

EL ARTE HERMETICO (PARA TODOS LOS PUBLICOS)

El arte hermético es algo increíblemente complejo, aunque dota a sus practicantes de habilidades inimaginables para los mundanos.

Este documento plantea una ligera explicación sobre que es este arte, y una pautas para reaccionar ante sus practicantes.

Salvo algunos casos muy aislados, los practicantes del arte hermético, ante todo son erudito y estudiosos. Aunque ojo, eso no quiere decir que un practicante no pueda desarrollar muchas otras disciplinas. Desarrollar las artes herméticas requiere de dedicación, estudio y mucho esfuerzo.

Para realizar alguna de las proezas que permite este arte, hay que ser conocedor de sustancias, rutinas, datos, movimientos, letanías, símbolos, idiomas y un sinfín de detalles que permitirán a los poseedores de semejante conocimiento realizar acciones que ningún otro podría llegar ni a imaginar, el limite a veces parece ser la imaginación y la dedicación.

PAUTAS PARA LOS INTERESADOS EN ESTAS ARTES

Aquel que quiera practicar estas artes en el juego de rol en vivo debe entender que en Shaidraig para hacer algo tienes que aprender a hacerlo, como ya se ha comentado en otro documento. Por lo tanto para poder practicar estas lides se requiere de la localización de un maestro o fuente de conocimiento, y proceder a estudiar de él.

Una vez se ha aprendido todo lo necesario para realizar manipulaciones un maestro debe de examinar tus conocimientos y habilidades al respecto y a partir de ahí podrás utilizar dichas habilidades.

Se podrá ver que esto ofrecerá habilidades para utilizar en combate, ayudar en misiones o incluso utilitarias para hacer el día a día mucho más fácil, pudiendo obtener cosas tales como poder iluminarse en la noche oscura o encender un fuego con un gesto, entre muchas otras.

Hay que recalcar que si alguien quiere que su personaje pueda practicar estas artes, tiene que definir lo en su hoja de personaje, como ya se ha comentado hace falta poseer un potencial innato. Aunque si alguien no lo posee, y quiere en algún momento poseerlo, igual existe alguna otra forma, pero eso ya tendréis que descubrirlo.

Mencionar también que existen ocho corrientes de energía en este mundo, las cuales se pueden estudiar por separado o todas ellas, para poder conseguir los resultados deseados. Aunque una vez más vuelvo a dejar en el aire el tema, encontrad a aquellos que puedan daros más datos es algo que recae sobre vuestros hombros.

PAUTAS DE COMO REACCIONAR ANTE SUS PRACTICANTES

Lo cierto es, que en el mundo de Shaidraig los practicantes de las artes herméticas no son demasiados, es algo que solo unas pocas personas pueden llegar a dominar, ya que debe de haber algo dentro de aquel que las domina, para poder hacerlo. Es un don innato, aunque hay quien asevera haberlo conseguido a posteriori. Aunque la mayoría diría que eso son habladurías.

Precisamente por ello, muchas personas miran con cierto recelo a los practicantes de este arte. El folclore de cada zona y lugar los trata de un modo muy distinto. Pero si es cierto que en

todos suelen tratar a estas personas con respeto, veneración en algunos casos, aunque sobre todo miedo en la mayoría. Aunque rara vez les dicen nada al respecto, ya que muchas veces les preocupa más que los reduzcan a la nada que otra cosa.

PAUTAS DE COMO REACCIONAR ANTE SUS EFECTOS

Los practicantes deberán aprender que para que en el juego se entienda el efecto de las extrañas cosas que hacen, cuando liberan el efecto de una de sus habilidades, deben mirar fijamente hacia su objetivo y recitar la siguiente formula. Puede verse a estos individuos realizando extraños movimientos, o no, utilizando herramientas o no. Pero siempre harán un gesto apuntado al objetivo y pronunciarán esta formula, a partir de la cual hay que reaccionar al efecto.

KAI – PALABRA CLAVE, NÚMERO

KAI: Significa liberar en el idioma Hermético.

PALABRA CLAVE: Es una palabra que identifica el efecto.

NÚMERO: Es el nivel de intensidad del efecto.

A continuación desarrollamos una lista de efectos, que pueden venir de las artes herméticas o de otras artes, pero que de cara se tratan y usan de igual modo, incluso algunos efectos pueden venir de brebajes o sustancias que alteren a los jugadores.

EFECTOS Y REACCIONES PROVOCADOS POR HABILIDADES

La idea es que todo el mundo vaya conociendo estos comandos, no obstante estamos empezando, es normal que no todo el mundo los conozca o reaccione enseguida, por ello seamos todos tolerantes y vayamos acostumbrándonos poco a poco y respetando a los que los usan, no obstante siempre podéis apoyaros en la organización para resolver dudas.

DISPARO SOBRETENSADO (en esta no se dice kai)

Si una flecha que te impacta, va acompañada de este comando, se trata como un virote.

SENTIR

El que lo lanza siente lo que hay a su alrededor, las personas que estén cerca tienen que decir “Presente”

1. Afecta a radio de 5 metros.
- 2: Afecta a radio de 10 metros.
- 3:Afecta a radio de 20 metros.

EMPUJÓN

Ya de por el motivo que sea una fuerza empuja de ti hacia atrás, para que se de su efecto tiene que impactarle el proyectil del que lo lanza.

- 1: En carrera te para en seco, andando un paso atrás, parado dos pasos atrás.
- 2: En carrera un paso atrás, andando tres pasos, parado sentado.
- 3: En carrera tres pasos atrás, andando sentado, parado tumbado en el suelo patas para

arriba.

TELEQUINESIS

La persona que esté más cerca del objeto al cual se le lanza el comando, debe acercárselo al que lo lanza.

- 1: Afecta a objetos pequeños sin que los coja nada (ej. vela) Alcance 2 metros.
- 2: Afecta a objetos pequeños sostenidos suavemente o medios (ej. jarra) Alcance 5 metros.
- 3: Afecta a objetos pequeños sostenidos o medios sostenidos suavemente Alcance 8 metros.

Si el usuario se da cuenta y los sostiene fuertemente no afecta para nada, aunque se daría cuenta del tirón

ANIMOSIDAD

La persona que reciba la influencia de este comando, debe de actuar con energías renovadas, sea cual sea la tarea que está haciendo.

- 1: Un poco más brioso. Alcance 0 metros.
- 2: Más brioso. Alcance 3 metros.
- 3: Bastante más brioso. Alcance 5 metros.

CONFUSIÓN

Cuando se recibe este efecto, hay que actuar desorientado y sin mucha coherencia.

- 1: Durante 5 segundos. Alcance 0 metros.
- 2: Durante 15 segundos. Alcance 2 metros.
- 3: Durante 30 segundos. Alcance 4 metros.

LIBERAR MENTE

Bajo este efecto se evapora cualquier tipo de alteración mental, sea provocada por lo que sea

- 1: Alcance 0 metros.
- 2: Alcance 5 metros.
- 3: Alcance 10 metros.

CEGAR

Conforme se recibe el efecto hay que cerrar los ojos, se abren pasado el tiempo.

- 1: Durante 5 segundos. Alcance 0 metros.
- 2: Durante 15 segundos. Alcance 2 metros.
- 3: Durante 30 segundos. Alcance 4 metros.

PROYECTIL ÍGNEO

Un pequeño proyectil de fuego impacta sobre tí, provocando los efectos propios de una llamarada (calentar el metal, prender tejidos, quemar la piel, etc), para que se de su efecto tiene que impactarle el proyectil del que lo lanza.

- 1: Produce un pequeño efecto al impactar.
- 2: Produce un efecto medio.
- 3: Produce un efecto serio.

REGENERAR

Los procesos de curación se aceleran mucho, el curandero en cuestión o el que lo lanza te dará detalles según tu estado.

- 1: Reduce algo los tiempos.
- 2: La afección se trata como la de un rango menor.
- 3: La afección se trata como la de un rango menor, reduciendo los tiempos.

AHOGAR

Hay que dejar de respirar durante ese tiempo, en caso de que no se soporte, RESPIRAD, y desvaneces en el suelo por haber recibido un shock. Pasados 30 segundos tras haber caído, podéis levantaos.

- 1: Durante 5 segundos. Alcance 0 metros.
- 2: Durante 15 segundos. Alcance 2 metros.
- 3: Durante 30 segundos. Alcance 4 metros.

EXTINGUIR

Este comando apaga una fuente de fuego. La persona que esté más cerca del objeto al cual se le lanza el comando, deberá apagar la fuente designada.

- 1: Vela. Alcance 2 metros.
- 2: Linterna de aceite y vela. Alcance 5 metros.
- 3: Antorcha (linteantorcha), linterna de aceite y vela. Alcance 8 metros.