



# CONTAINER E HOTEL A CAPSULE

**Scritto e Progettato da** James Hutt e J Gray • **Redazione** J Gray e James Hutt • **Direzione Artistica** Jaye Kovach  
**Direzione Commerciale** Lisa Pondsmith • **Impaginazione e Mappe** J Gray

**Traduzione** Francesco Castelli • **Revisione** Marta Palvarini • **Impaginazione** Erica Viotto • **Proofreading** Alberto Orlandini

Copyright © 2022 di R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk è un marchio registrato di CD Projekt Red S.A. Tutti i diritti riservati in base alla Convenzione Universale sul Diritto d'Autore. Tutte le situazioni, governi e personaggi rappresentati sono fittizi. Ogni somiglianza senza intento satirico è puramente casuale.

# CONTAINER E HOTEL A CAPSULE

## NIGHT CITY 2045



NIGHT CITY ATTORNO AL 2045

### DATA

I cerchi bianchi sulla mappa sono luoghi indicati in CPRED PAG. 310-314, quelli rossi si riferiscono a questo supplemento. HC indica un Hotel a Capsule. CC è un Container.

## A LLOGGI ECONOMICI A NIGHT CITY

Sappiamo che volete vivere a Night City, ma potete permettervelo? No? Allora abbiamo un affare da proporvi! Da oggi non sarete più costretti a vivere sulla strada! Bastano appena 500 E\$ al mese per vivere comodamente in un lussuoso Hotel a Capsule nel vostro quartiere preferito, persino in uno di quelli sicuri. Oppure, per 1.000 E\$ al mese, potrete godervi il fascino rustico di un Container e scoprire perché tutti i migliori Edgerunner li scelgono all'inizio della loro carriera. Non serve essere ricchi per godersi tutto ciò che Night City può offrire, basta viverla! Questo è l'inizio della vostra storia a Night City, la città dei sogni, dove le culture si scontrano e occorre essere creativi per sopravvivere!



## 'L'AFFITTO, CHOOMBA!'

È di nuovo quel momento, il GM ti fissa e dice: 'L'affitto, choomba!' Tiri fuori i tuoi sudati Eurodollari per dare un tetto al tuo Personaggio per un altro mese... ma hai davvero idea di dove viva? Di com'è fatta la sua casa? Ora sì! Scegli un Hotel a Capsule o un Container dalle liste seguenti oppure, se ti senti fortunato, tira 1d10 per determinare a caso dove vive il tuo Edgerunner. Qualsiasi sia il risultato, ciò aggiungerà spessore al gioco.

### ► HOTEL A CAPSULE

1d10	Descrizione	Mappa
1	<b>Dormitorio Orbital Air #3.</b> Vivi su Morro Rock, in un Hotel a Capsule costruito per ingegneri e specialisti che lavorano al Massdriver della Orbital Air. Non serve un permesso per abitare qui, ma è impossibile avvicinarsi al Massdriver senza un lasciapassare da impiegato. Lo stesso vale per il ristorante, per cui devi fare colazione ai Vendit o aspettare il traghetto. La cosa buona è che è un posto tranquillo e nessuno fa domande.	HC1
2	<b>Capsule con Vista.</b> Abiti a Pacifica Playground e dal tetto dell'Hotel hai una magnifica vista su Night City. L'edificio è privo di finestre, per cui molti inquilini amano ritrovarsi a bere sul tetto e vi hanno sistemato alcune sdraio e amache. Purtroppo, sono tutti booster della gang locale, per cui occorre sopportarli. Meno male che non sono Bozos.	HC2
3	<b>Capsule dell'Università.</b> Vivi nel Distretto Universitario, in un Hotel sull'oceano appena oltre i bastioni dell'Università di Night City, che ha affittato metà dell'edificio come alloggio per professori associati e assistenti in esubero. Sono dei vicini interessanti ed è probabile che ti considerino il "tipo strano", che li aiuta a risolvere problemi.	HC3
4	<b>Cube-A-Rama.</b> Questo Hotel di Little Europe è molto carino e ha conservato la vecchia facciata in mattoni. Se sei un tipo tecnologico ti farà piacere sapere che lo Short Circuit è proprio dietro l'angolo, ma è comunque una vergogna vivere in un Hotel a Capsule.	HC4
5	<b>Cubeland by the Sea.</b> Abiti a Pacifica Playground in un hotel costruito, prima degli Anni Rossi, per gli operai edili. Era un alloggio temporaneo, di bassa qualità, come indicato dal pessimo mobilio a scomparsa. Tuttavia, è abbastanza vicino a Playland by the Sea da poter beneficiare di biglietti scontati del 50%, valido di giorno da lunedì a giovedì.	HC5
6	<b>Un Hotel a Capsule Pericolante.</b> Questo Hotel è ai margini della Zona Calda, vicino al Totentanz. Per entrare e uscire devi superare i corpi nella hall. Vivere sulle strade è, forse, più sicuro, ma se abiti qui è probabile che non ti importi. Di certo, i tuoi vicini ne sono entusiasti o così sembra dal casino che fanno dopo il tramonto. Il sabato sera sembra di essere dentro un frullatore acceso.	HC6
7	<b>Watson Central Cubelife.</b> Vivi nel cuore di Watson, in un albergo di livello medio e in condizioni decenti. È, probabilmente, l'Hotel a Capsule più mediocre al mondo. I vicini sono Corporativi di basso livello, non abbastanza importanti da meritarsi un Conapt Corporativo... e forse non lo saranno mai.	HC7
8	<b>Seafoam.</b> Questo Hotel si trova nella Valle, vicino al Club Atlantis. È infestato da discotecari e, appena l'Atlantis chiude, la festa continua nella hall. Purtroppo, quando le cose vanno fuori controllo non c'è un buttafuori che possa intervenire.	HC8
9	<b>Capsule McCartney.</b> Abiti a Upper Marina, proprio di fronte allo Stadio McCartney. Ogni piano dell'Hotel è dedicato a una delle squadre professioniste di Night City e dipinto con i suoi colori. L'isolamento acustico è pessimo e durante le partite il posto è quasi invivibile, soprattutto quando giocano i Death Dealers (calcio da combattimento) o i Nuke (Murderball).	HC9
10	<b>Hotel a Capsule Senza Nome.</b> Questo Hotel di Old Japantown ha un'unica porta, fortunatamente blindata. Al contrario di molti altri, non ha personale né telecamere. Le pulizie vengono fatte con getti d'acqua che partono dal soffitto e gli scoli sono collocati negli angoli di ogni stanza, ma non tutti i piani sono realizzati in modo da garantire il drenaggio. I getti servono anche a buttare fuori gli inquilini morosi, quindi cerca di pagare sempre in tempo.	HC10

#### DATA

Per maggiori informazioni sugli alloggi vedere CPRED PAG. 377.

#### DATA

Vuoi saperne di più sul Quartiere dove si trova la tua casa? Controlla CPRED PAG. 297-299.

# CONTAINER E HOTEL A CAPSULE

## ▶ CONTAINER

Id 10	Descrizione	Mappa
1	<b>Baia di Carico dell'Università.</b> Abiti nell'alloggio per studenti più economico fuori dal campus, una serie di Container impilati fino a sette piani d'altezza, al margine di South Night City. Nonostante la vicinanza dell'Università, questa è ancora Zona di Combattimento, per cui preparati a sentire sparatorie e slogan urlati durante i weekend.	CC 1
2	<b>Comunità dei Moli.</b> Vivi stretto tra i moli della zona più pericolosa del porto di South Night City. I Nomadi di Mare che attraccano qui sono praticamente pirati e l'unico posto dove farsi una bevuta è lo Slammer. Quando i marinai sono al largo o non possono mantenere la "pace", il quartiere diventa il perfetto teatro delle guerre tra gang. Di solito ciò accade nei weekend, quindi meglio premunirsi.	CC 2
3	<b>South Cargo Village.</b> Questo gruppo di Container si trova a South Night City, vicino alla Valle. Dall'altro lato della strada ci sono quei begli edifici nuovi, ma le pattuglie del 1° Distretto ti ricordano che tu non sei tra coloro che possono godersi il rinascimento di Night City. Non lontano, nella Vecchia Zona di Combattimento, c'è il famigerato Jesse James' Kosher Deli, ma quella parte della città è ancor più pericolosa del tuo rione.	CC 3
4	<b>Stadio Eagle Rock.</b> Questo vecchio stadio, al confine tra Rancho Coronado e Heywood, è stato trasformato in un villaggio di Container. Pur essendo a due passi dal 2° Distretto di Polizia, qui il crimine è endemico: le auto vengono svuotate regolarmente e tutto ciò che non è al sicuro in un Container è a rischio. C'è di buono che si può sempre andare al MetalStorm a farsi una bevuta.	CC 4
5	<b>Il Precipizio.</b> Vivi in un Container accanto alla Zona Calda di Old Japantown. Per tua fortuna, il Crisis Medical Center è dietro l'angolo, perché ogni tanto dovrai farti controllare per avvelenamento da radiazioni.	CC 5
6	<b>North Cargo Village.</b> Ci sono molti Container accumulati in questo parcheggio abbandonato di New Westbrook. È la cosa più vicina a vivere a Watson senza essere schiacciati in un hotel a capsule o dovendo pagare affitti da capogiro. Essendo vicino al complesso della WorldSat, agli uffici di Petrochem e SovOil e alla base di Norcal vedi passare un sacco di Corpopop, per cui i booster sono l'ultimo dei tuoi problemi.	CC 6
7	<b>Semiconduttori Ionici NC.</b> Abiti all'estremità nord della Vecchia Zona di Combattimento, in una serie di Container collocati in una fabbrica solo parzialmente ristrutturata. Il proprietario ha chiuso i buchi nei muri con il filo spinato e ciò che resta dell'edificio è relativamente sicuro. Le porte in acciaio rinforzato vengono chiuse ogni notte a mezzanotte e riaperte alle 7:00 del mattino.	CC 7
8	<b>Vecchia Fonderia.</b> Vivi nella Zona Industriale di Heywood, in un Container sul tetto di una vecchia fabbrica, proprio accanto al Parco della Zhirafa. Molti vicini sono Tecnici che lavorano per la Zhirafa, come impiegati a contratto o fornitori di materiali.	CC 8
9	<b>Bridgetown.</b> Sotto un cavalcavia, sul lungomare di Little China, si trovano una serie di cataste di Container. In fondo alla strada c'è il Forlorn Hope, per cui gli scontri a fuoco la sera sono frequenti ma brevi. Vivendo qui hai imparato che un cadavere gettato in acqua con della zavorra riemerge circa tre giorni dopo. Il martedì mattina è particolarmente atroce per le narici.	CC 9
10	<b>East Cargo Village.</b> Questa fila di Container polverosi si trova ai margini di Heywood, vicino all'accampamento degli Aldecaldo. I tuoi vicini sono soprattutto Nomadi che fanno affari con la Famiglia.	CC 10

## MOBILIO

Negli Hotel a Capsule non hai molta scelta: tutto il mobilio è a scomparsa e montato nei muri e puoi disporlo come A) una scrivania con sedia o B) un letto con angolo TV. Nei Container, invece c'è più scelta! Puoi usare i mobili già presenti nella tua casa metallica, oppure comprarne di nuovi per renderla più confortevole. Di solito, il mobilio di un Container include letto, scrivania con sedia, cassettera e poltrona. Microonde, frigo e lavello sono avvitati direttamente alle pareti e non possono essere sostituiti senza l'uso di attrezzi.

Set	Costo
<b>Seconda Mano</b>	50 E\$ (Costoso)
<b>Cargo Container Chic</b>	100 E\$ (Premium)
<b>Un Tocco di Classe</b>	500 E\$ (Oneroso)

**Seconda Mano:** con un po' di shopping creativo e recuperi, è possibile ammobiliare il proprio Container con una spesa minima. Certo, il letto è una branda, la scrivania un tavolino pieghevole e la "cassettiera" una serie di scatole di plastica montate su assi e mattoni di cemento, ma funziona. Basta fare finta di non accorgersi delle macchie sulla poltrona... e dell'odore.

**Cargo Container Chic:** possono essere i più economici sul mercato, ma almeno sono veri mobili; letto a una piazza, cassettone in plastica, scrivania con una scaffalatura e poltrona con un minimo d'imbottitura. Le matricole dell'Università di Night City hanno gli stessi mobili nei dormitori. **Questo è il mobilio standard di molti Container, ma i proprietari non rimpiazzano eventuali pezzi rotti.**

**Un Tocco di Classe:** questo è, probabilmente, il meglio tra i Container. Il letto è abbastanza morbido, cassettiera e scrivania sembrano di legno e la poltrona è comoda. Cazzo! Puoi persino appendere qualche quadro alle pareti, così che sembri una casa e non una scatola metallica. Attenzione, però, perché le gang se ne accorgeranno.

## ACCESSORI

Ti serve qualcosa di più? Ecco alcuni accessori per rendere speciale la tua dimora.

Oggetto	Costo
<b>Continental Brands Koff Popper</b>	50 E\$ (Costoso)
<b>Cassaforte Ignifuga</b>	100 E\$ (Premium)
<b>Scomparto Segreto</b>	100 E\$ (Premium)
<b>Toeletta Smart</b>	500 E\$ (Oneroso)
<b>"Arte"</b>	20 E\$ (Comune)



**Continental Brands Koff Popper:** il Koff Popper è un thermos speciale. Basta inserire un Koff Pop nello scompartimento dentro il coperchio, versare dell'acqua e premere un bottone, in meno di un minuto si hanno 237ml di un liquido marrone e caldo, che sa vagamente di caffè. È un vero concentrato di caffeina, basta abituarsi a ignorare il torpore alla lingua dopo averlo bevuto. I Koff Pop della Continental Brands sono tavolette preconfezionate, color marrone chiaro, grandi come il pollice di un uomo adulto. Si trovano solo negli Oasis al prezzo di 10 E\$ (Economico) per scatola da dieci. Lo Stile di Vita Kibble include le tavolette, ma non il Koff Popper.

**Cassaforte Ignifuga:** questa piccola cassetta cubica, di circa 30cm di lato, è progettata per proteggere i documenti importanti. È a prova di fuoco, molto solida ed è considerata di Acciaio Spesso (50PF). Scassinare la serratura meccanica richiede una Prova di Elettronica e Sicurezza VD 15. La fregatura? È facile da trasportare e ha persino una maniglia.

**Scomparto Segreto:** che sia costruito nel letto, nella scrivania o nel cassettone, questo scomparto (15,25x30x7,5cm) può essere individuato solo con una Prova di Nascondere/Trovare Oggetti VD 15.

**Toeletta Smart:** questa postazione è per chi tiene allo stile. Ha cassetti per makeup, accessori e strumenti da toeletta, oltre a uno specchio digitale con luci incorporate, così che possiate sempre prepararvi al meglio. Lo specchio può sincronizzarsi con un Agent e scaricare diversi filtri e video, con cui simulare l'applicazione di cosmetici e pettinature in tempo reale.

**"Arte":** è improbabile che tu possa permetterti un Monet, o preferisci "I Cani Che Giocano a Poker"? Ma puoi sempre comprare un poster, stampato a grande dimensione, e metterlo in una cornice di plastica. Il prezzo è sempre lo stesso a prescindere dall'opera.