

PATATA O MIA PATATA



Versione 0.1

PATATA O MIA PATATA.©

Gioco di comitato umoristico

Qwein

Immaginate di immergervi in un mondo fiabesco, alla ricerca della patata. Un vegetale tanto amato dal popolo ma scomparso. La regina del regno dei regni promette che trovata la patata la darà a tutti, a ogni singolo abitante del regno. Ma trovare il prezioso tubero non sarà facile. Si forma un gruppo di eroi amanti della patata, diretti verso la casa della malvagissima strega, che conserva gelosamente la sua patata, non volendola dare a nessuno.

PATATA O MIA PATATA© versione 0.1 terminato il 31/03/2019 è un gioco di Comitato minimale, realizzato da Qwein Molinari Michele, liberamente scaricabile, stampabile e utilizzabile in modo gratuito come altri giochi realizzati dal sito:

<http://giochidiquwein.altervista.org>

Il gioco realizzato nella versione 0.1 il 31/03/2019 non deve subire mutazioni, copie, anche parziali senza il consenso dell'autore, o diventare commerciale.

Viene concesso con la formula guarda, stampa, gioca in modo gratuito. Crescere non significa smettere di sognare.

Molinari Michele - Qwein

[qwein@hotmail.it]

QWEIN CHE GIOCO E QUESTO

E' un gioco di comitato, un misto tra gioco di ruolo e narrazione interpretativa, dove i personaggi si caleranno in un ambiente immaginario e produrranno con la fantasia una trama in un ambientazione molto particolare. Questo gioco prevede la figura di un Narratore o Master nei panni della malvagissima strega di turno o dei vari mostri.

QWEIN COSA SERVE

Servono da 3 a 5 giocatori, fotocopie delle schede dei personaggi, matita e gomma e 3d6 (tre dadi a sei facce compresi da fotocopiare, ritagliare e incollare, oltre a questo manuale e tanta fantasia).

QWEIN AMBIENTAZIONE

Ci troviamo in un mondo di fiaba, castelli, draghi, principesse e principi azzurri. La Regina dei regni Nontèlado (ocio all'accento), ha emesso un bando, promettendo a ogni singolo cittadino del suo regno di darli la patata una volta ritrovata.

Quindi villaggi medioevali, soldati, cavalieri, contadini nei campi e tutto l'ambaradan fantasy che la vostra esperienza o fantasia vuol far incontrare ai giocatori durante la loro disperata missione.

QWEIN SCOPO - DEL GIOCO

Creare un poco per volta una storia con i personaggi e un'ambientazione plausibile. Senza interrompere il flusso della trama come se la stessimo realmente vivendo. Ovviamente riportare nel mondo la patate e permettere alla Regina Nontèlado di mantenere la sua parola e permetterle di dare la patata a ogni singolo cittadino del regno.



QWEIN ORDINE DI GIOCO

Ordine di gioco, ogni turno sarà sancito da un lancio di dado 1 d6 i giocatori saranno da 3 a 5 massimi più il Narratore.

Se non vi sono giocatori nel numero indicato quel giocatore sarà interpretato dal Narratore. Si rilancia il dado, il giocatore estratto con il dado sarà quello che dà il via al gioco, e al turno successivo quello che continuerà la storia stabilendo il racconto di propria fantasia.

Ogni volta che esce il numero 1 e il turno della malvagia strega, interpretato dal Narratore egli potrà essere insieme ai giocatori, e interagire con loro e o al pari di uno stacco televisivo sarà nella propria catapecchia nel bosco e parlando da sola come una folle rivelerà i propri malvagi piani per impedire al gruppo di rubare la sua patata, che conserva preziosamente lontano dalla luce, pulita e asciugata tutti i giorni.

Stabilito la partenza dal palazzo reale e accomiatatisi dalla Regina, il giocatore che partirà al gruppo il motivo per cui serve agire, ovviamente alla ricerca del pisello. I giocatori potranno parlare e interagire con chi è di turno egli di fantasia arricchirà il motivo.

Poi esaurita la possibile spiegazione si rilancia il dado e toccherà ancora a lui o a un altro giocatore.



QWEIN TABELLE

Ora il giocatore lancerà 3d6 sulla tabella Eventi o luoghi, o a contatto col Nemico, se interagiranno con i malvagi. Ma sarebbe fantastico non usarla dando libero sfogo alla vostra fantasia.

In base al risultato della tabella e alla propria fantasia come prima tutti interagiranno e cercheranno una possibile soluzione.

QWEIN AZIONI

Non tutte le ciambelle usciranno con il buco, diciamo che fino a quando le azioni sono scontate, tipo bere un bicchiere d'acqua non serve dover verificare se si riesce a farlo, ma nel caso di azioni più complesse, ogni giocatore potrà interagire e effettuare azioni, questo test indicherà l'evolversi della situazione. Vale anche in un combattimento come vedremo in seguito.

Nel caso di uso delle armi, queste colpiranno il nemico rendendolo più o meno incapace a proseguire non lo uccideranno. Nel caso di uso di animali o famigli, essi riusciranno o meno nel loro intento.

- 1: Fallimento grave: L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente grave.
- 2: Fallimento: Azione non riuscita (irripetibile).
- 3: Non succede nulla: Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).
- 4: Quasi riuscito: Azione riuscita ma con qualche complicazione.
- 5: Successo: Azione riuscita.
- 6: Successo totale: Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.

QWEIN **COMINCIAMO**

Potete scegliere le schede, ma la cosa migliore sarebbe prendere il personaggio che capita e interpretarlo al meglio, quasi che sia.

Nelle varie schede vengono indicate le identità dei personaggi il loro ruolo, e oltre le indicazioni fisiche quelle comportamentali, il suo ruolo nella storia, e modo di parlare, vanno quindi rispettati e interpretati correttamente. Lo scopo non è vincere ma creare la storia e nel modo più buffo possibile. Fotocopiate la tabella sottostante e ritagliatela, così che ogni giocatore abbia davanti a se chiaro come interpretare il proprio personaggio.

1. **LISA FNI** La malvagia strega (non leggere mai il suo nome al contrario, porta sfortuna al dado in questo gioco), che preserva la sua patata intatta, coccolata e amata, e non permetterà a nessuno di metterci sopra le mani. Quando perde la pazienza balbetta e ha una voce roca a tratti stridula. Vestita di nero, cappellaccio, gatto nero e paiolo, da dove grazie alla sua magia è in grado di vedere le mosse di chi tenterà di prendere la sua patata. Anni indefiniti, è la tipica strega delle favole, un poco pasticciona.

2. **OCCHO SICALDI** L'eroe, la guardia scelta di sua preziosa Maestà la Regina Nontèlado. Sorriso smagliante, di nobili natali, prima di ogni sua conversazione assume la posa da principe azzurro, sorriso smagliante. Pessimo combattente ma si lancia senza pensarci sul nemico con pessime figuracce, sempre prontamente salvato da Oberone ma si assume il merito di tutto. Baldo giovine, armato di tutto punto, 25 anni, lo stemma della sua casata sono due palle rosse.

3. **OBERONE** La spalla dell'eroe, un gigante tutto muscoli e nessun cervello, si fida ciecamente di tutti ed è facile raggirarlo, esegue ogni comando che riceve, spesso interpretandolo a modo suo e combinando disastri immani, è forte come un toro. Ha sempre fame e divora tutto. La sua frase tipica.. Sono stato io a farlo? Considera senza motivo Occho il capo. Omone di 40 anni alto quasi due metri di 200 kg, senza denti con braccia come travi.

4. **CHITI CARA** Petulante con voce stridula, si è unita la gruppo per boicottarlo a lei non interessa che sia trovata la patata. Quando potrà farà in modo che le cose vadano male o prendano una brutta piega. Bruttina, occhialoni, magra, odia la regina Nontèlado. E nel nome di ogni donna del regno non vuole che la Regina dia la patata a ogni abitante. Magra di 38 anni, veste come un uomo

5. **SIMPULA** Caruccia ma ha paura della sua ombra, quando succede qualcosa si blocca immobilizzandosi. Odia gli insetti, se ne vede uno comincia a strillare a pieni polmoni. Con due cose trovate nel bosco è in grado di fare un banchetto. Magra di 38 anni, veste come un uomo Fisico da modella 22 anni bionda naturale occhi azzurri come il cielo

6. **IMPOSIO** Il so tutto io del gruppo, colui che si perde in discorsi filosofici, zero capacità fisica, sempre stanco. Ama ripetere visto? Ve lo avevo detto!! Oltre citare frasi inutili nei momenti peggiori, specie se è necessario star zitto. 50 anni magro, completamente calvo, se si parla di questo si arrabbia tantissimo

QWEIN TABELLE IN DETTAGLIO

Sulla via della patata, il narratore se il giocatore sarà bloccato a livello di fantasia lancerà su una o più tabelle elencandogli cosa accadrà lancia 3d6

3D6	NECESSITA'	3D6	EVENTI	3D6	NEMICI
3	Cercare informative in un villaggio	3	La strega in volo prta patata altrove	3	Drago con indovinelli
4	Qualcuno sa dove vive la strega	4	Mendicante cieco indica direzione	4	Un goblin molto scemo
5	Dicono di aver visto la strega in volo	5	Tutti sognano la patata	5	Un orco cattivo cattivo cattivo
6	Nel bosco a Nord vive la Strega	6	Strega addestra famigli alla guerra	6	Un orda di goblin
7	Contadino vuole soldi per indicazioni	7	Una vecchia sa della patata	7	Gatto parlante mente sulla patata
8	Dicono sia oltre il deserto a Sud	8	Trovata la patata ma è una rapa	8	Corvo sorvola e osserva
9	Trovata una mappa con indicazioni	9	Derubati	9	Un drago sorveglia il bosco
10	Pare abbiano visto la strega in volo	10	Era una bufala , depistati	10	Un puzzolente troll sotto un ponte
11	Pare ci siano 2 streghe e 2 patate	11	In taverna indicata via errata	11	Topacci cattivi cattivi
12	L'uomo colorato sa della Strega	12	Accusati di furto	12	Ci siamo persi in un labirinto
13	Falsa pista finta strega e un famiglia	13	La Regina vuole subito la patata	13	La strega travestita da mendicante
14	Una donna sa che la patata e a est	14	Famigli impersonano mercanti	14	Assassini in caccia della compagnia
15	Cercare traccia nelle fogne	15	La pista è un falso fatto apposta	15	Una dama ma e avvelenatrice
16	Trovato il bosco della strega	16	Un principe cerca la patata anche lui	16	Un dungeon di goblin
17	Cercare traccia gallerie nei monti	17	E lei... è la pista giusta	17	Da cimitero sorgono i morti
18	Cercare traccia città perduta	18	Ce una festa nel villaggio	18	Attacco di pistrelli cagoni

QWEIN PERSONAGGI NON GIOCANTI

Nel gioco si incontreranno personaggi non giocanti, sarà il Narratore a crearli e interpretarli, dal contadino furbo e profittatore, al panettiere un poco lento e facile da fregare, al prode cavaliere solitario su un bianco destriero.

Questi personaggi interagiranno con i giocatori, così come possibili cattivi che si pareranno contro per rallentarli o depistarli. Possono essere mostri, draghi famelici, goblin, orchi, animali parlanti... in fondo siamo in una fiaba.

Ma questi porteranno i giocatori verso una pista, un percorso, dove incontreranno pericoli, enigmi, cattivi che vorranno farli prigionieri. Già in questo gioco non si muore, siamo sempre alla ricerca della patata. E tutti nel regno non parlano d'altro che della patata. Patata di qua, di la, di su, di giù e tutti sapranno dove trovarlo. Insomma tutti avranno in bocca la patata.

QWEIN EPOCA

Con la premessa che viviamo una fantasia, di fatto nessuno si fa male, se l'azione avesse un esito nefasto, si finisce sempre catturati e prigionieri dei cattivi, qui non si muore, i nostri eroi debbono divertirsi, il bello è creare la storia non uccidere il cattivo, ma con l'obbiettivo di tornare con la patata dalla Regina.

Non ci saranno evoluzioni del personaggio, non almeno a livello di potenziamenti, ma ogni giocatore potrà aggiungere un proprio personale modo per interpretarlo.

Per incontri e situazioni da risolvere, sarà il Narratore a crearle e più saranno patatose, insomma piene di storie sulla patata, con Png che parlando di patate, più accentuerete questo gioco di parole, più si renderà la storia bizzarra e divertente... Patata o Mia Patata !!!

QWEIN COMBATTIMENTI

Gli scontri si risolveranno sempre con la tabella Azioni, sarà il Narratore a descrivere quanto capita, armi infrante, i contendenti se le danno di santa ragione ma nessuno prevale, vince il cattivo e obbliga alla fuga, cattura il o i giocatori, i giocatori vincono... tutto con un semplice lancio di 1d6.

LA FANTASIA NON COSTA NULLA!!