

# ПРИЗРАК / ЭХО

## / КОМАНДА

. ШТЕКЕР

. ДЕМОН

. КОРПУС

. КОННЕКТ

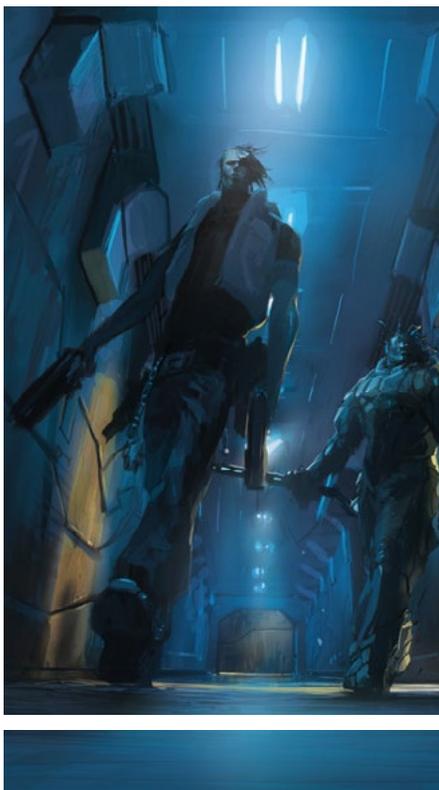
. ЛИСИЦА

### / ДРУГИЕ

. Яд  
. Кило  
. Белизна  
. Свитч  
. Медведь  
. Озеро  
. Нуль  
. Журавль  
. Взаомщик  
. Кувалда  
. Ось  
. Кабель  
. Колесо  
. Баннер  
. Триггер  
. Курьер  
. Цепь  
. Ходок

### / МЕСТА

. Вышка  
. Нижний перекрёсток  
. Развалины  
. Центральный узел  
. Парк Эхо  
. Коммутатор  
. Ночной карнавал  
. Магистраль  
. Меловой мост  
. Штырь-и-стакан  
. Улица свеч  
. Площадь прагедий  
. Шесть рук  
. Кузница  
. Чёрный круг  
. Храмовая гора  
. Фабрика  
. Беллтаун



## / ДУХИ-МСТИТЕЛИ

. ПСЫ

. ГАДЮКИ

. ЯСТРЕБЫ

. ПАУКИ

## / ХАБАР

. КАМНИ

. БУМАГА

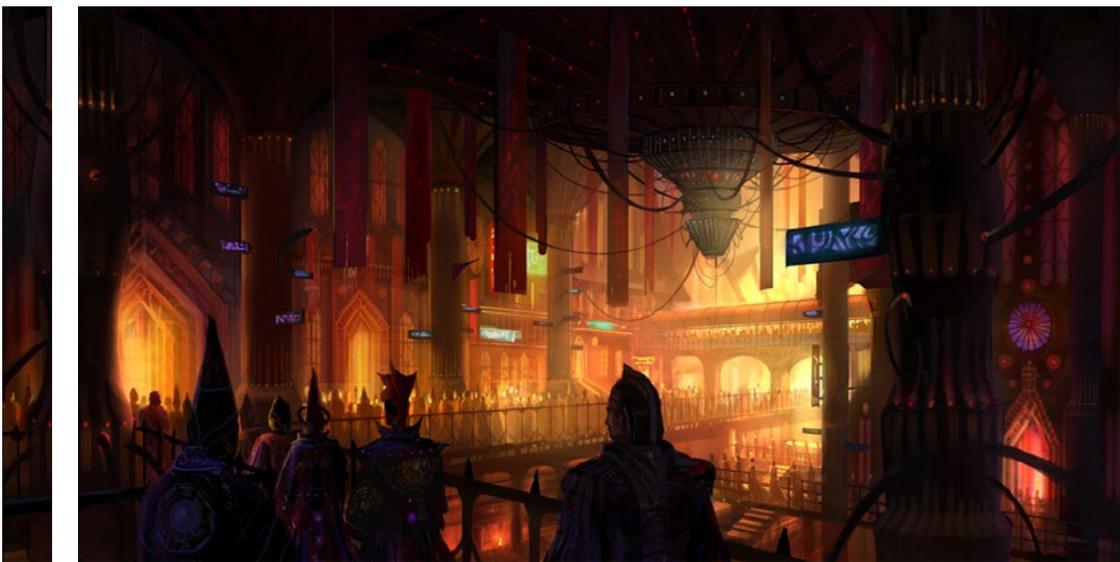
. ЖЕЛЕЗО



/автор .джон харпер //вдохновение .винсент бейкер .дэн эйкرويد .братья вачовски .джордан вейсман /иллюстрации .дж вандейк .п.страуб .gazer

/внимание .эта игра не завершена .вам нужно самостоятельно заполнить её пробелы и недосказанности.

# СТР. 01



## / ВЫ БРОСАЕТЕ КУБИК, КОГДА:

.Действуете вопреки опасности.

.Проникаете куда-то или что-то воруете.

.Вам наносят ущерб.

.Вы прибегаете к насилию.

.Вы уговариваете кого-то или сопротивляетесь уговорам.

.Вы контактируете с Миром призраков.

.Вы слушаете Эхо.

---

// **КАК БРОСАТЬ КУБИК.** Бросайте по одному кубику за каждую цель и риск, а затем решайте, как распределить результаты, чтобы узнать, что происходит.

+ Когда вы особенно хорошо подготовлены именно к этому действию, бросьте дополнительный кубик.

## / РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА: ЦЕЛЬ

.1-2 Цель не достигнута и возможность упущена (пока не изменятся обстоятельства).

.3-4 Цель частично достигнута и есть возможность продолжить попытки.

.5-6 Цель достигнута.

## / РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА: РИСК

.1-2 Риск реализуется.

.3-4 Риск частично реализуется и всё ещё актуален.

.5-6 Риск не реализуется.

---

// **ЕСЛИ РИСК ВСЁ ЕЩЁ АКТУАЛЕН**, запишите его на карточку и положите перед собой. При любом следующем броске, вы или ведущий можете использовать его как дополнительный риск (вместо риска, который вы должны были бы добавить к цели такого рода).

## / ЦЕЛИ + РИСКИ

Цели и риски всегда определяются характером выполняемого действия. Цель выбираете вы. Ниже будут даны некоторые примеры целей.

+ Каждое действие сопровождается хотя бы одним риском.

+ Ведущий может ввести один дополнительный риск.

+ Вы можете ввести один дополнительный риск и бросить дополнительный кубик.

---

## // КОГДА ВЫ ДЕЙСТВУЕТЕ ВОПРЕКИ ОПАСТНОСТИ

, вашей целью может стать: сделать простое действие, хотя вы ранены, или вам угрожают; пройти опасный участок; помочь кому-то, находящемуся под угрозой.

+ Риск: **вам наносят ущерб.**

---

## // КОГДА ВЫ ПРОНИКАЕТЕ КУДА-ТО ИЛИ ЧТО-ТО ВОРУЕТЕ

, вашей целью может стать: остаться незамеченным; подложить кому-либо предмет; устроить засаду; обойти охранную систему.

+ Риск: **вас ловят на этом действии.**

---

// **КОГДА ВАМ НАНОСЯТ УЩЕРБ**, вашей целью может стать: не допустить серьёзного увечья; не потерять сознания от боли; впечатлить окружающих своей несокрушимостью.

+ Риск: **вы выходите из строя.**

---

// **КОГДА ВЫ ПРИБЕГАЕТЕ К НАСИЛИЮ**, вашей Целью может стать: нанести урон в битве; запугать жестокостью; убить; разрушить что-либо.

+ Риск: **вы наносите слишком большой урон.**

---

// **КОГДА ВЫ УГОВАРИВАЕТЕ КОГО-ТО ИЛИ СОПРОТИВЛЯЕТЕСЬ УГОВОРАМ**, вашей целью может стать: ввести кого-то в заблуждение; произвести сильное впечатление; отстоять свою точку зрения; добиться обещания; вынудить открыть вам правду; договориться о выгодной сделке.

+ Риск: **вы попадаете в невыгодное положение.**

---

// **КОГДА ВЫ КОНТАКТИРУЕТЕ С МИРОМ ПРИЗРАКОВ**, вашей целью может стать: использовать сверхъестественную способность; войти в Мир призраков или покинуть его; общаться с Духами-истителями.

+ Риск: **сверхъестественный ответный удар.**

---

// **КОГДА ВЫ СЛУШАЕТЕ ЭХО**, вашей целью может быть: стать свидетелем события из прошлого; ощутить события, происходящие вдалеке; прочесть местный поток данных.

+ Риск: **вы привлекаете внимание одного или нескольких Духов-мстителей.**

## / ВАША ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

с того, что, пока вы собирали хабар в Мире призраков, вашу команду предали. Вы попадаете прямоком в засаду, и у вас на хвосте висят голодные Духи-мстители. **Ведущему:** дополните эту вводную деталями из пунктов / **Другие** и / **Места** со **СТР. 01**.

## / ВОПРОСЫ, ОТВЕТЫ НА КОТОРЫЕ ВЫ УЗНАЕТЕ

.Зачем вашей команде хабар? .Каковы способности и в чём сила каждого из членов вашей команды? .Что из себя представляет Мир призраков?

.Что из себя представляет реальный мир? .Чем является Эхо? .Чем являются Духи-мстители?

/перевод .александр мосягин //редактор .анастасия гастева

//вёрстка .герман тихомиров .александр ермаков /сайт .www.studio101.ru