

# GHOST/ECHO

**/BANDE**  
.VOLUTE  
.DÉMON  
.CARAPACE  
.SERRE  
.RENARDE

**/AUTRES**

.VENIN  
.KILO  
.NEIGE  
.RELAJ  
.OURS  
.LAC  
.RAIDE  
.GRUE  
.BRISEFER  
.CURSEUR  
.AXE  
.CÂBLE  
.CONDUCTEUR  
.ORIFLAME  
.VERROU  
.PORTEUR  
.CHAÎNE  
.MARCHEUR

**/LIEUX**

.LA TOUR DE GUET  
.SOUS-CROIX  
.LES RUINES  
.GRAND CENTRAL  
.LE PARC DES ÉCHOS  
.LA GARE DE TRIAGE  
.LA PARADE NOCTURNE  
.LES CANAUX  
.LE PONT DE CRAIE-RUE  
.LE CLOU ET LA BOUTEILLE  
.RUE DES CHANDELLES  
.PLACE DES CŒURS BRISÉS  
.AUX SIX BRAS  
.LA FONDERIE D'ENCLUMES  
.LE CERCLE NOIR  
.MONT-CATHÉDRALE  
.L'USINE  
.CLOCHEBOURG

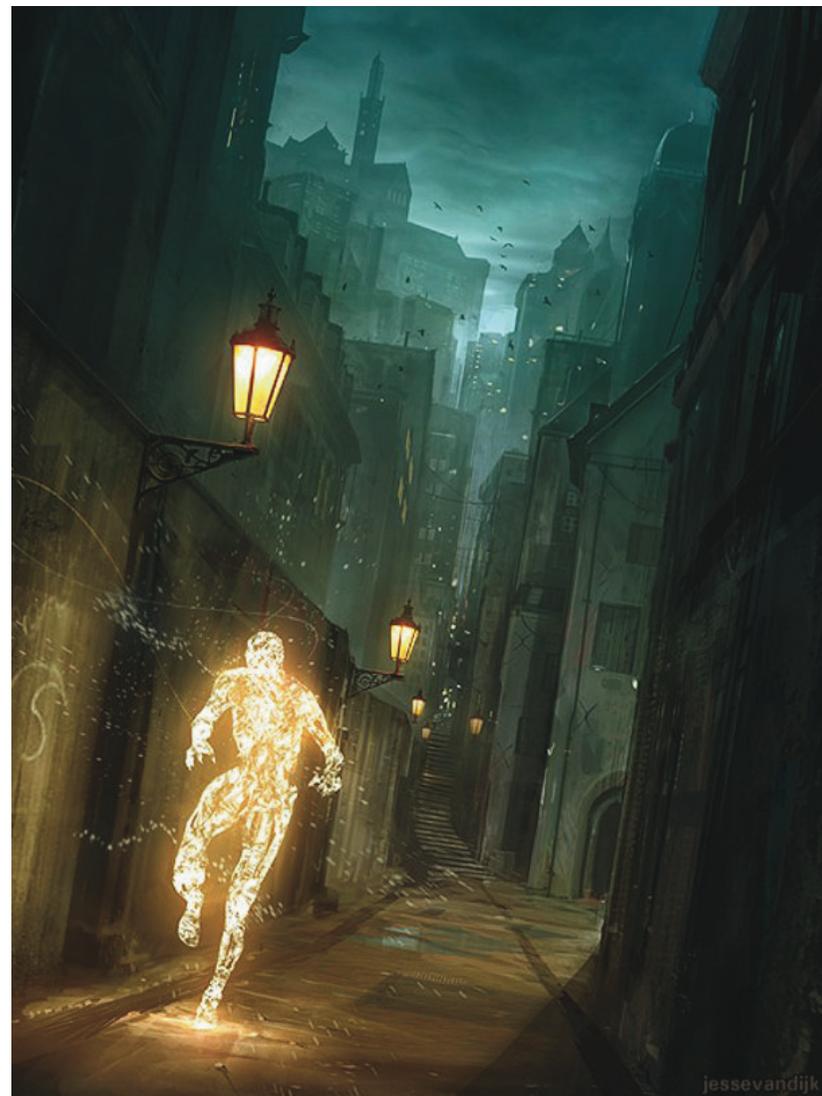


**/SPECTRES**

.MOLOSSES  
.VIPÈRES  
.FAUCONS  
.ARAIGNÉES

**/BUTIN**

.PIERRES  
.PARCHEMINS  
.MÉTAL



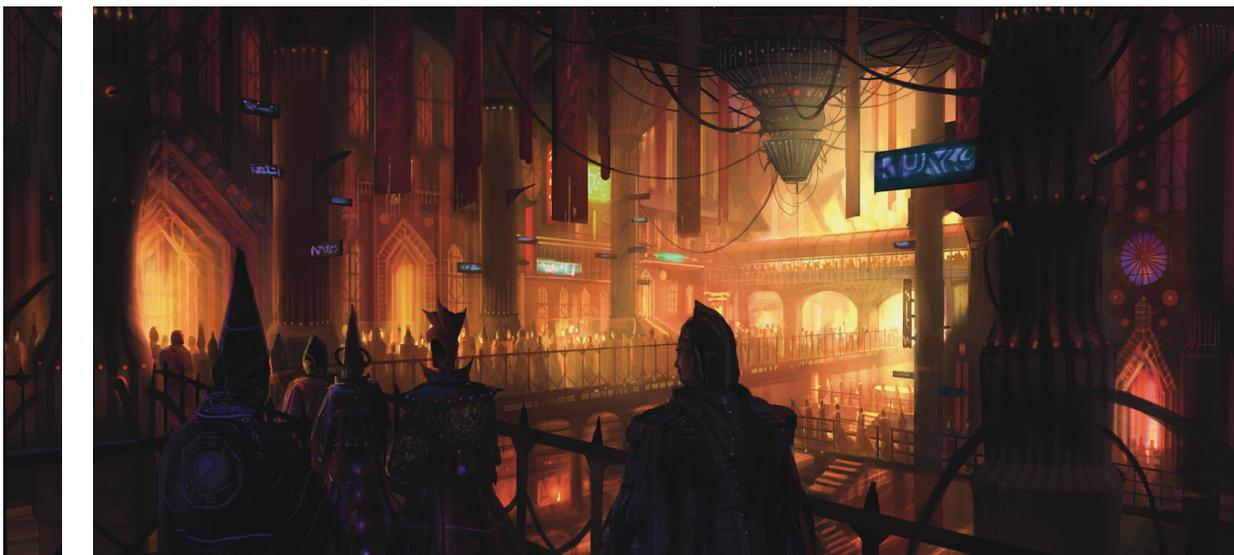
**/PAR.**JOHN HARPER **//INSPIRATIONS.**VINCENT BAKER.DAN AYKROYD.LES FRÈRES WACHOWSKI.JORDAN WEISMAN **/ILLUSTRATIONS.**J VANDIJK.P STRAUB.RAZER

**/TRADUCTION.**GREG POGOR

**/IMPORTANT.**CE JEU EST INCOMPLET.VOUS DEVEZ REMPLIR LES BLANCS VOUS-MÊMES.

# SEC.01

# GHOST/ECHO



## /LANCEZ LES DÉS QUAND

- .VOUS AGISSEZ SOUS PRESSION
- .VOUS VOUS INFILTRER OU VOLEZ
- .VOUS ENCAISSEZ LES COUPS
- .VOUS DEVEZ VIOLENT
- .VOUS EMBOBINEZ OU TENEZ FERME
- .VOUS CONJUREZ LE CHAMP SPECTRAL
- .VOUS PRÊTEZ L'OREILLE AUX ÉCHOS

//QUAND VOUS LANCEZ LES DÉS, LANCEZ UN DÉ PAR DANGER ET UN DÉ PAR OBJECTIF, PUIS DISTRIBUEZ LE RÉSULTAT ENTRE CHACUN D'ENTRE EUX POUR VOIR CE QUI SE PASSE.

+ QUAND VOUS ÊTES PARTICULIÈREMENT PRÉPARÉ, ENTRAÎNÉ, TALENTUEUX OU ÉQUIPÉ POUR ÇA, LANCEZ UN DÉ DE PLUS.

## /RÉSULTAT DES DÉS : OBJECTIF

- .1-2 : L'OBJECTIF ÉCHOUE ET VOUS AVEZ LAISSÉ PASSER VOTRE CHANCE (SAUFSI LES CIRCONSTANCES CHANGENT).
- .3-4 : L'OBJECTIF EST EN PARTIE ATTEINT ET VOUS POUVEZ TENTER VOTRE CHANCE À NOUVEAU.
- .5-6 : L'OBJECTIF EST ATTEINT.

## /RÉSULTAT DES DÉS : DANGER

- .1-2 : LE DANGER SE RÉALISE.
- .3-4 : LE DANGER SE RÉALISE PARTIELLEMENT ET LE DANGER PÈSE TOUJOURS.
- .5-6 : LE DANGER EST ÉVITÉ.

//QUAND UN DANGER PÈSE TOUJOURS, NOTEZ-LE SUR UNE CARTE ET POSEZ-LE DEVANT VOUS. A L'AVENIR, CHAQUE FOIS QUE VOUS LANCEZ LES DÉS, LE MJ OU VOUS-MÊME POUVEZ AJOUTER CE DANGER (CE QUI REMPLACE LE DANGER QUE VOUS POURRIEZ NORMALEMENT AJOUTER).

## /OBJECTIFS + DANGERS

LES OBJECTIFS ET LES DANGERS DOIVENT TOUJOURS ÊTRE DIRECTEMENT LIÉS À L'ACTION EN COURS. VOUS DÉTERMINEZ VOTRE OBJECTIF. VOUS TROUVEREZ UNE LISTE D'EXEMPLES EN-DESSOUS DE CHAQUE DESCRIPTION D'ACTION PLUS LOIN.  
+ CHAQUE ACTION COMPORTE OBLIGATOIREMENT UN DANGER.  
+ LE MJ PEUT AJOUTER UN DEUXIÈME DANGER.  
+ VOUS POUVEZ AJOUTER UN TROISIÈME DANGER ET LANCER UN DÉ EN PLUS.

//QUAND VOUS AGISSEZ SOUS PRESSION, VOUS POUVEZ ACCOMPLIR UNE SIMPLE TÂCHE ALORS QUE VOUS ÊTES BLESSÉ OU EN DANGER, TRAVERSER UNE ZONE DANGEREUSE, OU AIDER QUELQU'UN QUI COURT UN DANGER.  
+ DANGER : VOUS SUBISSEZ DES DÉGÂTS.

//QUAND VOUS VOUS INFILTRER OU VOLEZ, VOUS POUVEZ VOUS DÉPLACER SANS VOUS FAIRE REPÉRER, DÉROBER OU DÉPOSER UN OBJET, PRÉPARER UNE EMBUSCADE OU DÉJOUER DES APPAREILS DE SURVEILLANCE.  
+ DANGER : VOUS ÊTES PRIS SUR LE FAIT.

//QUAND VOUS ENCAISSEZ LES COUPS, VOUS POUVEZ RÉSISTER À DE GRAVES BLESSURES, DÉPASSER LA DOULEUR OU INTIMIDER PAR VOTRE RÉSISTANCE.

+ DANGER : VOUS ÊTES HORS-COMBAT.

//QUAND VOUS DEVEZ VIOLENT, VOUS POUVEZ FAIRE DES DÉGÂTS, TERRORISER PAR VOTRE SAUVAGERIE, COMMETTRE UN MEURTRE OU DÉMOLIR QUELQUE CHOSE.

+ DANGER : DÉGÂTS INDÉSIRABLES.

//QUAND VOUS EMBOBINEZ OU TENEZ FERME, VOUS POUVEZ MENTIR AVEC SUCCÈS, FAIRE FORTE IMPRESSION, RESTER SUR VOS POSITIONS, OBTENIR UNE PROMESSE, DÉCOUVRIR UNE VÉRITÉ CACHÉE OU NÉGOCIER UN ACCORD EN VOTRE INTÉRÊT.

+ DANGER : VOUS VOUS METTEZ DANS DE SALES DRAPS.

//QUAND VOUS CONJUREZ LE CHAMP SPECTRAL, VOUS POUVEZ EXÉCUTER UN ACTE SURNATUREL, ENTRER OU SORTIR DU MONDE SPECTRAL OU COMMUNIQUER AVEC LES SPECTRES.

+ DANGER : CONTRECOUP SURNATUREL GRAVE.

//QUAND VOUS PRÊTEZ L'OREILLE AUX ÉCHOS, VOUS POUVEZ OBSERVER DES ÉVÉNEMENTS APPARTENANT AU PASSÉ, PERCEVOIR DES ÉVÉNEMENTS SE DÉROULANT À UN AUTRE ENDROIT, OU LIRE LE FLUX D'INFORMATIONS LOCALES.

+ DANGER : VOUS ATTIREZ L'ATTENTION D'UN OU DE PLUSIEURS SPECTRES.

## /SITUATION DE DÉPART

VOUS ÉTIEZ EN TRAIN DE PILLER LE MONDE SPECTRAL ET QUELQU'UN VOUS A VENDU. VOUS ÊTES TOMBÉS DANS UNE EMBUSCADE, ET DES SPECTRES AFFAMÉS SONT À VOS TROUSSES.

MJ : REMPLISSEZ LES BLANCS EN PIOCHANT DANS /AUTRES ET /LIEUX SE TROUVANT DANS LA SEC01.

## /RÉPONDEZ À CES QUESTIONS PENDANT LA PARTIE

.POURQUOI VOULEZ-VOUS LE BUTIN ? .QUELS SONT LES POUVOIRS ET LES TALENTS DE VOTRE BANDE ? .À QUOI RESSEMBLE LE MONDE SPECTRAL ? .À QUOI RESSEMBLE LE MONDE RÉEL ? .QUE SONT LES ÉCHOS ? .QUE SONT LES SPECTRES ?

# SEC.02