



Auras

By Junior_jr
junior_jr_rj@hotmail.com

Auras

By Junior_jr

Junior_jr_rj@hotmail.com

Todos os seres irradiam um tipo de aura, revelando seus sentimentos. As auras podem ter formas muito variadas, desde circulares à vultos em forma de demônios. Os magos de décimo nível já podem moldar suas auras da forma que bem entenderem. Os magos das Cores podem também mudar as cores de suas auras (Controlar/Entender Cores 5) para seus inimigos pensarem que podem ver suas verdadeiras emoções.

"Dore Galtez, maga espanhola das Cores usa seu poder, que ela chama de Coloração da Aura, e muda a cor da sua aura negra para o prateado. Seu inimigo pára o ataque ao ver a aura prateada, pensando então que Dore está apaixonada por ele."

A aura costuma causar alguns efeitos colaterais, que variam dependendo do caminho principal do mago. Magos Corrosivos apodrecem e destróiem madeira e outros materiais a sua volta. Os do Fogo costumam aumentar a temperatura ambiente, enquanto os do Gelo a esfriam. Normalmente, algumas condições (agressivo, obcecado, maligno, zangado e principalmente, enfurecido) tendem a aumentarem descontroladamente suas auras em lutas, atos diabólicos, ou outros feitos relacionados com seu estado emocional. Algumas vezes efeitos relacionados com o estado emocional do mago "mexe" com seus testes (aumentando ou diminuindo as dificuldades).

"Ivanh Ortyel e sua amada Silvian Polka estavam lutando contra um demônio de Arkanunquando este incinerou completamente Silvian. Ivanh chorou e depois se levantou, ficou descontroladamente enfurecido e avançou com a espada em punho contra o demônio. Agora ele terá um bônus de + 15% de chance de acertar o demônio".

Usando a tabela, você verá que Condição é o estado emocional do personagem, enquanto Cor é a tonalidade com que a aura apresenta.

Condições

Abençoado
Agressivo
Amaldiçoado
Amargurado
Amedrontado
Apaixonado
Calmo
Confuso
Conservador
Cruel
Degenerado
Deprimido
Desconfiado
Descrente
Desejoso
Diabólico
Enfurecido
Espiritual
Excitado
Feliz
Generoso
Idealista
Inocente
Invejoso
Maligno
Obsecado
Piedoso
Psicótico
Sonhador
Triste
Zangado

- Cores

Amarelo

Purpura

Vinho

Marrom

Laranja

Prateado

Azul Claro

Cores em Mutação

Bege

Veias Negras

Ciano

Cinza Escuro

Azul Escuro

Verde Claro

Violeta

Negro com Veias Vermelhas

Vermelho

Dourado

Carmim

Megenta

Amarelo Escuro

Cinza Claro

Branco

Verde Escuro

Negro

Verde

Rosa

Cores Hipnóticas

Cores Faíscentes

Azul

Roxo

Agora veja alguns efeitos relacionados com as auras e os Caminhos Principais:

Água: Pode trazer umidade e até causar chuva em uma certa localidade.

Ar: Uma brisa de ar cruza o ambiente a cada reação emocional mais forte, podendo chegar até a criar correntes mais fortes como vendavais.

Fogo: Aumenta a temperatura do ambiente (de 1 a 5 graus célsius).

Terra: Um cheiro de argila impregna o ar, ou uma pequena nuvem de poeira parece estar sempre cobrindo as passadas do personagem.

Luz: O ambiente fica mais luminoso e radiante, parecendo estar mais a iluminação está mais brilhante que o normal.

Trevas: Torna o ambiente mais sombrio e negativo. Escurece um pouco mais um local (como se as luzes fossem mais fracas).

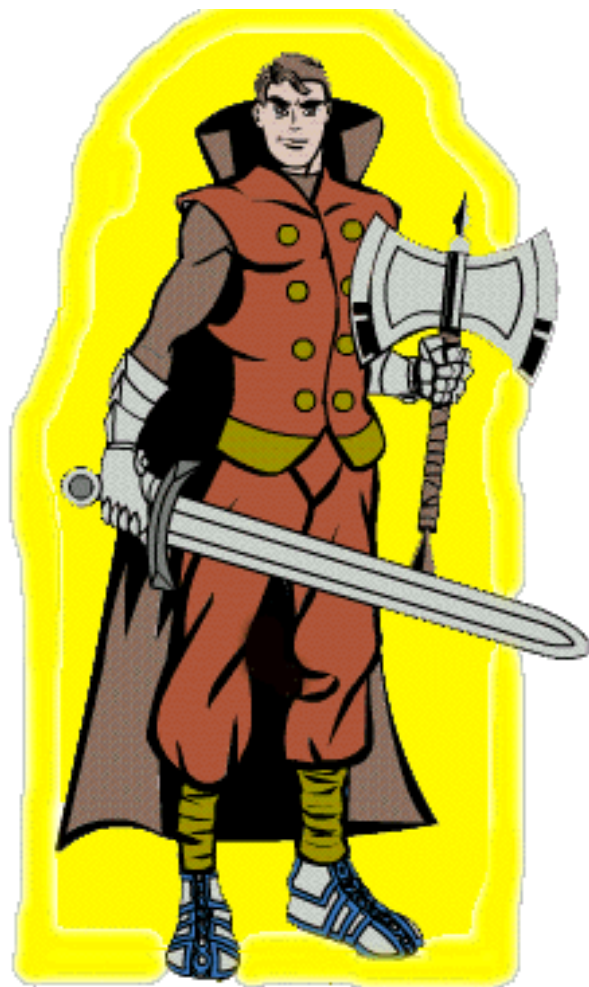
Plantas: As plantas exalam um perfume mais forte. O próprio mago possui um cheiro de grama ou outro vegetal.

Humanos: As pessoas, ao verem-o, tem aquela velha sensação de que "já viram você antes".

Metamagia: As magias tornam-se mais incontroláveis e seus efeitos visuais deixam um rastro cintilante.

Animais: Os animais tendem a se dar bem com o mago. Ele tem o cheiro de algum animal.

Arkanun: As pessoas que não o conhecem podem achá-lo estranho. Os demônios podem se sentirem incomodados com uma estranha presença.



Agradecimentos ao Site
<http://www.arcanorum.cjb.net/>
de onde foi retirado os dados acima.
ao meu irmão Jainor