

FORZA

Quando usi la forza, tira+FORZA e scegli delle opzioni. Con 12+, scegli tre. Con 10 o 11, due. Con 7-9, una.

- ◆ Infilgi un danno enorme.
- ◆ Subisci poco danno in cambio.
- ◆ Li respingi, prendi qualcosa o crei un'opportunità.

AGILITÀ

Quando impieghi l'agilità, tira+AGILITÀ e scegli delle opzioni. Con 12+, scegli tre. Con 10 o 11, due. Con 7-9, una.

- ◆ Lo fai velocemente.
- ◆ Eviti problemi, compromessi o costi.
- ◆ Lo fai impressionando, con stile o con un effetto maggiore.

INTUITO

Quando usi l'intuito, tira+INTUITO. Con 12+, prendi tre. Con 10 o 11, prendi due. Con 7-9, prendi uno. Spendi la tua presa 1 alla volta durante la scena per fare domande dalla lista seguente al GM:

- ◆ Cosa sta succedendo davvero qui?
- ◆ A cosa devo stare attento?
- ◆ Qual è il modo migliore per _____?
- ◆ Cosa stanno provando davvero? Cosa vogliono?
- ◆ Come posso far sì che essi _____?

Con un fallimento, non ottieni prese, ma puoi fare comunque una domanda.

AUTO

Per ciascuna delle mosse in alto (FORZA, AGILITÀ, INTUITO), puoi anche spendere una delle tue scelte su queste:

- ◆ Aiuti qualcuno, ottiene +1 al suo tiro.
- ◆ Interferisci con qualcuno, ottiene -2.

LA TERZA ERA GHOSTLINES

DISTINTIVO Nome **LIVELLO**

RUOLO **PROVENIENZA**
CORVO, RAGNO, GUFO, ÀNCORA SCEGLI DUE DONI DALLA TUA CITTÀ NATALE IN BASSO

FORZA

- | | |
|--|---|
| SKOVLAN | SEVOROS |
| <input type="checkbox"/> Deciso (+I TEMPRA) | <input type="checkbox"/> Duro (+I FORZA) |
| <input type="checkbox"/> Robusto (-I DANNI) | <input type="checkbox"/> Violento (+I DANNI) |
| <input type="checkbox"/> Furioso (+I SE TRAUMA 9+) | <input type="checkbox"/> Cruento (+I SE DANNI 9+) |
| <input type="checkbox"/> Resistente (NO EFFETTI CICAT) | <input type="checkbox"/> Freddo (-I TRAUMA) |

AGILITÀ

INTUITO

TEMPRA

- | | |
|---|---|
| AKOROS | IRUVIA |
| <input type="checkbox"/> Acuto (+I INTUITO) | <input type="checkbox"/> Svelto (+I AGILITÀ) |
| <input type="checkbox"/> Allacciato (+6 FAVORI) | <input type="checkbox"/> Empatico (AIUTO È A +2) |
| <input type="checkbox"/> Furbo (+I BUONO/LINEA) | <input type="checkbox"/> Scaltro (I DGRATIS SU INTUITO) |
| <input type="checkbox"/> Nobile (+I VOLONTÀ) | <input type="checkbox"/> Rapido (SEI PIÙ VELOCE) |

EQUIPAGGIAMENTO: Guanti pesanti, tuta da combattimento, mantello, respiratore, bombola d'ossigeno, occhiali, cavi e morsetti, cappio elettromagnetico, stivali magnetici, esca per fantasmi, latta di olio fulmine (4 usi), e scegli un oggetto dall'elenco a destra:

- CORVO: Cappio elettromagnetico pesante.
- RAGNO: Lancia-rete elettromagnetica, cartuccera di spettro-bottiglie (4).
- GUFO: Occhiali per l'individuazione dei fantasmi, latta di olio fulmine di scorta (4 usi).
- ÀNCORA: Tuta da combattimento pesante (1-armatura, campo elettromagnetico).

OLIO FULMINE: ○ ○ ○ ○

LIVELLO I: APPRENDISTA

- Elimina 10 spettri
- Lavora su 3 linee
- Ricopri 2 ruoli

LIVELLO 2: OPERAIO QUALIF.

- Elimina 30 spettri
- Silenzia uno spettro
- Lavora su 6 linee
- Ricopri tutti i ruoli

LIVELLO 3: VETERANO

- Elimina 60 spettri
- Silenzia 12 spettri
- Lavora su tutte le 12 linee
- Addestra una nuova recluta

LINEE BATTUTE

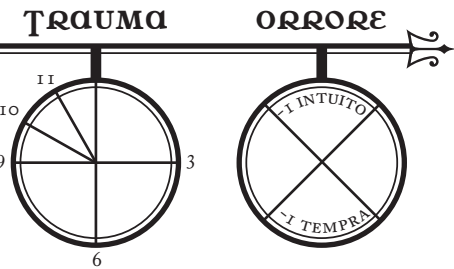
- Skovlan: Superiore (III)
- Skovlan: Inferiore (II)
- Akoros: Duskwall (I)
- Akoros: Colline (II)
- Akoros: Baia (I)
- Akoros: Passo (III)
- Iruvia: Isole (II)
- Iruvia: Cloudspire (II)
- Iruvia: Lakewood (I)
- Sevoros: Altopiano (III)
- Sevoros: Pianure (II)
- Sevoros: Costa (III)

RUOLI SPETTRI SILENZIATI

- | | |
|---------------------------------|--------|
| <input type="checkbox"/> Corvo | □□□□□□ |
| <input type="checkbox"/> Ragno | □□□□□□ |
| <input type="checkbox"/> Gufo | □□□□□□ |
| <input type="checkbox"/> Àncora | □□□□□□ |

SPETTRI ELIMINATI

- | |
|--------------|
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |
| □□□□□□□□□□□□ |

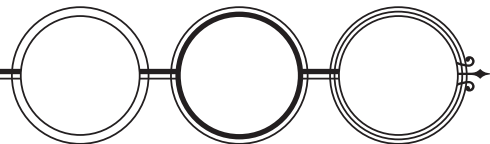


TEMPRA

Quando ti fai forza contro ferite, costrizioni, o orrori soprannaturali, scegli dalla lista in basso un'azione che spera di non fare e tira+TEMPRA. Con 10+, non ne fai nessuna. Con 7-9, ne fai una che non avevi scelto, sceglie il GM. Con un fallimento, è quella che avevi scelto.

- ◆ Bloccarsi, restando allo scoperto.
- ◆ Andare nel panico, abbandonare, fuggire.
- ◆ Collassare, lasciar andare, arrendersi.
- ◆ Infuriarsi, perdere il controllo, causare danno non voluto.
- ◆ Subire danni o traumi aggiuntivi.

BUONO SCORTE FAVORI



RIPOSO

Quando hai del tempo libero dal lavoro, scegli uno:

- ◆ **Visiti il pub.** Cura un trauma (se è sopra le 6 in punto, portalo a 6. Se 6 o meno, cura tutto).
- ◆ **Visita un medico.** Cura una ferita (se sopra le 9, portalo a 9. Se alle 9, portalo a 6. Se 6 o meno cura tutto).
- ◆ **Secondo lavoro.** Scegli: buttafuori, corriere, artigiano, creamatore, criminale, distillatore, scaricatore, fabbro, cacciatore di leviatani, macellaio, stalliere, mercante. Ottieni 2-SCORTE o 1-FAVORE.

Puoi scegliere opzioni aggiuntive spendendo BUONI, 1 alla volta. Puoi scegliere la stessa opzione due volte.

NOTA: quando ti viene richiesto di tirare, somma due dadi a sei facce e applica il modificatore indicato.



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Scegli un distintivo e un nome (in basso). Scegli una città natale e due doni. Assegna dei punteggi a FORZA, AGILITÀ, INTUITO e TEMpra per un totale di +2 (max +3, min -1). Per esempio puoi scegliere [+1, 0, 0, +1]. Oppure [+2, 0, 0, 0]. Oppure [0, +3, -1, 0].

NOMI

Il tuo distintivo riporta un nome, scelto dal registro dei Purificati, come la tradizione richiede:

Brogan, Tyrconnell, Dunvail, Comber, Millar, Slane, Strangford, Nevis, Dalmore, Edrad, Lomond, Clelland, Arran, Scapa, Kinclaith, Coleburn, Penalten, Strathmill, Haig, Morrison, Penderyn, Danfield, Hellyers, Wasmund, Templeton, Michter, Bowman, Prichard, McKeel, Wathen, Clermont, Rowan, Booker

Scegli anche un nome proprio:

Caul, Adric, Amison, Andrel, Milos, Stev, Laudius, Phin, Wester, Bragon, Vond, Mardus, Brance, Canter, Carro, Morlan, Timoth, Arvus, Clard, Kristov, Wonck, Orleace, Astin, Boury, Hance, Kale, Lanvell, Larn Lenia, Tesslyn, Veretta, Sethla, Vey, Polonia, Bry, Talitha, Arden, Candra, Cavelle, Brena, Vauri, Emeline, Volette, Lynthia, Cyrene, Arcy, Quess, Roethe, Kamelin, Lauria, Lizete, Corille, Daphnia, Carissa, Odrienne, Casslyn, Arilyn, Naria, Vestine



CONTRO IL SOPRANNATURALE

Quando comandi la squadra contro uno spettro, il GM ti farà delle domande:

- ♦ Hai completato l'apprendistato? Se è così, prendi +1.
- ♦ Hai completato il percorso da operaio qualificato? Se è così, prendi +1.
- ♦ Sei un veterano delle linee? Se è così, prendi +1.
- ♦ Hai il supporto di un'altra squadra? Se è così, prendi +1.
- ♦ Hai partecipato al ballottaggio per il ruolo di capo? Se non c'è un'ANCORA, prendi -1.
- ♦ Hai ricoperto tutti i ruoli: CORVO, RAGNO, e GUFO? Se non l'hai fatto, prendi -1.
- ♦ I tuoi compagni seguono i tuoi ordini senza esitare? Se non lo fanno, prendi -1.
- ♦ Hai mai lavorato su questa linea/area prima d'ora? Se non l'hai fatto, prendi -1.

Quindi tira e scegli delle opzioni. Con 12+, tutte e tre. Con 10 or 11, due. Con 7-9, una.

- ♦ Prendi l'iniziativa.
- ♦ Mantieni una formazione ordinata; i tuoi compagni vengono schierati quando vuoi e sono pronti all'azione.
- ♦ Cogli un vantaggio o un'occasione particolare; i tuoi compagni prendono +1 continuo mentre sfruttano quel vantaggio.

In più, il leader del gruppo fa la mossa iniziale contro il/i fantasma/i:

- ♦ ANCORA: assicurati l'attenzione del fantasma e mantieni il contatto con lui (TEMpra).
- ♦ RAGNO: usa una rete elettro-magnetica (AGILITÀ) per imbrigliare lo spettro in una spettro-bottiglia.
- ♦ CORVO: usa un cappio elettro-magnetico (FORZA) per liberare il fantasma dal treno e/o indebolirlo.
- ♦ GUFO: Studia il fantasma e la situazione con i tuoi spettro-occhiali (INTUITO) per determinare la migliore strategia.

IMponi La tua volOntà

Quando imponi la tua volontà per ottenere ciò che vuoi, tira.

- ♦ Se la tua tempra è maggiore, prendi +1.
- ♦ Se il tuo livello è maggiore, prendi +1.
- ♦ Se sei un Nobile di Akoros, prendi +1.
- ♦ Se minacci danno fisico, e la tua FORZA è maggiore, prendi +1.

Con 12+, sono così sopraffatti che fanno ciò che dici senza pensarci oltre. Con 10 o 11, scelgono: fare ciò che dici, o prendere 2-trauma. Con 7-9, causi 1-trauma. Se hai minacciato danno fisico, possono forzarti la mano e prendersi il danno che hai minacciato, invece del trauma.

Danni & TRAUMA

GRAVITÀ DEL DANNO, PER NR. DI SEZIONI DELL'OROLOGIO:

1. Pugni, lotta, scosse indirette, nebbia soffocante della valle della morte.
2. Colpo violento, scossa di cappio elettro-magnetico, attacco di uno spettro.
3. Armi mortali, scarica di cappio elettro-magnetico, attacco maggiore di uno spettro
4. Elettrocuzione, esplosione, caduta/impatto maggiore.
5. Caduta da treno in corsa, incendiato.

GRAVITÀ DEL TRAUMA, PER NR. DI SEZIONI DELL'OROLOGIO:

1. Vedere un compagno ferito, incontrare un fantasma, assalire una persona.
2. Vedere un amico ferito, un compagno malamente ferito, stranezze soprannaturali modeste, fantasma in avvicinamento, assalire una persona con forza brutale.
3. Contatto diretto con un fantasma, amico malamente ferito, compagno di squadra ucciso, assassinare qualcuno.
4. Assalto psichico da un fantasma, amico ucciso.
5. Assalto da un potere sovranaturale maggiore.

Quando segni il danno alle 12 in punto, muori. Quando segni il trauma alle 12 in punto, la tua mente va in pezzi.

Puoi evitare l'eventualità di danno o trauma scegliendo di segnarti una CICATRICE o un ORRORE, rispettivamente. Le cicatrici e gli orrori sono permanenti. Segnali in senso orario.

LIVELLI

Quando avanzi di livello, scegli un altro dono dalla tua città natale, oppure da una terra in cui hai lavorato su una qualsiasi combinazione di 4 linee o secondo lavoro. Quando diventi un veterano, aggiungi +1 a una statistica (max +3).



SULLE LINEE FANTASMA EVENTI SULLA LINEA

È l'anno 891 dell'Imperium che ha unito le isole frammentate dal cataclisma sotto una sola legge: *tutta la gloria a sua maestà l'Imperatore.*

Tu lavori sulle linee fantasma, le ferrovie elettrificate che attraversano le terre desolate tra una città e l'altra. Gli spiriti dei morti - liberi di vagare per il mondo da quando i cancelli della morte sono stati spalancati dal cataclisma - spesso rimangono impigliati nei potenti campi elettrici generati dai treni.

OPERAI come te percorrono la lunghezza delle carrozze, i pensanti stivali magnetici e le sibilanti maschere d'ossigeno, per eliminare gli spiriti nocivi con il tuo cappio elettro-magnetico prima che facciano troppo danno.

Ciascuna città dell'Imperium è circondata da torri elettro-magnetiche crepitanti, affinché creino una barriera elettrica che gli spiriti non possono oltrepassare. Per legge, tutti i cadaveri vengono inceneriti con olio fulmine (per distruggere l'essenza spirituale all'interno), ma i cittadini benestanti, gli eretici dei culti spiritici o i criminali spesso fanno in modo che un fantasma scampi alla distruzione al crematorio. *I cosiddetti "spiriti canaglia" spesso se la devono vedere con operai come te. Dietro adeguato compenso, ovviamente.*

Quando gli scout di frontiera dell'Imperium (i MASTINI) trovano uno pozzo di spettri nelle terre desolate, a volte chiamano una squadra specializzata di operai affinché li aiutino a eliminarlo. Questo è il lavoro più pericoloso, ben lontano da quello relativamente sicuro dell'elettro-ferrovia e dalla possibilità di una fuga rapida attraverso i binari. Ma la paga è sostanziosa e un operaio che elimina un pozzo di spettri e sopravvive può mettere insieme scorte a sufficienza per ritirarsi con stile un giorno.

- 1. Il treno non fa fermate.** Bisogno di riparazioni, locomotiva danneggiata, perdita di potenza, richieste da un passeggero importante (un filosofo naturale, un nobile), ordini imperiali, avvistamento di un pozzo di spettri, cattive condizioni climatiche.
- 2. Il treno non può fermarsi.** Macchinista incapacitato, acceleratore danneggiato, richieste di un passeggero importante, ordini imperiali, tempesta imminente.
- 3. Evento soprannaturale.** Il tempo rallenta/accelera, il paesaggio si muove, delusione/isteria di massa, amnesia, clima insolito (pioggia di fuoco, vento nero).
- 4. Fantasma.** Qualcuno se ne accorge?
- 5. Molti fantasmi.** Chi stanno chiamando?
- 6. Fantasma maggiore.** Non necessariamente uno spettro umano. Vale 5 eliminazioni.

SPETTROLOGIA

- ♦ ANIMA. Un corpo vivente con il suo spirito.
- ♦ POSSEDUTO. Un corpo vivente con 2+ spiriti.
- ♦ SEPOLCRO. Un corpo vivente senza spirito.
- ♦ NON-MORTO. Un corpo morto con uno spirito.
- ♦ FANTASMA. Uno spirito senza un corpo.
- ♦ POZZO DI SPIRITI: Uno squarcio nella realtà in cui i fantasmi e gli altri esseri soprannaturali si riuniscono per accumulare energia.
- ♦ ELETTROPLASMA: Il residuo energetico che rimane quando un fantasma viene "silenzioso" (distrutto). Maneggiare con estrema cautela.
- ♦ STREGA: Una persona sensibile agli spiriti. Può essere in grado di evocare e comunicare con i fantasmi, ma molti non credono in tali poteri.

BUONI, SCORTE, FAVORI SECONDI LAVORI

Quando lavori su una linea, vieni pagato in **BUONI**: placche di piombo stampate che puoi riscattare per vitto, alloggio e altra roba presso l'Ufficio Ferroviario Imperiale.

♦ Valore della linea x Livello = BUONI guadagnati.

Inoltre ottieni **1+Livello di rischio di paga** per aver ricoperto il ruolo di Ancora, e **+1 buono per ogni fantasma eliminato.**

Puoi spendere i buoni nel tempo libero per recuperare ferite e traumi, per fare un secondo lavoro, ecc.

Le tue **SCORTE** sono il bottino che hai messo da parte per la tua pensione. Maggiori sono le tue scorte, migliore sarà la tua pensione. Le tue scorte sono il tuo punteggio nel gioco.

- ♦ **Scorte 0:** Anima perduta. Morirai da solo in una fogna.
- ♦ **Scorte 1-10:** Mendicante disperato. Morirai per strada, dimenticato e al freddo.
- ♦ **Scorte 11-20:** Povero diavolo. Morirai in un fetido dormitorio, fradicio di alcool e miseria.
- ♦ **Scorte 21-30:** Misero. Morirai in un piccolo (ma caldo) tugurio che puoi definire tuo.
- ♦ **Scorte 31-40:** Modesto. Morirai in una casa o un appartamento umile, con qualche piccola comodità.
- ♦ **Scorte 41-50:** Raffinato. Morirai in una casa o un appartamento ben arredato, completo di qualche bene di lusso.

IFAVORI possono essere guadagnati facendo un secondo lavoro. Puoi spendere i tuoi favori per fare le seguenti cose:

- ♦ 1 Favore: +2 fantasmi eliminati, assegnazione ad un'altra linea, richiesta di equipaggiamento speciale.
- ♦ 2 Favori: +1 linea completata
- ♦ 3 Favori: +1 ruolo ricoperto, ottenere equipaggiamento personalizzato.
- ♦ 4 Favori: Ottenere informazioni segrete, farsi un contatto potente, fare una richiesta maggiore

Quando fai un secondo lavoro, tira 1d6.

Con un 1, c'è una complicazione. Il GM ti dirà in che modo ti fai un nemico, vieni messo in cattiva luce o devi un favore a qualcuno.

Con un 2, 3, o 4, fai un lavoro e vieni a sapere di qualche fantasma (vedi la tabella nella pagina seguente).

Con un 5, esegui il lavoro e scegli anche: guadagni +2 scorte, oppure ottieni una pista concreta per andare a caccia di fantasmi (vedi la tabella nella pagina seguente).

Con un 6, esegui il lavoro e scegli anche: guadagni +2 scorte, o +1 favore, o qualcuno che paga bene ti offre di andare a caccia di fantasmi (il GM ti darà i dettagli).

GM: Quando fanno un secondo lavoro, dai al datore di lavoro un nome, una città di residenza, una caratteristica che lo contraddistingue. Tieni traccia di questi PNG e usali per riempire il mondo intorno ai PG.

EQUIPAGGIAMENTO E OLIO

L'attrezzatura per eliminare i fantasmi va a olio di leviatano (o "olio fulmine"). Un utilizzo darà potenza ad un oggetto. Il GM può far spendere utilizzi ulteriori in base alle circostanze e all'esito dei tiri.

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE:

- ♦ **ELISIR CREMISI.** Una piccola fiala di fluido rosso. Cura 1-danno istantaneo quando bevuta.
- ♦ **RIMEDIO VIOLA.** Una piccola fiala di fluido viola. Cura 1-trauma istantaneo quando bevuta.
- ♦ **GABBIA ELETTRICA.** Un set portatile di bastoni, cavi e un generatore che può produrre una barriera elettrica che gli spiriti non possono oltrepassare.

VOCI / PISTE

SECONDI LAVORI, RISULTATI 2-4. CON UN 5, PER UNA PISTA CONCRETA, DAGLI UN NOME E DETTAGLIALA.

	1	2	3	4	5	6
1	Qualcuno sta creando sepolcri per avere manodopera a basso costo.	Qualcuno vende una "cura" per i sepolcri.	Qualcuno gestisce una banda di sepolcri.	Un Operaio è stato sepoltrato per aver toccato un reale durante un lavoro	Qualcuno ha visto i sepolcri radunarsi all'antica reliquia presso la piazza.	Qualcuno offre una taglia su un sepolcro riportato in vita.
2	La Chiesa dell'Estasi di Carne compra spettro-bottiglie abitate.	Qualcuno compra e vende spettro-bottiglie abitate in un bar dalle parti dei moli.	Un esploratore dice di avere una mappa che segna tutti i pozzi di spiriti nelle terre desolate.	La linea settentrionale "abbandonata" viene utilizzata per spedire le spettro-bottiglie... altre.	Ci sono porte segrete in città che solo streghe/fantasma/non-morti/posseduti possono vedere.	C'è un antico fantasma nella torre di Blackvale che è più vecchio del cataclisma.
3	Il mercato notturno è gestito da non-morti.	Un ufficiale Imperiale d'alto rango è posseduto.	Alcuni cittadini benestanti tengono "possession party".	Le streghe hanno i poteri perché discendono dai demoni.	Qualcuno sta provando a organizzare un sindacato degli Operai di linea.	Qualcuno paga gli Operai per contrabbandare merci sulla linea.
4	Uno spirito non umano è stato visto dalle parti dei moli.	Qualcuno gestisce un serraglio di animali fantasma.	Della gente vive su delle isole oltre la costa senza elettro-barriere.	Un inventore ha costruito uno "spettroscopio" e vuole un collaudatore	C'è una strega che evoca fantasmi della tua stirpe.	Ci sono non-morti benestanti che offrono strani lavori.
5	Qualcuno all'università compra elettroplasmii.	Qualcuno sta raffinando gli elettroplasmii in droga.	Un tatuatore ha mischiato il suo inchiostro con elettroplasma.	Il <i>Rimedio Viola</i> è fatto con gli elettroplasmii.	Una "nave fantasma" è stata avvistata al largo della costa.	L'Imperatore è responsabile della rottura dei cancelli della morte.
6	C'è un pozzo di spiriti da qualche parte in città.	C'è un Mastino che prende mazzette per tenere gli spiriti nascosti.	Molti alti ufficiali della Chiesa sono cultisti degli spiriti.	Un culto degli spiriti si raduna in un antico tempio sotto la città.	I demoni delle leggende esistono e sono dietro ai culti spiritici	I cultisti degli spiriti contrabbandano fantasmi nei corpi dei posseduti.

MECENATI INDIPENDENTI

SECONDO LAVORO, RISULTATO 6

	1	2	3	4	5	6
1	Collezionista	Banchiere	Rifugiato	Mastino	Spacciatore	Nobile
2	Filosofo Naturale	Esploratore	Uomo d'affari	Marinaio	Mercenario	Boss della malavita
3	Ispettore	Ufficiale	Studio	Spia	Corriere	Diplomatico
4	Guardia	Mercante	Giudice	Capitano di nave	Negoziante	Soldato
5	Impiegato	Giornalista	Contrabbandiere	Rivoluzionario	Clero	Demone
6	Assassino	Ladro	Strega	Pappone o protettrice	Artista	Dottore

eventi cittadini

	1	2	3	4	5	6
1	Epidemia	Festival	Razzie	Rivoluzione	Incidente	Disastro
2	Rifugiati	Problemi politici	Proibizionismo	Costruzione	Clima soprannaturale	Ondata criminale
3	Demolizione	Elezioni	Scandalo	Legge marziale	Arruolamento	Esodo
4	Scarsità	Eccessi	Scoperta	Paranoia	Assassinio	Caccia alle streghe
5	Processione	Celebrità	Vacanze	Rivolte	Blocco	Isteria
6	Carità	Sciopero	Evasione	Diplomazia	Assedio	Raduno di culto spiritico

PROPRIETÀ DEI FANTASMI

AGGIUNGI +1 AL TIRO PER OGNI DECADE DI ESISTENZA DEL FANTASMA.

1. Geloso, disperato, violento, isterico, capriccioso, fugace.
2. Curioso, complice, ingannevole, furbo, inquisitore, documentato.
3. Profetico, perspicace, sincero, rivelatore, guida, istruttivo.
4. Reattivo, territoriale, dominante, insistente, sfacciato, prepotente.
5. Arrabbiato, imprevedibile, aggressivo, furioso, selvaggio, vendicativo.
6. Folle, caotico, vendicativo, bizzarro, distruttivo, pazzo.

caratteristiche PNG

1. Paziente, gentile, clemente, cortese.
2. Furioso, rozzo, selvaggio, rude.
3. Sospettoso, calcolatore, scaltro.
4. Onorevole, diretto, affidabile.
5. Strano, tetro, riservato.
6. Leale, fedele, testardo, inflessibile.

CREDITI

VERSIONE 1.5 | GENNAIO 2013 | ONESEVENDESIGN.COM/GHOST_LINES.PDF

SCRITTO & IDEATO DA: John Harper.

ILLUSTRAZIONI: Bob Basset (gas masks), James Paick (train).

PLAYTESTER: Allison Arth, Suzanne Asprea, Keith Anderson, Jonathan Walton, Mike Standish, Judd Karlman, Jim DelRosso, Charlotte Williams.

TRADUZIONE ITALIANA: Luigi Briganti (<http://giochiattornoalfuoco.wordpress.com>)

LICENSE: Creative Commons attribuzione non-commerciale condividi allo stesso modo. (CC BY-NC-SA)

ISPIRATO DA: *Apocalypse World* di V. Baker; *Dishonored* di Arkane Studios; *Ghostbusters* di D. Aykroyd, H. Ramis, I. Reitman; *Final Fantasy: The Spirits Within* di A. Reinert & J. Vintar; *Planarch Codex* di J. Walton; *MicroTraveller* di C. Bennett.