

Ficha de fantasma

Todo fantasma fue alguien. Descubre quién antes de que tus jugadores lo hagan.



NOMBRE DEL FANTASMA

MAGNITUD

☐ 1.ª ☐ 2.ª ☐ 3.ª ☐ 4.ª ☐ 5.ª

1.ª = un simple eco · 5.ª = altera la realidad

1 ¿Quién era en vida? *nombre, oficio, a quién quería*

2 ¿Cómo terminó así? *elige un origen*

- | | |
|--|--|
| ☐ Muerte súbita
Ni se ha enterado de que murió. | ☐ Dedicación extrema
Obsesionado; atado a un lugar u objeto. |
| ☐ Búsqueda de justicia
Quiere corregir un mal y descansar. | ☐ Búsqueda de venganza
Le hicieron algo terrible al morir. |
| ☐ Reencarnación
Un antepasado posee a su descendiente. | ☐ Maldición
Lo maldijeron en vida; no puede descansar. |
| ☐ Pacto oscuro
Inmortal... con letra pequeña carísima. | |

DETALLES DE SU MUERTE *cómo, cuándo, dónde y quién estuvo involucrado*

3 ¿Qué lo ata a este mundo? *su ancla*

¿TIENE ANCLA? ☐ Sí ☐ No TIPO: ☐ Lugar ☐ Objeto ☐ Criatura

4 Poder especial *solo uno, no te emociones*

PARA ASUSTAR

- ☐ Provocar miedo
- ☐ Paralizar

PARA METERSE DONDE NO LO LLAMAN

- ☐ Habitar objetos
- ☐ Manipular objetos a distancia

PARA HACER DAÑO

- ☐ Causar heridas
- ☐ Drenar energía
- ☐ Drenar recuerdos

PARA MANIPULAR MENTES

- ☐ Encantar
- ☐ Dominar criaturas
- ☐ Crear ilusiones

¿CÓMO SE MANIFIESTA?

5 Su punto débil *puede salir de su vida, sus creencias o su muerte*

☐ Alérgenos

una sustancia le provoca reacción

☐ Efecto sobrenatural

un poder lo debilita o expulsa

☐ Objeto personal

algo ligado a su vida o muerte

6 Pistas para la investigación *lo que tus jugadores deberán descubrir*

DETONANTE ¿Qué evento, fecha o acción lo despierta?

PATRONES ¿A qué hora aparece? ¿Qué emociones lo alteran?

RUMORES DEL PUEBLO ¿Qué se cuenta en la taberna?

7 El descanso final *dos caminos para que no vuelva*

PACIFICARLO

¿Qué asunto pendiente debe resolverse?

DESTRUIRLO

¿Qué arma, material o ritual lo acaba?

NOTAS DEL DM