rocker, guardie del corpo, sparatorie.
- **zona Corporativa:** guardie corporative, corporativi (probabilmente coinvolti in loschi traffici), pattuglie di polizia, guardie del corpo, criminali, solitari di corporazioni rivali, sparatorie.
- **zona Malavitosa:** booster, criminali, solitari, investigatori privati, guardie del corpo, giovani locali, sparatorie.
- **zona Combattimento:** booster, nomadi, criminali, solitari, giovani locali, guardie del corpo, sparatorie.

Per info e commenti

<http://ltsn.fly.to> salkaner@yahoo.it

Potete liberamente distribuire Next Fresco *così com'è*, senza oneri aggiuntivi (escluse le spese di riproduzione). Potete scrivere espansioni, avventure o anche la *vostra* versione modificata di Next Fresco, ma dovete mandarne una copia agli autori del gioco, e il materiale deve avere una versione liberamente distribuibile (contattatemi nel dubbio)