



Fantasmas

Los fantasmas son almas de mortales que permanecen en el mundo físico. Algunos son meros ecos de los muertos, residuos de un alma repitiendo un patrón de acciones. Otros son almas “perdidas” tras su muerte, incapaces de seguir hacia su destino, que acechan en sus antiguos hogares o trabajos, creciendo en frustración y soledad con el paso del tiempo. Otros permanecen por su propia voluntad, incapaces de dejar trabajos inconclusos o un crimen sin resolver.

***Nota de WW:** Un fantasma no es un “espíritu” según las reglas. Es una entidad de materia espiritual, pero distinto a un “espíritu”. Un espíritu es una criatura de Esencia, originaria del Reino Sombra. La descripción colectiva para las criaturas espirituales es “efémera”, aunque ambas ramas de efémera (fantasmas y espíritus) son entidades distintas. No se puede atar un fantasma a un fetiche y los poderes de los hombres lobo no suelen afectar a los fantasmas ni estar relacionados con ellos.*

***Nota del traductor:** Como indica la nota superior, cuando salió el libro básico y el suplemento Ghost Stories, en ese momento no estaba clara la distinción entre fantasmas o espíritus. Es por ello que al traducir este documento he hecho algunos cambios respecto al original en la terminología, para adaptarlo a los conocimientos actuales sobre ellos en el Mundo de Tinieblas.*

Rasgos Fantasmales

Los fantasmas tienen Atributos similares a los vivos, pero abreviados en las categorías de Poder, Precisión y Aguante. Estos Atributos oscilan entre 1 y 10, aunque tan solo los fantasmas más viejos y poderosos tienen rasgos por encima de 5.

- **Poder** representa su capacidad de afectar a su entorno (lanzar objetos, abrir y cerrar puertas...).

- **Precisión** representa su capacidad de interactuar con o manipular elementos de su entorno (percibir intrusos en su “hogar”, aterrorizarlos con ilusiones...).

- **Aguante** representa su capacidad de resistir fuerzas que podrían expulsarlos o destruirlos (oraciones, exorcismos, objetos benditos...).

Los fantasmas no tienen Habilidades o Méritos, a no ser que posean un cuerpo vivo. Los fantasmas son criaturas de Efémera (materia espiritual), por lo que tienen un cuerpo insustancial, cuyo **Tamaño** sería el del momento de su muerte (5 para los humanos adultos). En vez de Salud, los fantasmas tienen **Corpus** (equivalente a su Resistencia + Tamaño).



Las únicas armas con las que un mortal puede afectar al Corpus de un fantasma son las benditas o encantadas. Las benditas hacen daño agravado a los fantasmas, y que las encantadas les causan daño contundente o letal, según el objeto en cuestión..

La **Defensa** de un fantasma se aplica contra ataques de otros fantasmas, y equivale al *mayor* de su Poder o Precisión. Su **Iniciativa** es igual a su Precisión + Aguante. Su **Velocidad** es igual a su Poder + Precisión + 10 (factor de especie).

Cuando los fantasmas se enfrentan entre ellos, causan daño contundente (a no ser que empleen **Númenes** que les permitan infligir daño letal o agravado). Tira Poder + Precisión (- Defensa del objetivo). Cada éxito causa un punto de daño al Corpus del objetivo. Los fantasmas curan Corpus al mismo ritmo que los mortales curan daño. Si un fantasma sufre tantos puntos de daño como su Corpus, es destruido.

Los fantasmas también tienen una **Moralidad**, y **Virtudes** y **Vicios**, reflejando su moralidad en el momento de su muerte. Los Mortales también están sujetos a degeneración, como los mortales, pero a diferencia de ellos, no pueden incrementar su Moralidad. Un fantasma no puede mejorar, sólo declinar.

Los fantasmas también tienen **Voluntad** (Poder + Aguante) y pueden gastar puntos de Voluntad como si fueran mortales. Los fantasmas recuperan un punto de Voluntad al día, y también la recuperan comportándose de acuerdo a sus Vicios y Virtudes, como los mortales.

Finalmente, los fantasmas tienen puntos de Esencia, para activar sus Númenes. La mayoría tienen hasta 10 puntos de Esencia, (aunque los fantasmas muy viejos pueden tener más). Los fantasmas recuperan un punto de Esencia al día, si están cerca de sus Anclas. También pueden recuperar Esencia si son recordados por los vivos. Por ejemplo, poniendo flores sobre su tumba, o especialmente si un mortal identifica su forma fantasmal (o cuando el Narrador considere que una situación concreta se consideraría un *memento mori*).

Naturaleza de los Fantasmas

Un fantasma es una criatura espiritual intangible que existe en el mundo físico. Un fantasma con Precisión 1 o 2 tan solo es consciente de la zona alrededor de su ancla, mientras que aquellos con Precisión 0 más pueden percibir sus alrededores al igual que lo hacen los mortales.

Algunos fantasmas no se dan cuenta que están muertos, y perciben tan sólo lo necesario para convencerse a sí mismos que su vida continúa normal, y no reconocen ninguna evidencia de lo contrario. Si más de un fantasma falleció en el mismo evento o comparten perspectivas similares, pueden atormentar la misma zona, sin que ninguno de ellos comprenda la realidad de su situación. Otros fantasmas saben que están muertos, pero no comprenden que significa ello. Otros saben que están muertos y atados a la tierra, incapaces de partir hasta completar algún trabajo (y algunos fantasmas extremadamente conscientes de sí mismos, hasta saben de que se trata). Otros solo tienen una vaga conciencia de que fallecieron, pero están tan centrados en sus objetivos que no pueden afrontar su propia muerte.



Los mortales no pueden ver o sentir a los fantasmas, a no ser que éstos se manifiesten. Incluso manifestados, los fantasmas son etéreos e inmateriales. Los fantasmas con Poder de 1 a 3 suelen aparecer como una niebla incandescente y espeluznante o como una bola de luz. Los fantasmas con Poder 4 o 5 pueden parecer tan reales y materiales como un ser vivo, a no ser que alguien trate de tocarlos.

Los fantasmas pueden pasar sin esfuerzo a través de los objetos sólidos, incluso manifestados, pero no pueden tocar o manipular objetos físicos a no ser que tengan un Numen apropiado para ello. Son inmunes a todo tipo de daño físico, y pueden ver u oír con claridad pese a las condiciones ambientales (incluyendo la oscuridad total).

Anclas

Los fantasmas moran en el mundo mortal porque algo los ata aquí, impidiendo que sigan hasta su destino. Todo fantasma tiene al menos un **ancla** atándolo al mundo físico. Algunos muy poderosos tienen más. El número y naturaleza de las anclas dependen de las circunstancias de su muerte. Normalmente, un ancla es un lugar (la habitación donde murió...) o un objeto (un reloj con un gran valor sentimental...) que tuvo un gran peso emocional para el fantasma mientras estaba vivo. En ocasiones, los fantasmas pueden anclarse a personas en vez de a objetos (los hijos, su asesino...).

Los fantasmas deben permanecer siempre cerca de sus anclas, tanto si se manifiestan como si no. Un Fantasma puede alejarse hasta 9 metros de su ancla por punto de Poder que tenga. Los fantasmas anclados a un lugar miden su distancia desde el lugar concreto o desde el final de una estructura (en el caso de tener una mansión como ancla, el fantasma se podría mover libremente por su interior, y la distancia sólo contaría si quisiera alejarse de ella). Un fantasma con varias anclas puede saltar de una a otra gastando un punto de Voluntad, independientemente de la distancia entre ellas.

Las anclas facilitan a los fantasmas manifestarse en el mundo físico. Si el fantasma permanece a un metro de su ancla, puede manifestarse automáticamente sin necesidad de tirada alguna.

Si sus anclas son alteradas, (sujetas a santificación o exorcismo) o destruidas, el fantasma no puede permanecer más en el mundo físico, pasando al Inframundo sin poder regresar.

Manifestaciones

Para interactuar con el mundo físico, los fantasmas deben **manifestarse**, concentrando sus energías en tomar una forma mínimamente material para que puedan ser percibidos. Un fantasma sintiente puede manifestarse de forma invisible, pero su presencia deja rastros detectables por los mortales (como lugares fríos, extraños e intensos olores y campos magnéticos alterados).

Algunos lugares son mejores que otros. Un cementerio es muy adecuado para una manifestación, mientras que un laboratorio no. Los lugares donde los mortales expresan frecuentemente emociones fuertes facilitan las manifestaciones fantasmales, mientras que los lugares estériles o sin apenas presencia de emociones humanas las dificultan.



La presencia de mortales crea un efecto acumulativo que dificulta la manifestación de fantasmas. Esto es un fenómeno reciente, a causa de la mentalidad científica que condiciona a los adultos a no creer en la actividad sobrenatural. Cuantas más personas congregadas en un lugar, más le cuesta a un fantasma manifestarse. Cada mortal por encima del primero impone una penalización de -1 a la tirada. Las criaturas sobrenaturales presentes no incrementan esta dificultad.

Manifestarse requiere una tirada de Poder + Precisión. Si la tirada tiene éxito, el fantasma puede manifestarse durante una escena. Puede hacerse visible o invisible a voluntad y desmanifestarse en cualquier momento. Si la tirada falla, no se manifiesta, y el fantasma pierde un punto de Voluntad. El fantasma puede seguir intentándolo mientras le quede Voluntad. Si ésta se acaba, deberá esperar al día siguiente.

Una vez manifestado, el fantasma puede tratar de interactuar con el mundo físico, comunicándose con los mortales presentes o mediante el empleo de sus Númenes.

Modificadores de Manifestaciones

+3	Cementerio
+3	Campo de Batalla
+2	Iglesia
+2	Hospital
+2	Edificio Histórico (+ de 100 años de antigüedad)
+1	Edificio Histórico (entre 50 y 100 años de antigüedad)
+1	Estructura construida manualmente (puente de madera, cabaña)
-1	Parking
-1	Edificio comercial moderno (supermercado, centro comercial)
-2	Edificio industrial moderno
-3	Laboratorio moderno

Comunicación

La comunicación con los vivos es algo difícil para los fantasmas. Sin el Numen apropiado no tiene voz, aunque puede formar palabras con la boca y confiar que el mortal pueda leer los labios, o emplear gestos para expresarse. Los gestos complicados (como el lenguaje de los signos son difíciles para los fantasmas, pues les cuesta traducir sus pensamientos en movimientos. Para ello el fantasma realiza una tirada de Precisión, con una penalización de -1 por cada década que lleva muerto. Si falla, es incapaz de visionar los gestos y signos adecuados. Los gestos simples (como pedir a un mortal que le siga o señalar a un objeto oculto) no necesitan tirada.

Los fantasmas con los Númenes adecuados pueden comunicarse con los mortales de diversos modos, como hablar, escribir en objetos o provocarles visiones. ¿Porqué lo hacen de esta manera tan oscura? Algunos pueden hacerlo para aterrorizar a los mortales. Otros lo hacen porque no conocen ninguna otra forma de ser escuchados. Si esto resulta frustrante para el mortal, aún lo resulta más para el fantasma, que no entiende porqué los mortales no reaccionan como le gustaría a sus intentos de comunicarse con ellos.



Causas de la Muerte

No todos los fantasmas tienen las mismas motivaciones, ni se comportan de la misma manera. Las razones por las cuales el fantasma falleció son importantes para poder entender a estos (y en ocasiones son útiles para tratar de averiguar sus anclas o completar sus asuntos inacabados).

Asesinato

Las víctimas de asesinato no descansan fácilmente. Suelen estar enfadados, y para los fantasmas, la pasión es poder. No obstante, cada caso es distinto. La víctima de un asesino en serie sufre una muerte distinta a la de la víctima de un esposo o pariente confabulador que busca el dinero de la aseguradora. Alguien asesinado en un arrebato pasional sufre el mismo destino que alguien asesinado pacíficamente, pero hay grandes diferencias en como esas muertes afectan al fantasma y a sus anclas.

Un asesinato violento suele comportar un fantasma violento. Las personas cuyas vidas les son arrebatadas no suelen ser introspectivas, indulgentes o curiosas. Responden a la intrusión y a las preguntas con ira. Invocar a un fantasma así mediante un médium puede acabar con el médium atacando a los presentes con cualquier arma que tenga a mano, o colapsándose por la malicia pura que ha aceptado en su interior.

Las Anclas de una víctima de asesinato suelen incluir a la persona que le asesinó, el lugar donde fue asesinado, y/o el arma empuñada para el crimen. Entre sus Númenes podrían estar Señal Fantasmal, Disrupción Magnética, Telequinesia y Aterrorizar.

Suicidio

Por un lado, alguien que se haya quitado la propia vida probablemente no quiera seguir existiendo por lo que no debería convertirse en un fantasma. Por otro, muchas culturas afirman que los suicidas languidecen en el limbo *precisamente* porque se quitaron la propia vida. Como siempre, depende de las circunstancias de la muerte. Un estudiante de instituto que se dispara a sí mismo mientras suspira por una ex novia puede dejar un fantasma propicio a manifestaciones espectaculares e impresionantes para llamar la atención que ansiaba en vida. En cambio, una mujer que se suicida a causa de su propio desprecio hacia sí misma puede dejar un espectro amargado que desea dañar a las mujeres que percibe más bellas que ella.

Cuando los adolescentes tratan de suicidarse, lo suelen ver como una solución a un problema inmediato que perciben como irremediable (aunque un investigador no lo vea así, o incluso lo considere banal). Tales intentos no suelen repetirse. Los fantasmas de los adolescentes suelen ser apasionados, incluso en temas pueriles, como lo que *perciben* como una negligencia, la soledad o el amor no correspondido. Los adultos, en cambio, suelen ser más propicios a intentar suicidarse repetidamente. Esto hace que sus fantasmas sean tozudos y determinados. Pese a sus mejores (y repetidos) esfuerzos para escapar de sus problemas, permanecen en el mundo. Esto engendra resentimiento, y tratan de resolver sus problemas en vida de una vez por todas.

Los fantasmas de suicidas suelen anclarse a la gente, lugares u objetos que les causaron tanto dolor en vida. Sus Númenes pueden ser Habla Fantasmal, Fantasmagoría y Compulsión.



Muerte Accidental / Causas Naturales

La mayoría de las veces en que alguien fallece no es una muerte provocada, y suele deberse a la mala suerte, la falta de cuidado, la enfermedad o la edad. En esta categoría entran un amplia gama de fantasmas.

Pese a que su muerte no fue provocada, en los casos de accidentes, hay que tener en cuenta si hubo otras personas involucradas. El fantasma de alguien fallecido en un accidente múltiple puede atormentar ese tramo de la autopista, buscando eternamente la persona que lo embistió (o vengándose en cualquiera con un coche similar). O puede cazar a los supervivientes del accidente, tanto si son víctimas o los responsables. Una víctima de un disparo accidental (en una caería, por ejemplo) probablemente se obsesionará con la persona que pulsó el gatillo, como haría una víctima de asesinato. La diferencia es que aunque logre vengarse, probablemente no encuentre satisfacción, pues como la muerte no fue personal, tampoco lo será su resolución. El fantasma transfiere su odio a otra persona, alguien parecido a la persona que le disparó.

Las víctimas de la enfermedad o de otras causa naturales no suelen volverse fantasmas, pues han tenido tiempo de reconocer su muerte inminente y hacer las paces con ella. Pero hay veces en que una persona se aferra tanto a la vida que el tiempo que pasa enferma sólo refuerza su miedo y su rabia. Esos fantasmas pueden proteger el lugar donde murieron, negándose a abandonar el último lugar que vieron como mortales.

Los Númenes de los fantasmas fallecidos por causas naturales o accidentes pueden ser muy variados. Un fantasma acosando la fábrica en que falleció puede poseer Disrupción Magnética y Telequinesia, mientras que el de alguien que falleció en un bosque puede poseer Señal Fantasmal y Control Animal.

Lo Sobrenatural

Los fantasmas de la gente asesinada por seres sobrenaturales (aunque cuentan claramente como víctimas de asesinato) se merecen una atención especial. Estos fantasmas no siempre recuerdan qué los mató, y no tienen ningún tipo de conocimiento sobre las sociedades de vampiros, hombres lobo, magos u otros seres. De todos modos, pueden verse obligados a servir a estas criaturas, y para ellos acabar con sus anclas, resolver sus asunto, o cualquier otro modo de expulsarlos del plano físico puede ser visto como una liberación de la esclavitud. En el caso de fantasma que sí sepan qué tipo de criatura les mató pueden querer vengarse de todas las criaturas de ese tipo, y puede suponer un grave problema si alguien de la zona donde mora acaba convirtiéndose en una de ellas.



Encargarse de los Fantasmas

Los fantasmas son criaturas difíciles de derrotar. Son inmunes a casi todas las formas de daño físico, pueden atravesar objetos sólidos, y pueden dematerializarse más allá del alcance de los mortales.

Generalmente, el único modo para los mortales de encargarse de los fantasmas es mediante la gente, lugares y cosas que los anclan al mundo físico. Si se encargan de los lazos que atan a los fantasmas a la tierra, es posible que puedan enviarlos a descansar (o al destino que se merezcan).

Segar Anclas

El método más simple (pero no necesariamente el más fácil) para encargarse de un fantasma destruir sus **anclas**. Éstas no son siempre fáciles de localizar, y a veces un fantasma no las conoce. Para encontrarlas hace falta observación e investigación. Lo primero es descubrir la identidad del fantasma, y tras ello averiguar las circunstancias de su muerte. Si aún así es insuficiente, se necesitará una mayor investigación para descubrir los efectos personales que puedan atarle.

Una vez se ha identificado un ancla, se debe destruir el objeto (n anillo de diamantes). El ancla debe dañarse hasta un punto en que ya no exista tal y como el fantasma lo conocía. Si el ancla es un lugar (la habitación de un hotel), puede resultar más difícil o incluso imposible. En esos casos se necesitarán medidas extraordinarias, como un exorcismo.

Completar Asuntos Inacabados

Si un fantasma ha de completar alguna obligación o **deseo inacabado** en vida, es posible conceder el reposo al fantasma identificando de que se trata y resolviéndolo. Aunque un fantasma no tenga ningún deseo de abandonar el plano físico (y la mayoría no lo tienen, aunque conozcan la posibilidad de ello), seguirá tratando de resolver sus asuntos inacabados. Si alguien quiere ayudarle a ello para concederle el reposo (o para librarse de él) deberá identificar al fantasma e investigar en su pasado, o bien tratar de comunicarse con él para averiguar que es lo que quiere. Una vez se culminen sus deseos, sus anclas desaparecen y abandona este mundo para siempre.

Abjuraciones

Las **abjuraciones** son oraciones o ritos con los que los fieles pueden expulsar a un fantasma, interrumpiendo su manifestación y manteniéndolo a raya durante un tiempo. Para ello se tira Aplomo + Compostura contra el Poder + Aguante del fantasma.

Los personajes deben aprender un ritual u oración de abjuración. Una vez aprendida, la persona que realice la abjuración debe tener un mínimo de Moralidad 8 y un mínimo de Ocultismo o Academicismo (Religión) 3. La Moralidad refleja la pureza de corazón y pensamientos del abjurador, mientras que la Habilidad refleja su experiencia y práctica con el ritual. Cada punto de Moralidad inferior a 8 o de Habilidad inferior a 3 imponen un penalizador de -1 a la tirada. Y cada punto de Moralidad superior a 8 o de Habilidad superior a 3, le conceden un bonificador de +1..



Fallo Dramático: El personaje se ve superado por la fuerza de la determinación del fantasma. Pierde un punto de Voluntad y no puede volver a realizar una abjuración durante el resto del día.

Fallo: La fe o capacidad del personaje es insuficiente y el fantasma no se ve afectado, aunque puede volver a realizarse la abjuración.

Éxito: La fe o capacidad del personaje expulsa al fantasma, que es obligado a desmaterializarse y no puede volver a manifestarse en la línea de visión del personaje hasta el día siguiente.

Éxito Extraordinario: El fantasma se ve completamente superado por la fe o capacidad del personaje. El fantasma es obligado a desmanifestarse y no puede manifestarse en ninguna parte hasta el día siguiente.

Exorcismos

Los **exorcismos** son ritos de santificación capaces de expulsar a cualquier criatura espiritual (no sólo a demonios). Como las abjuraciones, dependen más de la persona que realiza el rito que del propio rito. El exorcista debe tener al menos Moralidad 8, y Ocultismo o Academicismo (Religión) 3. Cada punto de Moralidad inferior a 8 o de Habilidad inferior a 3 imponen un penalizador de -1 a la tirada. Y cada punto de Moralidad superior a 8 o de Habilidad superior a 3, le conceden un bonificador de +1.

Un exorcismo es una acción enfrentada y extendida, con cada tirada representando 5 minutos de recitaciones y oraciones. Para ello se tira Aplomo + Compostura contra el Poder + Aguante del fantasma. **En cada tirada**, el bando con menos éxitos pierde un punto de Voluntad (**independientemente del total de éxitos acumulados**). Si nadie obtiene más éxitos que su oponente, nadie pierde Voluntad en esa tirada. Las tiradas continúan hasta que el exorcista decide abandonar o hasta que un bando pierde toda su Voluntad. Si es el exorcista, cae en un estado catatónico, devastado física y emocionalmente. Si es el fantasma quien se queda sin Voluntad, es incapaz de agarrarse a sus anclas y es expulsado del plano físico para siempre.

Si varias personas participan en el exorcismo, se considera **trabajo de equipo**. Un participante se considera el exorcista primario. En cada tirada, los secundarios lanzan los dados antes que el primario, y los éxitos que obtengan se añaden a la reserva de daos del exorcista primario. El Exorcista primario es quien pierde todos los puntos de Voluntad de su bando.

Fallo Dramático: El exorcista (o el fantasma) sufre un terrible shock en el núcleo de su ser y pierde 2 puntos de Voluntad.

Fallo: El exorcista (o el fantasma) se quedan cortos en el choque de voluntades.

Éxito: El exorcista (o el fantasma) tienen energía y determinación. El oponente pierde un punto de Voluntad si obtiene menos éxitos que tú.

Éxito Extraordinario: El exorcista (o el fantasma) realizan un golpe devastador contra la fe o la convicción de su oponente. Si obtienen más éxitos, su oponente pierde dos puntos de Voluntad.



Objetos Benditos

Los **objetos benditos** o santificados con fe pueden usarse para interrumpir la manifestación de un fantasma, o incluso destruirlo. Los objetos benditos o encantados están entre los pocos medios para dañar a un fantasma manifestado con un ataque físico. El daño viene de la **Fe**, en vez de la fuerza del golpe.

Un objeto bendito puede ser cualquier cosa: una antigua cruz de madera, un valioso Corán, o unas cuentas de oraciones budistas. Tienen una puntuación de 1 a 5, representando la fe investida en ellos. Estas reliquias no pueden forjarse intencionadamente, y su bendición es un poder misterioso otorgado por la fe. Corresponde al Narrador decidir si un objeto posee un aura de fe o no. Es imposible predecir donde la fe se manifestará físicamente y los mortales no pueden saber si una reliquia está imbuida con la fe a no ser que la prueben contra lo sobrenatural (aunque ciertas criaturas sobrenaturales pueden percibir el aura de fe de los objetos).

Para emplear un objeto bendito contra un fantasma manifestado, se debe realizar un ataque normal como si el objeto fuera un arma mundana, pero en vez de añadir un bonificador según el daño del arma, éste se añade según el nivel de la fe. Si el ataque impacta, los éxitos cuentan como daño agravado.

Los objetos benditos no apropiados para usar en combate no sufren la penalización de-1 para las armas improvisadas. Su poder proviene de la fe que proyectan, no de su fuerza o utilidad.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte