



# Méritos de Médium

Un médium es un psíquico capaz de usar su propio cuerpo como receptáculo para adquirir conocimiento inconsciente o para interactuar con entidades espirituales. La mayoría de parapsicólogos señalan que las habilidades de los médium son la prueba de otros planos de existencia – fantasmas, vidas pasadas, incluso el Inconsciente Universal. Unos pocos parapsicólogos, sin embargo, rechazan estas teorías como científicamente indemostrables, y argumentan que un médium es simplemente un clarividente que no es consciente de que la fuente de sus conocimientos y habilidades yace en su propio subconsciente.

Es incluso posible definir las habilidades de un médium en términos de mente y de alma. La primera sucede como resultado del pensamiento consciente e inconsciente entrando en contacto con los mismos de fantasmas y espíritus, entidades más allá de la forma física. El segundo tipo de poderes de médium implica un vínculo directo entre las almas de un psíquico y las de una entidad, alcanzado normalmente con medios religiosos o rituales. Este documento define el primer tipos de médium: los que poseen Méritos Psíquicos, con sus poderes derivados de la mente.

## Canalización (●●●)

**Prerrequisitos:** *Invocación Fantasmal* para la *Canalización Espiritual*, Ninguno para la *Canalización de Cayce* o la *Canalización de Vidas Pasadas*.

**Efecto:** La Canalización representa la capacidad de un psíquico para obtener de forma paranormal habilidades que normalmente no posee. Hay tres formas distintas de canalización: la *Canalización de Cayce*, cuando el psíquico intenta acceder al Inconsciente Universal para obtener el conocimiento que busca; la *Canalización de Vidas Pasadas*, con la que accede a los talentos que poseyó en una vida pasada; y la *Canalización Espiritual*, con la que un psíquico le permite a un fantasma que posea su cuerpo y le dé acceso a su sabiduría. Las tres versiones están agrupadas porque los efectos mecánicos son los mismos. El psíquico debe antes entrar en un trance antes de poder canalizar las nuevas habilidades (ver **Personajes Psíquicos**). Las habilidades obtenidas duran hasta que el psíquico no vuelva a dormir, o hasta que haga otra canalización.

## Canalización de Cayce:

Con esta técnica (llamada así por Edgar Cayce), el psíquico entra en un estado de trance en el que puede acceder al Inconsciente Universal, la suma total del conocimiento humano acumulado. Teóricamente, todo lo que alguna vez se ha sabido puede volverse a descubrir mediante este poder. Pocos psíquicos modernos tienen poderes equiparables a los de Edgar Cayce, y son incapaces de usar sus técnicas al máximo de sus posibilidades. Sólo la Canalización de Cayce no basta para aprender detalles secretos o personales de personas y lugares lejos de las inmediaciones del psíquico. La clarividencia y la precognición son más útiles a estos efectos, y Cayce también estaba versado en el uso de estos poderes. Finalmente, mientras que la Canalización de Cayce puede potencialmente darle a un psíquico acceso a cualquier conocimiento empírico, la Canalización de Cayce no permite adquirir talentos que requieran entrenamiento físico (p. e., las Habilidades Físicas).



Un psíquico puede ser capaz de usar este poder para identificar una espada concreta como una katana japonesa del siglo XV, pero no podría usar el poder para adquirir pericia alguna en la forja. Los círculos de Habilidad adquiridos mediante este poder ocupan el lugar de cualesquiera círculos que el personaje ya poseyera. Así pues, si un jugador desea aumentar la Habilidad de su personaje por encima de su valor actual, debe obtener más éxitos que círculos tenga en la Habilidad.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Ocultismo

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe antes entrar en trance

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico queda atrapado durante horas en su estado de trance mientras contempla los infinitos misterios del Inconsciente Universal. Despertar requiere un número de éxitos en una tirada extendida de Inteligencia + Aplomo igual a la suma de la Resistencia + Compostura del psíquico, con cada tirada representando una hora de tiempo. Además, el psíquico es incapaz de usar este Mérito hasta que no pasen 24 horas.

**Fallo:** El esfuerzo no tiene éxito.

**Éxito:** Cada éxito se convierte en un círculo de una sola Habilidad Mental o Social escogida por el jugador. El número de éxitos debe exceder los círculos que el personaje tenga en ese momento, para poder obtener algún beneficio de este poder. El nuevo valor dura hasta que el psíquico vuelva a dormir o a usar de nuevo este poder.

**Éxito excepcional:** Además de los beneficios obtenidos con los éxitos adicionales, el psíquico recibe un poco de conocimiento útil que le llega aleatoriamente desde el Inconsciente Universal, aunque el significado último de esta información no tiene porqué estar claro inmediatamente. Si los éxitos superan a lo cinco, los obtenidos de más pueden asignarse a cualquier otra Habilidad Mental o Social a elección del personaje.

#### **Canalización de Vidas Pasadas:**

El psíquico tiene una conciencia preternatural de sus encarnaciones anteriores. Tras entrar en un estado de trance, puede invocar la experiencia vital colectiva de sus vidas anteriores, uniéndola con su propia personalidad. Aunque cada uno puede llegar a tener incontables vidas pasadas, cuanto más recientes son tanto más difícil es canalizarlas. La mayoría de vidas que se pueden canalizar son de eras primitivas, por lo que este Mérito no puede usarse para acceder a habilidades que requieran una educación moderna. Mecánicamente hablando, la Canalización de Vidas Pasadas no puede usarse para obtener Habilidades Mentales.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Compostura + Ocultismo

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe antes entrar en trance

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico asume la personalidad de una vida anterior. Manifiesta una nueva personalidad y un nuevo trasfondo asignados por el Narrador durante el resto de la escena, incluyendo unas nuevas Virtud y Vicio. Puede (o no) conservar la capacidad de hablar su lengua normal, y no tiene conocimiento de cuáles son sus amigos, si situación actual, ni, de hecho, nada relacionado con la vida moderna, viéndolo todo con los ojos de un centurión romano, un cortesano de la época de Luis XIV, el propietario de una plantación en el Misisipí durante la Guerra de Civil Americana, o cualquier otra cosa en la que pueda pensar el Narrador.

**Fallo:** La regresión de vidas pasadas no tiene éxito.

**Éxito:** Cada éxito se convierte en un círculo de una sola Habilidad Física o Social escogida por el jugador. El número de éxitos debe exceder los círculos que el personaje tenga en ese momento, para poder obtener algún beneficio de este poder. El nuevo valor dura hasta que el psíquico vuelva a dormir o a usar de nuevo este poder.



**Éxito excepcional:** Además de los beneficios obtenidos con los éxitos adicionales, el psíquico puede acceder a las memorias personales de la vida pasada con la que comparte el cuerpo. Los nuevos recuerdos se pierden al finalizar los efectos del poder. Si los éxitos superan a lo cinco, los obtenidos de más pueden asignarse a cualquier otra Habilidad Física o Social a elección del personaje.

#### **Canalización Espiritual:**

Un médium usa este poder para entrar en comunión con los muertos para invocar el espíritu de un fantasma capaz de proporcionarle las habilidades que necesita. Tras entrar en el trance necesario, el médium invita a su cuerpo a un fantasma con las habilidades que necesita. La Canalización Espiritual también la usan los médium profesionales para permitir a los fantasmas comunicarse directamente con sus seres queridos. La debilidad de la Canalización Espiritual es que los fantasmas normalmente carecen de la capacidad de interactuar de forma normal con los vivos. La Canalización Espiritual no se puede usar para obtener círculos en Habilidades Sociales.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Aplomo + Ocultismo

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe antes entrar en trance

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El fantasma invocado es instintivamente hostil al psíquico, o el efecto invoca una entidad distinta y más malévolas. El espíritu hostil puede tener éxito automáticamente en una tirada para poseer al psíquico (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 189*).

**Fallo:** El médium no tiene éxito.

**Éxito:** Cada éxito se convierte en un círculo de una sola Habilidad Física o Mental escogida por el jugador. El número de éxitos debe exceder los círculos que el personaje tenga en ese momento, para poder obtener algún beneficio de este poder. El nuevo valor dura hasta que el psíquico vuelva a dormir o a usar de nuevo este poder.

**Éxito excepcional:** Además de los beneficios obtenidos con los éxitos adicionales, el psíquico puede acceder a los recuerdos personales del fantasma con quien comparte el cuerpo. Si los éxitos superan a lo cinco, los obtenidos de más pueden asignarse a cualquier otra Habilidad Física o Mental a elección del personaje.

#### **Escritura Automática (••)**

**Efecto:** La Escritura Automática le permite a un médium acceder a una fuente paranormal de conocimiento por medios indirectos. Los médium no están de acuerdo en si entran en comunión con espíritus o con el Inconsciente Universal, o si simplemente usan su clarividencia. Sea como fuere, los efectos mecánicos son los mismos. El psíquico debe antes entrar en estado de trance (*ver Personajes Psíquicos*). Mientras lo hace, dibuja también al azar en un papel, normalmente siguiendo un patrón en espiral. En cuanto se afianza el trance, su escritura se vuelve menos aleatoria, y hace dibujos simbólicos de cualesquiera que sean las preguntas que desea realizar. Continúa dibujando hasta que finaliza en trance (normalmente toda una escena a menos que alguien lo interrumpa), momento en el que suele verse rodeado de dibujos crudamente garabateados que pueden dirigirla hacia lo que sea que quiere encontrar. La fuente precisa de este conocimiento queda a discreción del Narrador, pero si un psíquico posee los Méritos de Canalización o Clarividencia, éstos pueden otorgar un +2 a los intentos de escritura.



**Coste:** Ninguno

**Reserva de Dados:** Compostura + Pericias

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe entrar primero en estado de trance

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** Los dibujos del psíquico contienen información falsa o equívoca. El Narrador debiera hacer todas las tiradas de oportunidad del jugador.

**Fallo:** Falla el intento de realizar escritura automática.

**Éxito:** Los dibujos del psíquico contienen pistas vitales a cualquiera que sea el misterio que pretende resolver.

**Éxito excepcional:** Los dibujos son particularmente claros, dando un modificador de +1 a cualesquiera tiradas posteriores de Investigación sobre el asunto.

**Equipo sugerido:** Cualquier objeto que tenga una fuerte conexión con el objetivo sobre el que el psíquico busca información (+1 a +3, dependiendo de la fuerza de la conexión).

### **Recurso Narrativo: Mensajes del Más Allá**

*Un psíquico capaz de utilizar la escritura automática normalmente debe entrar en trance para dibujar. Sin embargo, soñar despierto puede a veces duplicar los efectos de un trance, y un personaje aburrido garabateando en un aula de la facultad puede sorprenderse al ver lo que ha escrito en los márgenes de sus apuntes. Tales mensajes aleatorios producidos por el poder del psíquico pueden incluir los pensamientos secretos del profesor que imparte la lección, un esbozo rápido de uno de los otros estudiantes yaciendo muerto en su habitación de la residencia, o quizás un breve mensaje de personas desconocidas: “Mañana a esta hora, ¡os mataré a todos!”*

## **Invocación Fantasmal (●●●)**

**Efecto:** El médium es capaz de algo más que simplemente percibir a los muertos; puede invocarlos a su presencia e incluso ayudarlos a cruzar al mundo físico. Un médium con suficiente talento puede invocar a un fantasma y hacerlo llegar adonde se encuentre. Al hacerlo, también puede ayudar a la entidad a “cruzar,” ayudándole a manifestarse en el mundo físico o a usar otros poderes que afecten el mundo material. Los médium que posean este Mérito además de la *Proyección Astral* (ver **Méritos de PES**) tienen la opción de interactuar físicamente con fantasmas y otros seres en Crepúsculo con el gasto de un punto de Voluntad. La Invocación Fantasmal puede sólo invocar fantasmas; los otros seres sobrenaturales existentes en Crepúsculo no se ven afectados.

Debe hacerse una tirada de Astucia + Ocultismo para que el personaje haga contacto espiritual con un fantasma existente. No todas las personas muertas continúan existiendo como fantasmas, y pocos fantasmas perduran más de unas pocas décadas tras su defunción. Si un fantasma todavía existe, el psíquico puede contactar con él dondequiera que se encuentre. En cuanto se ha formado la conexión, se considera al médium como un ancla temporal para el fantasma, y éste puede ir a su encuentro desde dondequiera que esté. Si el fantasma no quiere ir a donde se encuentra el médium, puede intentar obligarlo a atender obteniendo éxito en una tirada de Presencia + Ocultismo contra la Resistencia del fantasma en una acción enfrentada. Tanto si el fantasma va voluntariamente como si no, no es necesario que el fantasma gaste un punto de Voluntad para viajar a su nueva ancla. Un médium no puede controlar un fantasma en modo alguno. Un personaje con este Mérito no puede detectar fantasmas automáticamente a no ser que tenga también el Mérito de Visión Fantasmal.



Cuando un médium forma una conexión psíquica con un fantasma, el médium continúa siendo el ancla del fantasma durante el resto de la escena. Si el médium intenta cortar la conexión antes, debe obtener éxito en una tirada enfrentada de Astucia + Ocultismo contra el Poder del fantasma, a no ser que el fantasma consienta en el corte. Cuando un médium ya no sirve como ancla, un fantasma retorna automáticamente a dondequiera que se encontrara antes de la invocación. Romper la conexión psíquica no daña al fantasma en modo alguno.

Mientras una conexión está activa, se considera que un médium es un ancla a todos los efectos. Así pues, el fantasma puede manifestarse en la cercanía del médium sin necesidad de hacer ninguna tirada. Un médium puede poner en serio peligro si no sabe con qué tipo de fantasma está tratando.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Astucia + Ocultismo contra la Resistencia de un fantasma que no de sea que el médium se convierta en su ancla temporal (la resistencia es reflexiva). Presencia + Ocultismo contra la Resistencia de un fantasma que no quiere ser invocado a la presencia del médium.

**Acción:** Enfrentada

#### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** Se forma una conexión psíquica con alguna entidad distinta del fantasma que se busca. El médium puede ser incapaz de cortar la conexión, o puede incluso convertirse en el ancla permanente de un fantasma hostil.

**Fallo:** Se falla al intentar obtener más éxito que el fantasma. El intento de contactar o invocar no tiene éxito.

**Éxito:** En una tirada de contacto, el médium obtiene más éxitos que los del fantasma. Se considera al médium un ancla durante el resto de la escena, a no ser que el efecto finalice antes. En una tirada de invocación, se obliga al fantasma a ir adonde se encuentre el médium.

**Éxito excepcional:** En una tirada de contacto, el jugador obtiene cinco o más éxitos que los obtenidos por el fantasma. El médium gana una bonificación de +2 en todas las tiradas de sus tratos con el fantasma durante el resto de la escena.

Modificador	Situación
+1 por persona adicional (max +3)	El médium intenta invocar a un fantasma durante una sesión espiritista en la que lo ayudan Creyentes (ver <i>Otros Méritos Psíquicos</i> ). Durante una sesión espiritista, se considera a los seres queridos de un fantasma creyentes, a menos que rechacen categóricamente la posibilidad de la vida tras la muerte.
+1	El médium ha invocado a este fantasma concreto con anterioridad.
+1	El médium tiene algún objeto o persona (distinto a un ancla) importante para el fantasma en vida.
+3	El médium posee otro ancla del fantasma que quiere invocar.
-1	Por cada 50 años que el fantasma lleve muerto.

**Opción: [Médium Espiritista]:** El médium puede interactuar con los muertos sólo en el contexto de una sesión espiritista. Para poder utilizar este poder, deben asistirlo una o más personas. El médium obtiene una bonificación de dados igual al número total de creyentes en una sesión espiritista, hasta un máximo de +5.



### **Visión Fantasmal (●●●●)**

**Efecto:** El médium puede ver personas muertas. El psíquico puede percibir y comunicarse con cualquier fantasma con el que se encuentre. El poder permite sólo la percepción de, y la comunicación con, fantasmas que estén en Crepúsculo – fantasmas atados al mundo material y no a ningún otro mundo extraterreno. Este poder no tiene la capacidad de contactar con espíritus del Reino Sombrío que han entrado en el mundo material y que existen en el Crepúsculo. Este Mérito no permite que el psíquico ayude a los fantasmas a manifestarse en el mundo físico (que requiere el Mérito de Invocación Fantasmal). La mayoría de fantasmas se dan cuenta instintivamente cuando un mortal puede percibirlos, y los psíquicos que poseen este poder a menudo se ven abrumados por las peticiones de seres desesperados buscando su ayuda para resolver sus asuntos terrenales.

Un personaje que tenga el Mérito de Aliado Fantasma puede adquirir una versión limitada de Visión Fantasmal que le permita ver y comunicarse con su aliado incrementando el coste normal del Mérito de *Aliado Fantasma* (ver *Otros Méritos Psíquicos*).

**Coste:** Ninguno para sentir la presencia de fantasmas. Un punto de Voluntad para iniciar la comunicación con ellos.

**Reserva de Dados:** Astucia + Compostura

**Acción:** Reflexiva

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El médium es incapaz de usar su Mérito durante el resto de la escena. Por otro lado, puede sufrir visiones terribles de algún infernal inframundo, infligiendo una penalización de -2 a todas las acciones durante el resto de la escena.

**Fallo:** El intento de activar Visión Fantasmal no tiene éxito.

**Éxito:** El personaje puede percibir y comunicarse con cualquier fantasma en su cercanía durante el resto de la escena. Sin embargo, tales fantasmas permanecen intangibles.

**Éxito excepcional:** El médium gana una bonificación de +2 a todas las tiradas que haga para tratar con fantasmas durante el resto de la escena.

**Opción [Visión Fantasmal Permanente]:** La habilidad del médium de ver a los muertos está siempre activa. El estrés de estar constantemente rodeado de seres espectrales inflige un trastorno mental moderado, como Depresión, Fobia, Irracionalidad o Rechazo. El jugador sigue teniendo que tirar Astucia + Compostura para comunicarse con los fantasmas, pero con esta opción dichas tiradas son con una bonificación de +3.

#### **Recurso Narrativo: Veo Muertos – Y Hago Cosas para Ellos**

Varias películas, como *Ghost*, *Atrápame esos Fantasmas*, y *El Sexto Sentido*, describen los problemas a los que se enfrentan psíquicos que pueden ver a los muertos sin reposo. Tales entidades están atadas al mundo material mediante poderosas anclas emocionales, incapaces de continuar hacia la otra vida hasta que los fantasmas resuelven los asuntos que les atan al mundo de los vivos. Cuando un fantasma como ese se encuentra con un psíquico que tenga el poder de verlo e incluso entender sus súplicas, prácticamente suplica que le ayuden a resolver sus ataduras. Si el psíquico al principio no quiere ayudar, el fantasma puede volverse insistente, acechándolo activamente hasta que cumpla sus deseos, algunos de los cuales pueden ser inmorales, ilegales o potencialmente mortales. ¿Cómo va un psíquico, cuyo poder sólo le permite ver fantasmas cercanos, a vengarse de la muerte de un espíritu matando al capo de la Mafia – o, peor aún, el vampiro antiguo – que lo asesinó?

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Ylmir

**Digitalización:**  
Uxas

**Un documento de:**  
Requiem Nocte