Ocultismo

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

body {text-align: justify}

<img src="C:\Users\matia\Documents\GitHub\raldamain\rules\rangos\Ocultismo\magia\_mental.jpg" alt="magia\_mental" style="zoom:30%;" align="right"/>{=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 hechiz

#### 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 superviviencia.  
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 enfrentaros, 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 desipertes

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 poseíais 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;"}  
:::