



# NEONGELES

Uno scenario di Rafael Chandler

## RICHIESTA DI SOCCORSO

*Per prima cosa, Ponte legge ad alta voce questo testo*

« La mia squadra ha visto di tutto: dai commercianti di geni di Melrose Avenue agli stampatori di carne di Anaheim. Ma questa volta, con un colpo fallito, abbiamo cambiato Neongeles per sempre.

Che cosa stavamo pensando? Era un lavoro semplice: un simulatore di eternità per ricchi morti. Appena prima di morire, vieni caricato e ti godi un paradiso virtuale per sempre (o finché il denaro copre le spese del server). Abbiamo esaminato il codice e c'era un modo per entrare, un mattone allentato nell'architettura. L'abbiamo sfruttato per pochi milioni di bit-yuan, niente che i plutocrati avrebbero notato. Ma è andato tutto a puttane... »

## CE LA PUOI ANCORA FARE!

- » Sei un team leader **CORAGGIOSO** e **CEREBRALE**
- » Ti sei rifugiato in una sala server Zaibatsu
- » **GREY HAT** è un serpente infido, ma utile
- » Sono anni che fai truffe assieme a **CRYPTO**

## PONTE, È TUTTA COLPA TUA

Il glitch ha messo in pausa lo scenario, e poi lo ha riavviato, ma i segnali temporali erano sbagliati.

Pochi secondi sono durati migliaia di anni e l'ambiente virtuale ha "invecchiato" le menti degli abitanti di conseguenza. Ora, non sono nemmeno lontanamente umani e ti vogliono morto.

È tutta colpa tua. Appena prima di chiedere perdono, confessa la verità ai tuoi compagni.

*Spazio per le note*

## IL TUO DESTINO

### II PERDONO

- » L'unico modo che hai per sopravvivere alla fine del gioco è venire perdonato da almeno uno dei personaggi che non ce la farà. Se sono più di uno, puoi chiedere a tutti. Non puoi chiedere di essere perdonato da qualcuno che sopravviverà.
- » Se nessuno ti perdona, il percorso verso la tua capsula di salvataggio è bloccato e tu sei intrappolato nella nave. Le tue ultime parole dovrebbero riflettere questo.
- » Se almeno uno di loro ti perdonerà, il tuo personaggio sarà in grado di arrivare alla capsula di salvataggio e sopravviverà.!

## PROMEMORIA

### Inquadra le scene

Inizia ogni scena con: « Qui Ponte. Ponte a... ». Includi chiunque tu voglia nella conversazione. Quando una scena è finita, iniziane una nuova. Non hai bisogno di essere in ogni scena!

### Manda avanti la storia

Chiedi rapporti sulla situazione. Devi sapere quante **EMERGENZE** sono ancora irrisolte. Trova chi ha ancora **SOLUZIONI** utilizzabili. Fai parlare i membri dell'equipaggio! Dirigi il gioco!

### Finale

1. Quando tutte le **SOLUZIONI** (di tutti i giocatori) sono state utilizzate, la partita è finita.
2. Se tutte le **EMERGENZE** di un giocatore vengono risolte, il personaggio vive. **È compito tuo** tenere il conto di quante **EMERGENZE** e **SOLUZIONI** rimangono.
3. Leggi la parte delle regole per come salvarti.
4. Uno per uno, devi chiedere ai membri dell'equipaggio le loro **ULTIME PAROLE**, quindi pronuncia le tue e il gioco è finito!

NELLO SPAZIO ENNUNO PUÒ SENTIRTI URLARE  
WIPUSCRFAM

PONTE

1 di 4

POTETE SCARICARE QUESTO FILE DAL SITO [WWW.NARRATIVA.IT](http://WWW.NARRATIVA.IT)

Viewstream © Raphael Chandler • Versione Italiana © 2021 Shadow di Michele Gelli. • Scenario di Rafael Chandler • v.04 - 03/04/2021