

El ocultismo, al contrario que la magia arcana, no es algo que pueda fácilmente comprenderse o estudiarse sino que se necesita de cierto don innato para conseguir ser capaz de amaestrar estas inusuales artes y ser capaz de progresar en ellas. Usualmente aquellos que llegan a cierto nivel de control de las técnicas necesarias son capaces de desafiar algunas de las reglas del universo siendo algunos de los ejemplos el poder de ir en contra del ciclo natural de la vida y la muerte, manifestar fuerzas que obedecen tu pensamiento e inclusive manipular la propia gravedad a su antojo.

## Magia Mental

---

 {=html}Tu

has decidido caminar por una senda algo diferente al de el resto de escuelas prefiriendo centrarte mas en que se encuentra dentro de nuestro cuerpo y el como funciona en lugar de mirar hacia que nos rodea. Mediante ligeras modificaciones en el chi interno de las personas has conseguido encontrar las partes exactas que se relacionan con la mente del individuo, tanto de su comportamiento como de su memoria y no solo has sido capaz de localizarla sino que también has encontrado una forma de alterarla.

A medida que encuentras mas sujetos en los que poder practicar sin que otras personas se enteren de ello tus conocimientos se van volviendo mas extensos, como sobrecargar la mente o como detectar los pensamientos mas simples de la mente humana ya no te parece tan sorprendente y has decidido ir a por mas, encontrando las formulas exactas que te permitan llevar a los humanos que te rodean a seguir tu voluntad sin que ellos siquiera sean conscientes de que están siendo manipulados o incluso haciéndoles creer que es su propio voluntad lo que están siguiendo, sin embargo siempre hay que tener una pequeña carta bajo la manga por si algo sale mal y resulta que todos los humanos tienen un punto débil fácil de encontrar para ti en lo mas recóndito de tu mente que si se daña probablemente no les permitirá volver a ser los mismos.

## Reglas fundamentales

---

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Mental mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Mental será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

# Rangos

---

## Rango I

### Asalto Mental

*Mental, Cordura*

**Coste:** 1 Acción

**Alcance:** Medio

**Efecto crítico:** Tu objetivo quedará *aturdido* durante una ronda

**Duración:** Instantáneo

Atacas la mente de un enemigo para romper sus facultades mentales y su capacidad para concentrarse. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia Mental o reducirá su Cordura por un valor igual a tu Rango + 1 y perderá de inmediato la concentración. Si logras reducir la Cordura de un enemigo a 0 este caerá Inconsciente de inmediato.

**Empoderar** (1 chi): Afecta a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo.

### Leer Pensamientos

*Mental, Duradera*

**Coste:** 2 acciones y 1 chi

**Tamaño:** Esfera grande

**Duración:** Concentración

Eres capaz de percibir los pensamientos superficiales y estado emocional de las criaturas que te rodean, aportándote información valiosa sobre ellas tanto en combate como en situaciones sociales. Mientras este hechizo permanezca activo detectas todas las criaturas pensantes en un radio grande y puedes leer sus pensamientos superficiales, conociendo información básica sobre ellas y su estado emocional actual. Este hechizo terminará cuando pierdas la concentración o escojas acabarlo. Cabe recalcar que no podrás detectar a criaturas que tengan Resistencia o Inmunidad a efectos Mentales.

Además, mientras este hechizo esté activo puedes emplear una acción para penetrar en los pensamientos profundos de un objetivo para descubrir más información sobre él. Tu objetivo podrá evitarlo si tiene éxito en un tiro de Concentración o Averiguar Intenciones frente a tu Magia mental y en caso que falle aprenderás un dato de él escogido por el máster.

**Empoderar** (1 chi): Puedes detectar los pensamientos profundos de una criatura como reacción para preveer su siguiente acción, la cual te contará el máster con sinceridad. Esto te otorgará Ventaja en tu tiro defensivo o de habilidad donde sea lógico que se aplicase.

## Escudo Mental

*Mental, Duradera*

**Coste:** 2 acciones

**Duración:** Concentración

Aumentas tus defensas mentales frente a intrusiones enemigas. Mientras este hechizo permanezca activo puedes emplear tu tiro de Magia mental para defenderte de otros efectos Mentales y aumentas tu Cordura por un valor igual a tu Rango. Además, no puedes ser detectado pasivamente con Leer pensamientos si no lo deseas. Los bonificadores de este hechizo durarán hasta que pierdas la concentración.

**Empoderar** (1 chi): Otorgas esta habilidad a un aliado que puedas tocar. Este podrá emplear tu bonificador de Magia mental en lugar del suyo propio para defenderse de efectos Mentales.

## Rango II

### Sugestión

*Mental, Duradero*

**Coste:** 1 acción y 1 chi

**Alcance:** Medio

**Efecto crítico:** Tu condicionamiento es especialmente efectivo, permitiéndote convencer a tu objetivo que tome una acción que típicamente no haría.

**Duración:** Instantáneo

Eres capaz de sugestionar determinados comportamientos a otras personas para que actúen de una manera más afín a tus intenciones. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia mental o le condicionarás mentalmente para que actúe de una manera específica. Este nuevo comportamiento no debe contradecir la personalidad de tu objetivo ni ser ilógico para la situación en la que se encuentre. Algunos ejemplos son hacerle más amistoso hacia ti o que esté dispuesto a hacerte un pequeño favor.

Si empleas este hechizo en un combate puedes condicionar a tu objetivo para que tome una acción específica en su turno siempre y cuando sea lógica según la situación. Algunos ejemplos son moverse a un lugar, emplear una habilidad de tu elección o atacar a un enemigo específico.

**Empoderar** (1 chi): Vuelves a emplear este hechizo en el mismo objetivo como acción bonus sin la necesidad de pagar chi. Solo puedes empoderar de esta manera una vez por hechizo.

## Sanación Mental

*Mental, Toque*

**Coste:** 2 acciones y 1 chi

**Alcance:** Toque

Eres capaz de emplear tus conocimientos de magia mental para restaurar mentes dañadas y alteradas forzosamente. Un aliado que puedas tocar recupera una cantidad de Cordura igual a tu Rango + 1. Si está afectado por un hechizo Mental ajeno puedes eliminarlo si tienes éxito en un tiro de Magia mental contra una dificultad igual al modificador de magia Mental que tenga el lanzador de dicho efecto. Este hechizo no puede eliminar efectos míticos ni sanar a individuos que hayan enloquecido.

**Empoderar** (1 chi): Eliminas un hechizo Mental adicional si tienes éxito en el tiro.

## Alterar Emociones

*Mental, Duradero*

**Coste:** 1 acción y 1 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Hasta que se recupere

Tu control mental te permite cambiar las emociones de los demás con solo un gesto. Un objetivo a distancia media de ti deberá tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración frente a tu magia mental o alterarás su mente para que caiga en un estado emocional escogido por ti.

Dicho estado permanecerá activo hasta que termine el combate y tu objetivo podrá repetir el tiro cada ronda para intentar liberarse de él. También se liberará de este efecto si acaba en una situación donde sienta una emoción suficientemente fuerte para cancelar el efecto recibido o empoderas una emoción distinta con este hechizo.

Los efectos exactos que otorga este hechizo dependen de la emoción que busques reforzar, siendo tanto positivos como negativos. Aquí se presentan algunas de las emociones que puedes reforzar junto a sus efectos.

- **Cansancio:** Tu objetivo quedará *fatigado* hasta que se libere. Si afectas a un objetivo fuera de un combate empezará a sentirse cansado, cayendo *inconsciente* si no se libera tras una ronda.
- **Ira:** Tu objetivo entra repentinamente en cólera, recibiendo Ventaja en todos sus tiros de ataque a costa de recibir Desventaja en sus tiros defensivos y volviéndose incapaz de mantener la concentración. Los bonificadores otorgados así no se acumulan con Ataque salvaje o Furia de batalla.

- **Miedo:** Tu objetivo siente terror inexplicable, aumentando así su nivel de miedo por un paso. Si permanece en una situación estresante o de combate cada vez que fracase su tiro contra este hechizo volverá a aumentar su nivel de miedo por un psao.
- **Calma:** Un sentimiento de calma llena a tu objetivo, haciendo que pierda sus ganas de luchar. El afectado perderá inmediatamente los bonificadores de cualquier efecto de Moral y no podrá emplear habilidades de Ira o Mente desencadenada.
- **Valentía:** Tu objetivo recibe Resistencia al Miedo y Ventaja en sus tiros de ataque y defensa a costa que nunca se retirará de un combate. Los bonificadores otorgados así no se acumulan con Inspirar heroísmo u otras habilidades de Presencia.

**Empoderar** (1 chi): Afecta a un enemigo adicional con este hechizo al lanzarlo.

## Rango III

Tus hechizos Mentales de Rango I reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

### Sobrecarga Mental

*Mental, Cordura*

**Coste:** 1 acción y 2 chi

**Alcance:** Medio

**Tamaño:** Esfera pequeña

**Efecto crítico:** Los afectados reducirán de nuevo su cordura por un valor igual a tu Rango + 1.

**Duración:** Hasta que sea eliminada

Haces un ataque destructivo contra las mentes de un grupo de enemigos a distancia media que les enloquecerá temporalmente. Todas las criaturas en una esfera pequeña centrada en un punto a distancia media deben tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia mental o reducirán su cordura por un valor igual a tu Rango + 1 y quedarán *confundidos* durante el resto del combate.

Una criatura *confundida* podrá repetir el tiro una vez por ronda y se liberará de él en caso de éxito. Este hechizo también dejará de funcionar si un afectado ya no se encuentra una situación estresante durante una ronda.

**Empoderar** (1 chi): Lanzas este hechizo como acción bonus contra todas las criaturas en otra esfera de tamaño pequeño a distancia media de ti.

## Geas

*Mental*

**Coste:** 1 acción y 2 chi

**Alcance:** Medio

**Efecto crítico:** Tu objetivo reduce su Cordura por un valor igual a tu Rango + 1.

**Duración:** Un día

Tus habilidades de condicionamiento mental te permiten sobrepasar el comportamiento normal de una criatura para que siga una orden sin rechistar. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia Mental o le implantas una orden mental que estará forzado a seguir.

Esa orden mental permanecerá implantada durante un día y puedes activarla cuando desees para que tu objetivo la obedezca forzosamente durante una ronda. Dicha orden no puede atentar contra el instinto de supervivencia de tu objetivo y ni forzarlo a herir a sus seres queridos salvo que su cordura haya sido reducida a 0 o se encuentre *confundido*.

**Empoderar** (1 chi): Afectas a un objetivo adicional con este hechizo.

## Telepatía

*Mental, Pasiva*

Tu maestría mental te permite hablar con otras criaturas usando únicamente el poder del pensamiento. Mientras tengas activo el hechizo Detectar pensamientos eres capaz de comunicarte mentalmente con todas las criaturas que detectes, pudiendo así comunicarles y recibir información de ellas sin la necesidad de hablar. Esta habilidad te permite también afectar a toda criatura que puedas detectar telepáticamente con hechizos Mentales sin la necesidad de percibirlas.

## Rango IV

Todos tus hechizos Mentales de Rango II reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

## Sugestión en Masa

*Mental, Área, Duradera*

**Coste:** 2 acciones y 2 chi

**Tamaño:** Esfera media

**Duración:** Concentración

Manipulas sutilmente el comportamiento de un gran grupo de individuos para que actúen tal como desees. Todas las criaturas a distancia media de ti deben tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración o quedarán mentalmente condicionadas a realizar las

acciones que escojas esta ronda. Dichas acciones no deben resultar ilógicas para la situación ni ir en contra de la personalidad y estado mental de los afectados, funcionando de la misma manera que el hechizo Sugestión.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y toda criatura que permanezca a distancia media de ti deberá repetir el tiro al principio de su turno o volverás a afectarle con este hechizo. Aquellas criaturas que hayan tenido éxito una vez en este tiro no podrán volver a ser afectadas y no notarán que han sido condicionadas por un efecto mental.

**Empoderar** (1 chi): Una criatura que ya esté afectada por Sugestión deberá repetir el tiro inmediatamente contra este hechizo y si fracasa seguirá una de tus órdenes sin rechistar, afectándole de la misma manera que Geas.

## Modificar Recuerdos

*Mental, Duradera*

**Coste:** 2 acciones y 2 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Permanente

Modificas la memoria de una criatura que puedas detectar para que olvide información clara o recuerde determinados sucesos de una manera diferente. Una criatura a distancia media cuya mente puedas detectar deberá tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia mental o manipulas una porción de sus recuerdos de hasta diez minutos de duración.

Este hechizo permite hacer que el objetivo olvide determinados sucesos o reciba varios recuerdos implantados. No obstante, si le implantas recuerdos demasiado inverosímiles o contradictorios los tratará como si fueran un sueño o alucinaciones suyas. Dicha alteración durará hasta que el afectado se dé cuenta que esos recuerdos eran ficticios si tiene evidencias suficientes para desmentirlo.

Una modificación de los recuerdos es especialmente peligrosa para enemigos al borde de la locura. Si afectas a un objetivo con 0 cordura con este hechizo puedes alterar recuerdos de cualquier momento de su vida o hasta hacerle olvidar determinadas habilidades que tiene, pudiendo así eliminarle hasta cuatro Rangos de habilidad que tenga hasta que se recupere de este hechizo.

**Empoderar** (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo

## Aura Emocional

*Mental, Duradera*

**Coste:** 2 acciones y 2 chi

**Tamaño:** Esfera media

**Duración:** Concentración

Al activar esta hechizo todas las criaturas a distancia media de ti deben tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración frente a tu Magia mental o reforzarás una de sus emociones durante una ronda, funcionando de igual manera a Alterar emociones. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y mientras lo esté toda criatura que acabe su turno o entre por primera vez esta ronda en un espacio a distancia media de ti volverá a ser afectado por este hechizo.

**Empoderar** (1 chi): Cancela un efecto Mental o de Moral empleado contra una criatura que se encuentre en el área afectada por esta habilidad.

## Rango V

Todos tus hechizos Mentales de Rango III reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

### Esclavizar

*Mental, Duradera*

**Coste:** 1 acción y 3 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Concentración

El más peligroso entre los hechizos mentales, este prohibido conjuro te permite doblegar completamente la mente de un enemigo para convertirlo en tu esclavo. Una criatura a distancia media de ti cuya mente puedes detectar debe tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia mental o caerá bajo el control de este hechizo. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o el afectado se libere.

Una criatura controlada de esta manera debe obedecer tus órdenes sin cuestionarlas siempre y cuando no atenten contra su propia vida. Podrás escoger exactamente qué acciones realiza en su turno y te tratará como si fueras un aliado. La criatura afectada podrá repetir el tiro si le ordenas que mate a un ser querido o realice otra acción que atente fuertemente contra sus principios o su instinto de supervivencia. Podrás saltarte estos límites y el afectado no podrá hacer ningún tiro si ha perdido toda su cordura.

**Empoderar** (1 chi): Afectas a una criatura adicional con este hechizo

### Mente en Blanco

*Mental, Mejora, Toque*

**Coste:** 1 acción y 3 chi

**Alcance:** Cuerpo a cuerpo



**Duración:** Hasta que sea eliminada

Creas una poderosa barrera psíquica que protegerá a un objetivo de toda intrusión mental. Una criatura que puedas tocar recibirá Inmunidad a efectos Mentales y no podrá ser detectado por Telepatía o Leer pensamientos mientras este hechizo permanezca activo. Este hechizo cesará cuando sea eliminado o la cordura del afectado es reducida a más de la mitad de su valor original.

**Empoderar** (1 chi): Cuando una criatura ajena intente afectarte con un hechizo Mental puedes devolvérselo como reacción sin la necesidad de gastar chi o acciones. Emplearás tu bonificador de Magia Mental en todos los tiros relacionados con ese hechizo.

## Destrozar Mente

*Mental, Cordura*

**Coste:** 1 Acción y 3 chi

**Alcance:** Medio

**Efecto crítico:** El afectado caerá *inconsciente* de inmediato

**Duración:** Instantáneo

Atacas la mente de un enemigo con el fin de destrozar su capacidad de raciocinio. Una criatura a distancia media de ti debe tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia Mental o reducirá su cordura por  $1d10 + INT$  además de quedar *aturdido* durante una ronda. La reducción a la cordura que provoca este hechizo puede afectar incluso a objetivos protegidos por Mente en Blanco.

Si este hechizo logra reducir la cordura del afectado a 0 este perderá completamente sus capacidades mentales, volviéndose incapaz de emplear habilidades que requieran una estadística mental y reduciendo su intelecto al de un animal. Si este efecto no se sana al cabo de un día se volverá permanente y tratarlo requerirá semanas de cuidados y uso reiterado del hechizo *sanador mental*.

**Empoderar** (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

## Rango VI

Todos tus hechizos Mentales de Rango IV reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

## Ráfaga mental

*Mental, Área, Cordura*

**Coste:** 3 acciones y 5 chi

**Tamaño:** Esfera media

**Efecto crítico:** Los afectados fallarán su tiro contra el hechizo mental que les intentes implantar

### **Duración:** Concentración

Enfocas todo el poder de tu mente en una ráfaga psíquica que demolerá las capacidades de pensar y actuar de todos tus enemigos. Todos los objetivos a distancia media de ti deberán tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones o reducirán su cordura por 1d10 + INT y quedarán afectados por otro hechizo Mental que conozcas de Rango III o menos, forzándoles a tirar de nuevo contra él (no necesitarás pagar chi o acciones para ese hechizo).

Ráfaga mental permanecerá activa mientras mantengas la concentración y podrás repetir sus efectos al principio de tu turno. Si logras reducir la cordura de un objetivo a 0 con este hechizo puedes provocarle un derrame cerebral que lo matará instantáneamente. Además, mientras este hechizo permanezca activo todas las criaturas sin Resistencia a efectos Mentales serán incapaces de concentrarse debido al constante ruido mental que les provocas.

::: {style="page-break-after: always; break-after: page;"}  
:::

## **Magia onírica**

---

Tienes un gran conocimiento de como funciona la mente humana en sus etapas de sueño, y al contrario que aquellos que dominan la magia mental tu eres capaz de introducir tu consciencia dentro de la mente de una persona que se encuentre dormida pudiendo luchar contra el dominio que posee sobre el escenario onírico que os rodea para tomar control de él. A medida que sigas desarrollando tus habilidades, serás capaz de crear escenarios mas complejos así como enfrentarte a mentes mas resistentes que intenten oponerse a tu influencia. A medida que te acerques al final te volverás capaz de mayores hazañas, pudiendo forzar a alguien a que entre en un sueño creado por ti para enfrentarlos, entrar en las zonas mas profundas de su mente y afectarlas para tomar control de su cuerpo en caso de tener éxito o incluso atraparlo en un sueño compuesto por varias capas que sea casi indistinguible de la propia realidad y del que no pueda escapar.

## **Reglas fundamentales {#reglas-fundamentales}**

---

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Onírica mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Onírica será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

# Rangos {#rangos}

---

## Rango I {#rango-i}

### Soñador lúcido

*Onírica, Pasiva*

Tu conocimiento del mundo de los sueños te permite cruzar la barrera que separa ambos mundos. Antes de hacer un descanso largo puedes realizar un ritual de 10 minutos de duración para entrar en el Plano Onírico cuando te duermas. Al entrar en el Plano Onírico de forma lúcida mantendrás tu equipamiento y objetos que tendrías en la vida real además de poder emplear tus habilidades con normalidad. Esta habilidad te otorga también Resistencia a efectos Mentales u Oníricos.

Podrás interactuar con otras criaturas que se encuentren en dicho mundo y hacer las mismas acciones que podrías realizar en el mundo real. En el caso de que mueras en el Plano Onírico te despertarás al momento sin sufrir ningún daño físico, pero no recibirás los beneficios de un descanso largo y acabarás *fatigado*. Cabe recalcar que los efectos mentales y las pérdidas de cordura que recibas en el mundo onírico se conservarán en el mundo real.

### Alteración onírica

*Onírica, Duradera*

**Coste:** 1 acción

**Alcance:** Medio

**Efecto crítico:** La criatura onírica afectada quedará *enfermada* durante una ronda

**Duración:** Instantáneo o una hora

Empleas tu control del Plano Onírico para manipular la materia, pudiendo así crear y destruir objetos además de cambiar la naturaleza de estos. Este hechizo solo puede emplearse en el Plano Onírico o en lugares fuertemente influenciados por él y al usarlo puedes crear o destruir un objeto pequeño a distancia media de ti o cambiar su forma a la que desees. Este cambio durará hasta que otra criatura lo cambie o pase una hora.

Si empleas este hechizo en objetos mágicos puede no funcionar o requerir que superes una dificultad escogida por el DJ para que funcione exitosamente. Este hechizo también puede usarse para transmutar forzosamente a criaturas oníricas, forzando a una criatura a distancia media de ti a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Onírica o sufre 1d6 + INT daño obligatorio.

**Empoderar** (1 chi): Afecta a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo

## Manto de sueños

*Onírica, Mental, Área, Duradera*

**Coste:** 2 acciones y 1 chi

**Alcance:** Medio

**Tamaño:** Radio medio

**Efecto crítico:** Los afectados quedarán *exhaustos* hasta que acabe este hechizo. Si ya se encuentran *fatigados* caerán *inconscientes*.

**Duración:** Concentración

Tu cuerpo se encuentra infundido de Magia Onírica debido a tus constantes viajes al Plano Onírico y puedes emplear dicho poder para enviar ahí a tus enemigos. Al activar este hechizo todas las criaturas que se encuentren a distancia media de un punto que alcances deben tener éxito en un tiro de Concentración o Voluntad contra tu Magia Onírica o empiezan a caer dormidas, quedando *fatigadas* hasta que se liberen de este hechizo o sufran daño.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y cada ronda que lo esté las criaturas afectadas deben repetir el tiro o quedarán aún más adormecidas. Si fallan de nuevo quedarán *exhaustas* mientras que si ya están *exhaustas* caerán *inconscientes*. Al lanzar este hechizo contra criaturas que no se encuentren en combate estas recibirán Desventaja en todos sus tiros para defenderse de esta habilidad.

**Empoderar** (1 chi): Una criatura que ya se encuentra afectada por este hechizo caerá *inconsciente* si falla su tiro esta ronda.

## Rango II {#rango-ii}

### Inducción onírica

*Onírica, Duradera*

**Coste:** 2 acciones y 1 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Hasta que te desiertes

Conoces cómo entrar en los sueños de una persona de tu elección, invadiendo su mente y descubriendo los secretos de su subconsciente. Al emplear este hechizo caes dormido de inmediato y entras en los sueños de otra criatura dormida a distancia media de ti. Permanecerás en sus sueños hasta que te despiertes o escojas terminar este hechizo.

Al penetrar en la mente de un objetivo aparecerás dentro del sueño que esté teniendo, el cual se basará en los recuerdos y preocupaciones de tenga. Ahí puedes interactuar con tu objetivo, quién te hablará con mayor sinceridad y recordará determinados detalles de la conversación al

despertarse. No obstante, si entras en la mente de una persona abiertamente hostil hacia ti actuará como si te viera en la vida real.

Los sueños de una persona también son una puerta hacia su subconsciente y puedes aprovecharte de ello para entrar en la mente de tu objetivo de forma más profunda. Todos los hechizos Mentales que lances contra un objetivo afectado de esta manera ignorarán las Resistencias e Inmunidades que tenga además de ser indetectables.

No obstante, emplear hechizos en la mente de un enemigo activará sus defensas mentales, las cuales tomarán la forma de criaturas oníricas o trampas escogidas por el DJ con nivel total igual a la suma del nivel del afectado y su estadística de INT. Las defensas mentales te pueden llegar a matar en el plano onírico y una vez que las actives volverán a atacarte cada vez que vuelvas a entrar en la mente del afectado. Un objetivo con la cordura reducida a 0 carecerá completamente de defensas mentales.

Este hechizo puede emplearse en criaturas más lejanas si realizas un ritual antes de dormirte empleando como componente un objeto que pertenezca a tu objetivo. Para tener éxito en el ritual debes tener superar una dificultad decidida por el máster según la distancia y la familiaridad de tu objetivo con un tiro de Magia Onírica.

## Atrapasueños

*Onírica, Defensiva*

**Coste:** 3 acciones y 1 chi

**Alcance:** Toque

**Duración:** Ocho horas

Colocas un velo protector en la mente de una criatura que le protegerá de intrusiones mentales y oníricas. Dicho velo debe colocarse en una criatura que puedas tocar y mientras permanezca activo le otorgará Resistencia a efectos Mentales además que empleará tu modificador de Magia Onírica para defenderse de efectos Oníricos hostiles. Si dicha criatura falla su tiro o el velo es eliminado por una criatura ajena lo sabrás de inmediato. Este hechizo permanecerá activo durante ocho horas o hasta que sea eliminado.

**Empoderar** (1 chi): Infundes el velo de una capa adicional de protección, permitiendo a la criatura afectada a tener éxito automático en un tiro para defenderse de un efecto Onírico. Dicha capa se desvanecerá después de ser usada y solo podrás colocar un máximo de tres capas por velo.

## Pesadillas malditas

*Onírica, Mental, Maldición*

**Coste:** 2 acciones y 1 chi

**Alcance:** Toque

**Duración:** Hasta que sea eliminada

Colocas una marca maldita en una criatura que le dará pesadillas horripilantes cada vez que intente dormir. La marca es indetectable y la criatura afectada no puede tirar para evitarla en el momento que la reciba. Mientras esta permanezca activa cada vez que la criatura maldita intente dormir deberá tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración contra tu Magia Onírica o es incapaz de dormir y sufre daño a la cordura igual a tu Rango + 1.

Una criatura maldita tampoco es capaz de recuperar cordura de ninguna manera y cada vez que entre en el Plano Onírico atraerá a monstruos de pesadilla. La marca también te permite acceder libremente a los sueños de la criatura afectada sin importar su localización. Esta maldición solo puede eliminarse con hechizos capaces de quitarla como Atrapasueños.

**Empoderar** (1 chi): Una criatura maldita empieza a recordar sus peores pesadillas, forzándola a tener éxito en un tiro de Concentración o Voluntad contra tu Magia Onírica o aumenta su nivel de miedo por un paso. Solo puedes empoderar así una vez por ronda.

## Rango III {#rango-iii}

Los sueños que construyas ahora podrán tener hasta un máximo de dos capas.

### Invocación onírica

*Onírica, Invocación*

**Coste:** 3 acciones y 2 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Una hora

Abriendo una grieta entre el plano terrenal y el mundo onírico permites que una criatura de una de las cuatro capas cruce a nuestra dimensión bajo tu control. De esta forma invocarás a una criatura de nivel 6 o menor, que podrá ser construida con arquetipos. Esta aumentará su nivel máximo por 2 por cada rango adicional que consigas en esta rama. A través de este método no podrás tener mas de cuatro invocaciones simultáneamente.

En caso de invocar a la criatura dentro del plano onírico esta podrá superar el límite de nivel, sin embargo seguirá su propia naturaleza, pudiendo así desobedecerte.

### Duelo psíquico

*Onírica, Mental*

**Coste:** 2 acciones y 2 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Hasta que termine.

Empleando tu dominio del plano onírico puedes infundir el sueño en un objetivo de tu interés, arrastrando su mente con la tuya a un plano del mundo onírico. Al hacerlo tu objetivo podrá defenderse contra tu modificador empleando su Voluntad o Concentración, y en caso de que tengas éxito ambos iréis a un dominio onírico donde podréis entablar un combate. En este duelo podréis usar vuestras habilidades y tendréis una copia de todos los objetos que poseáis en el plano terrenal. El duelo terminará cuando uno de los dos participantes muera, cayendo automáticamente a 0 cordura y quedando inconsciente durante un día, uno de los dos consiga escapar del duelo o sea herido en el mundo real.

Como se ha explicado, solo la mente viajará al plano onírico para realizar el duelo, por lo que los cuerpos de ambas partes quedarán vulnerables en un estado inconsciente hasta que el duelo termine.

## Avatar onírico

*Pasiva, Mejora*

Al entrar en el plano onírico eres capaz de emplear las energías que lo conforman para cambiar por completo tus características y habilidades, atado a los límites de tu imaginación y la cantidad de energía onírica que seas capaz de reunir a tu alrededor. De esta manera, al entrar en el plano onírico, podrás cambiar tus estadísticas de cualquier manera mientras mantengas el límite de nivel.

Así mismo tendrás la restricción de que aún deberás conservar tus rangos en magia onírica, independientemente del resto de modificaciones que realices a tus estadísticas.

## Rango IV {#rango-iv}

### Moldear el sueño

*Onírica, Área, Ambiental, Concentración*

**Coste:** 2 acciones y 2 chi

**Tamaño:** Esfera grande

**Duración:** Concentración

Tu capacidad para crear y mantener la energía del plano onírico ha llegado al punto de permitirte no solo cambiarte a ti mismo a lo que haga contacto directo contigo sino que ahora también eres capaz de modificar porciones enteras del terreno. Al encontrarte en el plano onírico, o en un lugar con suficiente influencia del plano onírico, podrás crear modificar el terreno y las estructuras que desees a placer. Una vez creado un paisaje, y mientras mantengas la concentración en el efecto, podrás emplear 2 acciones en cualquier momento para modificarlo nuevamente.

## Sueño compartido

*Onírica, Pasiva*

Empleando tu control y dominio creciente sobre el plano onírico has descubierto una manera de tomar posesión de una fracción de él y hacerlo tuyo, creando un demiplano bajo tu control. Mientras mantengas este demiplano podrás viajar a él siempre que desees, y podrás permitir que tus aliados viajen a él mientras estén durmiendo independientemente de la distancia.

## Títere de pesadilla

*Onírica, Mental, Maldición*

**Coste:** 1 acciones y 2 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Concentración

A medida que aprendes mas sobre las criaturas oníricas también vas obteniendo conocimientos del subconsciente conectado del resto de humanos con el plano onírico, poco a poco obteniendo una idea de como utilizarlo a tu beneficio. De esta manera, al emplear la habilidad en un objetivo que se encuentre dormido, podrás impulsar sus acciones mientras la persona se mantiene sonámbula. Además, en caso de que te encuentren en ese momento dentro de sus sueños, al afectar al objetivo con la habilidad podrás controlar directamente las acciones de su cuerpo como si fuese tuyo.

## Rango V {#rango-v}

Los sueños que crees ahora podrán tener hasta un máximo de tres capas.

## Portal onírico

*Onírica, Espacial, Concentración*

**Coste:** 3 acciones y 3 chi

**Tamaño:** Radio grande

**Duración:** seis rondas

Abriendo una enorme herida en la frontera entre nuestro plano y el onírico permites que durante unos momentos ambos coexistan como uno, permitiendo manifestar sueños y pesadillas en nuestro mundo a placer. Al hacerlo aparecerá un portal que conectará con el plano onírico, consagrando el terreno afectado para las criaturas del plano onírico. Así mismo, mientras la grieta permanezca abierta podrás emplear todas tus habilidades como si te encontrases en el plano onírico.



## Microcosmo

*Onírica, Mental*

**Coste:** 2 acciones y 3 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Hasta que sea eliminada

Fundiendo realidad y sueños dentro de tu dominio eres capaz de engañar a los sentidos de incluso los mas ávidos observadores, creando una prisión que no requerirá de rejas para mantener a tus víctimas atrapadas por la eternidad. Para emplear la habilidad deberás usarla contra un objetivo cuya mente ya se encuentre en el plano onírico, y esta deberá defenderse empleando Concentración o Voluntad contra tu modificador para evitar ser atrapada. En caso de tener éxito la persona quedará atrapada en un dominio indistinguible de la realidad, solo pudiendo repetir el tiro para liberarse en caso de morir dentro del microcosmos.

En caso de que aquel que sea atrapado en el microcosmos sea asesinado en la vida real, entonces su mente quedará atrapada en el plano onírico definitivamente.

## Manifestar pesadilla

*Onírica, Invocación*

**Coste:** 3 acciones y 3 chi

**Alcance:** Medio

**Duración:** Una hora

Reuniendo la energía onírica en un punto convocas a una criatura capaz de encarnar las peores pesadillas de la persona objetivo, que tendrá como único objetivo atormentarla hasta que su existencia o la de su víctima llegue a su final. Al invocar a la criatura, esta tendrá el mismo nivel que una manifestada con Invocación onírica, y para poder atacarla, el objetivo de la habilidad deberá tirar Concentración o Voluntad contra tu modificador. La criatura por su parte solo atacará al objetivo de la habilidad, y en caso de haber sido invocada en el plano onírico esta además será invulnerable al daño.

## Rango VI {#rango-vi}

### Última vigilia

*Onírica, Mejora, Duradera*

**Coste:** 3 acciones y 5 chi

**Alcance:** Radio medio

**Duración:** Hasta que sea eliminada

Habiendo alcanzado la cima de tus estudios te has vuelto en uno de los señores del plano onírico, pudiendo manejarlo a tu antojo y usarlo en toda su extensión contra tus enemigos. Al hacerlo todos tus enemigos que se encuentren en el alcance del hechizo deberán defenderse de un Duelo psíquico o serán arrastrados al plano onírico. Mientras el duelo se esté llevando a cabo obtendrás los beneficios de una habilidad de mejora de rango VI de otra rama, como podría ser forma elemental, forma abisal, avatar divino, etc.

::: {style="page-break-after: always; break-after: page;"}  
:::