







ESCOPETAS DE BALINES

PRECIO: 5 duros

Realiza una prueba de **DES** 13+, consultando la siguiente tabla según si el personaje ha fallado o ha superado la tirada:

FALLO: lanza 1d6 y aplica el resultado indicado:

1	Impacta directamente en el dueño de la caseta que, enfadado, echa a los personajes de su negocio.
2	El personaje, enfadado, golpea la escopeta y la rompe sin querer.
3	El disparo rompe uno de los premios de la tómbola.
4	La escopeta se encasquilla.
5	La pandilla rival pasa justo por al lado y se mofan del personaje.
6	El personaje, enfadado, se deja llevar y gasta 5 duros más en la caseta.

ÉXITO: el personaje rompe un palillo, consiguiendo un premio valorado en 20 duros o menos, como un mechero, un llavero, etc.

CRÍTICO: la puntería del personaje es admirable y consigue romper tres palillos, llevándose un premio valorado en más de 20 duros, como una linterna, un peluche enorme, etc.

AUTOS DE CHOQUE

PRECIO: 10 duros

Como no podía ser de otra manera, la pandilla rival de los personajes ya ha tomado posesión de varios autos. Sus miradas desafían claramente a nuestra pandilla.

Puedes desarrollar una escena en la que ambas pandillas se persiguen mutuamente e intentan chocar sus autos. Organízalo en asaltos, como si de un combate se tratara:

- Para hacer maniobras puedes realizar pruebas de **DES**: 11+ para las sencillas y 14+ para las más complicadas.
- Puedes representar las persecuciones como pruebas de **DES** enfrentadas, para determinar si el perseguidor alcanza al perseguido, o este último logra evadirse.
- Cuando un auto choca por detrás o lateralmente contra otro, realiza una prueba de **FUE** 11+ (sumando los modificadores de los personajes que vayan en el auto), un éxito hace que el auto objetivo pierda su siguiente asalto.
- Cuando los autos chocan frontalmente realiza una prueba de **FUE** enfrentada (sumando los modificadores de los personajes que vayan en cada auto), el que menos saque pierde su siguiente asalto.

PASAJE DEL TERROR

PRECIO: 10 duros

Esta atracción consiste en varias estancias en las que actores asustan a los incautos niños que se atreven a entrar. Utiliza estas o inventa otras:

- **La entrada:** un hombre caracterizado de la Muerte da la bienvenida y explica las reglas. Prueba de Instintos por **Sabiduría** 8+.
- **El pasillo:** un largo y oscuro pasillo por el que es bastante fácil orientarse gracias a las pintadas de spray fosforescente que hay en la paredes. Varios actores con máscaras escondidos en los laterales asustan a los niños. Prueba de Instintos por **Sabiduría** 11+.
- **La prisión:** la oscuridad no permite ver lo que encierran unos barrotes ubicados al fondo. Cuando el último de los personajes esté junto a los barrotes, un actor disfrazado de hombre lobo les dará el susto de su vida. Prueba de Instintos por **Sabiduría** 14+.
- **El dormitorio:** una niña (dormida, o muerta) está en la cama, al fondo se ve la puerta de salida. Cuando los personajes se encuentren a punto de llegar a la salida, la niña se levantará gritando y corriendo tras ellos. Prueba de Instintos por **Sabiduría** 14+.

Si no se superan las pruebas de miedo se tendrá que interpretar la situación de alguna manera graciosa: salir de la atracción gritando, abrazarse a alguno de sus compañeros, etc.

TORO MECÁNICO

PRECIO: 8 duros

Realiza una prueba de **FUE** en cada uno de los cinco asaltos que dura la atracción y cuya dificultad aumenta progresivamente (8+, 11+, 14+, 17+ y 20+).

- Si el personaje **no supera el primer asalto** sale volando de una forma tan ridícula que provoca las carcajadas y la mofa del público.
- Si solo **supera el primer asalto**, el personaje cae rápidamente, el público abuchea y además no se lleva ningún premio.
- Si el personaje **supera 2 asaltos**, aguanta bastante tiempo, pero aún así no se lleva ningún premio.
- Si el personaje **supera 3 asaltos**, se lleva un premio menor: un llavero, una chapa, un mechero, etc.
- Si el personaje **supera los 4 asaltos**, aguanta un buen rato sobre el toro, despertando los vítores del personal y consiguiendo un premio mayor: una navaja, una linterna, un peluche enorme, etc.
- Si el personaje **supera el quinto y último asalto**, además de llevarse la ovación del público y el premio mayor, el dueño de la atracción le obsequiará con una camiseta con el dibujo de un toro y la frase "YO VENCÍ AL TORO MECÁNICO".



