

## FORCE

Quand vous employez la force, jet+FORCE et choisissez parmi les options.

Avec 12 ou plus, trois options ; 10-11, deux ; 7-9, une.

- Vous infligez un dommage important.
- Vous subissez peu de dommage en retour.
- Vous les repoussez, capturez quelque chose, ou profitez de la situation.

## FINESSE

Quand vous usez de finesse, jet+FINESSE et choisissez parmi les options.

Avec 12 ou plus, trois options ; 10-11, deux ; 7-9, une.

- Vous le faites rapidement.
- Vous échappez aux ennuis, à la compromission, au prix à payer.
- Vous réussissez remarquablement, avec classe, ou avec un meilleur résultat.

## LUCIDITÉ

Quand vous essayez d'être perspicace, jet+LUCIDITÉ.

Avec 12 ou plus, gardez-en trois ; 10-11, deux ; 7-9, une. Échangez vos options contre autant de questions à poser au MdJ à tout moment de la scène.

- Que se passe-t-il vraiment ici ?
- À quoi devrais-je être attentif ?
- Quel est le meilleur moyen pour \_\_\_\_\_ ?
- Que ressentent-ils vraiment ?
- Que veulent-ils ?
- Comment faire pour qu'ils \_\_\_\_\_ ?

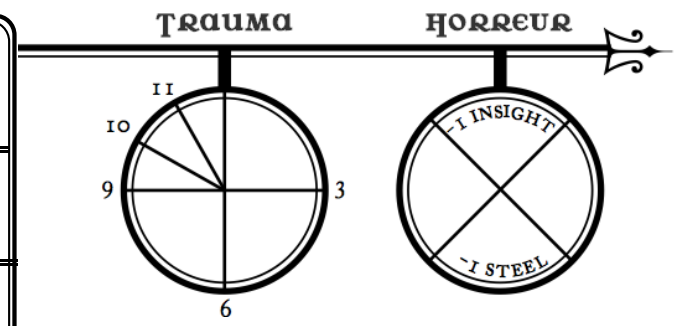
Sur un éche, vous n'avez pas d'option en réserve, mais vous pouvez poser une question immédiatement.

## AIDER / INTERFÉRER

Pour chacune des actions précédentes (FORCE, FINESSE, LUCIDITÉ), vous pouvez également dépenser une de vos options en tant qu'aide ou gêne :

- Ceux que vous aidez reçoivent un bonus de +1 à leur jet.
- Ceux que vous gênez reçoivent un malus de -2.

THE THIRD AGE		
GHOST LINES		
insigne	Nom	Niveau
<b>role</b>		
patrie		
CORBEAU, HIBOU, ARAIGNÉE, ANCRE		
CHOISISSEZ DEUX DONS DE VOTRE PATRIE, CI-DESSOUS		
<b>force</b>	<b>skovlan</b>	<b>sevoros</b>
<b>finesse</b>	<input type="checkbox"/> Hardi (+1 CRAN) <input type="checkbox"/> Solide (-1 DOMMAGE) <input type="checkbox"/> Sauvage (+1 SI TRAUMA 9+) <input type="checkbox"/> Hardi (PAS D'EFFET CICATRICE)	<input type="checkbox"/> Costaud (+1 FORCE) <input type="checkbox"/> Vicieux (+1 DOMMAGE) <input type="checkbox"/> Cruel (+1 SI DOMMAGES 9+) <input type="checkbox"/> Froid (-1 TRAUMA)
<b>lucidité</b>	<b>akoros</b>	<b>iruvia</b>
<b>cran</b>	<input type="checkbox"/> Pointu (+1 LUCIDITÉ) <input type="checkbox"/> Connecté (+6 FAVEURS) <input type="checkbox"/> Avisé (+1 JETON / LIGNE) <input type="checkbox"/> Noble (+1 VOLONTÉ)	<input type="checkbox"/> Subtil (+1 FINESSE) <input type="checkbox"/> Arrangeant (+2 AIDE) <input type="checkbox"/> Soumoïs (Q. LUCIDITÉ SUPPL.) <input type="checkbox"/> Prompt (VOUS ÊTES RAPIDE)
ÉQUIPEMENT : gros gants, tenue de contact, manteau, masque à gaz, réserve d'air, lunettes, câbles et pince, électrogriffe, bottes magnétiques, lumière de détresse, réserve d'électrhuile (4 doses), et un des équipements supplémentaires ci-contre :		<input type="checkbox"/> CORBEAU : électrogriffe lourde <input type="checkbox"/> ARAIGNÉE : lance-électrotoile, une bandoulière de flasque-à-esprit (4) <input type="checkbox"/> HIBOU : spiritoscope, réserve d'électrhuile supplémentaire (4) <input type="checkbox"/> ANCRE : armure de contact (1-Armure, électrochamp)
NIVEAU 1 : APPRENTISSAGE <input type="checkbox"/> Nettoyer 10 fantômes <input type="checkbox"/> Travail sur 3 lignes <input type="checkbox"/> Endosser 2 rôles	LIGNES <input type="checkbox"/> Skovlan : Haut (III) <input type="checkbox"/> Skovlan : Bas (II) <input type="checkbox"/> Akoros : Brummur (I) <input type="checkbox"/> Akoros : Hauteurs (II) <input type="checkbox"/> Akoros : Baie (I) <input type="checkbox"/> Akoros : Gorge (III) <input type="checkbox"/> Iruvia : Îles (II) <input type="checkbox"/> Iruvia : Vapespire (II) <input type="checkbox"/> Iruvia : Forêt-du-lac (I)	RÔLE <input type="checkbox"/> Corbeau <input type="checkbox"/> Araignée <input type="checkbox"/> Hibou <input type="checkbox"/> Ancre
NIVEAU 2 : COMPAGNON <input type="checkbox"/> Nettoyer 30 fantômes <input type="checkbox"/> Éteindre un fantôme <input type="checkbox"/> Travail sur 6 lignes <input type="checkbox"/> Endosser tous les rôles	NIVEAU 3 : MAÎTRE <input type="checkbox"/> Nettoyer 60 fantômes <input type="checkbox"/> Éteindre 12 fantômes <input type="checkbox"/> Travail sur les 12 lignes <input type="checkbox"/> Enseigner à un Cerbère	FANTÔMES NETTOYÉS □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

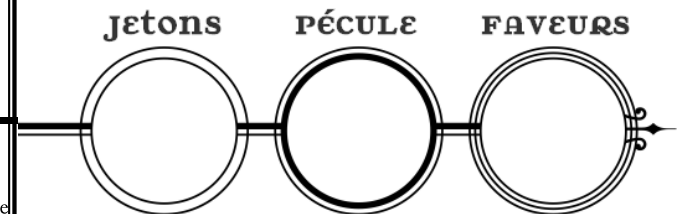


## CRAN

Quand vous essayez de résister, à une blessure, une contrainte ou une horreur sumaturelle, choisissez parmi les actions celle que vous espérez ne pas subir et additionnez un jet à votre CRAN.

Avec 10 ou plus, vous êtes totalement épargné. Entre 7 et 9, le MdJ choisit une action hormis celle que vous avez sélectionné. Sur un éche, c'est celle que vous ne vouliez pas qui arrivee!

- Scotché, laissé là sans défense.
- Panique, fuite, retraite.
- Effondrement, laisser-aller, abandon.
- Rage, perte de contrôle, provoque des dommages involontaires.
- Souffrir d'un trauma ou d'un dommage supplémentaire.



## PÉRIODE CREUSE

Quand vous êtes en période creuse, sans boulot, choisissez une option :

- **Aller au pub** : soigne le trauma (s'il est supérieur à 6, descendez à 6, s'il est inférieur ou égal à 6, passez à zéro).
- **Visiter le guérisseur** : soigne les dommages (s'ils sont supérieurs à 9, descendez à 9 ; égaux à 9, descendez à 6 ; inférieurs ou égaux à 6, tout est guéri).
- **Faire un petit boulot** - au choix : videur, courrier, artisan, brigand, docker, chasse-leviathan, employé dans un crématorium, une distillerie, une forge, un abattoir, une étable, un commerce. Récupérez 2-PÉCULES ou 1-FAVEUR.

Vous pouvez choisir de dépenser un JETON par option supplémentaire. Vous pouvez choisir deux fois la même option.

NOTE : quand on vous demande de faire un jet, prenez deux dés à 6 faces et additionnez-les.



## Création du personnage

Choisissez un nom et un insigne (voir ci-dessous). Choisissez une patrie et deux Dons. Assignez vos points aux caractéristiques : FORCE, LUCIDITÉ, FINESSE, CRAN, afin que leur somme soit égale à +2 (max +3 et min -1). Cela peut faire [0, 0, +1 +1] ou [+2, 0, 0, 0] ou encore [0, +3, -1, 0].

## Insigne

Votre insigne a un nom écrit dessus, sélectionné à partir du registre des Purifiés, comme l'exige la tradition :

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

## Noms

Vous avez aussi un vrai nom :

*Caul, Adric, Amison, Andrel, Milos, Stev, Laudius, Phin, Wester, Bragon, Vond, Mardus, Brance, Canter, Carro, Morlan, Timoth, Arvus, Clard, Kristov, Wonck, Orlence, 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*

## Contre Le surnaturel

*Quand vous guidez les cerbères contre un fantôme* le MdJ vous posera les questions suivantes :

- Avez-vous terminé votre apprentissage ? Si oui, +1.
- Avez-vous accompli votre compagnonnage ? Si oui, +1.
- Êtes-vous un maître cerbère ? Si oui, +1.
- Avez-vous le soutien d'un autre gang ? Si oui, +1.
- Avez-vous recruté une ANCRE ? Si vous n'en avez pas, -1.
- Avez-vous un cerbère pour chacun des autres rôles, CORBEAU, ARAIGNÉE, HIBOU ? S'il vous en manque un, -1.
- Est-ce que les autres cerbères jurent de vous suivre aveuglément ? Si non, -1.
- Avez-vous déjà travaillé sur cette ligne auparavant ? Si non, -1.

Puis faites un jet et choisissez parmi les options. Avec 12 ou plus, trois options ; 10-11, deux ; 7-9, une.

- Vous profitez de l'initiative.
- Vous maintenez les troupes et leur positionnement, les cerbères sont déployés comme indiqué et prêts à agir.
- Vous profitez d'un avantage ou d'une opportunité particulière ; les cerbères auront un bonus de +1 tant qu'ils bénéficient de cet avantage.

De plus, le cerbère qui guide l'équipe fait l'action de démarrage vers le ou les fantômes :

- Ancre (Anchor) : attirer l'attention du fantôme et entrer en contact avec lui (CRAN).
- Araignée (Spider) : utiliser une électrotoile (FINESSE) pour l'attraper et l'enfermer dans une flasque-à-esprit.
- Corbeau (Rook) : détacher de force le fantôme du train à l'aide d'une électrogriffe (FORCE), l'affaiblir.
- Hibou (Owl) : étudier le fantôme avec votre spiratoscope (LUCIDITÉ) et évaluer la situation pour déterminer la meilleure stratégie.

## IMPOSEZ votre volonté

*Quand vous devez faire preuve d'autorité*, faites un jet.

- Si votre CRAN est supérieur, +1.
- Si votre niveau est supérieur, +1.
- Si vous êtes un noble d'Akoros, +1.
- Si vous menacez d'agresser physiquement, et que votre FORCE est supérieure, +1.

Avec 12 ou plus, ils sont totalement subjugués et obtempèrent sans broncher. Avec 10 ou 11, ils choisissent entre faire ce que vous voulez, soit prendre 2 traumatismes. Entre 7 et 9, c'est 1 trauma. Si vous menacez d'user de votre FORCE ils peuvent échanger un trauma contre un dommage.

## dommages et Trauma

SÉVÉRITÉ DES DOMMAGES, PAR NUMÉRO DE SECTION SUR LA PENDULE :

- Coups de poing, lutte, choc électrique indirect, asphyxie dans les brumes toxiques.
- Lutte vicelarde, châtaigne d'électrogriffe, attaque par une manifestation du fantôme.
- Armes mortelles, décharge d'électrogriffe, manifestations majeures du fantôme.
- Électrocution, explosion, chute ou impact important.
- Chute du train en marche, en feu.

SÉVÉRITÉ DES TRAUMAS, PAR NUMÉRO DE SECTION SUR LA PENDULE :

- Voir un collègue blessé, rencontrer un fantôme, agresser une personne.
- Voir un ami blessé, un collègue gravement blessé ou une étrangeté surnaturelle mineure, approcher un fantôme, assaillir quelqu'un avec force.
- Contact direct avec un fantôme, voir un ami gravement blessé ou un collègue tué, commettre un meurtre.
- Attaque psychique de fantôme, voir un ami tué.
- Assailli par une entité surnaturelle majeure.

*Quand vous atteignez « midi » sur la pendule des DOMMAGES, vous mourez. Quand vous atteignez « midi » sur la pendule des TRAUMAS, votre esprit se désagrége.*

*Vous pouvez choisir de ne pas prendre un dommage ou un trauma en l'échangeant contre une CICATRICE ou une HORREUR, respectivement. Les cicatrices et les horreurs sont permanentes. On remplit leurs cases dans le sens horaire.*

## Niveaux

Vous démarrez au niveau 0. Quand vous changez de niveau, choisissez un nouveau don de votre patrie, ou d'un pays pour lequel vous avez travaillé 4 fois (en combinant les lignes et les boulots). Quand vous devenez un Maître, ajoutez +1 à une stat (max +3).



## sur La Ligne Fantôme...

C'est l'an 891 du Grand Empire, celui qui unifia les îles éparpillées par le cataclysme sous une seule bannière - *Toute gloire à sa Majesté notre Empereur Immortel.*

Vous travaillez sur les *lignes fantômes* - un chemin de fer électrique qui traverse les terres désolées, noires comme l'encre, entre les villes. Les esprits des morts - libérés par la rupture des portes des enfers suite au cataclysme - sont souvent pris au piège des champs électriques générés par les trains. Les *Cerbères* de la ligne comme vous patrouillent le long des wagons au son cliquetant de leurs bottes magnétiques et de la respiration sifflante au travers de leurs masques de protection ; leur mission est de nettoyer les esprits avec leurs électrogriffes avant qu'ils ne fassent trop de dégâts.

Chaque cité de l'Empire est encerclée par des tours-foudre qui créent une enveloppe électrique que les esprits ne peuvent franchir. De par la loi, tous les cadavres doivent être incinérés à l'aide de l'électrhuile (qui détruit l'essence de l'esprit) mais certains riches citoyens, des hérétiques des cultes spiritiques, ou des criminels, s'arrangent pour que le fantôme échappe à la destruction au crematorium. *Les cerbères comme vous auront également à faire avec ceux qu'on appelle les "esprits errants". Contre rémunération, évidemment.*

Quand les éclaireurs des frontières de l'Empire (les LIMIERS) découvrent un puits-à-esprits dans les terres désolées, ils font parfois appel à un gang de cerbères expérimentés pour le nettoyer. C'est le travail le plus dangereux - bien plus que la sécurité toute relative de l'électro-rail - mais une échappatoire à la routine de la ligne. Cependant la paie est substantielle, et un cerbère qui nettoie un puits et survit peut espérer gagner suffisamment pour prendre une confortable retraite.

## LES ÉVÉNEMENTS SUR La Ligne

1. **Le train doit s'arrêter** : réparations nécessaires, les rails sont endommagés, perte de puissance, une demande expresse d'un passager important (un philosophe de la nature, un noble), ordres impériaux, repérage d'un puits-à-esprit, météo.
2. **Le train ne peut pas s'arrêter** : les mécanos sont neutralisés, la propulsion est endommagée, une demande expresse d'un passager important, ordres impériaux, impératif météo.
3. **Événement surnaturel** : le temps ralentit ou s'accélère, le paysage change, hallucination de groupe, amnésies, météo très étrange (pluies de feu, vent sombre).
4. **Fantôme** : quelqu'un peut les reconnaître ?
5. **Fantômes, au pluriel** : quels sont les noms qu'ils appellent ?
6. **Fantôme majeur** : pas forcément un esprit humain ; vaut au moins 5 nettoyages.

## SPECTROLOGIE

- ÂME : un corps vivant avec son propre esprit.
- POSSÉDÉ : un corps vivant avec deux esprits ou plus.
- CORPS-SANS-ÂME : un corps vivant sans âme.
- MORT-VIVANT : un corps mort avec un esprit vivant.
- FANTÔME : un esprit sans corps.
- PUIITS-À-ESPRIT : une faille dans la réalité dans laquelle les fantômes et les autres esprits sumaturels se regroupent pour y puiser de l'énergie.
- ÉLECTROPLASME : le résidu d'énergie qui reste lorsqu'un fantôme a été « éteint » (détruit) ; à manipuler avec extrême précaution.
- SORCIER : une personne sensible aux esprits ; peut être capable d'invoquer et de dialoguer avec des fantômes, mais peu de gens croient en ces pouvoirs.

## Jetons, Pécule, FAVEURS

Quand vous travaillez sur une ligne, vous êtes payés en JETONS ; une monnaie de plomb que vous pourrez utiliser pour vous nourrir, vous loger et autres marchandises vendues par l'Agence impériale du rail.

- Niveau de la ligne x niveau du personnage = nb. de JETONS gagnés.

Vous gagnez également : *1 + niveau en prime de risque* si vous endossez le rôle d'ancre et *+1 jeton pour chaque fantôme nettoyé.*

Vous pourrez dépenser ces jetons pendant votre temps de repos pour récupérer de vos dommages et traumatismes, engager quelqu'un pour un petit boulot, etc.

Votre PÉCULE est ce que vous aurez grappillé en vue de votre retraite. Plus il est élevé, mieux vous vous porterez. Votre pécule est comme votre score dans le jeu.

- **0 pécule** : Une âme perdue. Vous mourrez seul dans le caniveau.
- **1 - 10 pécule** : mendiant désespéré ; vous mourrez dans le froid de la rue, oublié.
- **11-20 pécule** : une pauvre âme ; vous mourrez dans un squat, fin souï et pouilleux.
- **21-30 pécule** : misérable ; vous mourrez dans une petite bicoque (mais chauffée), votre « chez-vous ».
- **31-40 pécule** : modeste ; vous mourrez dans votre maison ou appartement, tout simple, dans votre petit confort.
- **41-50 pécule** : bien ; vous mourrez dans un appartement ou une maison tout confort, avec des petits extras.

Les FAVEURS se gagnent via des petits boulots. Vous pouvez dépenser vos faveurs comme suit :

- 1 faveur : +2 fantômes nettoyés, une mutation sur une autre ligne, un équipement spécial.
- 2 faveurs : +1 ligne au compteur.
- 3 faveurs : +1 rôle joué, une demande d'équipement personnalisé.
- 4 faveurs : une information secrète, entrer en contact avec un personnage puissant, faire une demande importante.

## petits BOULOTS

Quand vous faites un petit boulot, jetez un D6.

**Avec un 1**, il y a un os. Vous vous êtes fait un nouvel ennemi, vous êtes trouvé au mauvais endroit, ou vous trouvez redevable envers quelqu'un. Le MdJ vous expliquera comment cela est arrivé.

**Avec un 2, 3, 4**, vous faites le boulot comme il faut et vous entendez une rumeur sur les fantômes (consultez les tableaux ci-dessous).

**Avec un 5**, vous effectuez le travail et choisissez : soit vous gagnez 2 pécules, soit on vous donne un bon tuyau sur un boulot lié à un fantôme (consultez les tableaux ci-dessous).

**Avec un 6**, vous effectuez le travail et choisissez : soit vous gagnez 2 pécules ou 1 faveur, soit on vous propose un travail (très bien payé) lié à un fantôme (le MdJ vous donnera les détails).

MdJ : quand les joueurs font un petit boulot, donnez un nom, une patrie et des traits spécifiques à leur employeur ; prenez note des PNJ ainsi créés et utilisez-les pour peupler le monde autour des joueurs.

## ÉQUIPEMENT, HUILE

L'équipement de nettoyage des fantômes est basé sur l'huile des léviathans (autrement appelée « électrhuile »). L'utiliser une fois sur un objet en augmentera la puissance. Le MdJ peut exiger qu'elle soit utilisée différemment en fonction des circonstances ou d'un jet de dés.

### ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

- ÉLIXIR ÉCARLATE : fiole de liquide rougeâtre ; soigne 1-dommage immédiatement après absorption.
- REMÈDE VIOLET : fiole de liquide pourpre ; soigne 1-trauma immédiatement après absorption.
- CAGE À FOUDRE : un jeu de baguettes, câbles et générateurs nécessaires à la production d'une barrière électrique que les esprits ne peuvent franchir.



	1	2	3	4	5	6
1	Quelqu'un fabrique des corps-sans-âme pour avoir de la main-d'œuvre bon marché	Quelqu'un offre un « remède » contre les corps-sans-âme	Quelqu'un a monté un gang composé de corps-sans-âme	Un cerbère a été transmuté en corps-sans-âme pour avoir osé toucher une personne de rang royal	Quelqu'un a vu des corps-sans-âme se rassembler auprès d'une vieille relique en ville	Quelqu'un offre une récompense si on lui livre des corps-sans-âme vivants
2	L'Église de la Chair Extatique achèterait des flasques-à-esprit habitées	Quelqu'un achète et vend des flasques-à-esprit habitées dans un bar des docks	Un explorateur affirme détenir une carte de tous les puits-à-esprit dans les terres désolées	Une ligne « abandonnée » des territoires du nord est encore utilisée pour acheminer les flasques-à-esprit "quelque part"	Il y a une porte secrète dans la ville que seuls les sorciers, fantômes, morts-vivants ou possédés peuvent voir	Il y a un vieux fantôme dans la tour du Malfond qui est plus ancien que le cataclysme
3	Le marché nocturne est aux mains des morts-vivants	Un haut fonctionnaire impérial est possédé	De riches citoyens organisent des « soirées de possession »	Les sorciers ont des pouvoirs parce qu'ils descendent d'une lignée de démons	Quelqu'un veut organiser un syndicat des cerbères	Quelqu'un paierait des cerbères pour faire de la contrebande via les trains
4	Un esprit non-humain a été vu rôdant sur les docks	Quelqu'un possède une ménagerie avec des fantômes d'animaux	Des gens vivent sur une île au large des côtes, sans électro-barrière	Un inventeur a un « spiritomètre » et a besoins de testeurs	Il y a un sorcier qui peut invoquer des fantômes de votre lignée	Il y a un mort-vivant fortuné qui peut vous offrir des boulots bizarres
5	Quelqu'un à l'université est prêt à acheter des électroplasma	Quelqu'un distillerait les électroplasma pour en faire de la drogue	Un tatoueur utiliserait de l'électroplasma à la place de l'encre habituelle	Le <i>remède violet</i> serait à base d'électroplasma	Un « navire fantôme » aurait été aperçu au large des côtes	L'Empereur serait responsable de l'ouverture des Portes des enfers
6	Il y aurait un puits-à-esprits quelque part dans la ville	Il y a un <i>limier</i> qui accepte les pots-de-vin pour fermer les yeux sur l'existence d'un esprit	De nombreux prêtres de l'Église sont en fait des adeptes du spiritisme	Un culte spirite se réunit dans un temple sous la ville	Les démons des mythes sont réels et sont derrière les cultes Spirites	Les cultes Spirites dérobent les fantômes en les retirant aux possédés

	1	2	3	4	5	6
1	Percepteur	Banquier	Réfugié	Limier	Trafiquant de drogue	Noble
2	Philosophe Naturel	Explorateur	Commerçant	Navigateur	Mercenaire	Patron du monde souterrain
3	Détective	Officiel	Érudit	Espion	Courrier	Diplomate
4	Garde	Marchand	Juge	Capitaine de navire	Tenancier de magasin	Soldat
5	Clerc	Journaliste	Contrebandier	Révolutionnaire	Prêtre	Démon
6	Assassin	Voleur	Sorcier	Proxénète	Artiste	Docteur

## Attributs des Fantomes

AJOUTEZ +1 JET POUR CHAQUE DÉCENNIE D'EXISTENCE DU FANTÔME

1. Jaloux, désespéré, violent, hystérique, nerveux, flottant.
2. Curieux, connivent, trompeur, malin, indiscret, désireux d'apprendre.
3. Prophétique, éclairant, vrai, clairvoyant, inspirant, instructif.
4. Réactif, défendant son territoire, dominant, insistant, brut, exigeant.
5. Colérique, imprévisible, agressif, sauvage, féroce, vengeur.
6. Fou, chaotique, vengeur, bizarre, destructif, insensé

## Traits des PNJ

1. Patient, attentionné, indulgent, aimable.
2. Sauvage, frustre, féroce, brutal.
3. Susplicieux, calculateur, sournois.
4. Honorable, direct, sûr.
5. Bizarre, sinistre, secret.
6. Loyal, ferme, déterminé, désintéressé.

## Événements urbains

	1	2	3	4	5	6
1	Épidémie	Festival	Raids	Révolution	Accident	Désastre
2	Réfugiés	Troubles politiques	Prohibition	Travaux	Météo surnaturelle	Frénésie meurtrière
3	Démolition	Élections	Scandale	Loi martiale	Conscription	Exode
4	Pénurie	Excédent	Découverte	Paranoïa	Assassinat	Chasse aux sorciers
5	Parade	Célébrité	Vacances	Émeutes	Couvre-feu	Hystérie
6	Quêtes publiques	Grève	Évasion de prison	Diplomatie	Siège	Rassemblements du culte Spiritique

## Crédits

VERSION 1.5 | JANVIER 2013 | ONESEVENDESIGN.COM/GHOST\_LINES.PDF

TEXTES & DESIGN : John Harper.  
ART : Bob Basset (masques), James Paick (train).  
TESTEURS DU JEU : Allison Arth, Suzanne Asprea, Keith Anderson, Jonathan Walton, Mike Standish, Judd Karlman, Jim DelRosso, Charlotte Williams.  
INSPIRATIONS : *Apocalypse World*, par Vincent Baker ; *Dishonored* par Arkane Studios ; *Ghostbusters* par D. Aykroyd, H. Ramis, I. Reitman ; *Final Fantasy*, *The Spirits Within* par A. Reinert & J. Vintar ; *Planarch Codex* par J. Walton ; *MicroTraveller* par C. Bennett.

TRADUCTION : v1.0 -- basée sur la v1.5 - © Bruno Bord - 2013. source sur Github  
(<https://github.com/brunobord/ghostlines-fr>) - RELECTURE ET CORRECTIONS : Nicolas Dufour.