

GHOST/ECHO

/EQUIPO

.COIL

.DEMON

.HULL

.GRIP

.VIXEN

/OTROS

.VENOM

.KILO

.WHITE

.SWITCH

.BEAR

.LAKE

.NIX

.CRANE

.BREAKER

.SLEDGE

.AXIS

.CABLE

.WHEEL

.BANNER

.LATCH

.CARRIER

.CHAIN

.WALKER

/LUGARES

.LA ATALAYA

.PASO SUBTERRÁNEO

.LAS RUINAS

.ESTACIÓN CENTRAL

.PARQUE ECO

.TERMINAL DE TRENES

.LA FERIA NOCTURNA

.LOS CANALES

.PUENTE DE LA CALLE TIZA

.CLAVO Y BOTELLA

.CALLE DE LOS CANDILES

.PLAZA DEL DESENGAÑO

.EL SEIS BRAZOS

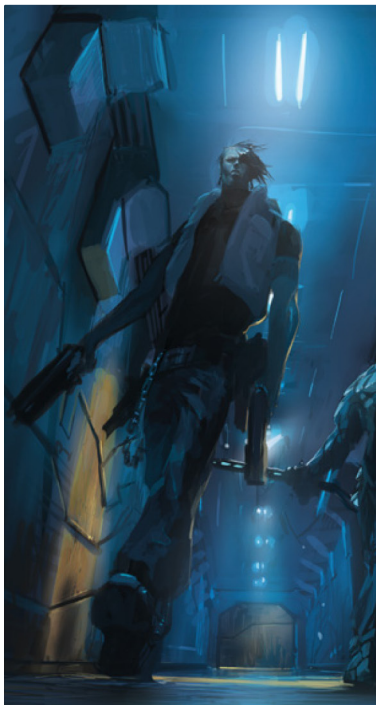
.LA FORJA

.EL CÍRCULO NEGRO

.COLINA DE LA CATEDRAL

.LA FÁBRICA

.LA CAMPANA



/ESPECTROS

.PERROS

.VÍBORAS

.HALCONES

.ARAÑAS

/BOTÍN

.PIEDRAS

.PAPEL

.METAL



/POR. JOHN HARPER **//INSPIRACIÓN.** VINCENT BAKER. DAN AYKROYD. HERMANOS WACHOWSKI. JORDAN WEISMAN **/ARTE.** J VANDIJK. P STRAUB. RAZER **/ESTE JUEGO.** ESTÁ INCOMPLETO. DEBES RELLENAR LOS HUECOS **/EDITADO.** CONBARBA **/TRADUCCIÓN.** ALEXANDRE PEREIRA **/REVISIÓN.** DAVID CHURCH **/V.** 090219.110321

SEC.01

GHOST/ECHO



/TIRA LOS DADOS

- .CUANDO ACTÚES BAJO PRESIÓN.
- .CUANDO ESTÉS INFILTRÁNDOTE
- .CUANDO SUFRAS ALGÚN DAÑO
- .CUANDO ACTÚES CON VIOLENCIA
- .CUANDO MANIPULES O TE MANTENGAS FIRME
- .CUANDO CANALICES EL CAMPO FANTASMA
- .CUANDO INTENTES ESCUCHAR LOS ECOS

//CUANDO TIRES LOS DADOS, TIRA UNO POR CADA RIESGO Y CADA OBJETIVO Y LUEGO ASIGNA UN RESULTADO A CADA UNO PARA DECIDIR QUÉ SUCEDE.
+ CUANDO ESTÉS ESPECIALMENTE PREPARADO PARA LA ACCIÓN, TIRA UN DADO EXTRA.

/RESULTADO: OBJETIVO

- .1-2 NO SE CONSIGUE EL OBJETIVO Y SE PIERDE LA OPORTUNIDAD (HASTA QUE CAMBIEN LAS CIRCUNSTANCIAS).
- .3-4 SE CONSIGUE PARCIALMENTE EL OBJETIVO Y LA OPORTUNIDAD PERSISTE.
- .5-6 SE ALCANZA EL OBJETIVO.

/RESULTADO: RIESGO

- .1-2 EL RIESGO SE HACE REAL.
- .3-4 EL RIESGO PERSISTE Y SE HACE REAL EN PARTE.
- .5-6 EL RIESGO NO SE HACE REAL.

// CUANDO UN RIESGO PERSISTA, ESCRÍBELO EN UNA TARJETA Y PONLO FRENTE A TI. EN CUALQUIER TIRADA DE DADOS FUTURA, TÚ O EL DJ PODÉIS AÑADIR ESE RIESGO A LA TIRADA (EN LUGAR DEL QUE NORMALMENTE AÑADIRÍAIS).

/OBJETIVOS+RIESGOS

LOS OBJETIVOS Y LOS RIESGOS ESTÁN SIEMPRE DETERMINADOS POR LOS ASPECTOS CONCRETOS DE LA ACCIÓN. TÚ DECIDES CUÁL ES TU OBJETIVO. MÁS ABAJO SE DAN EJEMPLOS DE OBJETIVOS PARA CADA ACCIÓN.

- + CADA ACCIÓN SUPONE UN RIESGO.
- + EL DJ PUEDE CREAR UN SEGUNDO RIESGO.
- + TÚ MISMO PUEDES CREAR UN RIESGO ADICIONAL Y ASÍ AÑADIR UN DADO A TU TIRADA.

//CUANDO ACTÚES BAJO PRESIÓN, PODRÁS COMPLETAR UNA TAREA SENCILLA AUNQUE ESTÉS HERIDO O EN PELIGRO, MOVERTE POR UNA ZONA PELIGROSA O AYUDAR A ALGUIEN QUE ESTÉ EN PELIGRO.

- + RIESGO: **SUFRES ALGÚN DAÑO**.

//CUANDO ESTÉS INFILTRÁNDOTE O ROBANDO, PODRÁS MOVERTE SIN QUE TE DETECTEN, COLOCAR UN OBJETO, PREPARAR UNA EMBOSCADA O ANULAR LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD.

- + RIESGO: **ERES CAPTURADO INMEDIATAMENTE**.

//CUANDO SUFRAS ALGÚN DAÑO, PODRÁS SOPORTAR HERIDAS, LUCHAR A PESAR DEL DOLOR O IMPRESIONAR CON TU DUREZA.

- + RIESGO: **RESULTAS INCAPACITADO**.

//CUANDO ACTÚES CON VIOLENCIA, PUEDES HACER DAÑO EN UNA PELEA, ATERRORIZAR CON TU SALVAJISMO, ASESINAR O DEMOLER ALGO.

- + RIESGO: **CAUSAS ALGÚN DAÑO ACCIDENTALMENTE**.

//CUANDO MANIPULES O TE MANTENGAS FIRME, PUEDES ENGAÑAR, CAUSAR UNA FUERTE IMPRESIÓN, DEFENDER TU POSTURA, CONSEGUIR UNA PROMESA, DESCUBRIR UNA VERDAD OCULTA O NEGOCIAR UN TRATO EN TU BENEFICIO.

- + RIESGO: **TE PONES EN UNA MALA POSICIÓN**.

//CUANDO CANALICES EL CAMPO FANTASMA, PUEDES LLEVAR A CABO UNA PROEZA SOBRENATURAL, ENTRAR O SALIR DEL MUNDO FANTASMA O COMUNICARTE CON LOS ESPECTROS.

- + RIESGO: **SUFRES UNA REACCIÓN PARANORMAL DAÑINA**.

//CUANDO INTENTES ESCUCHAR LOS ECOS, PUEDES PRESENCIAR HECHOS PASADOS, SENTIR ACONTECIMIENTOS LEJANOS O LEER EL FLUJO DE DATOS LOCAL.

- + RIESGO: **ATRAES LA ATENCIÓN DE UNO O MÁS ESPECTROS**.

/SITUACIÓN INICIAL

MIENTRAS ESTABAIS DE SAQUEO EN EL MUNDO FANTASMA, ALGUIEN HA VENDIDO A TU EQUIPO. VAIS DERECHOS A UNA EMBOSCADA. **DJ**: RELLENA LOS DETALLES USANDO **/OTROS** Y **/LUGARES** DE **SEC01**.

/PREGUNTAS QUE RESPONDERÉIS SOBRE LA MARCHA

¿POR QUÉ EL EQUIPO NECESITA EL BOTÍN? ¿QUÉ PODERES Y TALENTOS TIENE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO? ¿CÓMO ES EL MUNDO REAL? ¿QUÉ SON LOS ECOS? ¿QUÉ SON LOS ESPECTROS?

SEC.02