Recueil Communautaire Worlds Awakening

Final Fantasy VIII : Divinus Magnus



par Silverus

Univers : Fantasy

Basé sur l'univers de Final Fantasy VIII, 25 ans après les événements du jeu original.

L'ascendance "Humain" du Codex officiel "Worlds Awakening" vient compléter ce Recueil.

Sommaire

Classes 3

Affilié aux Guardians Forces 4

Tenues 5

Para-Mage 6

Inventaire 8

Armes 9

Équipements 10

Objets 12

Classes

Affilié aux Guardians Forces

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
+1	0	0	+1	+1	0

DÉ DE VIE
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.

Tenues

NOM	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Para-Mage	0	0	8

Tenues

Para-Mage

CLASSE	DÉF. PHY.	DÉF. MAG.	DURABILITÉ
Affilié aux Guardians Forces	0	0	8

Résistances : Contondant
Faiblesses : Ténèbres
Main principale : Lame Courte, Rapière, Bâton de Combat, Pistolet
Main secondaire : 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.

Capacités

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.

- ☐ **Niv. 3 :** L'analyse dévoile les résistances élémentaires de la cible.
- ☐ **Niv. 5 :** L'analyse dévoile les PV de la cible.
- ☐ **Niv. 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.

- ☐ **Niv. 3 :** Permet d'associer un élément à une attaque avec une arme (Impossible à modifier pendant un affrontement).
- ☐ **Niv. 5 :** 5 charges stockées donne un bonus de +2 à la caractéristique associée.
- ☐ **Niv. 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 · Soutien

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 / Par rencontre

- ☐ **Niv. 3 :** Le coût en charges élémentaires et réduit à 2. L'effet dure 2 tours.
- ☐ **Niv. 5 :** Le coût en charges élémentaires est réduit à 1.
- ☐ **Niv. 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)

Recharge : 1 tour

- [ ] **Niv. 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.

Recharge : 2 tours

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

Invocation 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 / Par jour

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

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

Recharge : 1 tour

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

Inventaire

Armes

NOM	TYPE · UTILISATION	TEST	DÉGÂTS	PORTÉE	PRÉREQUIS	PRIX	EFFET SPÉCIAL
Bâton de Combat	Corps à corps Deux mains	DEX +0	1d8 contondant	0 m	DEX 1	80 NX	—
Batte Cloutée	Corps à corps Deux mains	FOR +0	1d10 contondant	0 m	FOR 4	100 NX	—
Batte Légère	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6 contondant	0 m	—	60 NX	—
Couteau de Combat	Corps à corps Mixte	DEX +0	1d4 tranchant	0 m	—	40 NX	—
Couteaux de jet	Distance Mixte	DEX +0	1d4 perforant	15 m	DEX 2	50 NX	—
Fusil d'Assaut	Distance Deux mains	DEX +0	1d10 perforant	50 m	FOR 2	100 NX	—
Gants Renforcés	Corps à corps Mixte	FOR +0	1d4 contondant	0 m	—	40 NX	—
Lame à Deux Mains	Corps à corps Deux mains	FOR +0	1d10 tranchant	0 m	FOR 4	100 NX	—
Lame Courte	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d6 tranchant	0 m	—	60 NX	—
Lame Longue	Corps à corps Main principale	FOR +0	1d8 tranchant	0 m	FOR 2	80 NX	—
Lanceur de Balles Caoutchouc	Distance Mixte	DEX +0	1d4 contondant	15 m	—	40 NX	—
Matraque Télescopique	Corps à corps Mixte	DEX +0	1d4+1 contondant	0 m	—	50 NX	—
Matraque Télescopique Taser	Corps à corps Main principale	DEX +0	1d8 foudre	0 m	DEX 2	90 NX	En cas de coup critique, paralyse la cible et la rend inapte à agir pendant 1 tour.
Pistolet	Distance Deux mains	DEX +0	1d6 perforant	20 m	—	60 NX	—
Pistolet Mitrailleur	Distance Deux mains	DEX +0	1d8 perforant	50 m	—	80 NX	—
Rapière	Corps à corps Main principale	DEX +0	1d4+1 perforant	0 m	—	50 NX	—

Équipements

NOM	UTILISATION	BONUS DE CARACTÉRISTIQUES	PRIX	EFFET SPÉCIAL
G-Force : Ahuri	Main secondaire	+2 Défense magique	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	Main secondaire	—	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	Main secondaire	+1 Attaque physique · +1 Attaque à distance · +1 Attaque magique	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	Main secondaire	+1 Défense physique · +1 Défense magique	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	Main secondaire	—	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	Main secondaire	—	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	Main secondaire	—	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	Main secondaire	+2 Défense physique	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	Main secondaire	—	50 NX	Octroie une résistance Ténèbres au personnage. Ajoute l'élément Ténèbres à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.

NOM	UTILISATION	BONUS DE CARACTÉRISTIQUES	PRIX	EFFET SPÉCIAL
G-Force : Ondine	Main secondaire	—	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	Main secondaire	+2 Attaque physique · +2 Attaque à distance · +2 Attaque magique	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	Main secondaire	—	50 NX	Octroie un bonus de +2 en DEX.
G-Force : Shiva	Main secondaire	—	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	Main secondaire	—	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	Main secondaire	—	50 NX	Octroie un bonus de +2 en FOR.
G-Force : Zéphyr	Main secondaire	—	50 NX	Octroie une résistance Vent au personnage. Ajoute l'élément Vent à la Capacité "Appel de la G-Force" du Para-Mage.

Objets

NOM	TYPE	PRIX	DESCRIPTION
Ampoule de Stase	Remède	30 NX	Stoppe immédiatement les effets de détérioration de PV lorsque un personnage tombe inconscient pour une durée de 2 heures.
Ankh	Remède	40 NX	Guérit de n'importe quelle altération d'état par Effet Mental ou Effet Magique.
Défibrilateur	Remède	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	Remède	20 NX	Guérit de n'importe quelle altération d'état par Poison ou Venin.
Stim-Charisme	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique CHA pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Constit	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique CON pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Dex	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique DEX pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Force	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique FOR pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Intel	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique INT pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.
Stim-Sagesse	Élixir	50 NX	Ajoute +2 sur la caractéristique SAG pendant 5 tours en combat ou 20 min hors combat.