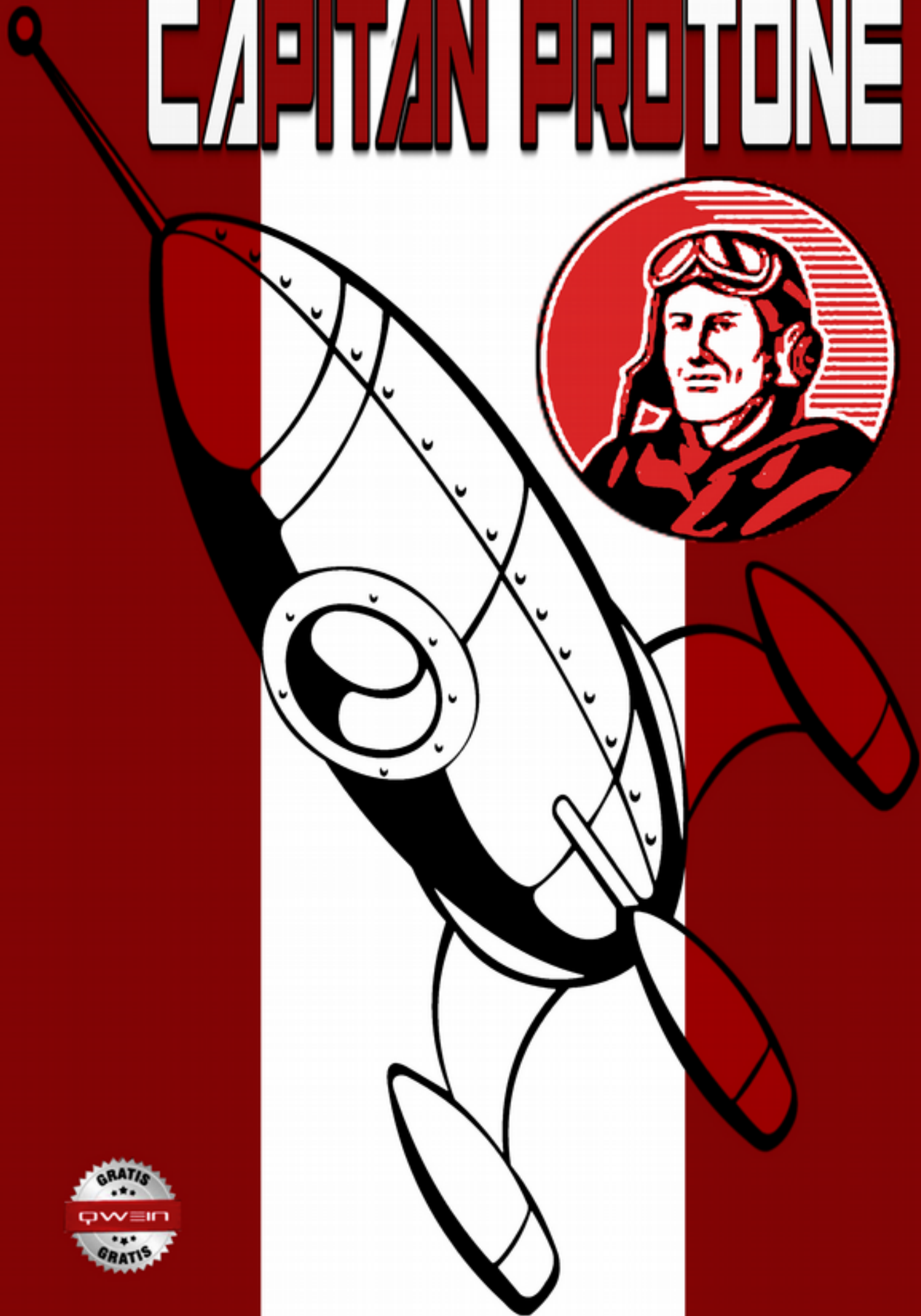


# CAPITAN PROTONE



*Versione 0.2*

# CAPITAN PROTONE<sup>©</sup>

GIOCO DI COMITATO INTERPRETATIVO GENERE FANTASCIENZA RETRO'

*Qwein*

Immaginate di immergervi in un mondo ispirato alla fantascienza anni 50. Razzi atomici, pistole a raggi, cattivissimi che vogliono distruggere il mondo, invasioni di robot da altre galassie. Ovviamente indosseremo i panni dei disparati eroi che salveranno tutto e tutti. Dal belloccio eroe tutto muscoli iper fortunato, alla svampita svenevole bellona bionda, o dello scienziato inventa tutto senza memoria, o della spalla pasticciona che si caccia nei guai con un robot tutto fatto di rotelle che spesso percepisce male gli ordini.

Questo è un gioco di comitato dove i personaggi a turno inventano una trama come se la telecamera li inquadrasse in quel momento, ovviamente in un vecchio televisore in bianco e nero.

Capitan Protone © versione 0.2 terminato il 15/07/2019 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 28/01/2019 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](mailto:qwein@hotmail.it)]

## QWEIN **CHE GIOCO E QUESTO**

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 del malvagissimo di turno.

## QWEIN **COSA SERVE PER GIOCARE**

Servono da 3 a 5 giocatori, fotocopie delle cedole dei personaggi, matita e gomma e 3d6 (tre dadi a sei facce, oltre a questo manuale)

## QWEIN **AMBIENTAZIONE**

Ci troviamo in piena fantascienza anni 50, missili a propulsione atomica, raggi della morte, pistole laser, fanciulle in eleganti abiti da sera dorati da salvare, capelli cotonatissimi, cattivissimi che complottando per distruggere la terra o invadere pianeti, robot assassini, e soprattutto eroi in stile aviatore prima guerra mondiale che a bordo delle loro navi razzo sconfiggono i cattivi.

## 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 stessi realmente vivendo. Nulla vieta di vestirsi stile cosplayer e vivere pienamente l'avventura.

## QWEIN **ORDINE DI GIOCO**

Ordine di gioco, ogni turno sarà sancito da un lancio di dado 1d6, ogni giocatore riceverà la scheda con il numero e l'interpretazione del personaggio.

Il giocatore estratto con il dado sarà quello che dà il via al gioco, e al lancio successivo, proseguirà il giocatore, che continuerà la storia inventandosela, proseguendo il racconto di propria fantasia, se lo desidera aiutandosi le tabelle. Non potrà giocare per due turni consecutivi lo stesso giocatore, in caso si rilancia il dado.

Ogni volta che esce il numero 1 e il turno del cattivo, interpretato dal Narratore egli potrà essere insieme ai giocatori, e interagire con loro e o al pari di uno stacco televisivo sarà nella propria fortezza e parlando da solo come un folle rivelerà i propri malvagi piani per sconfiggere l'odiato capitano Protone o commettere i propri folli piani malvagi.

Il giocatore che partirà, indicherà al gruppo il motivo per cui serve agire. 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 **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 un danno alla nave serio, o un voler colpire un nemico con la pistola laser. Si impiegherà la tabella Azioni. Ogni personaggio avrà un +1 al lancio dei dadi per determinate azioni riportate sulla sua scheda. Ma solo per quelle, e -1 per altre.

Ogni giocatore potrà interagire e effettuare azioni, questo test indicherà l'evolversi della situazione. Sarà il Narratore stabilire in base al tipo di azione o combattimento, il tipo di abilità necessaria e il risultato sarà sancito dal dado sulla tabellina sottostante.

- 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.

Solo Capitano Protone, Ciro e Nebula saranno armati.

**COMINCIAMO**

Potete scegliere le schede, ma la cosa migliore sarebbe prendere il personaggio che capita e interpretarlo al meglio, quasi che sia, uomo donna, eroe, spalla, professore folle, ecc ecc. Nelle varie schede vengono indicate le identità dei personaggi il loro ruolo, e oltre le indicazioni fisiche quelle comportamentali, il suo ruolo nella storia, sogni segreti, livello intellettuale, tic e modo di parlare, esempio accenti. Stampare una copia in più della pagina e fornire il ritaglio personaggio loro.

1	<p><b>Nebula</b> a Il cattivissimo, interpretato dal Narratore, ha un piccolo difetto di pronuncia tende a sibilar e sputacchiare specie se arrabbiato. Vive nel suo pianeta fortezza circondato da un esercito di robot semi incapaci, ma che nel numero possono diventare pericolosi.</p> <p>Frase preferita: <b>Vi SSSSconfiggerò è il mondo SSSSarà miooooo!!! SSSSiete tutti pazzi!!!</b></p> <p>Competenze: <b>ORDIRE PIANI +1 COMANDARE +1 INVENTARE ARMI -1 LOTTA -1</b></p> <p>Arma: <b>Disintegratore Nano Polimerico Subatomico</b></p>
2	<p><b>Capitan Protone</b> L'eroe colui che dice le frasi fatte e si mette sorriso a 360° e affronta epicamente il nemico. Sempre petto in fuori. Si occupa della guida del razzo cui cambia sempre nome.</p> <p>Frasi preferite: <b>Va fatto perchè deve essere fatto. Non importa il prezzo.</b></p> <p>Competenze: <b>PILOTARE +1 CONVINCERE +1 TRACCIARE ROTTA -1 SPARARE -1</b></p> <p>Arma: <b>Laser Ipersonico Disgregatore</b></p>
3	<p><b>Ciro</b> La spalla dell'eroe, abile nei lavori che nessuno vuole fare, ma che sono di vitale importanza. Parla con un marcato accento napoletano, pur non avendo competenze tecniche ripara la nave con fil di ferro e nastro isolante. Ha la tendenza a cacciarsi nei guai, perde la testa per le belle donne.</p> <p>Frase preferita: <b>A Disposizione. Mo vediamo che si può fare.</b></p> <p>Competenze: <b>RIPARARE +1 TRATTARE +1 RESISTE FASCINO FEMMINILE -1 SPIGARE -1</b></p> <p>Arma: <b>Disgregatore di Campo Atomico</b></p>
4	<p><b>Darla</b> La bellona formosa bionda platinata, molto ochetta che strilla ogni cosa che capita e che combina pasticci toccando cose che non dovrebbe toccare, e viene sempre catturata divenendo ostaggio del malvagio. Passa il suo tempo a dipingersi le unghie, cotonare i capelli e mettere il rossetto e guardarsi allo specchio.</p> <p>Frase preferita: <b>A cosa serve questo pulsante? Ti piace il colore di questo smalto?</b></p> <p>Competenze: <b>FASCINO +1 CONVINCERE +1 LOTTARE -1 SPARARE -1</b></p>
5	<p><b>Dr. Struntz</b> Professore avanti con gli anni, perso nei suoi calcoli che inventa sempre qualche oggetto inutile dalla dubbia funzionalità, alienato e con poca memoria. Parla con un forte accento da tedesco di Germania e ripete a vanvera parole tecniche che nemmeno esistono se non nella sua mente. Si perde facilmente è in pieno conflitto attirato da qualcosa può estraniarsi dal mondo.</p> <p>Frase preferita: <b>Dove hai detto che siamo? Ah... sono stato io a fare questo?</b></p> <p>Competenze: <b>INVENTARE +1 ARMI IMPOSSIBILI +1 COMPRENDERE ALTRI -1 LOTTARE -1</b></p>
6	<p><b>Robio</b> L'automa di metallo che goffissimo, squadrato e di grandi dimensioni, cerca di aiutare ma serve a poco, se non a pararsi davanti ai colpi nemici, infatti è in un metallo inattaccabile. Interpreta i comandi sempre a modo suo come un sordo. E agisce di conseguenza spesso causando veri disastri.</p> <p>Frase preferita: <b>Ricevuto. Robio Esegue !! Ripetere il comando a Robio !!</b></p> <p>Competenze: <b>TRACCIARE ROTTA +1 SPARARE +1 COMPRENDERE -1 AGILITA' -1</b></p>

**IL RAZZO**

Prendete spunto da un disegno, create voi gli interni i nomi antisonanti dei 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 il mondo. Nulla di pre scritto, potrete così pian piano ricreare come vorrete l'universo di Capitan Protone. A ogni fine partita, segnatevi dove eravate arrivati, in modo da riprendere dallo stesso punto la volta successiva.

**COMBATTIMENTI**

Stabilite le posizioni, anche su carta, tutto avviene come per le azioni. Le armi se colpiscono fanno svenire gli eroi, e o disattivano i robot del malvagissimo Nebula. Il Narratore sebbene impersoni lo stesso Nebula, descriverà le posizioni degli stessi, ricreando la descrizione degli ambienti. 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.

**TABELLE IN DETTAGLIO**

Durante il proprio turno il giocatore potrà se a corto di idee, utilizzare le tabelle **CASUALITA'** e **SITUAZIONI**. Mentre la tabella **MOTIVAZIONE** si impiega solo a inizio avventura. In caso che il giocatore di turno, non riesca a far proseguire la trama della storia in modo fluido o plausibile, il Narratore stopperà la storia e lancerà sulla tabella più plausibile **EVENTI** a bordo o a terre, imponendo quella situazione ai giocatori.

Durante il proprio turno il Narratore nei panni di **NEBULA**, potrà utilizzare per la sua trama la tabella **A CONTATTO CON IL NEMICO**. Fotocopiare le tabelle per fornirle ai giocatori.

<b>3D6</b>	<b>MOTIVAZIONE</b>	<b>3D6</b>	<b>EVENTI A BORDO</b>	<b>3D6</b>	<b>EVENTI A TERRA</b>
3	Virus imbecillità ne va bloccato uso	3	Ricezione richiesta di aiuto sos	3	Circondati dal nemico
4	Liberare Vip prigionieri Nebula rapito	4	Avaria perdita di potenza	4	Arma si incepperà dei giocatori
5	Eliminare base Nebula raggio X	5	Finiti in un buco nero	5	Arrivano Arrivano !!!
6	Recuperare isotopo 443 rubato raro	6	Attirati da qualcosa nello spazio	6	Caduti in una trappola
7	Scortare convoglio razzi	7	Comunicazione attacco alla terra	7	Radar indica navi in avvicinamento
8	Liberare principessa Ramona rapita	8	Fuori rotta sistemi manomessi	8	Esercito e militari si intromettono
9	Organizzare difese pianeta Antares 4	9	Luci spente tutto buio	9	Attacco dall'aria missili sganciati
10	Rubare prototipo razzo antimateria	10	Gas spaziali allucinazioni a bordo	10	Sta per esplodere un atomica
11	Evacuare civili nube spaziale	11	Ondata di raggi cosmici	11	Nebula messaggio radio minaccia
12	Impedire a Nebula di usare un gas	12	Radar segnala oggetti inseguimento	12	Nebula è sulla terra nascosto
13	Distruggere raggio ferma tempo	13	Chiamata video di Nebula	13	Cercare punto base segreta Nebula
14	Trovare palazzo di Nebula	14	Colpiti perdita di pressione aria	14	Dispiegamento di forze militari
15	Infiltrarsi nel palazzo di Nebula	15	Radar segnala base attorno pianeta	15	Invasione militari voglio nucleare
16	Far saltare fabbrica di robot	16	Cibo avariato serve un pianeta	16	Attacco a una città persone in fuga
17	Impedire a nebula di usare raggio M	17	Radar segnala pioggia di meteore	17	Un raggio verde dal cielo
18	Dove è il piccolo Jimmy?	18	Allarme a bordo fuga radioattiva	18	Radar razzi lanciati verso la terra
<b>3D6</b>	<b>CASUALITA'</b>	<b>3D6</b>	<b>SITUAZIONI</b>	<b>3D6</b>	<b>A CONTATTO COL NEMICO</b>
3	Obbligare il gruppo a sbarcare pianeta	3	Inviato messaggio alla terra con dati	3	3d6 di robot di Nebula
4	Invenzione assurda di Struntz	4	Un topo a bordo	4	Prigionieri di Nebula che deride gruppo
5	Intercettato messaggio radio di Nebula	5	Persa la rotta pochi riferimenti	5	Nebula in fuga nei sotterranei
6	Serve Ciro per una riparazione	6	Manutenzione a Robio	6	Nebula con un arma raggio M
7	Incontro personaggio ambiguo	7	Ce puzza di bruciato a bordo	7	Nebula fugge su un razzo
8	Un messaggio radio dalla terra	8	Serve rifornirsi di carburante	8	Nebula apre una botola caduta
9	Il razzo si arresta improvvisamente	9	Ciro litiga con Struntz	9	Nel laboratorio di Nebula
10	Facciamo un gioco?	10	Serve atterrare su pianeta boschivo	10	Stanno torturando il prigioniero
11	Obbligare gruppo a seguire una pista	11	Robio ne combina una delle sue	11	Ratti famelici a migliaia
12	Un messaggio radio dallo spazio	12	E' finito lo smalto per unghie	12	Nebula aziona una trappola da alto
13	Cibo contaminato cacarella a tutti	13	Robio percepisce una minaccia	13	Ragni robot comandati da Nebula
14	Nave sconosciuta sui radar	14	Una piattaforma nello spazio	14	Ovunque riecheggia la sua risata
15	Colpiti da un raggio di luce violetta	15	Struntz rischia di far esplodere la nave	15	Arrivano i Robot di Nebula
16	Un segnale da una luna	16	Il compleanno di un personaggio	16	E' una trappola di Nebula
17	Obbligare a cambiar rotta al gruppo	17	A bordo comincia a fare freddo	17	Attiva il raggio Invisibilità
18	Chi cucina oggi?	18	Darla litica con Protone	18	Scontro a fuoco nel palazzo