

# NEON

## IL GIOCO DI RUOLO PIU' SEMPLICE DEL MONDO

Di Dario Cherubino ([dariocherubino@gdr.net](mailto:dariocherubino@gdr.net))

(Seconda Edizione a cura di Lorenzo Bolzani e Dario Cherubino)

(Conversione in .pdf eseguita dal Conte De Mauris Staff di Gdr Italia [oltretempogdr@hotmail.it](mailto:oltretempogdr@hotmail.it))



*Shalla era lì, comparsa dal nulla. La sua pelle violetta quasi completamente nuda e il corpo sinuoso le sembravano completamente estranei. Ma cos'era stata prima di quel momento?*

*<< Tu sei appena Nata, eh? >> bisbigliò un essere basso e tozzo, con le braccia scagliose annodate sul petto.*

*<< Eh? >> rispose Shalla abbassando lo sguardo su quelli senza iride dell'essere << Cosa stai dicendo? >>*

*L'umanoide agitò il braccio corto davanti a se.*

*<< Guardati intorno! Questo è NeoN, il Multiverso! E io sono Gut, la tua guida. >>*

*Shalla notò per la prima volta il mondo che la circondava. Esseri di ogni forma e colore si muovevano per le strade variopinte e luminescenti come in un quadro allucinato di un pittore di cui non ricordava il nome. Ogni quartiere, ogni strada, ogni singolo palazzo aveva una foggia diversa e assolutamente slegata dal resto: un palazzo aveva la forma di un'enorme castello fortificato, mentre un altro rassomigliava un grattacielo di vetro e cemento armato, accanto a un bosco pieno di dolmen preistorici e a un iperterminale computerizzato al quale si stavano collegando, tramite una serie di fili inseriti nel loro cervello, una decina di esseri apparentemente incoscienti.*

*<< Nessuno sa cosa sia realmente questo posto. Tutti vi arrivano improvvisamente, comparendo dal nulla e non ricordando niente della loro vita precedente, a parte una sorta di sensazione di déjà-vu, di "già visto", e a strane conoscenze assolutamente inspiegabili... >>*

*Shalla riprese a guardare la sua guida, incuriosita e spaventata.*

*<< Come diavolo fai a sapere che un edificio di quella forma si chiama "grattacielo"? E che quello è un iperterminale? O anche semplicemente a conoscere il tuo nome? Nessuno lo sa! I saggi pensano che siamo una sorta di reincarnazione, o che NeoN sia il paradiso, o l'inferno. Altri credono che non siamo altro che programmi per computer, o le proiezioni dei decker (ovvero quei pazzi che si connettono alla Matrice utilizzando direttamente il proprio cervello) nella Rete Informatica Mondiale! Per altri ancora questo è il regno della magia... >>*

*Gut tossì rumorosamente e si infilò un grosso dito scaglioso all'interno dei buchi che avrebbero dovuto essere le sue orecchie.*

<< *Quale che sia la verità, comunque, poco importa... questo è NeoN, ed è il posto in cui vivrai! Comincia a preoccuparti di COSA vuoi vivere, perché qualcosa dovrai pur fare per procurarti il Ki. Il Ki è Energia pura, ti permette di muoverti, di trasformarti, di fare tutto, insomma! Più Ki possiedi, più sei potente. Se la percentuale di Ki nel tuo corpo dovesse arrivare a zero, scomparirai nel nulla. Probabilmente vuol dire che sei morta. Il metodo più facile per guadagnare del Ki è farsi assoldare da qualcuno di ricco. A volte vorranno che tu svolga dei lavori sporchi... è un mondo duro, NeoN, eh? Spesso non avrai scelta... o bere, o affogare! >>*

*Shalla sorrise al piccolo essere. Qualcosa del suo animo ricordava di essersi trovata in situazioni molto peggiori, anche se non riusciva a concretizzare QUANDO e DOVE. Il suo corpo, il corpo che attualmente possedeva, le piaceva. Ma voleva vedersi in faccia. Dalla sua mano si generò velocissimo un piccolo specchietto portatile. Nel contempo, Shalla avvertì come una sorta di risucchio e si sentì più debole.*

<< *Bene, vedo che te ne stai rendendo conto da sola>> continuò sornione Gut <<Su NeoN ciò che conta è solo la Volontà. Tutto compare, si modifica e scompare secondo la Volontà degli abitanti di NeoN. Puoi modificare il tuo aspetto, apparire più alta o anche completamente differente, creare dal nulla un oggetto o modificarne un altro. Ma tutto ciò costa Volontà ed energia, e quindi Ki. >>*

*Shalla si stupì del modo in cui stava accettando questo strano mondo, e si guardò nello specchio che aveva creato. I suoi occhi lilla erano rigati da sottilissimi fili dorati, i denti erano perfetti e bianchissimi, il naso affascinante. Le orecchie, infine, erano dritte e appuntite come quelle di un elfo delle leggende. Sì, il suo aspetto le piaceva proprio!*

<< *Grazie, Gut! Sei un amico! >>*

*L'essere scaglioso aprì la bocca mostrando un sorriso sdentato.*

<< *Di niente! Forse, un giorno avrò bisogno dei tuoi servigi... >>*

*Gut si grattò il sedere e si avviò verso una sorta di saloon stile "Vecchio West".*

<< *Un ultima cosa! >> aggiunse Gut da lontano << Arriverà un giorno nel quale, così come sei arrivata, scomparirai nel nulla e senza alcuna spiegazione. Questa è la fine di tutti gli abitanti di NeoN. E sarà anche la tua... >>*

*Shalla si guardò intorno sola e disperata mentre Gut scompariva dietro le porte del saloon. Ora era sola in un mondo estraneo, sferzata da un improvviso vento rosso.*

<< *Beh, che fai, non vieni? >>*

*La grottesca faccia di Gut si sporgeva dall'ingresso del saloon. Le sue braccia facevano segno di avvicinarsi. Shalla sorrise e corse verso il suo amico. Non era più sola.*



# INTRODUZIONE

Questo che state per leggere è un Gioco di Ruolo, o GdR. I GdR sono particolari giochi da tavolo che non necessitano di alcun tabellone. Il tabellone sarà costituito soltanto dalla vostra fantasia. In questo caso avrete bisogno soltanto di un foglio e di una matita e dei classici, banalissimi dadi a sei facce (esistono giochi che sfruttano dadi a 4, 8, 10, 12, 20 o anche 100 facce!).

I GdR ricordano un po' i giochi di quando eravamo bambini in cui si fingeva di essere qualcun altro: chi non ha mai giocato a "Cowboy e Indiani" o ai "Supereroi"? In questo caso l'intero gioco si svolgerà attorno a un tavolo, e i giocatori dovranno descrivere ciò che fanno i loro Personaggi Giocanti (o PG).

Notate che i giocatori NON sono i personaggi, così come un attore non è il personaggio che interpreta! Tenere ben distinta fantasia e realtà è fondamentale! Anche se i PG potranno litigare durante il gioco, questo non dovrebbe portare alcuno screzio fra i giocatori. Ricordate che è un gioco!

Uno dei giocatori, detto Master, fungerà da arbitro e interpreterà tutte le comparse (o PNG, Personaggi Non Giocanti), narrerà gli avvenimenti che avvengono e predisporrà le basi per tutte le avventure. Riprendendo il precedente paragone cinematografico, mentre i giocatori sono gli attori principali, il Master è lo sceneggiatore, il regista, lo scenografo e tutte le comparse.

Prendiamo come esempio il racconto d'apertura: Shalla è un Personaggio Giocante, interpretato da un giocatore, mentre Gut è un Personaggio Non Giocante controllato dal Master; quest'ultimo descrive anche l'atmosfera, il clima, le altre persone: in una parola, il mondo circostante.

In questo modo il gioco diventa una creazione collettiva guidata dal Master, ma soprattutto dai giocatori che, intervenendo nella trama preparata dal Master, la alterano e trasformano. Attenzione, però, perché nei giochi di ruolo non vince nessuno! È un gioco di narrazione e di cooperazione il cui unico scopo è divertirsi a inventare tutti insieme una storia. Il Master non è un avversario del gruppo, ma un giocatore come gli altri; soltanto, con compiti diversi!

## IL REGOLAMENTO

In questo GdR esiste una sola caratteristica: l'Energia.

Ogni personaggio 'nasce' con 50 punti di Energia. Questi punti possono essere persi, riguadagnati, venduti o acquistati. L'Energia rappresenta la salute fisica del personaggio: se arriva a 0, il personaggio è morto e scompare dal mondo di NeoN. Ma l'Energia rappresenta anche la Volontà del personaggio.

Per questo motivo il personaggio può spendere dei punti Energia per compiere delle azioni. Il costo dipende dall'azione stessa, e viene deciso dal Master in caso di dubbio. Azioni semplici, come camminare, correre, parlare, mangiare, non costano nulla, anche se si possono usare Punti Energia per avere prestazioni migliori (correre più velocemente, saltare più in alto, ecc.).

Alcuni poteri tipici con i conseguenti costi sono raccolti nella seguente tabella:

<b>POTERE</b>	<b>COSTO</b>
Trasformarsi in qualcun altro/modificare il proprio corpo	2
Trasformarsi in una persona specifica (il presidente, il barista)	5
Creare un oggetto piccolo (entra in una mano)	1
Creare un oggetto medio (fino a un metro cubo)	3
Creare un oggetto grande (fino a tre metri cubi)	7
Creare un oggetto immenso (qualunque dimensione)	30
Teletrasporto	10
Volare	5
Invisibilità	7
Creare un'arma da corpo a corpo (per ogni dado di danno)	1
Creare un arma a gittata (per ogni dado di danno)	2
Oggetto non temporaneo	X3
Arma non temporanea	X5

Questo vuol dire che i personaggi sono potenzialmente capaci di fare tutto, con l'unica restrizione del costo in Energia che bisogna spendere per compiere l'azione. Il potere funzionerà dopo un secondo per ogni Punto Energia speso per attivarlo (*esempio: se Rog intende creare una spada da 5 dadi di danno, dovrà spendere 5 Punti e attendere 5 secondi prima che questa si materializzi... secondi che il suo avversario potrà sfruttare come meglio crede!*).

Se un personaggio decide di sfruttare un potere, il Master gli comunica quanto verrebbe a costare, e quindi il giocatore (se possiede il capitale necessario) può decidere di compiere o meno ciò che aveva chiesto. Se decide di eseguire l'azione, sottrae dal proprio totale di Energia un numero di punti equivalenti al costo del potere stesso. Se ciò lo porta a un punteggio maggiore di 0 (sebbene ovviamente minore di quello precedente) il Potere funziona senza alcuna conseguenza.

Se invece l'Energia del Personaggio diventa 0, il Potere funziona ma il Personaggio scompare

dall'universo di NeoN (muore). Se infine l'Energia diventa meno di 0, il Potere non funziona e il personaggio muore. *Esempio: Shalla si trova di fronte a un muro che vuole a tutti i costi attraversare. Decide di volare oltre di esso. Possiede 50 Punti Energia, e il Master la avverte che sorvolare il muro le costerà 5 Punti. Shalla accetta il costo e paga il necessario. Il suo punteggio di Energia è ora di 45 punti, ma Shalla sta' volando oltre il muro.*

## **LA TEMPORANEITA' DEI POTERI**

Tutto ciò che esiste su NeoN è temporaneo, in quanto esistente soltanto per Volontà del suo creatore. Per questo motivo, ogni oggetto resta in vita fin quando il suo proprietario si concentra inconsciamente su di lui, ovvero fin quando ne ha bisogno. Se Shalla viene attaccata da un energumeno, molto probabilmente creerà un arma per potersi difendere, ma questa scomparirà alla fine dello scontro, a meno che Shalla non intenda attaccare o venga attaccata da qualcun altro. Se invece, come nell'esempio precedente, Shalla decidesse di volare per superare un muro, una volta superatolo, a meno che Shalla non intenda esplicitamente continuare a volare per chissà quale ragione, il Potere si esaurirà.

Se Shalla volesse poi riprendere a volare, o ricreare un arma (anche identica a quella precedente) dovrà ripagare il costo in Punti Energia. Tuttavia, esiste un modo per rendere eterne le proprie creazioni: non a caso nel mondo di NeoN, esistono palazzi che resistono all'usura del tempo anche quando i loro creatori sono da tempo scomparsi. Per rendere una creazione stabile nel tempo, bisogna pagare il triplo (o il quintuplo) del costo normale: così, se volete che il vostro personaggio posseda indefinitamente degli artigli che infliggono 7 dadi di danno (costo normale: 7 Punti Energia), dovrà spendere ben  $7 \times 5 = 35$  Punti Energia.

Inoltre lo sforzo è talmente elevato che il personaggio non potrà recuperare questi Punti in misura maggiore di uno al giorno. Energia spesa in altri modi può venire recuperata normalmente. Per fare scomparire una propria creazione (e solo una propria creazione) basta desiderarlo e spendere 1 Punto Energia. Eventualmente la si voglia ricreare in seguito bisognerà nuovamente spendere i normali Punti Energia previsti.

## **AZIONI CONTRASTATE**

La maggior parte delle azioni che i Personaggi vorranno fare sarà sicuramente di immediato successo dopo la spesa di un predeterminato numero di Punti Energia. Tuttavia altre volte i PNG (o i PG) potrebbero volere contrastare un'azione. In tal caso entrambi i giocatori dovranno tirare 1 dado, più un dado per ogni Punto Energia speso additionalmente. Ogni 4+ è un successo. Chi ottiene più successi vince il confronto e compie, o non fa compiere, l'Azione Contrastata. Sono Azioni Contrastate, ad esempio: una gara di corsa o a braccio di ferro, una partita a scacchi, o anche cercare di penetrare in un sistema informatico protetto da una Intelligenza Artificiale (IA) ...

## **IL COMBATTIMENTO**

Combattere è un'attività estremamente dispendiosa nel mondo di NeoN! Per questo motivo la gente preferisce assoldare dei mercenari per fargli svolgere dei lavori sporchi. La procedura si svolge in poche, semplici tappe: trovare l'ordine d'attacco dei Personaggi, svolgere il tiro per colpire del primo personaggio, svolgere l'eventuale tiro per determinare i danni, ricominciare con i tiri per colpire del personaggio cui tocca agire, e così via...

## **INIZIATIVA**

Ogni personaggio tira un dado. Chi ottiene il risultato più alto inizia per primo. E' possibile influenzare il risultato spendendo dei Punti Energia, ma soltanto PRIMA del tiro dei dadi: ogni punto speso in questo modo permette di tirare un ulteriore dado e di sommare il risultato. In caso di parità, vince chi ha speso più Energia; in caso di ulteriore parità, si dovranno ritirare i dadi. Notate che i dadi non vengono dichiarati al proprio avversario, ma si fa una sorta di asta segreta: ognuno mette da parte segretamente un certo numero di dadi e quindi li mostra al suo avversario in contemporanea. Il numero di dadi messo da parte fa fede per il conteggio dei Punti Energia spesi nel confronto.

*Esempio: Shalla sta' combattendo contro Mul, una sorta di ciclope metallico. Il giocatore di Shalla decide di usare un Punto Energia contro Mul, così prende due dadi e li mette da parte segretamente. Il giocatore di Mul, invece, preferisce non sprecare Punti, e prende solo un dado. Contemporaneamente i due giocatori mostrano il numero dei dadi in loro possesso, depennano eventuali Punti Energia spesi e tirano i rispettivi dadi: Shalla ottiene  $4+2=6$ , mentre Mul tira un 2. In questo caso, Shalla attacca per prima. Se anche Mul avesse tirato un 6, avrebbe comunque vinto Shalla, poiché aveva speso un Punto Energia. Se infine Shalla avesse ottenuto un punteggio minore di Mul, allora sarebbe stato quest'ultimo a iniziare, indipendentemente dal numero di Punti Energia spesi dall'attraente donna viola.*

## **COLPIRE**

Ogni personaggio attacca di base con un dado. Per ogni Punto Energia che spende addizionalmente può aggiungere un altro dado per l'intera durata del combattimento. Puntare dadi in più avviene segretamente come per l'Iniziativa (vedi sopra).

A questo punto ogni personaggio coinvolto tira i propri dadi: ogni 4+ indica un successo. Sottraete i successi ottenuti da un personaggio da quelli ottenuti dal suo diretto avversario (deciso in precedenza dall'attaccante, in caso di avversari multipli): se l'attaccante ha ottenuto più successi, può infliggere dei danni, dipendenti dall'arma utilizzata (vedi in seguito "Risoluzione dei Danni"). Se invece ha ottenuto meno successi, ha mancato il bersaglio. Notate che alcuni bersagli vengono colpiti automaticamente, a insindacabile giudizio del Master: ad esempio, se voleste colpire il muro di fronte a voi con un pugno, lo colpireste sicuramente, senza bisogno di alcun tiro di dado.

*Esempio: Shalla ha appena guadagnato l'iniziativa su Mul, e quindi può cercare di colpirlo. Il ciclope metallico è una creatura incredibilmente resistente, così Shalla decide di sfruttare altri due Punti Energia. Mul decide segretamente di sfruttare ben 3 dadi in più del normale, e così spende altri 3 Punti Energia. Si scoprono i dadi prelevati da ciascuna riserva, e si lanciano: Shalla ottiene un 3 e due 4, un fallimento e due successi; Mul tira 4 dadi e ottiene un 2, un 1, un 3 e un 6, tre fallimenti e un successo. Mul viene colpito e subisce i danni prescritti dall'arma di Shalla (vedi "Risoluzione dei Danni"). Se Mul avesse ottenuto un numero di successi uguale o maggiore a quello di Shalla, non sarebbe stato colpito, e non avrebbe subito danni.*

## **RISOLUZIONE DEI DANNI**

Quando una persona viene colpita, subisce dei Danni dipendenti dall'arma usata. I personaggi potrebbero usare un oggetto che si trova sul campo di battaglia (una sedia, una mazza da baseball, un ramo nodoso, ecc.), oppure pugni, calci e morsi. Il vantaggio di usare una tale arma improvvisata è che non costa nulla in termini di Punti Energia, ma NON può mai e in nessun caso infliggere più di un dado di danni (sempre a insindacabile giudizio del Master). Ricordatevi che a NeoN ciò che conta è solo la Volontà, per cui oggetti non creati per il combattimento, indipendentemente dalla

loro forma esteriore, non saranno MAI adatti a infliggere grossi danni fisici!

Per questo motivo la maggior parte dei personaggi preferisce usare delle armi che siano state create a questo scopo: non importa che il personaggio sia il creatore, ciò che importa è che quell'arma sia stata creata spendendo degli appositi Punti Energia, come elencato nella tabella dei Costi dei Poteri.

I dadi di danni vengono sottratti direttamente al punteggio di Energia della persona colpita. *Esempio: Shalla ha appena colpito Mul. Fortunatamente (per lei) prima del combattimento (ovvero prima del tiro iniziativa) aveva creato una spada di luce da usare nello scontro. La creazione dell'arma gli era costata ben 5 punti, per cui infligge 5 dadi di danno. Shalla tira i dadi e ottiene  $6+4+3+2+2=17$  punti di danno, che vengono sottratti all'Energia dello sconfitto Mul. Se Shalla non avesse creato alcuna arma, avrebbe probabilmente colpito con le proprie unghie o con i denti, o magari con un'arma improvvisata, infliggendo un solo dado di danni... quale spreco di Punti Energia per iniziare e per colpire per poi infliggere dei così miseri danni!*

## **COLPIRE A DISTANZA**

Personaggi con armi capaci di colpire a distanza possono decidere di attaccare un bersaglio lontano. Su NeoN non esistono limitazioni di gittata, per nessuna arma. Se un arma è capace di colpire un bersaglio a 10 metri, allora lo potrà colpire anche a 1 km di distanza. Soltanto, sarà più difficile essere precisi!

Ricordatevi che tutto è guidato dalla sola volontà! Il Master deciderà se il bersaglio è Vicino, a Media Distanza, Lontano o Lontanissimo: il giudizio del Master è assolutamente inoppugnabile. La scelta della distanza condiziona il numero di dadi di base che il tiratore dovrà tirare: 1 se la distanza è Vicina, 0 se la distanza è Media, -1 se la distanza è Lontano, -2 se la distanza è Lontanissimo.

Il Master può modificare liberamente questi valori a seconda delle dimensioni del bersaglio, della sua velocità, del movimento del tiratore o di altri imprevedibili fattori. Il numero di dadi da tirare può ancora essere modificato, analogamente al combattimento corpo a corpo, utilizzando dei Punti Energia. Notate che il totale di dadi da tirare deve essere perlomeno 1 per poter sperare di colpire qualcosa!

Anche il bersaglio può utilizzare dei Punti Energia (segretamente come al solito) per aumentare il numero di dadi da tirare per evitare il colpo. Entrambi i giocatori tirano quindi i propri dadi: ogni 4+ è un successo. Se il tiratore ottiene un numero di successi maggiori del bersaglio, allora lo ha colpito e può infliggergli dei danni (dipendenti esclusivamente dall'arma utilizzata). Se il tiratore intende colpire un bersaglio statico (un muretto, un tavolo) gli basterà effettuare un solo successo per riuscire nel suo intento.

*Esempio: Shalla intende sparare con la sua pistola fulminatrice contro Borguh, un umanoide dai tratti insettoidi. Il Master decide che la distanza è Lontana (-1 al tiro) e che non ci sono altri modificatori, per cui Shalla deve usare perlomeno due Punti Energia per avere una minima possibilità di colpire il suo avversario ( $2-1=1$  dado). Shalla decide quindi di puntare segretamente 4 Punti, e il suo avversario ne punta invece soltanto 3. Shalla tira 3 dadi ( $4-1=3$ ) e ottiene un 5, un 3 e un 2: un successo e due fallimenti. Borguh tira sempre tre dadi e ottiene un 4, un 5 e un 6: tre successi! La differenza fra i successi di Shalla e quelli di Borguh porta a un numero negativo, per cui Shalla ha mancato il bersaglio.*

## ***RECUPERARE ENERGIA***

Molto spesso i personaggi si troveranno a corto di Energia, per cui vorranno trovare un modo per recuperarla. L'Energia non si recupera con il tempo, ma soltanto assorbendo del Ki. Normalmente il Ki si presenta nelle città sotto forma di normale cibo e bevande (gli abitanti di NeoN non hanno bisogno di altro nutrimento che non sia Ki), ma essendo Volontà pura si può presentare sotto infiniti aspetti, fra i quali i più frequenti sono un metallo dorato e luminoso, una sorta di energia colorata e velocissima, o una finissima polvere azzurrina.

Sotto qualunque aspetto si presenti, il Ki è sempre riconoscibile come tale. L'unico Ki che può essere direttamente ingerito è quello sotto forma di cibo o bevanda, che pare si ricavi attraverso la lavorazione della polvere celeste. Il Ki sotto forma di energia fa muovere i macchinari, e al contatto con un NeoNiano provoca una sorta di ebbrezza che comunque non porta alcuna conseguenza fisica rilevante.

Il Ki dorato, invece, sotto forma di Monete, viene utilizzato come unità di scambio. Pare che il Consiglio Misterioso che presiede l'intera NeoN sia in grado di convertire il Ki dorato in qualunque altra forma, ma non di fare il contrario. Da questo si intuisce che il Ki dorato è il più pregiato in assoluto, sebbene non il più utile per il popolo. Il Ki dorato viene trovato in miniere scavate nel sottosuolo, ma anche in alcune isolette galleggianti nel vuoto, e addirittura a volte come frutto di particolarissimi alberi.

Esistono diversi locali su NeoN che vendono cibo-Ki al posto di Monete, che poi scambiano con il governo con altro cibo o polvere azzurra. Mangiare un pasto abbondante può fare recuperare da 3 a 6 Punti Energia, ma spesso deve essere pagato in equivalenti Monete. Nessuno può recuperare più di 8 punti di Ki al giorno tramite il cibo.

Un altro modo per recuperare il Ki è tramite il passaggio diretto di Energia fra due personaggi consenzienti: uno di loro, il donatore, deve dichiarare quanti Punti intende donare, e deve essere in contatto fisico con il ricevente. Il Donatore paga quindi un Punto Energia Addizionale per lo sforzo. E' un evento estremamente raro che qualcuno doni i propri Punti a qualcun altro, ma a volte, in casi estremamente rari, succede.

In ogni caso, è possibile eccedere il limite di 50 Punti Energia, fino a un massimo di 100. Sono noti casi leggendari di NeoNiani che sono riusciti a superare tale limite, ma il loro segreto è ben celato, e loro stessi pare ora facciano parte del Consiglio Misterioso.

## **UN BREVE SPUNTO PER UN'AVVENTURA INTRODUTTIVA**

Questa sezione presenta una breve avventura introduttiva, semplice da gestire per il Master e capace di introdurre i giocatori nel mondo di NeoN. Solo il Master dovrebbe leggere ciò che segue, perché la conoscenza prematura degli avvenimenti che avverranno nel corso del gioco potrebbe rovinare il divertimento degli altri giocatori. Quindi, se avete intenzione di giocare quest'avventura, fermatevi qui. Se invece siete il Master, continuate pure a leggere. Notate che l'avventura non comprende particolari per ogni cosa: dovrete essere voi, come Master, a inventare quando necessario. La regola d'oro, soprattutto con un regolamento semplice e basilare come NeoN, è: **IMPROVVISATE!**

I personaggi sono appena stati catapultati nell'universo di NeoN: lasciate che ognuno scelga un nome per il proprio personaggio e lo descriva fisicamente a tutti gli altri. Non imponete alcun tipo di limite (a meno che un giocatore non voglia che il suo personaggio sia alto 15 metri o aberrazioni



simili!). Subito dopo descrivete la zona in cui si trovano i PG: eccedete tranquillamente in aggettivi e mostrate palesemente tutte le incongruenze e i contrasti del mondo di NeoN. Tutti sono comparsi pressoché contemporaneamente nello stesso vicolo, dove un'enorme serpente piumato sembra intento a fumare un grosso e puzzolente sigaro.

<< *Ohhh, quale sssorpresa! Cercavo giusto dei novizi... ih, ih, ih! Sssapete dove vi trovate? Ssscommetto di no...* >> sibilerà il serpente, e quindi spiegherà ai PG il background del mondo di Neon (che potrete facilmente riciclare dal racconto iniziale, e integrare/modificare secondo le vostre necessità).

Cercate di rendere il serpente il più vivo e reale possibile: sibilate, assumete una espressione infida e malvagia, muovetevi a scatti. I giocatori riescono a immedesimarsi molto meglio se il Master interpreta bene i PNG. Il serpente sarà molto crudo, e mentirà sull'ignoranza dei NeoNiani riguardo la realtà che stanno vivendo. Assererà, al contrario, che darà loro la chiave per ricordare il loro passato e per ritornare al loro vero mondo d'origine soltanto se i personaggi acconsentiranno di fargli "un piccolo piacere": penetrare dentro una vicina miniera e prelevare il metallo dorato che lì si nasconde e che è stato rubato dagli attuali proprietari della cava. Fate in modo che i PG acconsentano e che si dirigano verso la miniera.

Questa si trova appena fuori dal quartiere, in un quadrante roccioso e afoso, sferzato da un vento secco e sabbioso. La miniera ha l'aspetto, esteriormente, di un ascensore in ferro battuto che periodicamente penetra nel sottosuolo e ne fuoriesce ricco di metallo dorato. Il metallo viene prontamente caricato su una barca alata che, una volta piena, decolla verso la città, per finire chissà dove. La barca è controllata da cinque colossi d'argilla dall'aspetto terrorizzante e inquietante. Fra un viaggio e un altro la navicella impiega circa 30 minuti, durante i quali il metallo che viene estratto dalla miniera viene accatastato sul fondo del pozzo, accanto all'ascensore e pronto a essere caricato in seguito: naturalmente, questa informazione non deve venire fornita ai giocatori, a meno che i personaggi non investighino.

L'ingresso alla miniera è controllato a vista da perlomeno un paio di guardie con la testa a forma di cannone napoleonico sormontata da due occhi sferici, piccoli e bovini. Il cannone può essere usato dalle guardie come un'arma a distanza che infligge 6 dadi di danni: ancora, i giocatori non dovranno sapere i dadi di danni che possono venirgli inflitti dalle guardie prima dell'eventuale combattimento. Se i PG riescono a eludere la sorveglianza esterna potranno penetrare nella miniera dove i 6 minatori (Energia 15) potranno offrire una ben misera resistenza.

Fate in modo che i PG soffrano un po', ma riescano a uscire dalla miniera vivi, e magari con un po' di Ki. Tuttavia una volta fuori i nostri verranno bloccati da un vecchio umano vestito di bianco che scuoterà dolcemente la testa (in ogni caso, il vecchio ha Energia 100!). Questi parlerà con saggezza, fermandoli e avvertendoli che il Serpente Piumato era un ricercato (ora è stato catturato) e che stava mentendo: anche i PG sono intrappolati in questa dimensione come tutti loro. Senza possibilità di fuga. Senza alcuna speranza di sapere cos'è NeoN. Quindi regalerà ai PG un po' di Ki, e li scorterà in città, ormai pronti alle loro prossime avventure.