Projekt Duc

Mécaniques de jeu :

- Scenario :

Le joueur se fait relever par un complot qui lui pose des questions sur ce qu'il se souvient \*dialogue\* (pouf cartes), ce que le voleur n'a pas pu prendre (pouf carte ect…).

En haut des marches, un garde bloque l'accès et le PJ s'est fait voler son invitation. Il va devoir passer le garde grâce aux quelques cartes qu'il a glané (il découvre qu'il peut bien se démmerder en n'en cramant qu'une, ou faire de la merde en en cramant 3).