

# GHOSH/ECHO

## /EQUIPO

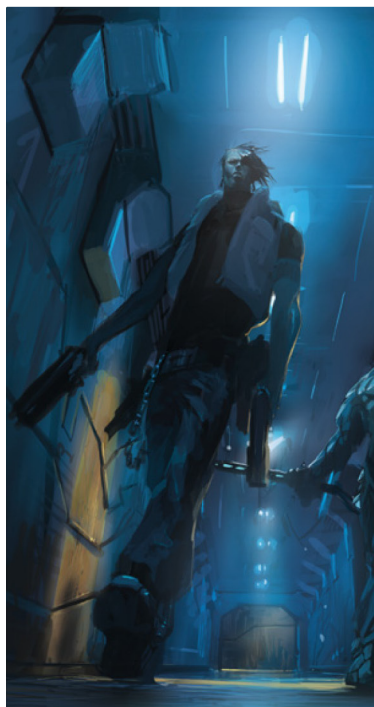
- .COIL
- .DEMON
- .HULL
- .GRIP
- .VIXEN

## /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



## /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?