

Motae Aeralis

PV	10	PM	22	DEF	0	RES	0+2	PL	10
-----------	----	-----------	----	------------	---	------------	-----	-----------	----

FOR	3	CHA	5	MEN	
MAG	10	7+1	9	SAV	
AGI	6	42pts	1	COR	

Espèce	Magicienne d'Aeralis
Particularité	Manier le Feu + Les 7 Loges Lunaires du Suzaku
Affiliation	Ordre des Aeralis ; Oden Schefer (Suzaku)

Arme	Aucune
Armure	Cape de Feu
Couvre-Chef	Chapeau enchanté (+2 RES)
Accessoire	Echarpe Zhen (+1 CHA)
Caractéristiques	- Avide de connaissance, c'est sa seule motivation - Fait 1m68



Compétence Racine	Motae peut manipuler le feu à sa guise, l'utiliser pour allumer des feux de camp, pour attaquer ou juste pour faire sa pyromane (chose qu'elle apprécie avec modération sans faire de mal à personne)
Manipulation du Feu	
Compétence Racine	Motae manie les 7 loges lunaires associées au Suzaku. Dongjing : Permet à Motae d'apporter la prospérité, temporaire ou non, à quelqu'un ou un groupe de personne. Yugui : Permet à Motae d'utiliser la magie d'outre-monde, principalement en invoquant divers esprits et démons Liu : Permet à Motae d'utiliser la magie du bois Qixing : Cette magie permet à Motae d'utiliser la magie de l'astrologie, principalement des différentes étoiles présentes dans le ciel directement au dessus d'elle au moment même du lancement du sort, même si il fait jour. Un effet visuel fera briller l'étoile en question dans le ciel, même en plein jour. Zhang : La coupe des dieux, permet à Motae de s'élever à un état de conscience tel qu'elle ouvre son 3ème oeil métaphysique pour réaliser diverses choses Yi : La plus basique des Loges, permet à Motae de voler ou d'utiliser la magie du vent. Zhen : Représente la magie des émotions, permet à Motae de manier les émotions des gens ou d'elle-même.
7 Loges Lunaires	

"L'Hydre Alpha de Nán Fāng Zhū Què"

Last Word Motae invoque la puissance du Qixing, 4ème Loge.
 En ce faisant, le Soleil brille de mille feux. Un rayon solaire frappe alors le sol et appelle un enfer sur terre, tout le terrain se met à brûler, les ennemis perdent 4 Pvs (Ignore DEF/RES) par tour pendant 5 tours. Si ils touchent un objet en feu sur le terrain, ils perdront 1 PV de plus par tour.
 Faire cette action a ouvert le Zhang de Motae, ouvrant son 3ème oeil spirituel. Elle peut alors voir l'intention des ennemis et aura un bonus de 10 d'esquive.
 Tout ce qui est en bois brûle d'un seul coup, ne laissant rien derrière.
 Dure 5 tours, ne peut pas être arrêté par quoi/qui que ce soit.

<u>Dongjing "Prospérité Divine"</u>		<u>Dongjing "Puis du Paradis"</u>	
Motae apporte bonheur et joie à un allié. Pouvant alors lui régénérer 2+1d4 Pvs. (Visé par "Hydre Delta")		Les nuages dans le ciel se brisent pour former un trou, laissant tomber une quantité énorme d'eau. Peut arrêter n'importe quel feu, même un feu magique.	
Conditions d'utilisation : - Réussite : 80 - Coût : 3	Effets : - Régénère 2+1d4 PV à un allié.	Conditions d'utilisation : - Réussite : 75 - Coût : 2 Doit être en plein air	Effets : - Fait tomber 4L d'eau du ciel, peut arrêter n'importe quel feu magique ou non.

<u>Yugui "Divinité d'Outre-Monde"</u>		<u>Yugui "Magicien Maudit"</u>	
Invoque un démon d'Outre-Monde, maudissant un ennemi au hasard (1dX gauche à droite). Il perd alors 2 FOR et MAG pendant Y tours (3 max)		Motae utilise un sort sur elle-même. Boostant de 2 son AGI, et 1 MAG au détriment de sa RES qui baisse à 0. Dure jusqu'à ce qu'elle récupère des Pvs de n'importe quel moyen.	
Conditions d'utilisation : - Réussite : 80 - Coût : 2+Y (tours)	Effets : - Malus de 2 FOR/MAG pendant Y tours sur X ennemi.	Conditions d'utilisation : - Réussite : 80 - Coût : 4	Effets : - +2 AGI - +1 MAG - RES à 0

<u>Liu "Bosquet Fané"</u>		<u>Liu "Combattre la Nature"</u>	
Invoque des ronces du sol, pouvant bloquer son adversaire pendant 2 tours et lui faire 3 dégâts durant ces 2 tours. Il peut toujours attaquer mais plus bouger.		Fane tout les fleurs et plantes autour d'elle. Leur volant leur énergie vitale. Motae régénère alors 2+1d6 Pvs. (Visé par "Hydre Delta")	
Conditions d'utilisation : - Réussite : 75 - Coût : 3	Effets : - Bloque les mouvements d'un ennemi pendant 2 tours	Conditions d'utilisation : - Réussite : 75 - Coût : 3	Effets : - Fane toute la nature dans un rayon de 3m

<u>Qixing "Hydre Delta"</u>		<u>Qixing "Hydre Upsilon"</u>	
<p> invoque la puissance du Soleil, une lumière divine baigne le terrain, les soins font des dégâts au lieu de récupérer de la vie.</p>		<p> invoque la puissance du Soleil qui baigne le terrain d'une lumière douce. Retire tout les effets bons comme mauvais sur une cible. (Brûlure, poison, etc)</p>	
<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 75 - Coût : 2 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inverse l'effet des soins. - Dure 1d3 tours. 	<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 75 - Coût : 3 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retire tout effet bon et mauvais sur une cible

<u>Zhang "Suprémie de la Conscience"</u>		<u>Zhang "Coupe d'Apollon"</u>	
<p> Motae ouvre son 3ème oeil spirituel, l'ennemi devient incapable de la voir elle et ses attaques pendant 3 tours. Il ne pourra pas esquiver ses attaques.</p>		<p> La constellation de la coupe s'illumine dans le ciel. Motae ouvre son 3ème oeil spirituel, la cible ne peut plus utiliser de mana pendant 2 tours.</p>	
<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 75 - Coût : 4 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rend l'ennemi incapable d'esquiver les attaques de Motae pendant 3 tours. 	<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 75 - Coût : 3 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cible ne peut plus utiliser de mana pendant 2 tours.

<u>Yi "Envol Majestueux"</u>		<u>Yi "Fée Invoquant le Condor"</u>	
<p> Action de Réaction. Motae s'envole pour esquiver une attaque. Reste en l'air après coup.</p>		<p> La cible s'envole sans le vouloir, devenant incontrôlable, viser et esquiver deviendra plus dur, elle aura un malus de 10 d'esquive et de précision.</p>	
<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 75 - Coût : 1 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquive une attaque 	<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 80 - Coût : 3 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malus de 10 esquive et précision sur une cible pendant 1d2 tours.

<u>Zhen "Emotion Cachée"</u>		<u>Zhen "Sentiments Etranges"</u>	
<p> Motae retire l'émotion de l'animosité sur elle-même ou un allié, devenant plus calme, la cible a alors un bonus de précision de 10 pendant 2 tours.</p>		<p> Donne de l'adrénaline a Motae. Pendant les 2 prochains tours, les dégâts qu'elle prend doubleront le gain de % de Last Word.</p>	
<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 80 - Coût : 2 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonus de précision de 10 pendant 2 tours sur un allié ou Motae. 	<p>Conditions d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réussite : 75 - Coût : 3 	<p>Effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Double le % de gain de LW pendant 2 tours.