



3-5 Giocatori + Narratore (Master). Gioco Orrore. Ambiente circense. Un risveglio insolito, a bordo di un traballante carrozzone di legno, l'odore dei cavalli e di polvere. Tante scatole e oggetti colorati stipati all'inverosimile. Impossibile fuggire, porte e finestre sono ben sigillate. Figure deformi, silenti quanto inquietanti attendono i nostri giocatori. Parodie colorate di membri di un circo. Dal direttore ai pagliacci, lanciatori di coltelli e fenomeni da baraccone. Fuggire è impossibile, al di fuori del tendone ce il nulla, una tenebra infinita. Parte la musica altissima, si accendono i riflettori sulla pista prima silenziosa.

Compare il pubblico chiassoso dal nulla, e in un lampo ci si trova al centro della pista vestiti da pagliacci. Naso finto, scarpe lunghe abiti sproporzionati colorati e parrucche e cappellini. Cala il silenzio. Il pubblico prende a fischiare e rumoreggiare, ogni giocatore viene avvolto dalle fiamme. Dolori lancinanti, e al risveglio sul braccio un numero. Lo spettacolo riprende, e appare chiaro che il pubblico sancirà con risa e applausi o fischi e rumoreggiare della vita di chi si esibisce. A zero, si apre una voragine tra le fiamme e figure orrende trascinano la persona nel foro che si richiude.



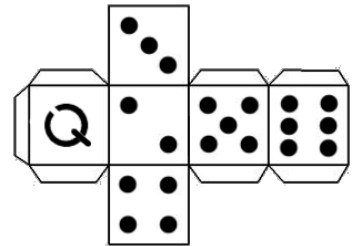
A 10 un cono di luce dall'alto avvolge la persona che si smaterializza e ascende. Sei pronto a esibirti?  
4 Caratteristiche [Forza -2] [Destrezza -2] [Intelligenza -2] [Vita/Anima +4]



Sei punti da distribuire nelle caratteristiche come si vuole. Es. +1 in forza porta il valore -2 a -1. Tabelle Azioni lancia 1d6 e confronta il risultato. Da lanciare quando i giocatori si misurano nel fare qualcosa. Al Master decidere in quale ambito Forza-Destrezza-Intelligenza. Far lanciare il dado con relativi valori personaggio. Esempio Forza -1 Destrezza +2 Intelligenza -1 Vita 5 il personaggio vuole attraversare cerchio di fuoco, utilizza l'abilità Destrezza Lancia 1d6 ottiene 3 +2=5 successo azione riuscita, senza conseguenze, con un valore inferiore si sarebbe ferito.

- 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 aggiuntiva

**DADO 6 FACCE  
DA FOTOCOPIARE**



Non ce alcun modo di attaccare le figure che fanno parte del circo, paiono refrattari a ogni colpo, e a ogni tipo di emozione umana. Ogni 3 spettacoli, si riparte sui carrozoni verso nuove mete anche se il pubblico che appare in un istante è sempre lo stesso. Ma non sono sempre le stesse le esibizioni. Ogni volta che parte la musica 1 o più giocatori compaiono nel centro dello spettacolo. Vestiti in base al loro ruolo. Allo stesso tempo compaiono gabbie, trapezi, animali feroci, oggetti scenici.



**PAGLIACCI - TRAPEZISTI - EQUILIBRISTI - DOMATORI - LANCIATORI DI COLTELLI - FACHIRISMO - MAGIA**

In caso di traumi, fiamme, schiacciamento. Caduta, ferite lacerate contuse, il pubblico sancirà se ha comunque gradito lo spettacolo con applausi o fischi. Va lanciato 1d6.

**1-2-3 FISCHI 4-5-6 APPLAUSI**

Si torna in caso di morte al carrozzone illesi. Il Narratore sancirà la morte nello spettacolo Lotta per la tua anima !!!



Oggetti scenici. I giocatori salvo proprie particolari abilità, dovranno di volta in volta misurarsi nell'arte circense per far divertire un pubblico inquietante, e all'apparenza normale, uomini, donne, e tanti bambini chiassosi, pop corn sparsi ovunque, capaci di improvviso in simultanea di diventare silenti e scoppiare in fragorosi applausi o fischi.

Quindi clave da equilibrista, palle giganti, scenette con martelloni e o calci nel sedere, che si alternano a voli dal trapezio, sollevamento di pesi assurdi, lanci di coltelli contro altri giocatori su una tavola di legno girevole, persone segate in due, sparizioni, fuga da bauli chiusi con catene prima di venire schiacciati. Ma anche leoni e tigri da far correre all'interno di gabbie, o pericolosi numeri con elefanti, rodei di cavalli lanciati al galoppo. Lasciate sia la fantasia e la vostra esperienza. La musica avrà un ruolo inquietando come distorta agghiacciante.



[Http://qwein.altervista.org](http://qwein.altervista.org) [qwein@hotmail.it](mailto:qwein@hotmail.it)

GUARDA-SCARICA-STAMPA-GIOCA QWEIN CIRCO© 14/05/2019© LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!