Worlds Awakening Community Collection

Final Fantasy VIII : 25 ans après



by Silverus

Universes: Fantasy

Contents

Classes 3

Affilié aux Guardians Forces 4

Outfits 5

Para-Mage (En cours d'élaboration) 6

Inventory 8

Weapons 9

Equipment 10

Items 12

Classes

Affilié aux Guardians Forces

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
+1	0	0	+1	+1	0

HIT DICE
2d4

Description

Un affilié à une G-Force est un combattant d'élite dont le système nerveux est directement connecté à une entité mystique. Grâce au système baptisé "Association", la présence de la G-Force amplifie démesurément sa force physique, sa résistance et sa maîtrise de la para-magie, transformant un humain ordinaire en véritable machine de guerre.

Outfits

NAME	PHYS. DEF.	MAG. DEF.	DURABILITY
Para-Mage (En cours d'élaboration)	0	0	8

Outfits

Para-Mage (En cours d'élaboration)

CLASS	PHYS. DEF.	MAG. DEF.	DURABILITY
Affilié aux Guardians Forces	**0**	**0**	**8**

Resistances: Bludgeoning
Weaknesses: Dark
Main hand: Lame Courte, Rapière, Bâton de Combat, Pistolet
Off hand: G-Force : Golgotha, G-Force : Shiva, G-Force : Ifrit, G-Force : Taurus, G-Force : Nosferatu, G-Force : Léviathan, G-Force : Zéphyr, G-Force : Alexander

Description

Le Para-Mage est un combattant incapable de générer sa propre mana de manière conventionnelle. Pour pallier ce manque, il utilise l'aptitude conférée par une G-Force pour drainer les flux magiques de son environnement et de ses ennemis, la stocker, et l'associer à ses propres caractéristiques physiques ou mentales pour se surpasser.

Abilities

Analyse Spectrale

PC · A · MAG (INT)

Le personnage analyse le flux éthéré environnant ou d'un ennemi et découvre ses vulnérabilités élémentaires pouvant être extraites.

- ☐ **Lv. 3:** L'analyse dévoile les résistances élémentaires de la cible.
- ☐ **Lv. 5:** L'analyse dévoile les PV de la cible.
- ☐ **Lv. 7:** L'analyse dévoile un drain magique possible inédit sur la cible. Élément choisi par le MJ.

Association Mentale

P

Permet l'association des charges élémentaires du Drain Esotérique sur les caractéristiques suivantes : FOR : Feu; CON : Soin; DEX : Vent; INT : Glace; SAG : Foudre; CHA : Terre. 3 charges stockées donne un bonus de +1 à la caractéristique associée.

- ☐ **Lv. 3:** Permet d'associer un élément à une attaque avec une arme (Impossible à modifier pendant un affrontement).
- ☐ **Lv. 5:** 5 charges stockées donne un bonus de +2 à la caractéristique associée.
- ☐ **Lv. 7:** 5 charges de Soin associée à la caractéristique de CON double les PV max du personnage (sans restauration des PV actuels).

Défense Magique Réactive

C · A · Support

Le personnage s'octroie un bonus de +3 en Déf PHY et +3 en Déf MAG par le coût de 3 charges élémentaires stockées. L'effet dure 1 tour.
Limitation: 1 / Per encounter

- ☐ **Lv. 3:** Le coût en charges élémentaires et réduit à 2. L'effet dure 2 tours.
- ☐ **Lv. 5:** Le coût en charges élémentaires est réduit à 1.
- ☐ **Lv. 7:** Le personnage peut utiliser Renvoi Para-Magique en réponse à une attaque subie pendant l'effet.

Drain Esotérique

PC · M · MAG (INT) · 15m

Le personnage cible une créature ou une source environnementale afin de "voler" 1d4 de charges d'un élément présent dans les Résistances et Faiblesses de la cible (Au chaix à l'aveugle sauf si Analyse Spectrale réalisée). Maximum de stockage : 3 charges possible par élément : Feu, Glace, Foudre, Vent, Terre, Soin (Lumière, Ténèbres & Non-Elémentaire)

Cooldown: 1 turn

- [ ] **Lv. 5:** Augmente les charges stockables à 5.

Frappe Drainante

C · MA

Le personnage effectue une attaque avec son arme, si cette dernière touche, elle inflige les dégâts habituels et déclenche automatiquement un Drain d'une charge élémentaire.

Cooldown: 2 turns

- [ ] **Lv. 2:** Le Drain résultant offre 2 charges élémentaires.
- [ ] **Lv. 4:** Le temps de recharge de la Capacité est réduit à 1 tour.
- [ ] **Lv. 6:** Le Drain résultant offre 3 charges élémentaires.

Appel de la G-Force

C · MA · MAG (INT) · 10m

Le personnage invoque un avatar d'énergie (lié à son équipement) qui lance une attaque de zone infligeant Xd6 de dégâts sur tout les ennemis dans un rayon de 10 mètres. X est égal au niveau du lanceur.

Limitation: 1 / Per day

- [ ] **Lv. 3:** Les dés utilisés pour le calcul des dégâts sont des d8.
- [ ] **Lv. 5:** La portée est augmentée à 15 mètres.
- [ ] **Lv. 7:** Les dés utilisés pour le calcul des dégâts sont des d10.

Renvoi Para-Magique

PC · MA · MAG (INT)

Par le coût d'une charge élémentaire de votre stock pour lancer le sort d'élément correspondant, inflige 1d6+1 de dégâts magiques (Le sort de Soin de nécessite pas de test et restaure le même nombre de PV).

- [ ] **Lv. 2:** Permet l'utilisation de 2 charges, les dégâts (ou soins) passent à 2d6+1.
- [ ] **Lv. 3:** Permet l'utilisation de 3 charges, les dégâts (ou soins) passent à 2d6+2.
- [ ] **Lv. 4:** Permet l'utilisation de 4 charges, les dégâts (ou soins) passent à 2d6+3.
- [ ] **Lv. 5:** Permet l'utilisation de 5 charges, les dégâts (ou soins) passent à 2d6+5.
- [ ] **Lv. 6:** Permet l'utilisation de 5 charges, les dégâts (ou soins) passent à 2d8+5.

Saignée Vitale

C · MA · MAG (INT)

Le personnage extrait l'énergie vitale d'une cible. Pour le coût d'une charge magique, la cible subit 1d4+1 de dégâts magiques Non-Élémentaires et restaure un nombre de PV équivalent à la moitié des dégâts infligés (Arrondis à l'entier inférieur).

Cooldown: 1 turn

- [ ] **Lv. 2:** Les dégâts passent à 1d4+2.
- [ ] **Lv. 4:** Les dégâts passent à 2d4+2.
- [ ] **Lv. 6:** Les dégâts passent à 2d6+2, pour un coût de 2 charges magiques.

Inventory

Weapons

NAME	TYPE · USAGE	TEST	DAMAGE	RANGE	REQUIREMENTS	PRICE	SPECIAL EFFECT
Bâton de Combat	Melee Two-handed	DEX +0	1d8 bludgeoning	0 m	DEX 1	80 NX	—
Batte	Melee Main hand	STR +0	1d6 bludgeoning	0 m	—	60 NX	—
Batte Cloutée	Melee Two-handed	STR +0	1d10 bludgeoning	0 m	STR 4	100 NX	—
Couteau de combat	Melee Mixed	DEX +0	1d4 slashing	0 m	—	40 NX	—
Couteaux de jet	Ranged Mixed	DEX +0	1d4 piercing	15 m	DEX 2	50 NX	—
Fusil d'Assaut	Ranged Two-handed	DEX +0	1d10 piercing	50 m	STR 2	100 NX	—
Gants Renforcés	Melee Mixed	STR +0	1d4 bludgeoning	0 m	—	40 NX	—
Lame à Deux Mains	Melee Two-handed	STR +0	1d10 slashing	0 m	STR 4	100 NX	—
Lame Courte	Melee Main hand	STR +0	1d6 slashing	0 m	—	60 NX	—
Lame Longue	Melee Main hand	STR +0	1d8 slashing	0 m	STR 2	80 NX	—
Lanceur de Balles Caoutchouc	Ranged Mixed	DEX +0	1d4 bludgeoning	15 m	—	40 NX	—
Matraque Télescopique	Melee Mixed	DEX +0	1d4+1 bludgeoning	0 m	—	50 NX	—
Matraque Télescopique Taser	Melee Main hand	DEX +0	1d8 lightning	0 m	DEX 2	90 NX	En cas de coup critique, paralyse la cible et la rend inapte à agir pendant 1 tour.
Pistolet	Ranged Two-handed	DEX +0	1d6 piercing	20 m	—	60 NX	—
Pistolet Mitrailleur	Ranged Two-handed	DEX +0	1d8 piercing	50 m	—	80 NX	—
Rapière	Melee Main hand	DEX +0	1d4+1 piercing	0 m	—	50 NX	—

Equipment

NAME	USAGE	STAT BONUSES	PRICE	SPECIAL EFFECT
G-Force : Ahuri	Off hand	+2 Magical defence	50 NX	Annule les dégâts de la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage. Remplace par un effet permettant au personnage et à ses alliés de renvoyer contre l'attaquant, toute attaque magique portée contre eux pendant 1 tour.
G-Force : Alexander	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Lumière au personnage. Ajoute l'élément Lumière à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Bahamut	Off hand	+1 Physical attack · +1 Ranged attack · +1 Magical attack	50 NX	Octroie une résistance Non-Elémentaire au personnage. Ajoute l'élément Non-Elémentaire à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage, et augmente ses dégâts de 50% (Arrondis à l'entier inférieur).
G-Force : Cerberus	Off hand	+1 Physical defence · +1 Magical defence	50 NX	Permet l'utilisation de la Capacité "Renvoi Para-Magique" du Para-Mage deux ou trois fois en une seule utilisation. Appliquer un malus de -3 au test pour une seconde utilisation et -6 pour une troisième
G-Force : Golgotha	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Foudre au personnage. Ajoute l'élément Foudre à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Helltrain	Off hand	—	50 NX	Ajoute les Altération d'Etat : Paralysie et Poison (1d8 de dégâts en début de tour) pendant 2 tours à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Ifrit	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Feu au personnage. Ajoute l'élément Feu à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Léviathan	Off hand	+2 Physical defence	50 NX	Octroie une résistance Non-Elémentaire au personnage. Ajoute l'élément Non-Elémentaire à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Nosferatu	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Ténèbres au personnage. Ajoute l'élément Ténèbres à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.

NAME	USAGE	STAT BONUSES	PRICE	SPECIAL EFFECT
G-Force : Ondine	Off hand	—	50 NX	Octroie une immunité au Verrouillage des Capacités du personnage. Ajoute l'effet de "Verrouillage des Capacités" de la cible pendant 2 tours à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Orbital	Off hand	+2 Physical attack · +2 Ranged attack · +2 Magical attack	50 NX	Octroie une résistance Non-Elémentaire au personnage. Ajoute l'élément Non-Elémentaire à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage, et double ses dégâts.
G-Force : Pampa	Off hand	—	50 NX	Octroie un bonus de +2 en DEX.
G-Force : Shiva	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Glace au personnage. Ajoute l'élément Glace à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Taurus	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Terre au personnage. Ajoute l'élément Terre à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.
G-Force : Tomberry	Off hand	—	50 NX	Octroie un bonus de +2 en FOR.
G-Force : Zéphyr	Off hand	—	50 NX	Octroie une résistance Vent au personnage. Ajoute l'élément Vent à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.

Items

NAME	TYPE	PRICE	DESCRIPTION
Ampoule de Stase	Cure	30 NX	Stoppe immédiatement les effets de détérioration de PV lorsque un personnage tombe inconscient pour une durée de 2 heures.
Ankh	Cure	40 NX	Guérit de n'importe quelle altération d'état par Effet Mental ou Effet Magique.
Défibrilateur	Cure	180 NX	Ramène les PV d'un personnage à 1, lorsque ce dernier tombe inconscient et est sous effet de détérioration de PV, sous réserve de réussite à un Test de DEX 11 ou INT 10. Cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois mais dispose de 2 charges pour le Test en cas d'échec du premier.
Med-Pack Avancé	Potion	50 NX	Restaure 2d6+12 PV
Med-Pack Léger	Potion	20 NX	Restaure 1d4+4 PV
Med-Pack Standard	Potion	30 NX	Restaure 2d4+8 PV
Sérum	Cure	20 NX	Guérit de n'importe quelle altération d'état par Poison ou Venin.
Stim-Charisme	Elixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique CHA pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Constit	Elixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique CON pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Dex	Elixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique DEX pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Force	Elixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique FOR pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Intel	Elixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique INT pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Sagesse	Elixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique SAG pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.