



La lotería del refugio 116

Ha habido una guerra nuclear, pero tú estas seguro en el refugio 116. Excepto que cada 4 años se realiza una lotería donde un ciudadano del refugio tendrá que entrar en la sala de la gratitud para no volver jamás.

A los personajes les ha tocado una de las papeletas y tendrán que hacer campaña para que sea a otro quien vaya.

La ficha de ciudadano tiene tres características: Carisma, Generosidad y Rectitud.

Estás se forman repartiendo 10 hechos sobre el personaje (max 5). Carisma son los hechos que hace que el personaje caiga bien, generosidad los favores que le deben la gente y rectitud porque todavía es necesario para el refugio.

Por turnos, cada jugador puede atacar a otro jugador (sobornos, carteles, historias falsas...). El defensor lanza tantos dados como hechos tenga la característica elegida por el master frente una dificultad de 11. Si falla gana 2 puntos de desconfianza. Puede eliminar un hecho para cancelar esos puntos. Si otro jugador ataca la mismo pj del turno anterior gana 1 punto de desconfianza. Dos jugadores pueden apoyarse en el ataque y subir a 13, quien ayuda recibe un punto de desconfianza. Pierde quien llegue a 10 puntos.



Una noche de insomnio en la mansión Derceto

La mansión Derceto es lugar de muchas leyendas llenas de muerte y crueldad.

Los jugadores interpretan a investigadores paranormales que van a estar una noche (3 turnos por jugador) entre sus lóbreas

paredes.

Cada personaje tiene 4 características relacionada con un palo de una baraja francesa: Relación= Corazones; Agresividad= Picas; Misterio= Tréboles; Voluntad= Diamantes.

Se reparten 8 puntos entre las cuatro (mín 1). Se le reparten cartas y recogen del palo relacionado con las características hasta el máximo de la característica.

El master tendrá otra baraja y sacará una carta a escondidas, narrando la situación según el tipo de carta eligiendo los jugadores quien se enfrenta. (Corazones, un enfrentamiento emocional; Picas, un enfrentamiento físico etc...) El gastara una de sus cartas. Si es del mismo palo y número superior tendrán éxito en la prueba.

Sino se utiliza una torre de Jenga. Si falla en el palo/número quita una ficha, en otro caso, dos. Sino tiene ninguna carta del palo rellena además dos cartas del palo hasta su máximo. Si saca un joker, todos sacan una carta, el menor número saca 3 fichas. Si cae la torre, el personaje muere y por cada muerte habrá una prueba más cada turno.