

CAPITAN PROTONE



RECITATIVO



FANTASCIENZA

CAPITAN PROTONE[©]

FANTASCIENZA VINTAGE RECITATIVO

Qwein

Questo gioco recitativo, per quattro o sei giocatori è ispirato alla fantascienza anni 50. B movie in bianco e nero, dove i giocatori interpreteranno nel miglior modo, i vari personaggi presenti per ricreare la trama di un film mai scritto. Lo scopo del gioco non è distruggere i cattivi, ma creare attraverso l'improvvisazione e qualche tabella una trama plausibile.

I vari personaggi, dal malvagissimo alla sua spalla idiota, alle palle inglobanti, si alterneranno in scena con gli eroi. Il pilota belloccio senza paura, alla svampita biondona, allo scienziato smemorato e a un robot che interpreta a modo suo i comandi.

Il gioco fornisce le basi per poter caratterizzare al meglio i singoli personaggi, attraverso difetti, pregi, frasi fatte, e i giocatori potranno farli loro aggiungendo maggior caratterizzazione agli stessi.

Pronti a girare? Scena uno, palazzo del malvagissimo.....

CAPITAN PROTONE[©] versione 0.4 italiana
terminata il 17/02/2021. E' un gioco recitativo
minimale, realizzato da Qwein Molinari Michele,

<http://giochidiqwein.altervista.org>

Il gioco è tutelato dalle vigenti leggi in materia
di tutela dei diritti di autore. Non deve essere
ceduto a terzi o modificato senza il consenso
dell'autore.

Molinari Michele - Qwein

qwein@hotmail.it

PRONTI A DIVENTARE ATTORI DI UN VECCHIO FILM ?

I giocatori, o meglio gli attori, si caleranno in un ambiente immaginario e produrranno con la fantasia una trama vintage, genere fantascienza. Raggi ionici, razzi e pistole atomiche ecc ecc. Questo gioco non prevede il Master, saranno quindi i giocatori in base alle tabelle a sancire i risultati degli eventi e sviluppare la trama stessa. Qui lo scopo non è distruggere il malvagissimo di turno, ma produrre una storia che sia credibile. Ogni giocatore con il suo personaggio, aggiungerà di volta in volta un tassello, emulando una sequenza cinematografica di un vecchio film di fantascienza in bianco e nero. Il divertimento è pensare, agire, recitare come attori consumati. Stelle di Hollywood.

COSA SERVE

Servono da 4 a 6 giocatori, fotocopie delle schede dei personaggi, matita e gomma e 3d6 (tre dadi a sei facce, oltre a questo manuale). Va tenuto presente che i malvagi (ma non troppo) sono 2, Nebula e il suo servo Dimitri, mentre gli eroi sono 4, da Capitan Protone a Dr. Struntz, Robio e Darla. In caso di un numero inferiore a 6 di giocatori, Robio e Dimitri verranno utilizzati dai due gruppi (buoni e cattivi) come Png, Personaggi non Giocanti, facendo anche essi il loro turno.

AMBIENTAZIONE

Il malvagissimo Nebula, ha conquistato la terra. Ha lanciato dei razzi di colore nero invisibili ai radar, che raggiunta l'atmosfera, sono esplosi, lanciando in aria migliaia di palloni auto gonfiabili. Queste palle di circa 1,50 cm paiono muoversi dietro comando in autonomia, fino a raggiungere la vittima designata, Governanti, Capi di Stato, Generali, per avvolgerli, rigonfiarsi e ripartire verso lo spazio. Per poi misteriosamente scomparire. Il pianeta è allo sbando, molti razzi lasciano il pianeta mentre appare in avvicinamento all'orbita il maestoso palazzo spaziale di Nebula. Che si insedia sul pianeta. Chiunque tenta di opporsi viene catturato e inglobato e portato via dai palloni. Nebula rivendica il possesso della terra. Sequestra ogni spazioporto e fa distruggere ogni razzo spaziale. Ma nel deserto in una vecchia e dismessa aerea aeroportuale, ce un vecchio razzo che doveva essere distrutto. Tre persone, nel tentativo di sfuggire ai palloni inglobanti, raggiungono l'hangar e poco prima di essere catturati, questo vecchio rudere spaziale, con una scia di fumo decolla verso lo spazio. A bordo troveranno un vecchio robot militare dismesso malandato, ma qui comincia la nostra storia. Riusciranno i nostri eroi, a salvare la terra, a liberarla dal giogo di Nebula? Questo B Movie non è ancora stato scritto.

ORDINE DI GIOCO

I giocatori, si disporranno attorno a un tavolo, facendo sì che Nebula (capo tavola) abbia alla sua sinistra Dimitri, e a destra Capitan Protone. Il primo a giocare è Capitan Protone. Come in uno stacco cinematografico, i personaggi durante il loro turno, interagiranno con gli altri giocatori, che pur non essendo di turno risponderanno. O essendo un buono, potrà chiedere uno stacco (camera sul personaggio) verso uno dei malvagi, per metterlo in difficoltà, o vale viceversa, un malvagio verso un buono.

Ogni turno di gioco il giocatore di mano (Che avrà il simbolo del Ciak, che va ritagliato e incollato su cartoncino) avrà l'obbligo prima di cominciare la sua scena recitativa di lanciare 3D6 su una delle tabelle sottostanti a scelta. E inglobare nella sua parte recitativa quella particolarità, esigenza, e se possibile condurre il suo turno di gioco alla risoluzione. ATTENZIONE!!! La tabella Motivazione va lanciata a ogni inizio avventura, solo una volta mai durante l'avventura. Ogni turno di qualsiasi giocatore dall'inizio tutti riceveranno una tabella VOTO. Semplici quadrati da spuntare con una matita sotto il nome di ogni giocatore. Il giocatore di turno non vota. Gli altri quando passerà al giocatore successivo potranno indicare un giudizio, non sbarrano la casella, ovvero giudizio pessimo, sbarrano la casella, giudizio ottimo. Alla fine dell'avventura vince ovviamente il giocatore che ha recitato meglio secondo il parere di tutti.

AZIONI - COMBATTIMENTO

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 un danno alla nave serio, o un voler colpire un nemico con la pistola laser. Si impiegherà la tabella Azioni. Se il giocatore userà la sua abilità innata, descritta sotto la sua immagine, avrà un +1 al lancio del dado. Se il giocatore tenterà un'azione dove è meno preparato (accanto all'abilità innata). Avrà -1 al lancio del dado.

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.

Nel caso di uso delle armi, queste colpiranno il nemico rendendolo più o meno incapace a proseguire non lo uccideranno, nonostante i paroloni altisonanti delle armi.

INTERPRETAZIONE - LE SCHEDE

Ogni personaggio avrà pregi e difetti, che dovranno essere accentuati dalla recitazione, calandosi il più possibile nel personaggio. Queste indicazioni sono presenti nelle schede personaggi in fondo al manuale.

Ogni personaggio ha una base, ma il giocatore, come consumato attore, potrà svilupparne. Frasi, personalità difetti e accenti per recitarne al meglio la parte. Questo è il reale scopo del gioco, sviluppare trama e usare la fantasia, passare un momento con gli amici, ridendo e scherzando di quello che sul momento viene fuori nella storia. Fotocopiare e ritagliare ogni scheda e consegnarla al giocatore.

IL MONDO - IL PALCOSCENICO

Usando magari una lavagna A3 con pennarelli cancellabili, create voi gli interni del razzo, del palazzo o altri stacchi, usando nomi assurdi per i macchinari, le postazioni, arricchendo il tutto con la vostra fantasia. Anche i luoghi dove gli eroi sbarcheranno, i nemici, questo gioco vi permette di essere voi a creare l'universo di Capitan Protone. A ogni partita segnatevi a mo di mappa gli incontri, ostili o meno, in modo da riprendere dallo stesso punto la volta successiva. Stessa cosa per il palazzo di Nebula, i suoi interni, le possibili follie, esso si sposta di pianeta in pianeta attraverso un disgregatore multidimensionale a reintegrazione ionica.

ARMI E SFERE INGLOBANTI

Le armi se colpiscono fanno svenire gli eroi, e o disattivano gli occhi inglobanti. In caso di sconfitta di tutti gli eroi, come in una trama di un film di fantascienza anni 50, tutti prigionieri ai ceppi, verrà offerta loro la possibilità di fuggire. Le armi avranno colpi infiniti.

Gli occhi, sono delle sfere di circa 1,5 metri di colore bianco, che rimbalzano e volteggiano come palloni in aria, non possono entrare per le porte. Hanno il potere di calarsi sulla vittima, aprirsi, inglobare il soggetto divenendo una sorta di prigione per portarlo al cospetto del malvagissimo Nebula o nelle segrete del castello, compiendo viaggi istantanei grazie al potere del disgregatore multidimensionale a reintegrazione ionica. Per forare o distruggere una bolla inglobante è necessario, con qualsi arma ottenere al lancio del dado almeno 5 o 6



CIACK SI GIRA AZIONE !!! DA RITAGLIARE

Ora non resta che partire. Come più volte indicato non è realmente lo scopo sconfiggere Nebula, ma ricreare con l'improvvisazione una trama plausibile come stessimo ricreando un film. Insomma ci dovremmo calare nel ruolo di attori e ricreare con la fantasia, magari ispirandoci a un film o un fumetto, un B movie di fantascienza anni 50.

Accentuando i ruoli dei personaggi e le loro difficoltà, espandendole, e proiettando situazioni assurde, come guardassimo un vecchio film in bianco e nero. I punti accumulati dopo ogni avventura indicheranno il miglior attore della compagnia.



PERSONAGGI APPARSI DURANTE LA TRAMA

Ogni giocatore è libero di aggiungere un particolare PNG Personaggio non giocante, buono o cattivo (Uno solo per tutta la durata della partita). In questo caso il giocatore, dovrà costruire quel personaggio. Una volta creato, potrà usarlo durante il turno di gioco al posto del suo personaggio, ma che resterà sempre l'attore principale. Il PNG creato, se utilizzato nel turno, non farà prendere punti all'attore.

NOME - POSE PREFERITE - POSIZIONE - CAPACITA' - INTERPRETARLO - FRASE TIPICA.

NON SI MUORE E' UN FILM

Non esistono in senso comune, siamo in un film, nessuno si farà veramente male, gli eroi verranno catturati, torturati, anche in modi assurdi, con canzoncine per bambini, solletico, insomma niente morti.

Il tutto sarà una spirale dove vince il cattivo, vincono gli eroi, e si forma una trama per la successiva avventura.

Non siamo in un gioco di ruolo, perchè non è presente il Narratore o Master. E le azioni avvengono in base al lancio dei dadi e le scelte delle tabelle impiegate con risoluzioni dei problemi insorti.

Cerchiamo di interpretare come attori consumati la nostra parte per un B movie da leggenda.

BLOCCO RECITATIVO

In caso che il giocatore di turno, non riesca a far proseguire la trama della storia in modo fluido o plausibile, o peggio si bloccherà, si passerà al prossimo giocatore di turno, e ogni giocatore dalla sua tabella voto, cancellerà un voto positivo a quel giocatore.

Sotto un esempio di tabella voto, fotocopiare 1 per giocatore.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| NEBULA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DIMITRI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CAP. PROTONE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ROBIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DARLA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DR. STRUNZ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



IPNOTICO - NON SA NULLA DI MACCHINARI

NOME:

NEBULA CHIAMATO IL MALVAGISSIMO

POSE PREFERITE:

QUANDO PARLA ALZA LO SGUARDO AL CIELO E GESTICOLA MOLTO COME SE AVESSE UNA PALLA UN MONDO IMMAGINARIO IN MANO DA SCHIACCIARE.

POSIZIONE:

FORTEZZA, INTRICATO CASTELLO SPAZIALE, CHE SI SPOSTA TRAMITE UNA SFERA ACCANTO AL TRONO. IN UN LAMPO PUO' SCOMPARIRE E RIAPPARIRE IN UN ALTRO PIANETA DELLA GALASSIA COSI HA CONQUISTATO LA TERRA, DISSEMINANDOLA DI OCCHI INGLOBANTI.

CAPACITA':

COMANDARE OCCHI INGLOBANTI, ORDIRE TRAME DI CONQUISTA PLANETARIA, DIVERTIRSI A MINACCIARE OGNI RAZZA O FORMA VIVENTE (MA IN REALTA' NON FA LORO DEL MALE... MA PROMETTE DI FARLO).

INTERPRETARLO:

PARLA CON LA SSSS, SPUTACCHIA E PARE SEMPRE ARRABBIATO, E SI SFOGA PREMENDO BOTTONI DEL TRONO, CHE OVUNQUE SIA IGOR, RICEVE SCARICHE ELETTRICHE.

FRASE TIPICA:

L'UNIVERSSSSSO SSSSAARA SSSSOTTO IL MIO CONTROLLO!!!!



TROVATUTTO - VA IN TILT SE VEDE UNA BIONDA

NOME:

DIMITRI SPALLA O SERVO DEL MALVAGISSIMO

POSE PREFERITE:

COMPARE DAL NULLA, FACENDO SOBBALZARE NEBULA.. IL PADRONE HA CHIAMATO? E STRABICO, QUINDI QUANDO NEBULA INDICA QUALCOSA.. QUALE QUESTO QUI? MA DA TUTTA ALTRA PARTE.

POSIZIONE:

SEMPRE DOVE E' NEBULA, RARAMENTE FA COMMISSIONI CHE LO PORTANO ALTROVE, USA NEL CASTELLO PASSAGGI SEGRETI INFESTATI DA RATTI PER SPOSTARSI E SERVIRE AL MEGLIO IL SUO PADRONE.

CAPACITA':

INDIPENDENTE DALL'ASPETTO OSSUTO E MINGHERLINO, E' MOLTO FORTE, ESEGUE ALLA LETTERA I COMANDI O MEGLIO COME LI CAPISCE. HA SEMPRE UN ATTREZZO PRONTO ALL'USO PER IL PADRONE, LA GOBBA SI SPOSTA ORA A DESTRA ORA A SINISTRA.

INTERPRETARLO:

HA UN MARCATO ACCENTO RUSSO, QUASI RIDICOLO, RUOTA LA TESTA IN SENSO ORARIO O ANTI ORARIO PER GUARDARE IL PADRONE, E SI MUOVE SALTELLANDO. E TIMIDISSIMO E SI INSTUPIDISCE SE INCONTRA DARLA O DELLE DONNE.

FRASE TIPICA:

COME TU DICE IO FA, O MALVAGISSIMO. DA LI SFRITELLEREMO SIGNORE.



PILOTA - NON HA LIMITI ESAGERA

NOME:

CAPITAN PROTON

POSE PREFERITE:

PETTO IN FUORI SGUARDO VERSO L'INFINITO E AMA DIRE FRASI SENZA SENZO SU TUTTO QUELLO CHE E' EROICO E VITTORIOSO.

POSIZIONE:

SUL SUO RAZZO, O NELLE MISSIONI SUI PIANETI

CAPACITA':

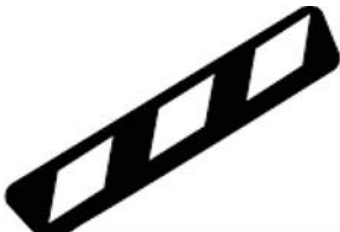
E' UN PILOTA CHE PUO' CONDURRE DOVE VUOLE OGNI RAZZO O VEICOLO. MA E PIENO DI FOBIE, GERMI, PIANTE, FIORI, O ANIMALI OSTILI. PER UN RAGNETTO STRILLA COME UNA RAGAZZINA. ALLE VOLTE SI IMPROVISA MECCANICA MA E' DECISAMENTE UN PASTICCIONE.

INTERPRETARLO:

A RAFFICA PARLA DI MISSIONI EROICHE PIU' O MENO VERE. DICIAMOLO MOLTO MENO VERE, IN CUI LUI SOLO CONTRO ESERCITI HA SALVATO IMPERI, E FANCIULLE IN DIFFICOLTA'.

FRASE TIPICA:

SE SI ACCENDE POSSO FARLO VOLARE. TRANQUILLI CI PASSO!! NESSUNO CI FERMEIRA', NEBULA E' SPACCIATO.



RIPARATUTTO - CUCINA VELENI

NOME:

ROBIO EX ROBOT MILITARE RATTOPPATO PIU' VOLTE SPESSO IN AVARIA.

POSE PREFERITE:

RUOTA LA TESTA, COLPISCE CON LE MANI LA CORAZZA FRONTALE CREANDO UN FORTE SUONO PER ATTIRARE L'ATTENZIONE.

POSIZIONE:

A BORDO DEL RAZZO SPAZIALE COME AGGIUSTATUTTO, O DURANTE LE MISSIONI COME SCUDO, INFATTI E' IMMUNE ALLE PALLE INGLOBANTI O ARMI DA FUOCO O QUASI.

CAPACITA':

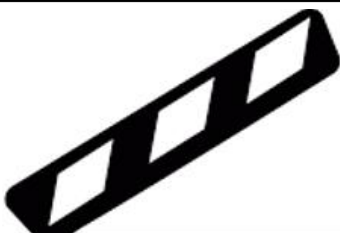
RIPARA OGGETTI CON ALTRI OGGETTI, NON IMPORTA SIANO INCOMPATIBILI IL PIU' DELLE VOLTE FUNZIONA, SE FUNZIONA E BENE A VOLTE VA IN BLOCCO, SI SPEGNE BISOGNA PRENDERLO A CALCI PER FARLO RIPARTIRE. BISOGNA ESSERE CHIARI NEI COMANDI, SPESSO LI INTERPRETA E ESEGUE A MODO SUO.

INTERPRETARLO:

DICE PAROLACCE, HA UNA VOCE METALLICA, SU OGNI GIOCATORE HA LA BATTUTA PRONTA, CONSIDERA GLI UMANI INUTILI SACCHI DI CARNE. FA TUTTI QUEI RUMORI MENTRE SI SPOSTA DI PISTONI IDRAULICI, RELE' ECC ECC.

FRASE TIPICA:

ROBIO CAPISCE COMANDO, ROBIO ESEGUE. COME ERA COMANDO?



DISTRAE TUTTI - RIESCE SEMPRE A LIBERARSI

NOME:

DARLA

POSE PREFERITE:

ABITO DA SERA SPACCO NELLA GONNA DA VERTIGINE E COSCIA IN AVANTI.

POSIZIONE:

A BORDO DEL RAZZO NELLA SUA CUCETTA A FARSIS LE UNGHIE, O PRIGIONIERA DI IGOR O NEBULA SU QUALCHE PIANETA.

CAPACITA':

FARSIS RAPIRE, COTONARE I CAPELLI, DIRE FRASI SCONTATE AL MOMENTO SBAGLIATO, E CERCARE DI DISTRARRE CAPITAN PROTONE NEI MOMENTI DELICATI. RIFARSIS LE UNGHIE.

INTERPRETARLO:

UNA BIONDA SVAMPITA, FACILMENTE TRUFFABILE, A BORDO COMBINA SOLO GUAI NON STANDOSENE FERMA MA TOCCANDO TUTTO.

E' LA CUOCA DI BORDO, MA NON SA CUCINARE, MESCOLO COSE PRESE A CASO E BUTTA NEL MICROONDE, SULLA NAVE CE SPESSO FUMO E PUZZA PER QUESTO.

E' TERRORIZZATA DA ROBIO.

FRASE TIPICA:

UPS HO PREMUTO IO QUEL BOTTONE ROSSO? NO NON SCENDO NON SONO A POSTO CON I CAPELLI.



INVENTA COSE - LE COSE CHE FA ESPLODONO

NOME:

DR STRUNZ TEDESCO DI GERMANIA

POSE PREFERITE:

CON UNA FIALA IN MANO ESULTA PER LA RIUSCITA DEL COMPOSTO CHIMICO. OPPURE HA CREATO UNA NUOVA ARMA, MA NON RICORDA GLI EFFETTI.

POSIZIONE:

A BORDO DEL RAZZO, RARAMENTE SUI PIANETI, SE PUO' NON LASCIA IL LABORATORIO PIENO DI ALAMBICCHI E MACCHINARI DEI NOMI ASSURDI SUL RAZZO.

CAPACITA':

OTTENERE IN POCO TEMPO CHIMICAMENTE COSE IMPOSSIBILI, CHE FUNZIONANO O FUNZIONANO PARZIALMENTE O ESPLODONO ANCHE DOPO TEMPO. CON OGGETTI COMUNI RIESCE A OTTENERE COMPOSTI UTILI.

INTERPRETARLO:

HA UN FORTE ACCENTO TEDESCO, FOGLIETTI DI CARTA CON APPUNTI OVUNQUE, CHE PERDE E RICERCA CONTINUAMENTE. HA UNA MEMORIA CORTISSIMA, SI SCORDA QUELO CHE DOVEVA FARE PERCHE' LO DOVEVA FARE. INAFFIDABILISSIMO IN SOMMA.

FRASE TIPICA:

NO NO ESPLODE... BOOUMM JA A VOLTE CAPITA. FOSSI IN VOI USCIREI DI QUI ALLA SVELTA.

TABELLE DA FOTOCOPIARE E DARE AI GIOCATORI

| 3D6 | MOTIVAZIONE | 3D6 | EVENTI A BORDO | 3D6 | EVENTI A TERRA |
|-----|--------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------|-----|----------------------------------------------------|
| 3 | VIRUS IMBECILLITA' - DARLA E ROBO SONO IMMUN | 3 | CHIAMATA SPAZIALE DI DIMTRI | 3 | CIRCONDATI DAL NEMICO |
| 4 | LIBERARE VIP DAL PALAZZO DI NEBULA | 4 | OH CHIL RAZZO PERDE DI POTENZA | 4 | UNARMA SI INCEPPA |
| 5 | DISTRUGGERE NUOVA ARMA X PEDI SPOSTA DA NEBULA | 5 | VARCO TEMPORALE TORNATI A 3 GIORNI PRIMA | 5 | ARRIVANO ARRIVANO SCAPPIAMO |
| 6 | RECUPERARE ISOTOPO PER RAZZI RUBATO DA NEBULA | 6 | QUALCOSA DI ROTTA IL RAZZO DALLO SPAZIO | 6 | CADUTI IN UNA TRAPPOLA, MA PROPRIO CADUTI |
| 7 | SCORTARE CON OGILIO RAZZI VERSO PIANETA COLONA | 7 | COMUNICAZIONE PIRATA DALLA TERRA | 7 | RADAR INDICA RAZZI IN AMMINOAMENTO |
| 8 | LIBERARE AMBASCIATRICE RAPITA DA DIMTRI | 8 | FLORI ROTTA SISTEM MANOMESSI DA QUALCUNO | 8 | MILITARI SI INTROMETTONO, VOI NON SAPETE CHI SIAMO |
| 9 | ORGANIZZARE DIFESA ANTI PALLE SU PIANETA | 9 | ILLO SPENNETUTTO ELIO | 9 | PALLON IN DISCESA SCAPPI CHI FUJ |
| 10 | RUBARE A DIMTRI PROTOTIPO RAZZO ANTI MATERIA | 10 | ESPLODONO REFRIGERANTI TUTTI ELFORIO TRANNEROBO | 10 | QUALCUNO HA PIAZZATO UNA BOMBA ATOMICA |
| 11 | EVAQUARE CIVILI NUBE SPAZIALE IN ARRIVO | 11 | ONDATA DI RAGGI COSMICI STRUMENTI IMPAZZITI | 11 | NEBULA MESSAGGIO AL PIANETA TERRA |
| 12 | IMPIEDIRE A NEBULA DI USARE IL GAS RINCRETINENTE | 12 | RADAR SEGNA OGGETTI IN AMMINOAMENTO | 12 | NEBULA CONQUISTA MARTE |
| 13 | DISTRUGGERE RAGGIO BLOCCA TEMPO | 13 | CHIAMATA VIDEO DA PARTE DI NEBULA | 13 | INFILTRARSI SULLA TERRA MA PRIMA CATTURARE DIMTRI |
| 14 | TROVARE PALAZZO DI NEBULA | 14 | METEORITE COLPISCE IL RAZZO CE UNA PERDITA | 14 | ESERCITO TENTA CONI CARRI ARMATI |
| 15 | INFILTRARSI NEL PALAZZO DI NEBULA PER SPIARE | 15 | COSTRETTI AD ATTERREARE SULL PIANETA PIU VICINO | 15 | UN GENERALE FOLLE VUOL FAR SALTARE UNATOMICA |
| 16 | FAR SALTARE FABBRICA PRODUCI SFERE | 16 | IL CIBO A BORDO E CONTAMINATO | 16 | PERSONE IN FUGA DALLE PALLE |
| 17 | IMPIEDIRE A NEBULA DI USARE IL RAGGIO DELLA M | 17 | ATTENZIONE CAMPO DI MORO METEORE | 17 | UN RAGGIO VERDE DAL CIELO |
| 18 | DOVE E' JIMMY... JIMMY CHI? | 18 | ALLARME A BORDO FUGA RADIOATTIVA | 18 | SCORTARE CIVILI IN BASE SOTTERRANEA SICURA |

| 3D6 | CASUALITA' | 3D6 | SITUAZIONI DI BORDO | 3D6 | A CONTATTO COL NEMICO |
|-----|--------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------|-----|------------------------------------------------|
| 3 | OBBLIGO DI SBARCO SU UN PIANETA PREISTORICO | 3 | RICEVUTO MESSAGGIO DALLA TERRA CON COORDINATE | 3 | ARRIVANO GLI OCHI SI SALVI CHI FUJ |
| 4 | INVENZIONE ASSURDA DI STRUNZ CAMBIA PERSONALITA' | 4 | TOPO A BORDO DARLA DA DI MATTO | 4 | CATTURATI NELLE SEGRETE SBEFFEGGIATI DA NEBULA |
| 5 | INTERCETTATO MESSAGGIO RADIO DI NEBULA | 5 | PIANETA SEGLIATO QUALCOSA E ANDATO STORTO | 5 | DIMTRI IN FUGA NEI SOTTERRANEI |
| 6 | SERVE ROBO PER RIPARARE LO SCAFO ESTERNO | 6 | ROBO SVALVOLA PIU DEL SOLITO | 6 | NEBULA IMPUGNA IL RAGGIO DELLA M |
| 7 | INCONTRO CON UN LADRO DI TECNOLOGIA | 7 | LO SENTITE ANDI E VOI QUESTO COORE DI BRUCIATO? | 7 | NEBULA FUGGE A BORDO DI UN RAZZO |
| 8 | UN SOS DALLA TERRA | 8 | SERVE CARBURANTE ATOMICO PER IL RAZZO | 8 | DIMTRI, APRE CON UNA LEVA UNA BOTOLA TRAPPOLA |
| 9 | IL RAZZO NON VUOL SAPERSENE DI FUNZIONARE | 9 | DARLA LITIGA CON STRUNZ | 9 | ECCO IL LABORATORIO DI NEBULA |
| 10 | CHE NDA CERCHIAMO UN CASINO SPAZIALE? | 10 | SERVE ACQUA | 10 | DIMTRI STA TORTURANDO UN PRIGIONERO |
| 11 | UNA NUOVA PISTA CE UNIFORMATE SU UN PIANETA | 11 | ROBO CAPISCE FISCH PER FIASCH | 11 | CAVOLO MA QUANTI TOPI |
| 12 | UNA BOTTIGLIA DI VINO... SIAMO FORTUNATI | 12 | E RINTO LO SMALTO PER UNGHE | 12 | NEBULA SGRIDATO DALL'ANZIANA MADRE |
| 13 | CIBO CATTIVO, CACARELLA A TUTTI | 13 | ROBO ENTRA IN PARANZIA RIFETE... PERICOLO. PERICOLO | 13 | DARLA PRIGIONERA VERRA' DECAPITATA SE... |
| 14 | MESSAGGIO RADIO DA ALIEN | 14 | UN NEGOZIO NELLO SPAZIO? | 14 | NEBULA IMPONE A PROTONE DI ARRENDERSI |
| 15 | COLPITI DA UN RAGGIO STRANO | 15 | STRUNZ FA ANDARE IN AVARIA LA NAVE | 15 | ARRIVANO CENTINAIA DI SFERE DI NEBULA |
| 16 | SOS DA UN PIANETA VICINO | 16 | E IL COMPLEANNO DI QUALCUNO MA CHI? | 16 | E UNA TRAPPOLA ORG-ESTRATA DA DIMTRI |
| 17 | SUPERNOVA OBBLIGO CAMBIO ROTTA | 17 | FA FREDDO TROPPO FREDDO | 17 | CHI HA ATTIVATO IL RAGGIO DI INVISIBILITA'? |
| 18 | CHI CUCCINA OGGI? ROBO OMO | 18 | DARLA LITIGA CON PROTONE | 18 | IL PALAZZO DI NEBULA E INFRAMME |

| 3D6 | FORTUNA | 3D6 | SFORTUNA |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------|
| 3 | OLTRE QUELLA LLNA RAGAZZI LO VEDETE? UN RAZZO ATLAS DI ULTIMA GENERAZIONE | 11 | ORDINE DI RIENTRO DALLA TERRA E DI CONSEGNARE IL RAZZO O CONSIDERATI PIRATI |
| 4 | MA DOVE SARA' NEBULA, APRIAMO QUESTA PORTA... NEBULA! | 12 | CHE BEL PULSANTE ROSSO... NO DARLA NO!!! UPS L'HO FATTO IO? TRAPPOLA |
| 5 | RI Trova OGGETTI PER LUU IMPORTANTI VA INVISIBILIO | 13 | FINSOONO LE COSE PIU NECESSARIE AL GIOCATORE ENTRA IN PARANZIA |
| 6 | TOH PROPRIO L'IDRO PULSORE TITANICO ABBANDONATO CHE CI SERVIVA | 14 | IL RAZZO CADE A PEZZI AVARIE CONTINUE SERVE CAMBIARLO |
| 7 | DIMTRI SI INNAMORA DI DARLA E DISOBBEDISCE A NEBULA | 15 | ROBO SI ARRESTA PARLA A VANVERA SERVONO RICAMBI |
| 8 | DR STRUNZ SCOPER FORMULA PER FAR ANDARE IL RAZZO TRE VOLTE PIU VELOCE | 16 | TRE PNG SOCCORSI NON SI STACCANO PIU SONO ROMPISCATOLE |
| 9 | PARE CHE IL RAZZO ABBA UN ALTRO COMPONENTE UN FANTASMA, AIUTA, INDICA | 17 | UN OGGETT TROVATO DARA' PROBLEM E DIFETTOSO MA NON APPARE COSI |
| 10 | INCONTRO NELLO SPAZIO MERCHANTI CON MOLTE MERCI DA SCAMBIARE UTILISSIME | 18 | CAPTAN PROTONE COLPITO DA UN RAGGIO CAMBIA PERSONALITA' |

CIAK SI GIRA..... AZIONE !!! SCENA UNO...