



Númenes Fantasmales

Los fantasmas tienen ciertos poderes llamados Númenes que les permiten manipular o interactuar con el mundo físico. El tipo de Númenes de un fantasma depende de su naturaleza y personalidad, de sus objetivos y de las circunstancias de su muerte. El número de Númenes de un fantasma dependen de su edad, generalmente 1 por cada 10 años desde su muerte (aunque hay excepciones en el caso de fantasmas excepcionalmente potentes o de gran voluntad). No todos los fantasmas emplean estos númenes conscientemente con la intención de aterrorizar. Algunos pueden emplearlos inconscientemente, o tal vez es para ellos el único medio que conocen para comunicarse con los seres vivos.

Los fantasmas no desarrollan inmediatamente una comprensión completa de sus poderes tras la muerte. Un fantasma no puede darse cuenta que puede formar una figura parecida a la humana hasta que alguien se lo pida. O puede tener tan poca consciencia de sí mismo que sus manifestaciones sean inconscientes. Un fantasma con el Vicio de Pereza puede ser demasiado perezoso para manifestarse en cualquier forma concreta, mientras que otro con la virtud de Fe puede querer evitar mostrar la blasfemia en la que se ha convertido.

Aterrorizar

El fantasma tiene el poder de provocar el terror en los corazones de los mortales que contemplen su manifestación. Tira Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de cada mortal que contemple la manifestación directamente (si se trata de una multitud, se tira el mayor Aplomo + Compostura de la multitud para todo el grupo). Si el fantasma pierde o empatía, los mortales de la zona no se ven afectados y se vuelven inmunes a este poder por el resto de la escena. Tal vez su subconsciente no les permite reconocer al fantasma o confunden la imagen que pretendía ser aterrador por una alucinación o un efecto luminoso). Los mortales que fallan huyen del fantasma y no volverán a la zona durante al menos un día.

Clarividencia

El fantasma puede hablar a los mortales a través del cuerpo de otra persona viva. Tira Poder + Precisión, con una penalización igual al Aplomo del sujeto. Si la víctima participa voluntariamente, no es necesario tirar. Si el fantasma falla no puede comunicarse. Si tiene éxito, puede emplear las cuerdas vocales del mortal durante un turno. Al final del turno, la víctima sufre un punto de daño contundente debido a la tensión del contacto. Si el fantasma desea seguir hablando a través del médium, se



necesitan nuevas tiradas cada turno. En ese caso, el médium seguirá sufriendo un punto de daño contundente al final de cada turno de comunicación. Si el médium queda inconsciente no se puede seguir hablando a través suyo.

Compulsión

El fantasma es capaz de ejercer su voluntad sobre una persona viva, ordenándole que haga acciones como si fuera una marioneta. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de la víctima. Si el fantasma pierde o empatata, su víctima no se ve afectada. Si el fantasma gana, toma el control de la víctima y puede ordenarle que haga cualquier acto que desee, dentro de la capacidad de la víctima. La víctima puede tratar de liberarse del control en cada turnos siguiente con otra tirada enfrentada. Emplea las reservas dados de la víctima para determinar el resultado de sus acciones. Mientras tenga Esencia, el fantasma puede dar órdenes a tantas víctimas simultáneas como su Precisión.

Control Animal

El fantasma es capaz de ejercer su voluntad sobre un animal, controlándolo completamente. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión con un penalizador igual al aplomo del animal. Si el fantasma tiene éxito, puede ordenar al animal, durante una escena, que haga cualquier acto que desee, dentro de la capacidad del animal. El fantasma puede dar órdenes a tantos animales simultáneos como su Precisión.

Fantasmagoría

El fantasma tiene el poder de crear imágenes ilusorias. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión. Un modificador negativo puede aplicarse a la tirada según el tamaño y la complejidad de la ilusión. Imitar la voz de una única persona o crear un olor reconocible (como un perfume) no tiene ningún penalizador, pero crear la ilusión de una persona puede estar sujeto una penalización de -1. Crear la ilusión de una persona específica (incluyendo detalles como su voz o sus particularidades) que un testigo pueda reconocer tiene una penalización de -2. Crear una ilusión compleja que parece tener sustancia física (la víctima la siente como sólida y está convencida que puede tocarla) tiene una penalización de -3 (como mínimo). Las ilusiones sutiles y pequeñas suelen ser mucho más efectivas que las grandes y descaradas.

Este poder solo afecta a una única víctima a la vez. Los otros mortales cerca del sujeto no ven lo que él ve. Cuando un sujeto contempla una ilusión, tira Astucia + Compostura (o + Ocultismo, si es consciente de la actividad fantasmal). Si la tirada obtiene tantos o más éxitos que la del fantasma, la víctima se da cuenta que la imagen no es real. Si la tirada del fantasma gana, el sujeto cree que la ilusión es auténtica, pero debe volver a tirar en los siguientes turnos Astucia + Compostura/Ocultismo para tratar de ver a través del poder. Un fantasma solo puede mantener una ilusión a la vez, y cada ilusión permanece durante una escena a no ser que sea disipada.



Disrupción Magnética

La manifestación del fantasma provoca que los equipos electrónicos funcionen mal debido a una intensa distorsión magnética. No se requiere ninguna tirada. Si el fantasma se manifiesta con éxito, interrumpe el funcionamiento de los equipos electrónicos en un radio de tantas yardas (0,9 m) como su nivel de Poder. Las radios, los televisores y los teléfonos emiten estática, los electrodomésticos dejan de funcionar, las luces se apagan, los videos y cintas se borran o se ven expuestos, arruinando cualquier imagen tomada.

Habla Fantasma

El fantasma es capaz de hablar directamente a mortales cuando se manifiesta. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión. Si el poder tiene éxito, el fantasma puede emitir una frase completa.

Poseción

El fantasma puede intentar poseer a una persona viva y controlar su cuerpo durante un corto período de tiempo. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión contra el Aplomo + Compostura de la víctima. Si el fantasma gana, toma el control de la víctima durante una escena. Emplea los rasgos de la víctima (exceptuando los puntos de Voluntad, que son iguales los del fantasma) y sus reservas para cualquier acción que el fantasma desee realizar. Si el mortal gana o empata la tirada, el fantasma falla en su intento de posesión. Mientras siga teniendo puntos de Esencia, el fantasma puede seguir intentando poseer a su víctima. Si un cuerpo poseído fallece o queda inconsciente, el fantasma es expulsado y debe poseer a otra víctima si quiere seguir actuando.

Los ataques que empleen un objeto bendito contra un fantasma que esté poseyendo un cuerpo vivo dañan el Corpus del fantasma, en vez de a su anfitrión físico.

Telequinesia

El fantasma puede manipular objetos físicos como si tuviera un par de manos físicas. Puede levantar objetos, lanzarlos, abrir y cerrar ventanas y puertas, escribir mensajes... básicamente cualquier cosa que un mortal pueda hacer con sus manos. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión. Los éxitos determinan la **Fuerza** relativa del fantasma cuando intente levantar o mover un objeto. Si los éxitos obtenidos son iguales a la Fuerza necesaria para levantar un objeto, el fantasma puede moverlo una yarda. Cada éxito adicional permite al fantasma moverlo otra yarda. Si el fantasma desea lanzar un objeto contra alguien y ha obtenido suficientes éxitos para levantar el objeto (y alcanzar al objetivo), estos éxitos son la reserva de dados para realizar el ataque. Alternativamente, el fantasma puede realizar un ataque directo contra la víctima, empleando su poder bruto para infligir cortes, magulladuras y mordiscos. Esto se tira como un ataque normal, con una penalización de -3. El ataque ignora la Defensa, la cobertura y la armadura de la víctima (excepto si es una armadura sobrenatural).



Señal Fantasmal

El fantasma es capaz de crear mensajes o imágenes en formas maleables de comunicación. Gasta un punto de Esencia y tira Poder + Precisión. Si la tirada falla, no ocurre nada. Si la tirada tiene éxito, el fantasma puede crear un único mensaje o imagen. Una frase puede escribirse en el vapor condensado de un espejo, un comunicado fantasmal puede oírse en medio de la estática de una cinta, o una imagen puede superponerse en una cinta de vídeo.

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:

Zettai van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte