



# Tipos de Fantasma

## Aparición

**Trasfondo:** Las Apariciones son la forma más común de fantasma, encontrándose en lugares embrujados alrededor del mundo. Normalmente son el fantasma de alguien que ha encontrado una muerte súbita o violenta, o un alma perdida que se ha visto atrapada en este mundo. Las Apariciones tienen el poder de aterrorizar a cualquier mortal con quien se encuentren.

**Descripción:** Las Apariciones pueden mostrarse de muchas formas, desde briznas de luces cambiantes hasta formas humanas casi indistinguibles de los vivos. Estos fantasmas pueden llevar encima signos de muerte. La Aparición de un hombre asesinado puede tener manchas de sangre en su camisa, mientras que la víctima de un accidente de avión puede estar quemada siendo casi imposible su reconocimiento.

**Consejos de Interpretación:** Las apariciones están normalmente ancladas a los lugares de su muerte, y pueden aparecer sólo cuando el momento de su muerte reaparece (por ejemplo, cada anochecer). En muchos casos no interactúan con los mortales, y simplemente repiten los movimientos de su existencia previa, aunque algunos fantasmas particularmente iracundos descargan su rabia en los mortales si pueden. Raramente estos fantasmas son capaces de comunicarse con los mortales, y en esos casos normalmente tratan de ofrecer advertencias desesperadas o empujar a un mortal a resolver las circunstancias de su muerte.

**Atributos:** Poder 2, Precisión 1, Aguante 2

**Voluntad:** 4

**Moralidad:** 7

**Virtud:** Templanza

**Vicio:** Envidia

**Iniciativa:** 3

**Defensa:** 2

**Velocidad:** 13 (factor de especie 10)

**Tamaño:** 5

**Corpus:** 7

**Númenes:** Uno a elegir entre: Aterrorizar (reserva de dados 3), Clarividencia (reserva de dados 3) o Disrupción Magnética (no requiere tirada)



## **Poltergeist**

**Trasfondo:** El Poltergeist, o “fantasma ruidoso” es un fantasma que hace su presencia conocida causando sonidos inexplicables (pasos, portazos...) y moviendo objetos, a veces violentamente (platos moviéndose a través de la habitación, lápices escribiendo mensajes en libretas o paredes...). Excepcionalmente, algunas víctimas mortales exhiben marcas de mordiscos o arañazos por todo su cuerpo. En algunos casos, se trata de fantasmas que han aprendido a emplear sus poderes para manipular el mundo físico. En otras ocasiones, la actividad Poltergeist parecen centrarse en un joven (normalmente, una chica adolescente o preadolescente) en una casa, probablemente sugiriendo alguna forma de poder psíquico latente.

**Descripción:** Los Poltergeists son entidades invisibles que hacen su presencia conocida moviendo objetos físicos. En ocasiones, los mortales contemplan bolas brillantes de luz o briznas brillantes de humo. Con menos frecuencia pueden contemplar a estos seres en grabaciones de vídeo como figuras humanoides borrosas.

**Consejos de Interpretación:** Los Poltergeists solo pueden interactuar con el mundo físico moviendo objetos (casi siempre inanimados, como vasos, platos y muebles). Los Poltergeists poderosos pueden afectar directamente a los vivos, golpeándoles, mordidiéndoles o lanzándoles a través de la habitación. Estos fantasmas son capaces de dejar mensajes escritos de varias formas, pero raramente están interesados en comunicarse. La ira y la violencia son características comunes de los Poltergeists, que pueden indicar a los investigadores sobre signos de confusión adolescente en las vecindades de la guarida del fantasma.

**Atributos:** Poder 3, Precisión 3, Aguante 2

**Voluntad:** 5

**Moralidad:** 6

**Virtud:** Justicia

**Vicio:** Ira

**Iniciativa:** 5

**Defensa:** 3

**Velocidad:** 16 (factor de especie 10)

**Tamaño:** 5

**Corpus:** 7

**Númenes:** Disrupción Magnética (no requiere tirada), Señal Fantasmal (reserva de dados 6) y Telekinesia (reserva de dados 6)



## Embaucador

**Trasfondo:** Un Embaucador es un poderoso fantasma sintiente capaz de aterrorizar (e incluso herir) a los mortales, engañándoles con poderosas ilusiones. Estos fantasmas pueden ser los restos de un tiempo más antiguo y primitivo, cuando la adoración de los mortales concedía a estos seres mayor poder y comprensión para manipular los pensamientos de los mortales. En unos pocos casos, los Embaucadores son las almas malvadas de mortales poderosos empeñados en vengarse de una injusticia cometida en contra suya.

**Descripción:** Los embaucadores pueden asumir cualquier apariencia que deseen, tomando la forma de la amada de un mortal en un momento y apareciéndose como un monstruo de pesadilla al siguiente. Normalmente prefieren no revelarse ellos mismos directamente, prefiriendo ilusiones indirectas que oscilan entre las claramente obvias (sangre cayendo de las paredes) y las sutiles (la víctima falla en ver la señal de *Fuera de Servicio* mientras entra en el hueco del ascensor).

**Consejos de Interpretación:** Los Embaucadores son excelentes antagonistas para una clásica historia de fantasmas, siendo capaces de crear cualquier imagen que deseen para comunicarse con sus víctimas (o eliminarlas). A diferencia de las Apariciones, los Embaucadores pueden comunicarse directamente con los mortales si lo desean, mediante mensajes escritos o extrañas ilusiones, o simplemente hablando mediante una forma ilusoria. En muchos casos, estos fantasmas son entidades malévolas, que se deleitan en aterrorizar o herir a sus víctimas en represalia hacia alguna ofensa pasada. Otros emplean sus poderes en busca de venganza contra enemigos específicos. El fantasma de un chico asesinado por la policía local puede ejercer su propia forma de justicia sobre aquellos que le mataron. Ocasionalmente, estos fantasmas pueden ser entidades benignas, que emplean sus poderes para proteger a los inocentes y acudir en su ayuda mediante mensajes patentes o sutiles.

**Atributos:** Poder 4, Precisión 4, Aguante 3

**Voluntad:** 7

**Moralidad:** 4

**Virtud:** Fortaleza

**Vicio:** Envidia

**Iniciativa:** 7

**Defensa:** 4

**Velocidad:** 18 (factor de especie 10)

**Tamaño:** 5

**Corpus:** 8

**Númenes:** Aterrorizar (reserva de dados 8), Fantasmagoría (reserva de dados 8) y



Señal Fantasmal (reserva de dados 8)

## **Ladrón de Cuerpos**

**Trasfondo:** Los Ladrones de Cuerpos son fantasmas raros y muy poderosos que pueden poseer los cuerpos de los vivos. Estos fantasmas son casi siempre malévolos (algunos dirían demoníacos), que emplean su poder para satisfacer deseos físicos que les son negados por sus formas intangibles, o para infligir sufrimiento en sus víctimas.

**Descripción:** Los Ladrones de Cuerpos aparecen en ocasiones como formas brillantes e insustanciales que fluyen como humo sobre o hacia dentro de los cuerpos de sus víctimas. Las víctimas de posesión pueden mostrar signos claros de estar bajo control sobrenatural. Sus ojos se vuelven grises o blancos, o su piel adquiere una palidez sobrenatural. A veces un fantasma es lo suficientemente poderoso o sutil para actuar sin revelarse a sí mismo, a no ser que sea irritado o frustrado.

**Consejos de Interpretación:** Los Ladrones de Cuerpos son casi siempre fantasmas malvados que imponen su voluntad sobre mortales indefensos para saciar sus deseos. Disfrutan mofándose de sus víctimas, y escogen aquellos recipientes que sufrirán más por las consecuencias de acciones forzadas. Un fantasma vengativo también podría tratar de poseer a un mortal si el objeto de su venganza está cerca.

**Atributos:** Poder 5, Precisión 4, Aguante 5

**Voluntad:** 10

**Moralidad:** 3

**Virtud:** Justicia

**Vicio:** Ira

**Iniciativa:** 9

**Defensa:** 5

**Velocidad:** 19 (factor de especie 10)

**Tamaño:** 5

**Corpus:** 10

**Númenes:** Aterrorizar (reserva de dados 9), Compulsión (reserva de dados 9), Control Animal (reserva de dados 9), Habla Fantasmal (reserva de dados 9), Posesión (reserva de dados 9)

**Tipo de Documento:**

**Oficial**

**Autor:**

**Heinrich von Murnau (Uxas)**

**Digitalizado por:**

**Zettai van Ugen**

**Un documento de:**

**Requiem Nocte**