

Aide de jeu MJ et PJ

Final Fantasy VIII

Lore & Background

Le Mythe Fondateur et l'Anéantissement de Centra (-80 ans)

L'univers de *Final Fantasy VIII* repose sur une mythologie cosmogonique tragique, celle du Grand Hyne. Selon la légende, ce dieu créateur, fatigué après avoir façonné le monde et les humains, s'est endormi. À son réveil, se sentant menacé par la prolifération et l'ingéniosité des humains, une guerre éclata. Acculé par l'espèce qu'il avait créé, Hyne scinda son corps en deux, offrant une moitié aux humains, qui se révéla inerte et sans pouvoirs, tout en fuyant avec l'autre. Cette autre moitié divine, porteuse de la magie pure, fut transmise à un nombre restreint de femmes à travers les âges, créant ainsi la lignée des Sorcières.

Ces Sorcières, craintes et vénérées, sont les seules entités capables d'utiliser la magie de manière innée. La règle fondamentale de leur existence veut que leurs pouvoirs ne puissent s'éteindre avec elles : une Sorcière mourante doit impérativement transmettre son pouvoir à une autre femme pour pouvoir trouver le repos lors de son trépas.

L'histoire ancienne est également marquée par la civilisation de Centra, berceau de l'humanité et de la technologie. Cette nation fut anéantie 80 ans avant les événements du jeu par la Larme Sélénite, un phénomène apocalyptique naturel où les monstres peuplant la lune se déversent sur la planète en un flot continu et dévastateur. Les survivants de Centra migrèrent pour fonder les nations modernes de Galbadia à l'Ouest et d'Esthar à l'Est.

La Guerre Occulte (-17 ans)

Dix-sept ans avant l'intrigue principale, le monde est déchiré par la "Guerre Occulte". L'empire technologique d'Esthar est dirigé d'une main de fer par la Sorcière Adel, un tyran qui utilise la guerre pour asseoir sa domination mondiale. Pour maintenir son pouvoir, elle recherche ardemment des jeunes filles capables de lui succéder, dont une enfant nommée Ellone. Cette dernière possède un don unique et inexplicable : la capacité de projeter la conscience d'une personne dans le passé d'une autre.

C'est ici qu'intervient Laguna Loire, un soldat Galbadien maladroit mais au grand cœur, secrètement amoureux de Julia Heartilly une pianiste de Deling City, la capitale de Galbadia, avec qui il n'avouera jamais ses sentiments, avec remords. À la suite de multiples péripéties avec ses frères d'armes Kiros et Ward, Laguna quitte l'armée, devient journaliste, puis figure paternelle de substitution pour la jeune Ellone à Winhill. Lorsque les soldats d'Esthar enlèvent Ellone, Laguna se lance dans une croisade pour la sauver. Son périple le mène à rallier la résistance d'Esthar, à concevoir un plan pour piéger Adel, et à l'enfermer dans un mausolée spatial en orbite, la neutralisant définitivement. En héros malgré lui, Laguna devient le Président d'Esthar, mais ce devoir l'empêche de retourner auprès de Raine, la femme qu'il a épousée à Winhill, ignorant qu'elle est enceinte de son fils, Squall. Raine mourut en donnant la vie, Laguna placera son fils en orphelinat, ce qui sera le grand drame de sa vie...

Le Paradoxe de l'Orphelinat et la Création des SeeDs

Pendant ce temps, à l'orphelinat de Centra, une Sorcière bienveillante nommée Edea Kramer recueille les enfants victimes de la guerre, dont Squall ainsi que d'autres tels que Zell, Selphie, Quistis, Irvine et Seifer. Un jour, un événement défiant la chronologie se produit : une Sorcière mourante venue du futur apparaît à l'orphelinat, accompagnée d'un jeune homme adulte. La Sorcière transmet ses pouvoirs à Edea, tandis que le jeune homme (qui n'est autre que Squall adulte, voyageant dans le temps) explique à Edea le concept du "SeeD" et des Universités dites "Gardens" tels que la BGU (Balamb Garden University).

Comprenant qu'une menace future est inéluctable et qu'elle-même pourrait devenir une ennemie, Edea et son mari, Cid Kramer, fondent les Gardens, des académies militaires formant les SeeDs, dans les régions de Balamb, Galbadia et Trabia. La mission secrète de ces mercenaires d'élite est unique : abattre la Sorcière lorsque celle-ci se révélera.

Pour combattre des entités dotées de pouvoirs divins, les SeeDs utilisent des G-Forces (Guardian Forces), des créatures magiques invocables qu'ils associent à leur esprit afin de décupler leurs aptitudes. Cependant, cette puissance a un coût tragique : les G-Forces occupent l'espace mental de leur hôte, provoquant une amnésie progressive et irréversible. Les jeunes héros grandissent en oubliant totalement leur passé commun à l'orphelinat et leur amour pour leur "Matrone", Edea.

L'Éveil de la Sorcière (De nos jours)

Dix-sept ans plus tard, Squall Leonhart, un adolescent taciturne et solitaire, passe son examen pour devenir officiellement un SeeD au côté de son éternel rival, Seifer Almasy. Formés par Quistis Trèpe ils retrouveront sans le savoir leurs anciens amis de l'orphelinat Zell Dincht et Selphie Tilmitt. Squall réussit l'examen tandis que Seifer échoue. Lors de son bal de promotion, Squall rencontre Linoa Heartilly, fille du Major Galbadien Caraway et de Julia (l'ancien amour de Laguna). Linoa dirige les "Hiboux de la Forêt", un groupe de résistants luttant contre l'occupation Galbadienne de la ville de Timber, qui demande l'aide des SeeDs de Balamb.

La situation géopolitique dégénère lorsque le président Galbadien Winzer Deling s'allie avec une nouvelle Sorcière pour intimider le monde. Cette Sorcière n'est autre qu'Edea Kramer fidèlement suivi par Seifer. Les SeeDs reçoivent l'ordre d'assassiner Edea lors d'une parade à Deling City. L'opération, menée par Squall et le tireur d'élite Irvine Kinéas, se solde par un échec. Edea assassine Deling, survit à la tentative d'assassinat, prend le contrôle total de Galbadia et retourne la puissance militaire de la nation contre les académies militaires de Trabia et de Balamb.

La Vraie Menace : Ultimecia

Alors que la guerre fait rage et que la BGU se transforme en forteresse volante pour échapper aux missiles galbadiens, le groupe de Squall finit par retrouver la mémoire sur les ruines de la Fac de Trabia, ravagée, qui n'avait pu être informée à temps. Irvine, qui n'avait jamais associé de G-Force auparavant, est le seul à s'être souvenu de tout depuis le début, portant seul le fardeau de devoir abattre sa mère adoptive. Le groupe confronte finalement Edea lors d'un affrontement massif entre la BGU, avec les Seeds menés par Squall et l'Université de Galbadia, bastion de l'Armée Galbadienne commandée par Edea et Seifer, ces derniers furent vaincus au Cap de l'Espoir à Centra où se tenait dix-sept ans auparavant un certain orphelinat.

Cependant, Edea n'était qu'une marionnette. La véritable antagoniste est Ultimecia, une Sorcière extrêmement puissante vivant dans un futur très lointain. Persécutée par les légendes annonçant sa mort aux mains d'un "SeeD légendaire", Ultimecia veut lancer le sortilège de la Compression Temporelle. Ce sort lui permettrait de fusionner le passé, le présent et le futur en un point singulier où elle seule existerait, devenant ainsi une déesse omnipotente.

Pour lancer ce sort, elle a besoin d'exister simultanément dans plusieurs époques. Elle utilise une machine construite dans le futur (basée sur les ondes cérébrales de la jeune Ellone) pour projeter son esprit dans le passé et posséder les Sorcières de l'époque de Squall. À la défaite d'Edea, l'esprit d'Ultimécia quitte son corps et prend possession de Linoa.

La Larme Sélénite

Possédée, Linoa tombe dans un coma profond. Désespéré de sauver la femme dont il est tombé amoureux, Squall brise sa carapace de froideur. Il traverse le continent pour rejoindre la cité cachée et hyper-technologique d'Esthar, cherchant l'aide d'Ellone, désormais adulte et réfugiée dans une station spatiale.

Dans l'espace, Ultimécia contrôle le corps de Linoa pour désactiver les sceaux de la prison orbitale de la Sorcière Adel, tout en déclenchant une nouvelle Larme Sélénite. Adel, libérée, chute vers la Terre au milieu d'un océan de monstres sur le continent d'Esthar au sein du Lunatic Pandora, un dispositif où est placé le Pilier Cristallin permettant à Adel d'amplifier ses pouvoirs. Linoa, laissée pour morte dans le vide spatial par Ultimécia, est sauvée in extremis par Squall. Ensemble, ils trouvent l'Hydre, un vaisseau spatial légendaire abandonné, et retournent sur Terre.

Sur Terre, le monde réalise que Linoa est devenue une Sorcière car ayant hérité des pouvoirs d'Edea. Esthar tente de l'enfermer, mais Squall refuse de l'abandonner. Il endosse le rôle du "Chevalier de la Sorcière", brisant la malédiction qui veut qu'une Sorcière sans protecteur sombre dans la folie.

La Compression Temporelle

Pour arrêter Ultimécia, Laguna, président d'Esthar, conçoit un plan d'une audace folle : laisser Ultimécia déclencher la Compression Temporelle. Au moment où le temps commence à s'effondrer et à fusionner, le groupe de Squall utilise cette distorsion, ainsi que la foi en leur amitié, pour voyager physiquement vers le futur d'Ultimécia et ne pas se dissoudre dans le néant.

Dans un futur apocalyptique, les héros pénètrent dans le château d'Ultimécia flottant au large du Cap de l'Espoir. Après une bataille épique à travers le temps et l'espace contre la Sorcière et sa fusion cauchemardesque avec sa G-Force personnelle Cronos, Ultimécia est finalement vaincue.

Le temps s'effondrant, l'esprit d'Ultimécia remonte dans le passé pour trouver un successeur et pouvoir mourir. Elle arrive à l'orphelinat d'Edea des années plus tôt, suivie par Squall. La boucle temporelle est fermée : Squall donne l'idée des SeeDs à Edea, plantant les graines de sa propre création et de sa victoire.

Peu après, perdu dans le vide interdimensionnel de la Compression Temporelle qui se dissipe, l'esprit de Squall vacille. Ses souvenirs de Linoa, altérés par l'amnésie des G-Forces et la nature de la dimension, s'effacent. Il s'effondre de désespoir. Cependant, grâce à la promesse faite plus tôt, l'amour et le lien spirituel de Linoa parviennent à le retrouver dans les limbes du temps. Elle le ramène dans leur ligne temporelle d'origine. Tous se retrouvent lors d'une célébration à la BGU de Balamb, enfin libérés de la menace d'Ultimécia.

Final Fantasy VIII : Divinus Magnus

Le Jour d'Après (+25 ans)

Un quart de siècle s'est écoulé depuis la défaite d'Ultimécia. Le monde a pansé ses plaies, mais l'équilibre géopolitique reste d'une immense fragilité. La magie des Sorcières, jadis crainte, est devenue un mythe pour la nouvelle génération, mais une arme de destruction massive aux yeux des gouvernements vétérans.

La Balamb Garden University (BGU) est devenue l'institution de maintien de la paix la plus respectée au monde, secondée par la Fac de Galbadia et celle de Trabia renaissante. À la tête de la BGU, la Directrice Quistis Trepe dirige l'académie d'une main de fer dans un gant de velours, transformant les mercenaires SeeD, dont elle a elle-même fait partie, en une force d'intervention diplomatique et tactique d'élite. Dans les dojos de la BGU, les cris résonnent sous les ordres de Zell Dincht, devenu instructeur en chef des arts martiaux, qui inculque discipline, combativité (et une passion dévorante pour les bretzels et hot-dogs) aux jeunes recrues.

Au nord, le Garden de Trabia a achevé sa refondation, mêlant technologie de pointe et symbiose avec la nature enneigée. Selphie Tilmitt et Irvine Kinneas, mariés et parents de trois adolescents aussi énergiques que leur mère, dirigent cette reconstruction avec une philosophie d'ouverture et d'allégresse, tentant d'effacer les cicatrices des missiles Galbadiens.

Loin des tumultes politiques, Squall Leonhart et Linoa Heartilly, mariés eux-aussi, vivent une existence paisible et retirée dans la cité côtière de Dollet. Linoa, dernière Sorcière vivante connue, porte en elle un pouvoir dormant terrifiant. Loin des regards, Squall consacre sa vie à l'aider à maîtriser et canaliser cette magie, utilisant la discipline mentale et la méditation pour empêcher le pouvoir de la consumer.

À l'est, Laguna Loire, âgé, demeure le Président d'Esthar. Son excentricité n'a pas pris une ride, bien qu'il doive désormais gérer un conseil politique fracturé par des factions isolationnistes. Il ne put se résoudre à tenter de rattraper le temps perdu avec le fils qu'il n'avait pas tenté d'élever lui-même. Il découvrit, avec le Dr Geyser, la vraie nature d'Ultimécia. La Sorcière du futur était en réalité une version alternative de Linoa, ayant sombré dans la folie, seule, après avoir perdu son "Chevalier". Elle ne put mourir, car dans l'impossibilité de transférer ses pouvoirs, le poids des années de solitude ayant altéré son jugement.

Ailleurs, les fantômes du passé expient leurs fautes. Seifer Almasy a été jugé par un tribunal international pour crimes de guerre et haute trahison. Reconnu coupable, il purge une peine de prison à perpétuité, à l'isolement total, dans les entrailles étouffantes de la Prison du Désert de Galbadia. Comme premier acte, plus symbolique et personnel afin d'enterrer la hache de guerre avec son rival, il proposa de subir une chirurgie pour effacer les cicatrices sur leurs front. Squall apprécia la démarche et prit ce symbole comme un nouveau départ pour lui, avec Linoa, loin des combats d'antan.

Enfin, Cid et Edea Kramer, vieillissants mais sereins, ont définitivement pris leur retraite à l'Orphelinat de Centra, retirés du monde, veillant sur les ruines d'un monde qui a failli s'effondrer par leur faute.

Création de personnages Worlds Awakening

Conformément aux règles de *Worlds Awakening*, les personnages qui peuvent être créés auront les spécificités suivantes :

- **Ascendance** : Humain / Humaine
- **Classe** : Adepte des Flux Physiques
- **Tenue** : Para-Mage

Les personnages créés **débuteront au niveau 3 avec 2 Capacités obligatoires** : “Dain Esotérique” et “**Association Mentale**” (les 2 autres sont au choix du joueur).

Les équipements choisis seront différents pour chacun d’entre eux. Les **armes sélectionnées auront un bonus de +2 aux dégâts** par rapport aux valeurs de base.

Les personnalités et histoires des personnages sont au libre choix du joueur ou du Meneur de Jeu (MJ) en cohérence avec le background de *Final Fantasy VIII*.

Caractéristique Ascendance : <https://www.worlds-awakening.com/fr/officiel/codex/ascendances/humain>

Caractéristique Classe : <https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/codex/classes/6>

Caractéristique Tenue : <https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/codex/tenues/19>

Recueil Worlds Awakening, Final Fantasy VIII : Divinus Magnus :

<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/codex/recueils/2>

Création de personnages Worlds Awakening :

<https://www.worlds-awakening.com/fr/personnages/creer/ascendance>