



Devorador de Almas

Trasfondo: Incluso entre los muertos y los incorpóreos, hay depredadores. Ciertos fantasmas con una muerte especialmente violenta (asesinados por psicópatas y otros maníacos) o que ellos mismos habían sido asesinos en serie en vida desarrollan una especie de canibalismo sádico por las almas de los vivos. Anclados a sus asesinos, a su antigua arma del crimen o a aquél que detuvo sus acciones, impulsan a los vivos a cometer actos de violencia entre ellos hasta matarse (muchas veces de la misma manera en que ellos murieron/asesinaban), momento en el que devoran el alma y la esencia de la víctima, haciéndose cada vez más poderosos e impidiendo que su presa llegue al más allá. Sus crímenes se mantienen en la sombra, pues ninguna de las almas devoradas puede pedir ayuda y la persona muerta es igual a cualquier otro muerto. Sólo la detención (o destrucción) de su “herramienta” de muerte entre los vivos puede ser capaz de enviar al otro mundo a un Devorador de Almas... antes de que reúna suficiente poder como para crear sus propias anclas.

Apariencia: Los Devoradores de Almas no se manifiestan demasiado a menudo, ya que no lo necesitan para conseguir su “alimento” de forma eficaz. Aún así, de vez en cuando necesitan “incentivar” a los vivos a matar a alguien o para causarles un susto suficientemente grande como para salirse de la carretera y estrellarse contra un muro. En esos casos se puede aparecer de tres maneras diferentes dependiendo de lo que quiera conseguir con su “visita”: si lo que quiere es comunicarse con su ancla u otro ser humano sin intenciones explícitamente dañinas para éste, se manifiesta mostrando su apariencia en vida, ligeramente idealizada y perfeccionada; si quiere asustar a una víctima para provocar un accidente o comunicarse con un cierto sadismo e intimidación, se mostrará como un cadáver en principio de descomposición con las visibles heridas sangrantes y supurantes que acabaron con su vida, muchas veces con una expresión de locura y placer desorbitados; finalmente, y sólo cuando algo amenaza sus anclas o quiere obligar a alguien a matar si no es que quiere morir, mostrará su más terrible y verdadera forma: algo parecido vagamente a un ser humano, compuesto por rasgos tanto propios como de propietarios de las almas devoradas, cuyas caras se agolpan y retuercen dentro del cuerpo del fantasma emitiendo gritos sordos y con claras expresiones de dolor y miedo.

Consejos de interpretación: Aunque normalmente no son conscientes de nada más allá de sus anclas, tienen poder suficiente como para alejarse bastante de ellas y encontrar “presas” de las que extraer almas. Son fantasmas que sólo desean más y más, cuya hambre de muerte y almas de los vivos sólo cesará con la destrucción de sus anclas o de ellos mismos. Por ello protegen sus anclas con una furia asesina más peligrosa aún que sus crímenes animófagos, una de las pocas veces en las que optan por manifestarse



con su forma real. No se suelen comunicar con los humanos, excepto cuando su ancla (o su víctima) necesitan un extra para facilitarle su alimentación.

Las características descritas a continuación se corresponden con un Devorador de Almas reciente, pero que ha tenido tiempo para alimentarse unas cuantas veces:

Atributos: Poder 5, Precisión 2, Aguante 2

Voluntad: 7

Moralidad: 2

Virtud: Fortaleza

Vicio: Gula

Iniciativa: 4

Defensa: 5

Velocidad: 17

Tamaño: 5

Corpus: 7

Númenes: Compulsión (reserva de dados 7), Señal Fantasmal (reserva de dados 7), Aterrorizar (reserva de dados 7), Consunción (reserva de dados 7, ver más abajo)

Numen: Consunción

El fantasma es capaz de devorar el alma de un ser humano en el momento de la muerte de éste, absorbiendo su poder y esencia para sí e impidiendo que llegue al otro mundo. El fantasma debe de estar a una distancia mínima del humano de su Precisión en metros, y tiene que llevar a cabo el Numen justo en el momento de la muerte de su víctima. Justo entonces, el fantasma tiene que gastar un punto de Voluntad y hacer una tirada de Poder + Precisión – el rasgo de Aguante más alto del sujeto antes de morir. Si tiene éxito, el fantasma devora el alma del sujeto en el momento de su muerte y une su esencia a la suya, ganando un punto de Atributo en el rasgo donde su víctima tuviera el Atributo más alto (Poder, Precisión o Aguante) y recuperando toda su Esencia gastada. Con el gasto adicional de un punto de Voluntad, el fantasma puede escoger “devorar” un punto de Atributo del segundo rango de Atributos más alto de la víctima y, por otro punto de Voluntad (haciendo un total de tres), puede escoger obtener un punto de Atributo del tercer rango de Atributos más alto de la víctima.

Tipo de Documento:

No Oficial

Autor:

Redentor

Digitalizado por:

Zettai van Ugen

Un documento de:

Requiem Nocte