

fuerza

Cuando emplees la fuerza, suma tirada+FUERZA y entre las opciones siguientes escoge tres con un 12, dos con un 10 o un 11 y una con 7, 8 o 9.

- ◆ Causas mucho daño.
- ◆ Sufres poco daño en respuesta.
- ◆ Les haces retroceder, alcanzas algo o consigues una oportunidad.

maña

Cuando emplees tu maña, suma tirada+MAÑA y entre las opciones siguientes escoge tres con un 12, dos con un 10 o un 11 y una con 7, 8 o 9.

- ◆ Lo haces rápidamente.
- ◆ Evitas problemas, peligros o sacrificios.
- ◆ Lo haces de un modo impresionante, estiloso o consigues un efecto mayor.

PERSPICACIA

Cuando emplees tu perspicacia, suma tirada+PERSPICACIA. El resultado determina cuantas de las siguientes preguntas puedes hacerle al GM a lo largo de la escena —Tres con un 12, dos con un 10-11, una con 7-9—

- ◆ ¿Qué está ocurriendo aquí realmente?
- ◆ ¿Con qué debería tener cuidado?
- ◆ ¿Cual es la mejor manera de _____?
- ◆ ¿Qué sienten? ¿Qué quieren?
- ◆ ¿Como podría conseguir que ellos _____?

Si fallas puedes hacer una pregunta inmediatamente.

asistencia

Para todas las habilidades anteriores (FUERZA, MAÑA Y PERSPICACIA), puedes elegir una de estas opciones:

- ◆ Ayudas a alguien, tiene un +1 a la tirada.
- ◆ Interfieres con alguien, tiene un -2 a la tirada.

LA TERCERA ERA ESPECTRORRÁILES

INSIGNIA NOMBRE NIVEL

ROL PATRIA
TORRE, ARAÑA, BÚHO, ANCLA ESCOGE ABAJO DOS DONES DE TU PATRIA

FUERZA

- | | |
|---|--|
| SKOVLAN | SEVOROS |
| <input type="checkbox"/> Audaz (+I RESISTENCIA) | <input type="checkbox"/> Duro (+I FUERZA) |
| <input type="checkbox"/> Resistente (-I DAÑO) | <input type="checkbox"/> Feroz (+I DAÑO) |
| <input type="checkbox"/> Salvaje (+I SI TRAUMA 9+) | <input type="checkbox"/> Cruel (+I SI DAÑO 9+) |
| <input type="checkbox"/> Fuerte (IGNORA CICATRICES) | <input type="checkbox"/> Frío (-I TRAUMA) |

maña

PERSPICACIA

RESISTENCIA

- | | |
|--|--|
| AKOROS | IRUVIA |
| <input type="checkbox"/> Agudo (+I PERSPICACIA) | <input type="checkbox"/> Ágil (+I FINURA) |
| <input type="checkbox"/> Contactos (+6 FAVORES) | <input type="checkbox"/> Asistente (ASISTENCIA +I) |
| <input type="checkbox"/> Astuto (+I PASTA/LINEA) | <input type="checkbox"/> Taimado (PREGUNTA GRATIS) |
| <input type="checkbox"/> Noble (+I VOLUNTAD) | <input type="checkbox"/> Veloz (ERES MÁS RÁPIDO) |

- EQUIPO: Guantes pesados, traje de encuentros, capa, máscara de gas, tanque de aire, gafas, cables y cepos, arpón de luz, botas magnéticas, bengalas espirituales, lata de aceite espiritual (4 usos) y el equipo de tu rol:
- TORRE: Arpón de luz pesado.
 - ARAÑA: Lanzatarañas de luz, bandolera de botellas de espíritus (4).
 - BÚHO: Gafas espirituales, lata de aceite de luz extra (4 usos).
 - ANCLA: Traje de encuentros pesado (1-armadura, campo eléctrico).

ACEITE ESPIRITUAL: ○ ○ ○ ○

NIVEL 1: APRENDIZ
 Limpia 10 fantasmas
 Trabaja en 3 líneas
 Desempeña 2 papeles

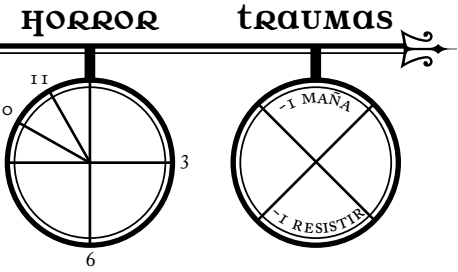
NIVEL 2: OFICIAL
 Limpia 30 fantasmas
 Silencia un fantasma
 Trabaja en 6 líneas
 Cumple todos los papeles

NIVEL 3: MAESTRO
 Limpia 60 fantasmas
 Silencia 12 fantasmas
 Trabaja en 12 líneas
 Entrena a un neófito

TRABAJADO EN LÍNEAS:
 Skovlan: Alto (III)
 Skovlan: Bajo (II)
 Akoros: Muro del anochecer (I)
 Akoros: Meseta (II)
 Akoros: Bahía (I)
 Akoros: Paso de montaña (III)
 Iruvia: Islas (II)
 Iruvia: Espiral nublada (II)
 Iruvia: Lago boscoso (I)
 Sevoros: Montañas (III)
 Sevoros: Llanuras (II)
 Sevoros: Costa (III)

ROL FANT.SILENCIADOS
 Torre □□□□□
 Araña □□□□□
 Búho □□□□□
 Ancla □□□□□

FANTASMAS LIMPIADOS
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

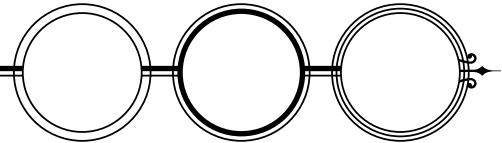


resistencia

Cuando te resistes contra las heridas, la coerción, o los horrores sobrenaturales elige cual de entre las siguientes opciones no quieres que ocurra y suma tirada+RESISTIR. Con 10+ no ocurre nada, con 7, 8 o 9 el GM escoge cual de ellas ocurre salvo la que elegiste. Si fallas ocurre justo la que elegiste.

- ◆ Te congelas y quedas totalmente expuesto.
- ◆ Entrás en pánico, dejas de luchar, huyes.
- ◆ Te desmayas, te dejas llevar, te rindes.
- ◆ No te controlas, enfureces, causas daño involuntario.
- ◆ Sufres horror o daño extra.

PASTA RESERVAS FAVORES



tiempo Libre

Quando tengas tiempo libre del trabajo escoge entre:

- ◆ **Bajar al bar.** Disminuye tu trauma acumulado (Hasta 6 si estás por encima o completamente si estás por debajo de 6).
- ◆ **Visitar al galeno.** Disminuye tu daño acumulado (Por encima de 9 hasta el 9, del 9 hasta el 6 o todo si estás en 6 o por debajo).
- ◆ **Pluriemplearse.** Escoge: segurata, mensajero, criminal, estibador, cazador de leviatanes, carnicero o comerciante. Gana 2 a reservas o 1 a favores.

Puedes escoger más de una opción pagando uno de pasta por cada extra. Puedes escoger una opción más de una vez.

NOTA: cuando se te pida hacer una tirada lanza dos dados de seis caras y suma el modificador.



CREACION DE PERSONAJES

Escoge una insignia y un nombre (abajo). Escoge una patria y dos dones. Asigna puntos a FUERZA, FINURA, PERSPICACIA y RESISTENCIA hasta que en total sumen +2 (máximo +3 y mínimo -1) Ejemplos: [+1, 0, 0,+1] o [+2, 0, 0, 0] o [0, +3, -1, 0].

NOMBRES

Tu insignia lleva escrito un nombre elegido de entre el registro de los puros, como exige la tradición:

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

También tienes un nombre propio:

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

CONTRA LO SOBRENATURAL

Cuando líderes a los toros contra un fantasma el GM te preguntará lo siguiente:

- ¿Has completado tu aprendizaje? Si es así suma 1.
- ¿Has completado tu entrenamiento como oficial? Si es así suma 1.
- ¿Eres un maestro de las líneas? Si es así suma 1.
- ¿Tienes el apoyo de otra escuadra? Si es así suma 1.
- ¿Tienes un Ancla en tu escuadra? Si no es así resta 1.
- ¿Tienes un toro en los demás papeles: TORRE, ARAÑA y BÚHO? Si no es así resta 1.
- ¿Juran el resto de toros seguir tus ordenes sin dudarlo? Si no es así resta 1.
- ¿Has trabajado en esta línea o área antes? Si no es así resta 1.

Entonces lanza los dados y elige tres opciones con 12+, dos con un 10 o un 11 y una con 7-8-9.

- Consigues la iniciativa.
- Mantienes una disposición ordenada; los toros están donde tú quieres y listos para la acción.
- Consigues una ventaja en concreto; los toros consigues un +1 siempre que se aprovechen de esa ventaja.

Además, el toro que lidera el equipo realiza el primer movimiento contra los fantasmas:

- ANCLA: llamas la atención del fantasma que se concentra en ti (RESISTIR).
- ARAÑA: usas una telaraña de luz (MAÑA) para atar un fantasma a una botella de espíritus.
- TORRE: usas tu arpón de luz (FUERZA) para separar al fantasma del tren o debilitarlo.
- BÚHO: estudias el fantasma y la situación con tus gafas espirituales (PERSPICACIA) para determinar el mejor movimiento.

IMPONER tu VOLUNTAD

Cuando impongas tu voluntad para conseguir lo que quieras tira y suma:

- Si tu resistencia es mayor, +1.
- Si tu nivel es mayor, +1.
- Si eres un noble de Akoros, +1.
- Si amenazas con hacer daño y tu FUERZA es mayor, +1.

Con 12+, están tan intimidados que te obedecen sin rechistar. Con 10 u 11, eligen entre hacerte caso o aumentar su horror en 2. Con 7, 8 o 9 aumentan en 1 su horror. Si amenazaste con hacer daño pueden sufrir daño en lugar de horror.

DAÑO Y HORROR

PUNTOS DE DAÑO SEGÚN LAS SECCIONES DEL RELOJ:

1. Puñetazos, llaves, descargas leves, asfixia, respirar la niebla de las tierras baldías.
2. Paliza, descarga con el gancho de luz, ataque de un fantasma.
3. Armas letales, atravesar con el arpón de luz, ataque de un fantasma poderoso.
4. Electrocuci3n, explosiones, impacto o caida graves.
5. Caerse de un tren en marcha, arder.

PUNTOS DE HORROR SEGÚN LAS SECCIONES DEL RELOJ:

1. Ver a un compañero herido, encontrarse con un fantasma, atacar a una persona.
2. Ver a un amigo herido, a un compañero gravemente herido, encuentro paranormal, aproximarse a un fantasma, atacar a una persona con intención de matarla.
3. Contacto directo con un fantasma, amigo herido de gravedad, compañero muerto, asesinar.
4. Ataque psíquico de un fantasma, amigo muerto.
5. Ataque de un poder sobrenatural superior.

Si tu daño llega a las 12 muertes. Si tu horror llega a las 12 te vuelves loco.

Puedes ganar puntos de CICATRICES o TRAUMA, respectivamente, en lugar de daño u horror. Las cicatrices y el trauma son permanentes, rellenalos en el sentido de las agujas del reloj.

NIVELES

Cuando subas de nivel, elige otro don de tu patria, o de cualquier zona donde hayas hecho 4 líneas/trabajos. Cuando seas maestro, suma +1 a un atributo (max +3).



sobre Las Líneas Fantasmales

Corre el año 891 del Imperio que unió las islas del cataclismo bajo su mando—*gloria a su majestad El Emperador Inmortal*.

Trabajas en los espectralailes—las líneas del tren eléctrico que atraviesa las oscuras tierras baldías entre ciudades. Los espíritus de los muertos—libres para vagar por el mundo desde que Las Puertas de La Muerte se destruyeron en El Cataclismo—a menudo se enredan en los poderosos campos magnéticos de estos trenes. LOS TOROS DE LÍNEA como tú patrullan a lo largo de los vagones, con sus botas magnéticas chocando contra el suelo y sus mascarás de gas siseando, para acabar con los espíritus con sus ganchos de luz antes de que hagan demasiado daño.

Cada ciudad del imperio está rodeada por torres eléctricas chisporroteantes que crean una electrobarrera que los espíritus no pueden atravesar. Por ley, todos los cadáveres se incineran con aceite de luz (que destruye la esencia espiritual) pero los ciudadanos ricos, los herejes de los cultos, o los criminales a menudo se las apañan para que un espíritu evite su destrucción. *Estos "espíritus rebeldes" son también responsabilidad de los toros. Por una tarifa, claro*

Cuando los exploradores del Imperio (los SABUESOS) encuentran un pozo de espíritus en las tierras baldías, a veces llaman a un grupo de toros experimentados para limpiarlo. Este trabajo es el más peligroso—lejos de la "seguridad" del tren eléctrico y la posibilidad de una escapada rápida. Pero la paga es generosa, y el toro que sobreviva a la limpieza de un pozo de espíritus quizás reúna suficiente dinero para retirarse algún día.

sucesos en La Línea pasta, RESERVAS, FAVORES

- 1. El tren tiene que parar.** Necesita reparaciones, la vía está dañada, se ha perdido la energía, lo exige un pasajero importante (un filósofo naturalista, un noble), son ordenes imperiales, se ha avistado un pozo de espíritus, el tiempo es demasiado malo.
- 2. El tren no puede parar.** El ingeniero está incapacitado, se ha dañado el acelerador, lo exige un pasajero importante, son ordenes imperiales, el clima es adverso.
- 3. Evento sobrenatural.** El tiempo se frena/acelera, el paisaje cambia, hay ilusiones/histeria/amnesia en masa, el clima es extraño (llueve fuego, el viento es negro).
- 4. Fantasma.** ¿Alguien le reconoce?
- 5. Fantasmas, varios.** ¿A quién están llamando?
- 6. Fantasma, mayor.** No es necesariamente humano. Vale por cinco limpiados.

ESPECTROLOGIA

- ♦ ALMA. Un espíritu en su propio cuerpo.
- ♦ POSEIDO. Un cuerpo con 2 o más espíritus.
- ♦ HUECO. Un cuerpo vivo sin espíritu.
- ♦ NO-MUERTO. Un cuerpo muerto con espíritu.
- ♦ FANTASMA. Un espíritu sin cuerpo.
- ♦ POZO DE ESPÍRITUS: Un desgarro en la realidad donde los fantasmas y otros seres sobrenaturales se congregan para obtener energía.
- ♦ ELECTROPLASMA: El residuo energético que queda cuando un fantasma es "silenciado" (destruido). Manipular con precaución extrema.
- ♦ BRUJA: Una persona sensible a los espíritus. Puede ser capaz de invocar y charlar con los fantasmas, pero la mayoría de la gente no cree en esos poderes.

Cuando trabajas en una línea, se te paga con PASTA: monedas de plomo estampadas que puedes intercambiar por comida y bienes en la Oficina Ferroviaria Imperial.

- ♦ Nivel de la línea x Tu nivel = PASTA GANADA.

Además te llevas **+tu nivel** por ser el ancla en concepto de peligrosidad, y **+1 por fantasma limpiado**.

Puedes gastar tu pasta en tu tiempo libre para recuperarte del daño y del trauma, pluriemplearte, etc.

Tu RESERVA es el botín que has guardado para cuando te retires. Cuanto mayor sea, mejor vivirás. La reserva es tu puntuación en el juego.

- ♦ **Reserva 0:** Alma perdida. Mueres solo en el arrabal.
- ♦ **Reserva 1-10:** Mendigo desesperado. Mueres en las calles, frío y olvidado.
- ♦ **Reserva 11-20:** Alma pobre. Mueres en una apetosa chabola, cubierta de bebida y miseria.
- ♦ **Reserva 21-30:** Pobre. Mueres en una pequeña (pero calida) habitación de tu propiedad.
- ♦ **Reserva 31-40:** Modesto. Mueres en una casa o apartamento sencillo con algunas comodidades.
- ♦ **Reserva 41-50:** Bien. Mueres en una casa buena con cierto lujo.

LOS FAVORES se pueden conseguir pluriempleandose. Puedes gastar favores en lo siguiente:

- ♦ 1 Favor: +2 fantasmas limpiados, cambiar de línea, solicitar equipo especializado.
- ♦ 2 Favor: +1 línea cuenta como trabajada.
- ♦ 3 Favor: +1 rol trabajado, solicitar equipo personalizado.
- ♦ 4 Favor: Conseguir información secreta, conseguir un contacto poderoso, solicitar algo importante.

PLURIEMPLEARSE

Cuando te pluriemplees, lanza 1d6.

1. Hay una complicación. El GM te dirá cómo te ganaste un enemigo, acabaste en una posición comprometida, o le debes un favor a alguien.

2, 3, o 4. Te pluriempleas y escuchas un rumor (Ver la tabla en la siguiente página).

5. Haces el trabajo y escoges: ganas +2 a tu reserva, o tienes una pista sólida sobre un rumor (Ver la tabla en la página siguiente).

6. Haces el trabajo y escoges: ganas +2 a tu reserva, o +1 favor, o alguien te ofrece un trabajo relacionado con fantasmas en el que se paga bien.

Master: Cuando se pluriempleen, dale a su jefe nombre, patria, y una característica destacada. Apunta estos PNJs y usalos para llenar el mundo alrededor de tus jugadores.

equipamiento y aceite

El equipamiento para la limpieza de fantasmas requiere de aceite de leviatán (o "aceite de luz"). Una dosis permite hacer funcionar una pieza de equipamiento. El master puede solicitar mas dosis en función de la situación y el resultado de los dados.

EQUIPAMIENTO ESPECIALIZADO:

- ♦ ELIXIR CARMESÍ. Un pequeño vial de fluido rojo. Cura 1 de daño al ingerirlo.
- ♦ REMEDIO VIOLETA. Un pequeño vial de fluido morado. Cura 1 de horror al ingerirlo.
- ♦ JAULA DE LUZ. Un set portátil de varillas, cables, y un generador capaz de generar una pequeña electro-barrera.

RUMORES / PISTAS

PLURIEMPLEO, RESULTADOS 2-4. CON UN 5, PARA UNA PISTA SOLIDA, DALES UN NOMBRE Y DETALLES.

	1	2	3	4	5	6
1	Alguien está fabricando huecos como mano de obra barata.	Alguien está vendiendo una "cura" para los huecos.	Alguien dirige una banda de huecos.	Se convirtió a un toro en hueco por enfrentarse a un miembro de la realeza.	Alguien vió un grupo de huecos alrededor de la reliquia de la plaza.	Alguien ofrece una recompensa por huecos vivos.
2	La Iglesia del Extasis de la Carne compra botellas con espíritus.	Alguien se dedica a la compraventa de botellas de espíritus en los muelles.	Un explorador afirma tener un mapa con todos los pozos de espíritus de la tierra baldía.	El raíl "abandonado" del norte se esta usando para llevar botellas de espíritus... A alguna parte.	Hay puertas secretas en la ciudad que solo los fantasmas/brujas/poseidos/no-muertos pueden ver.	Hay un viejo fantasma en la torre del valle negro que es más viejo que el cataclismo.
3	El mercado nocturno está en manos de los no-muertos.	Un oficial imperial de alto rango está poseído.	Algunos ciudadanos acaudalados organizan "fiestas de posesión".	Las brujas tienen poderes por sus ancestros demoníacos.	Alguien quiere formar un sindicato de toros de línea.	Alguien paga a los toros para que cuelen mercancía en los trenes.
4	Un espíritu no-humano ha sido avistado por los muelles.	Alguien tiene un zoo privado de espíritus de animales.	Hay gente viviendo en una isla sin electro-barreras.	Alguien ha montado un "detector de espíritus" y necesita probarlo.	Hay una bruja que puede invocar los fantasmas de tus ancestros.	Hay un no-muerto muy rico que ofrece trabajos extraños.
5	Alguien de la universidad comercia con electroplasma.	Alguien está sintetizando una droga a base de electroplasma.	Un tatuador ha mezclado su tinta con electroplasma.	¡El <i>Remedio Violeta</i> está hecho de electroplasma!	Un "barco fantasma" ha sido avistado desde la costa.	El Emperador es culpable de la rotura de Las Puertas de la Muerte.
6	Hay un pozo de espíritus en algún lugar de la ciudad.	Hay un sabueso que acepta sobornos para ocultar espíritus.	Varias figuras importantes de la Iglesia son cultistas.	Hay un culto que se reúne en un antiguo templo bajo la ciudad.	Los demonios de los mitos son reales y están detrás de los cultos.	Los cultistas están colando fantasmas dentro de gente poseída.

PATRONES FREELANCE

PLURIEMPLEO, RESULTADO DE 6

	1	2	3	4	5	6
1	Coleccionista	Banquero	Refugiado	Sabueso	Traficante	Noble
2	Filósofo naturalista	Explorador	Comerciante	Marinero	Mercenario	Jefe mafioso
3	Detective	Oficial	Erudito	Espía	Correo	Diplomático
4	Guardia	Mercader	Juez	Capitán de navío	Tendero	Soldado
5	Trabajador	Periodista	Contrabandista	Revolucionario	Clérigo	Demonio
6	Asesino	Ladrón	Bruja	Chulo/Madam	Artista	Doctor

EVENTOS DE CIUDAD

	1	2	3	4	5	6
1	Plaga	Festival	Asaltos	Revolución	Accidente	Desastre
2	Refugiados	Problemas políticos	Prohibición	Construcción	Clima sobrenatural	Oleada criminal
3	Demolición	Elecciones	Escándalo	Ley marcial	Servicio militar obligatorio	Éxodo
4	Escasez	Exceso	Descubrimiento	Paranoia	Asesinato	Caza de brujas
5	Desfile	Celebridad	Vacaciones	Disturbios	Cierre	Histeria
6	Caridad	Huelga	Fuga de prisión	Diplomacia	Asedio	Reunión de cultos

CARACTERÍSTICAS DE FANTASMAS

AÑADE +1 A LA TIRADA POR CADA DÉCADA DE EXISTENCIA

1. Celoso, desesperado, violento, histérico, nervioso, inestable.
2. Curioso, malvado, engañoso, inteligente, inquisitivo, culto.
3. Profético, profundo, verdadero, revelador, sabio, instructivo.
4. Impetuoso, territorial, dominante, insistente, bravo, exigente.
5. Enfadado, impredecible, agresivo, salvaje, bárbaro, vengativo.
6. Loco, caótico, resentido, extraño, destructivo, perturbado.

CARACTERÍSTICAS PNJ

1. Paciente, amable, indulgente, amable.
2. Salvaje, basto, bárbaro, duro.
3. Suspica, calculador, astuto.
4. Honorable, directo, fiable.
5. Raro, siniestro, reservado.
6. Leal, fiel, terco, inflexible.

CREDITOS

VERSIÓN 1.5 | ENERO 2013 | ONESEVENDESIGN.COM/GHOST_LINES.PDF

ESCRITO Y DISEÑADO POR: John Harper.

ILUSTRACIONES: Bob Basset (Máscaras de gas), James Paick (tren).

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

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL POR: Miguel González Del Pino (<http://blog.lamesacuadrada.org/>)

INSPIRADO POR: *Apocalypse World* de V. Baker; *Dishonored* de Arkane Studios; *Los cazafantasmas* de D. Aykroyd, H. Ramis, I. Reitman; *Final Fantasy: La fuerza interior* de A. Reinert & J. Vintar; *Planarch Codex* de J. Walton; *Micro Traveller* de C. Bennett.

LICENCIA Creative Commons que permite su reproducción para uso no comercial. (CC BY-NC-SA)