

ECO / FANTASMA

/EQUIPE

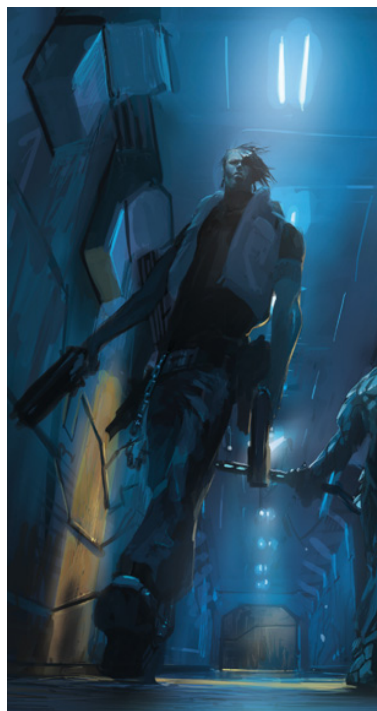
- .BOBINA
- .DEMÔNIO
- .CASCA
- .PUNHO
- .RAPOSA

/OUTROS

- .VENENO
- .QUILO
- .BRANCO
- .AÇOITE
- .URSO
- .LAGO
- .NADA
- .GRUA
- .INFRATOR
- .MALHO
- .EIXO
- .CABO
- .ESTANDARTE
- .FERROLHO
- .PORTADOR
- .CORRENTE
- .MARCHADOR

/LOCAIS

- .A TORRE DE VIGILÂNCIA
- .SOB O CRUZAMENTO
- .AS RUÍNAS
- .A GRANDE CENTRAL
- .PARQUE ECO
- .PÁTIO DE TRENS
- .O FESTIVAL NOTURNO
- .OS CANAIS
- .A PONTE DA RUA GIZ
- .O PREGO E A GARRAFA
- .RUA DA VELA
- .PRAÇA DO DESGOSTO
- .OS SEIS BRAÇOS
- .FÁBRICA DE BIGORNAS
- .O CÍRCULO NEGRO
- .COLINA DA CATEDRAL
- .A FÁBRICA
- .TORRE DO SINO



/APARIÇÕES

- .CÃES
- .VÍBORAS
- .FALCÕES
- .ARANHAS

/ESPÓLIO

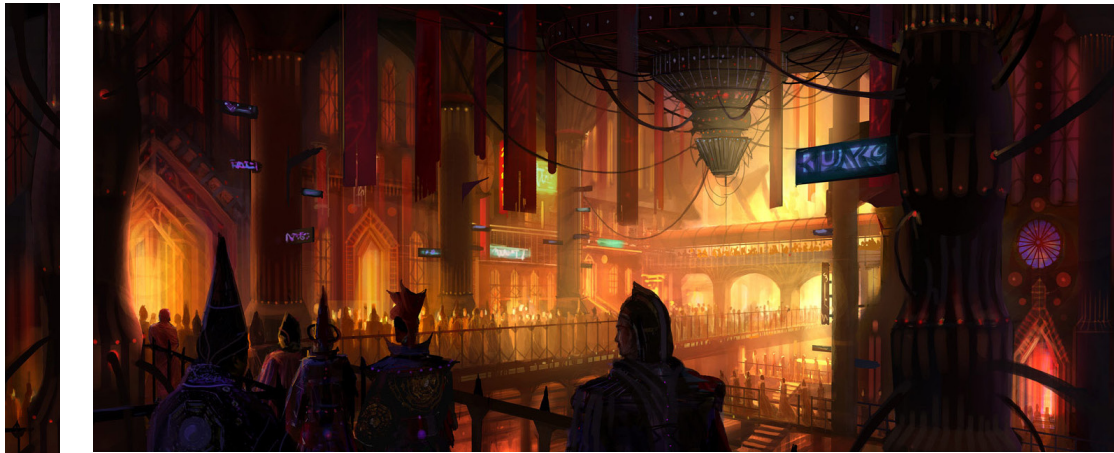
- .PEDRAS
- .PAPEL
- .METAL



POR .JOHN HARPER // INSPIRAÇÃO .VINCENT BAKER .DAN AYKROYD
.IRMÃOS WACHOWSKI .JORDAN WEISMAN //ARTE .J VANDIJK .PSTRAUB
.RAZER //SOBRE .O JOGO
ESTÁ INCOMPLETO. VOCÊ
PRECISA PREENCHER AS
LACUNAS.

sec.01

ECO/FANTASMA



//JOGUE OS DADOS QUANDO

- .VOCÊ AGIR SOB PRESSÃO
- .VOCÊ SE INFILTRAR OU ROUBAR
- .VOCÊ SOFRER DANO
- .VOCÊ COMETER UM ATO DE VIOLÊNCIA
- .VOCÊ MANIPULAR OU SE MANTER FIRME
- .VOCÊ CANALIZAR O CAMPO FANTASMA
- .VOCÊ TENTAR ESCUTAR ECOS

//**QUANDO VOCÊ JOGAR OS DADOS**, JOGUE UM DADO PARA CADA PERIGO E OBJETIVO. DEPOIS, CONSULTE O RESULTADO DE CADA DADO PARA DESCOBRIR O QUE ACONTECE.

- QUANDO ESTIVER ESPECIALMENTE PREPARADO PARA A SITUAÇÃO QUE ESTIVER DIANTE DE VOCÊ, JOGUE UM DADO ADICIONAL.

//RESULTADOS DOS DADOS: OBJETIVO

- 1-2 O OBJETIVO NÃO É ATINGIDO E A OPORTUNIDADE É PERDIDA (ATÉ AS CIRCUNSTÂNCIAS MUDAREM)
- 3-4 O OBJETIVO É PARCIALMENTE ATINGIDO E A OPORTUNIDADE CONTINUA.
- 5-6 O OBJETIVO É ATINGIDO.

//RESULTADOS DOS DADOS: PERIGO

- 1-2 O PERIGO SE TORNA REALIDADE
- 3-4 O PERIGO SE TORNA PARCIALMENTE REAL E CONTINUA AMEAÇANDO.
- 5-6 O PERIGO NÃO SE TORNA REALIDADE.

//**QUANDO UM PERIGO CONTINUAR**, ESCREVA-O EM UM CARTÃO E COLOQUE-O NA SUA FRENTE. DURANTE QUALQUER JOGADA FUTURA DE DADOS, VOCÊ OU O MESTRE PODE ADICIONAR TAL PERIGO NA JOGADA (AO INVÉS DO PERIGO QUE VOCÊ NORMALMENTE TERIA A OPORTUNIDADE DE ADICIONAR).

//OBJETIVOS + PERIGOS

OBJETIVOS E PERIGOS SEMPRE ESTÃO ENRAIZADOS COM OS DETALHES DA AÇÃO. VOCÊ DECIDE QUAL É O SEU OBJETIVO. ABAIXO, TEMOS ALGUNS EXEMPLOS DE OBJETIVO PARA CADA AÇÃO.

- CADA AÇÃO TEM UM PERIGO OBRIGATÓRIO.
- O MESTRE PODE CRIAR UM SEGUNDO PERIGO.
- VOCÊ PODE CRIAR UM PERIGO ADICIONAL E JOGAR UM DADO ADICIONAL.

//**AO AGIR SOB PRESSÃO**, VOCÊ PODE COMPLETAR UMA TAREFA SIMPLES ENQUANTO ESTIVER FERIDO OU EM PERIGO, ATRAVESSAR UMA ÁREA PERIGOSA OU AJUDAR ALGUÉM QUE ESTÁ EM PERIGO.

- PERIGO: VOCÊ SOFRE DANO.

//**AO SE INFILTRAR OU ROUBAR**, VOCÊ PODE SE MOVER SEM SER DETECTADO, PLANTAR UM ITEM, PREPARAR UMA EMBOSCADA OU DESATIVAR MEDIDAS DE SEGURANÇA.

- PERIGO: VOCÊ É PEGO NO ATO.

//**AO SOFRER DANO**, VOCÊ PODE RESISTIR A FERIMENTOS GRAVES, AGUENTAR A DOR OU IMPRESSIONAR COM SUA RESISTÊNCIA.

- PERIGO: VOCÊ FICA INCAPACITADO.

//**AO COMETER UM ATO DE VIOLÊNCIA**, VOCÊ PODE CAUSAR DANO EM UMA LUTA, ATERRORIZAR COM SELVAGERIA, COMETER ASSASSINATO OU DEMOLIR ALGO.

- PERIGO: VOCÊ CAUSA DANO INVOLUNTÁRIO.

//**AO MANIPULAR OU SE MANTER FIRME**, VOCÊ PODE MANTER UMA FRAUDE, CAUSAR UMA BOA IMPRESSÃO, AGUENTAR FIRME, CONSEGUIR UMA PROMESSA, DESCOBRIR UMA VERDADE OCULTA OU NEGOCIAR UM ACORDO A SEU FAVOR.

- PERIGO: VOCÊ FICA EM UMA POSIÇÃO RUIM.

//**AO CANALIZAR O CAMPO FANTASMA**, VOCÊ PODE REALIZAR UM FEITO SOBRENATURAL, ENTRAR OU SAIR DO MUNDO DOS FANTASMAS OU COMUNICAR-SE COM APARIÇÕES.

- PERIGO: VOCÊ SOFRE UMA REAÇÃO ADVERSA PARANORMAL.

//**AO TENTAR ESCUTAR ECOS**, VOCÊ PODE TESTEMUNHAR EVENTOS DO PASSADO, SENTIR EVENTOS DISTANTES OU LER O FLUXO DE DADOS LOCAL.

- PERIGO: VOCÊ ATRAI A ATENÇÃO DE UMA OU MAIS APARIÇÕES.

//SITUAÇÃO INICIAL

ENQUANTO FAZIAM SAQUES NO MUNDO DOS FANTASMAS, SUA EQUIPE FOI TRAÍDA. VOCÊS CAEM DIRETO EM UMA EMBOSCADA, COM APARIÇÕES FAMINTAS BEM ATRÁS DE VOCÊS. MESTRE: PREENCHA OS DETALHES USANDO /OUTROS E /LOCAIS DA SECT

//PERGUNTAS QUE VOCÊS RESPONDERÃO DURANTE O JOGO

.POR QUE SUA EQUIPE PRECISA DE ESPÓLIOS? .QUAIS PODERES E TALENTOS UM MEMBRO ESPECÍFICO DA SUA EQUIPE TEM? .COMO É O MUNDO DOS FANTASMAS? .COMO É O MUNDO REAL? .O QUE SÃO ECOS? .O QUE SÃO APARIÇÕES?

sec.02

CRÉDITOS DA VERSÃO EM PORTUGUÊS //TRADUÇÃO DE GILVAN GOUVÊA //REVISÃO DE IGOR DE OLIVEIRA COSTA //EDITORAÇÃO SEGUNDO O ORIGINAL POR ADRIANA ALMEIDA PARA A REDERPG.