Proyecto vr gestos magia

Development Documentation

M

Magias a Implementar · 3

Mejoras en los sistemas básicos de magia · 5

# Magias a Implementar

* Gravity Manipulation: Permite cambiar la dirección de la gravedad del target a cualquier dirección en función de la diferencia entre la posición donde empiezas a castear hasta donde sale del threshold ( vector length corto) la distancia desde el origen al threshold también sirve como escala de la potencia de la gravedad manipulada (en el origen es 0, así que estaría ingrávido) y ahora voy a incluir un extracto del libro el Camino de los Reyes que describe esta habilidad y algunos de sus posibles usos:

—¡Eh, tú! —exclamó una voz

en alezi. Había dos guardias en la intersección. Guardias dobles, pues había salvajes en Kholinar esta noche. Cierto, se suponía queesos salvajes eran ahora aliados.

Pero las alianzas podían ser

endebles. Esta no duraría una hora. Szeth vio acercarse a los dos guardias.

Llevaban lanzas: no eran ojos claros, y por tanto tenían prohibida la espada. Sin embargo, sus petos pintados de rojo eran ornamentados, igual que sus yelmos. Puede que fueran ojos oscuros, pero se trataba de ciudadanos de alto rango con puestos honorables en la guardia real.

Tras detenerse a unos pocos pasos de distancia, el primer guardia hizo un gesto con la lanza.

—Márchate. Este no es sitio para ti. —Tenía la piel bronceada y llevaba una perilla recortada.

Szeth no se movió.

—¿Bien? —dijo el guardia—. ¿A qué estás esperando?

Szeth inspiró profundamente, atrayendo la luz tormentosa, que fluyó hacia su interior, absorbida por las lámparas de zafiro gemelas de las paredes, como si su aliento las hubiera convocado.

La luz tormentosa rugió en su interior, y el pasillo de pronto se volvió más oscuro, sumiéndose en las sombras como la cima de una colina que pierde la luz del sol por el paso de una nube.

Szeth pudo sentir el calor de la luz, su furia, como una tempestad que hubieran inyectado directamente en sus venas. Su poder era vigorizante pero peligroso. Lo impulsaba a actuar. A moverse. A golpear.

Conteniendo la respiración, se aferró a la luz tormentosa. Podía sentirla brotando de él.

Solo era posible contenerla unos pocos instantes como máximo. Se filtraba, pues el cuerpo humano constituía un contenedor demasiado poroso. Szeth había oído que los Portadores del Vacío podían contenerla perfectamente. Pero claro, ¿existían todavía? Su castigo declaraba que no. Su honor exigía que existieran.

Ardiendo de energía sagrada, Szeth se volvió hacia los guardias. Estos pudieron ver que filtraba luz tormentosa, y que arabescos de luz brotaban de su piel como humo luminiscente. El primer guardia entornó los ojos, frunciendo el ceño. Szeth estaba seguro de que el hombre nunca

había visto antes nada así. Por lo que recordaba, Szeth había matado a todos los caminopiedras que habían llegado a ver lo que podía hacer.

—¿Qué…, qué eres? —la voz del guardia había perdido su seguridad—. ¿Espíritu u hombre?

—¿Qué soy? —susurró Szeth, y un poco de luz manó de sus labios mientras miraba más allá del hombre al fondo del largo pasillo—. Yo…, lo siento.

Szeth parpadeó, lanzándose a aquel lejano punto del pasillo. La luz tormentosa surgió de su ser con un destello, helando su piel, y el suelo dejó inmediatamente de tirar de él hacia abajo. En cambio, fue empujado hacia aquel lejano punto: como si, para él, esa dirección se hubiera convertido de repente en su abajo.

Era un lanzamiento básico, el primero de sus tres tipos de lanzamientos. Le proporcionaba la habilidad de manipular cualquier fuerza, spren o dios que sujetara a los hombres al suelo.

Con la sacudida de este lanzamiento, podía sujetar a las personas o los objetos a distintas superficies o enviarlas en distintas direcciones. Desde la perspectiva de Szeth, el pasillo era ahora un pozo profundo por el que caía, y los dos guardias estaban de pie en uno de los lados. Se sorprendieron cuando los pies de Szeth los golpearon en la cara, derribándolos. Szeth cambió su punto de vista y se arrojó al suelo. La luz brotó de él. El suelo del pasillo se convirtió de nuevo en su abajo, y aterrizó entre los dos guardias, con las ropas crujiendo y dejando caer copos de escarcha. Se levantó, y comenzó el proceso de invocar a su hoja esquirlada. Uno de los guardias trató de echar mano a su lanza. Szeth tocó al soldado en el hombro y alzó la cabeza. Se concentró en un punto sobre él mientras dejaba la luz salir de su cuerpo y entrar en el guardia, lanzando al pobre hombre hacia el techo. El guardia soltó un grito de sorpresa cuando el arriba se convirtió en el abajo para él. Sacudiéndose con la luz, chocó contra el techo y soltó la lanza, que no había sido sacudida directamente y que cayó al suelo

cerca de Szeth. Matar. Era el mayor de los pecados. Y sin embargo, allí estaba Szeth, Sinverdad, caminando profanamente sobre piedras usadas para construir. Y no terminaría. Como Sinverdad, solo había una vida que tenía prohibido tomar. Y era la suya propia. Al décimo latido de su corazón, su hoja esquirlada cayó en su mano, que permanecía a la espera. Se formó como si se condensara a partir de la bruma, el agua perlada a lo largo de la hoja. Era una espada larga y fina, de doble filo, más pequeña que la mayoría de las espadas.

Szeth la blandió, trazó una línea en el suelo de piedra y atravesó el cuello del segundo guardia. Como siempre, la hoja esquirlada mataba de manera extraña: aunque cortaba con facilidad la piedra, el acero o todo lo que fuera inanimado, se difuminaba nada más tocar piel viva. Viajó a través del cuello del guardia sin dejar una marca, pero una vez terminado su trayecto, los ojos del hombre humearon y ardieron. Se volvieron negros, marchitándose en su cabeza, y el hombre se desplomó, muerto.

Una hoja esquirlada no cortaba la carne viva: cortaba el alma.

* Palm Arcane form: cambia la forma de los hechizos a castear desde la mano a lo touch de oblivion o en el aire concentrado en un rango limitado desde la palma de la mano
* Magic Redirection: permite controlar la dirección de los proyectiles mágicos a lo fireball en B&S

## Mejoras en los sistemas básicos de magia

* Añadir soporte para controlar los efectos mágicos continuos manteniendo el trigger de casteo para efectos donde esto tenga sentido (Magic Redirection y Gravity Manipulation serán los 1ros candidatos a utilizar esta característica en el sistema)