

# 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