

Symbiote XPerience

Table des matières

Préambule.	Page 3.
Chapitre I : Compétences des personnages.	Page 4.
1. Liste des compétences.	Page 5.
2. Description des compétences.	Page 5.
3. Valeurs des compétences.	Page 8.
Chapitre II : Le système de jeu.	Page 9.
1. La difficulté du jeu.	Page 9.
2. Entreprendre une action.	Page 9.
3. Seuil de difficulté.	Page 10.
4. Test d'opposition.	Page 10.
5. Bonus & malus.	Page 10.
6. Réussite critiques & échec critique.	Page 12.
7. Les points joker.	Page 12.
Chapitre III : Gestion des combats & dommages.	Page 13.
1. Initiative.	Page 13.
2. Actions/tour.	Page 13.
3. Attaque.	Page 14.
4. Défense.	Page 15.
5. Blessures et combat.	Page 15.
6. Soigner les blessures.	Page 16.
Chapitre IV : La possession.	Page 17.
1. Qu'est ce qu'un symbiote ?	Page 17.
2. Et ça marche comment ?	Page 17.
Chapitre V : Le système de magie.	Page 19.
1. La magie élémentaire.	Page 19.
2. La divination.	Page 20.
3. La magie divine.	Page 21.
4. Les dons d'hallucinés.	Page 22.
Chapitre VI : Création des personnages.	Page 25.
1. Choix de la culture.	Page 25.
2. Choix du milieu d'origine.	Page 26.
3. Choix de la vocation.	Page 26.
4. Différentes valeurs importantes :	Page 27.
Chapitre VII : Améliorations par l'expérience.	Page 28.
1. Gain de points d'expérience.	Page 28.
2. Utilisation des points d'expérience.	Page 28.

Symbiote XPerience

Chapitre VIII : Commerce & Matériel.

1. Argent.
2. Armes.
3. Protections.
4. Divers.

Page 29.

Page 29.

Page 29.

Page 30.

Page 31.

Chapitre IX : Univers & Monde connu.

1. Le rêve des Oilslath.
2. L'homme n'est pas un loup que pour l'homme.
3. Les Protectors.
4. Arkham et l'apparition de la magie.
5. Korm, cité des Krumlins.
6. Rol'O'Sha ou Terre du Bonheur.

Page 33.

Page 33.

Page 33.

Page 34.

Page 34.

Page 35.

Page 36.

Symbiote XPerience

Préambules.

Je souhaiterais en tout premier lieu remercier moi, moi et aussi moi pour le travail qu'ils ont effectué (un peu d'autosatisfaction ne peut faire de mal ;). Mais aussi Zharkol pour son aide à la création de l'univers et ainsi que Parot's pour ses dessins qui commencent à embellir certaines pages ainsi que le site web. Et les personnes qui voudront bien me donner leurs impressions et autres idées pour améliorer l'univers et le système de jeu.

Ce jeu que vous tenez entre vos mains est le fruit de plusieurs années d'expériences de jeux dans une flopé d'univers aussi différents qu'attachants. C'est pourquoi j'ai décidé de créer mon propre jeu, pour apporter ma pierre à l'édifice du jeu de rôle et pour faire partager mon point de vue. Ce jeu se veut facile à abordé tout en gardant un soupçon de réalisme (une armure lourde ne permet pas d'éviter les coups).

Je parle, je parle et vous m'écoutez radoter ! Vous feriez mieux de prendre vos dés et crayons et de vous lancer avant de vous endormir.

Au fait n'oubliez pas une chose, ce jeu est uniquement fait pour vous amuser, si une règle ne vous plaît pas modifiez la au lieu de vous prendre la tête et d'emmerder le meneur (faites les modifications avec son accord quand même ;).

Silef

Symbiote XPerience

Chapitre I : Compétences des personnages.

1. Liste des compétences :

Toutes les compétences suivantes sont accessibles dès la création du personnage sauf la compétence technologies antiques. Elles sont néanmoins toutes améliorables par expérience. Cette liste n'est pas exhaustive et peut être complétée par les compétences qui vous semblent utiles.

Acrobatie.	Aérologie.
Alchimie	Arbalète.
Arc.	Armes à deux mains.
Arts martiaux.	Bagarre.
Baratin.	Beauté.
Bouclier.	Perception.
Comédie.	Commander.
Crocheter.	Déplacement silencieux.
Désamorcer&Piéger.	Détecter piège.
Détrousser.	Dons d'halluciné.
Divination.	Dressage.
Epées.	Equitation.
Escalade.	Esquive.
Estimation.	Haches.
Lancer.	Lances.
Légendes.	Lire&Ecrire.
Magie divine.	Magie élémentaire.
Marchander.	Masses.
Natation.	Navigation.
Orientation.	Perspicacité.
Physique.	Pister.
Poignards.	Saut.
Se cacher.	Soins.
Stratégie&tactique.	Technologie antique.
Volonté&Possession.	

2. Description des compétences :

La plupart de ces compétences seront détaillées dans les chapitres suivants, les compétences d'armes seront détaillées dans le chapitre sur le combat, etc. .

Acrobatie. Cette compétence permet de se contorsionner pour passer entre deux barreaux, de jongler ou de jouer les funambules, elle permet aussi de se rattraper de façon inespérée lors d'une chute (de cheval, d'escalade, etc.).

Aérologie. Cette compétence permet aux Sylphiens de se diriger lorsqu'ils planent dans les airs, de reprendre de l'altitude ou de piloter des appareils volants.

Symbiote XPerience

Alchimie. Cette compétence permet de fabriquer toutes sortes de substances telles que les drogues, poisons et médecines.

Arbalète. Cette compétence permet d'utiliser une arbalète.

Arc. Cette compétence permet d'utiliser un arc.

Armes à deux mains. Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec les armes maniées à deux mains.

Arts martiaux. Cette compétence permet d'améliorer les coups portés lors de combats à mains nues, d'immobiliser l'adversaire ou de se saisir de l'arme de celui-ci.

Bagarre. Cette compétence permet de se battre à mains nues et avec des armes improvisées (pied de chaise, bouteille, etc.).

Baratin. Cette compétence permet grâce à des mots bien choisis d'endormir la méfiance de son interlocuteur. Celui-ci se sentira sûrement abusé une fois l'entretien terminé et se méfiera plus lors d'une prochaine rencontre.

Beauté. Cette compétence permet d'utiliser ses charmes et offre une idée de l'attirance que provoque le personnage.

Bouclier. Cette compétence permet d'utiliser un bouclier pour parer ou pour repousser des adversaires (et éventuellement de frapper avec).

Comédie. Cette compétence permet de dissimuler son identité, ses sentiments et pensées lors d'une discussion.

Commander. Cette compétence représente le charisme du personnage ainsi que sa capacité à donner des ordres et se faire obéir.

Crocheter. Cette compétence permet de forcer à l'aide de crochets différentes serrures.

Déplacement silencieux. Permet de se déplacer à pas feutrés en effectuant peu, voir pas de bruit.

Désamorcer&Piéger. Cette compétence permet de désamorcer des pièges ou d'en installer.

Détecter piège. Cette compétence permet de déceler les différents pièges et autres attrappe-cons.

Détrousser. Cette compétence permet de délester, sans leur accord, des personnes de menus objets.

Symbiote XPerience

Divination. Le score de cette compétence correspond au nombre de cartes du destin que le personnage est capable d'omettre. La Divination est le fruit d'une compréhension logique et métaphysique du monde; elle naît de l'attention que le magicien porte au monde.

Dons d'halluciné. Le score de cette compétence correspond au nombre de dérangements et phobies du personnage. Les Dons d'halluciné sont néanmoins des pouvoirs magiques puissant qui entraînent en contrepartie le personnage dans les méandres de la folie. Cette compétence permet aussi d'utiliser cette magie.

Dressage. Cette compétence permet de d'apprivoiser les animaux, de leur apprendre à ne pas avoir peur de la foule ou d'une bataille.

Épées. Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec les épées maniées à une main.

Equitation. Cette compétence permet de monter un animal, de le diriger mais aussi de lui éviter de se faire mal et d'économiser ses forces.

Escalade. Cette compétence permet de grimper sur des surfaces verticales (arbres, falaise, murs).

Esquive. Cette compétence permet d'anticiper les coups de manière à pouvoir les éviter (l'esquive est une alternative à la parade).

Estimation. Cette compétence permet de connaître la valeur pécuniaire et la qualité de tout objet.

Haches. Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec les haches maniées à une main.

Lancer. Cette compétence permet de lancer des projectiles, cela comprend l'utilisation des frondes et des armes de jet comme les couteaux et haches de lancer.

Lances. Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec toutes les armes longues de type lance, pique et hallebarde.

Légendes. Cette compétence permet de se remémorer les contes et légendes (il y a toujours une part de vérité dans les contes et légendes).

Lire&Ecrire. Cette compétence regroupe la capacité du personnage à lire et écrire sa langue maternelle.

Magie divine. Le score de cette compétence correspond au nombre de dons divins connus par le personnage. La magie divine est le fruit d'une ferveur à toutes épreuves ; elle naît de la croyance profonde de l'adorateur pour sa divinité. Cette compétence permet aussi d'utiliser cette magie.

Symbiote XPerience

Magie élémentaire. Le score de cette compétence correspond au nombre d'éléments connus par le personnage. La magie élémentaire est le fruit d'une compréhension, voire d'une relation fusionnelle avec la nature ; elle naît de l'harmonie profonde entre le mystique et les règnes qui l'entourent. Cette compétence permet aussi d'utiliser cette magie.

Marchander. Cette compétence permet d'obtenir un meilleur prix ou d'être le dindon de la farce...

Masses. Cette compétence permet d'attaquer et de parer avec toutes les armes de choc de type masse, marteau et fléau.

Natation. Cette compétence permet au personnage de se mouvoir dans l'eau (sans se noyer).

Navigation. Cette compétence permet de manœuvrer une embarcation légère ou d'apporter son aide aux manœuvres pour des embarcations de plus grande envergure.

Orientation. Cette compétence permet d'éviter de se perdre, de suivre des indications ou une carte pour arriver à bon port et ce au plus vite.

Perception. Cette compétence permet de savoir si les sens du personnage sont suffisamment en alerte pour que rien ne trompe sa vigilance ou ne passe inaperçu (un objet sous le lit, un homme derrière une colonne, etc.).

Perspicacité. Cette compétence permet au personnage de connaître approximativement l'état d'esprit d'une personne en train de parler mais aussi de savoir si cette personne lui cache quelque chose.

Pister. Cette compétence permet de trouver et de suivre des traces laissées par un animal, une personne ou un véhicule.

Physique. Cette compétence représente la force physique, l'endurance et la robustesse du personnage.

Se cacher. Cette compétence permet de se dissimuler des regards et de trouver une cachette improvisée.

Poignards. Cette compétence permet d'attaquer ou de parer avec tous types de couteaux, dagues et poignards.

Stratégie&tactique. Cette compétence permet au personnage d'anticiper les actions diplomatiques, les mouvements de troupes, d'utiliser le terrain au mieux mais aussi d'élaborer des plans d'attaques.

Saut. Cette compétence permet de se réceptionner lors d'une chute d'un point élevé mais aussi de faire des saut en longueur ou en hauteur

Symbiote XPerience

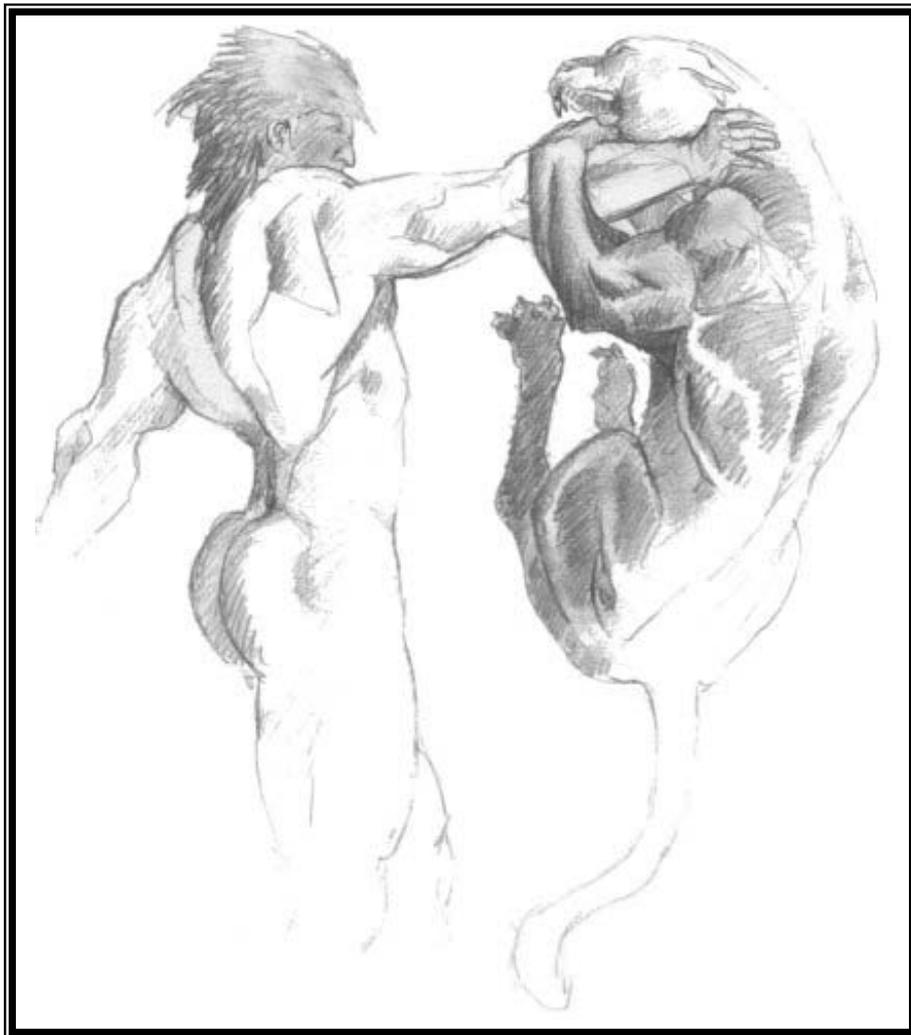
Technologie antique. Cette compétence permet d'utiliser la technologie antérieure à la destruction de Gaia (cette compétence est sujette à de nombreux malus).

Volonté&Possession. Cette compétence représente la force d'esprit du personnage mais aussi sa capacité à utiliser ses pouvoirs de symbiote.

Soins. Cette compétence permet de prodiguer tous types de soins.

3. Valeurs des compétences :

Les valeurs des compétences vont de 0 à 5. La valeur liée à chaque compétence permet de relancer (en une fois) un nombre de dés qui est au maximum égal à la valeur de la compétence concerné. Cela sera expliqué plus en détail dans le chapitre relatif au système de jeu. Toutes les compétences peuvent être modifiées grâce aux points d'expérience, sauf le physique et la beauté pour des personnages symbiote.



Symbiote XPerience

Chapitre II : Le système de jeu.

1. La difficulté du jeu :

Avant d'entreprendre la moindre action le MJ doit décider du niveau de difficulté des parties que vous allez jouer. Si vous voulez jouer à un niveau facile utilisez des dés à 6 faces, si vous voulez jouer vos parties à un niveau normal utilisez des dés à 8 faces et si vous souhaitez vraiment ajouter du piquant à vos parties passez aux dés à 10 faces.

2. Entreprendre une action :

Lorsque le MJ estime qu'une action nécessite un jet de dés, le joueur doit lancer 5D8 (ou 5D6 ou 5D10, cela dépend de la difficulté des parties) et au moins égaler la réussite fixée par le MJ.

Exemple : *Hannibal désire se cacher dans des buissons pour échapper à ses poursuivants, heureusement pour lui il fait nuit cela lui facilitera la tâche. Le MJ fixe la difficulté à facile, le joueur lance les dés et obtient comme résultats : 5, 8, 5, 3, 8. Donc il arrive bien à se cacher puisqu'il a obtenu deux paires.*

Néanmoins le joueur possède une chance de se rattraper si le jet de dés ne lui est pas favorable, il peut relancer en une fois un nombre de dés égal à la valeur de sa compétence. Il doit tout de même définir au préalable les dés du premier lancer qu'il désire conserver et il ne pourra pas relancer un nombre de dés supérieur à 5 moins le nombre de dés qu'il désire conserver du premier lancer.

Exemple : *Hannibal désire à nouveau se cacher dans des buissons pour échapper à ses poursuivants, malheureusement pour lui il fait jour et ses vêtements sont de couleurs vives, cela ne lui facilitera pas la tâche. Le MJ fixe la difficulté à malaisé, le joueur lance les dés et obtient comme résultats : 5, 4, 1, 1, 7. Donc à première vue l'action est ratée mais comme la valeur de la compétence d'Hannibal en se cacher est de 4 il pourra relancer jusqu'à 4 dés. Il décide de ne relancer que trois dés puisqu'il possède déjà deux résultats (1, 1) qui lui conviennent il relance donc ses 3 dés et obtient les valeurs : 2, 1, 6. Donc avec les nouvelles valeurs il obtient un brelan et arrive à se cacher. S'il n'avait pas obtenu de valeurs susceptibles de lui donner un brelan comme (8, 4, 3) l'action aurait échoué.*

3. Seuil de difficulté :

Les seuils de difficulté sont déterminés par le MJ. Ils correspondent aux figures suivantes :

Difficulté	Seuil de Réussite	Niveau de réussite	Commentaire
Facile	1 paire	1	2 dés pareils
Moyen	2 paires	2	2 et 2 dés pareils
Malaisé	1 brelan	3	3 dés pareils
Difficile	1 full	4	2 et 3 dés pareils
Périlleux	1 carré	5	4 dés pareils
Surhumain	1 quinte	6	5 dés pareils

Symbiote XPerience

4. Test d'opposition :

Lorsque deux personnages s'opposent le MJ utilise pour les départager un test d'opposition voir plusieurs pour décrire les réussites et déboires lors des différentes tentatives. Pour cela chaque personnage effectue son action et relance ses dés selon sa valeur de compétence (comme une action) la différence est que pour remporter l'opposition il ne faut pas égaler un niveau de difficulté mais surpasser la réussite de l'adversaire (il est à noter que comme au poker une paire de 5 est plus forte qu'une paire de 3). Dans le cas (hypothétique) ou les deux personnages effectuent les mêmes réussites alors il y a match nul.

Exemple : Hannibal décide suite à une déception amoureuse de se saouler pour oublier sa dulcinée mais ses économies ne le lui permettent pas. En passant devant une taverne il voit qu'un concours de buveur de bière est sur le point de commencer. Le voilà face à 10 chopes de bières et un adversaire sérieusement entraîné (physique : 3). La compétence physique d'Hannibal, qui représente aussi son endurance, est de 1 (c'est pas gagné !!!). Le MJ décide que trois testes pour chaque personnage permettra de les départager.

Résultats de l'opposition :

	Hannibal.			Pilier de bar.			Commentaires.
	Résultat avant relance.	Résultat après relance.	Niveau de réussite	Résultat avant relance.	Résultat après relance.	Niveau de réussite	
Après 3 bières.	6 2 3 6 7	6 2 7 6 7	2	1 1 7 2 1	1 1 2 1 1	5	Le pilier de bar possède une sérieuse avance il descend ses bières sans sourciller.
Après 6 bières.	7 2 1 6 1	3 2 1 6 1	1	1 2 5 3 8	6 6 4 3 8	1	Hannibal n'arrive pas à regagner de terrain et prend encore un peu de retard, à moins d'un miracle ça va être difficile.
Après 9 bières.	7 4 7 1 1	7 2 7 1 1	2	2 3 1 4 1	6 7 1 2 1	1	Malgré ses efforts sur la fin Hannibal n'arrive pas à combler son retard et doit s'incliner.
Total			5			7	La victoire revient au Pilier de bar par 7 à 5 !

Dés relancés.

Dés gardés.

5. Bonus & malus :

Lors de l'utilisation particulière d'une compétence celle-ci peut être majorée ou minorée d'un niveau (le score de la compétence du personnage est augmentée ou diminuée d'une valeur définie par le meneur, cela n'est valable que pour cette action). Ces cas sont assez rares et ne se produisent que lorsque le joueur utilise une compétence dont l'utilité n'est pas optimale pour l'action souhaitée ou que l'action se déroule en état de stress (compétence minorée). Ou dans le cas où le personnage possède des informations suffisantes pour que l'action se déroule

Symbiote XPerience

plus facilement que dans un cas plus « classique » (compétence majorée). Il est néanmoins à noter que des bonus ou malus peuvent s'appliquer sur des durées supérieures à une action.

Exemple : Suite à une bagarre dans un bar Hannibal a écopé d'une longue plaie sur le bras droit, tous ses mouvements doivent donc être plus délicats avec son bras tant qu'il n'est pas guéri. Cela veut dire que ses actions exécutées avec son bras droit seront sujettes à un malus du fait de la douleur jusqu'à guérison.



Symbiote XPerience

6. Réussite critiques & échec critique :

Lorsqu'un personnage effectue une action deux cas différents peuvent se présenter hors de la réussite et de l'échec « classique » :

- La réussite critique : si le niveau de réussite du lancer effectué est supérieur ou égal à 2 plus le niveau qui devait être atteint.
- L'échec critique : si le résultat du lancer est une suite (ex : 6 4 3 5 7), le fait de faire une suite au premier lancer ne permet pas de relancer les dés en fonction de la valeur de la compétence associés.

Dans le premier cas l'action est extraordinairement exécutée le résultat est au delà de l'espérance du joueur ce qui lui offre un gros avantage. Dans le second cas l'action se passe extraordinairement mal, le personnage effectue une action pour rien, celle-ci le met en danger ou le couvre de ridicule.

Lors d'un échec critique il est possible de lancer un D6 pour déterminer l'ampleur de l'action du personnage sur la table ci-dessous, ou il est tout à vous de choisir le sort du personnage.

Valeur obtenue	Commentaire
1	Le personnage rate son action sans préjudices supplémentaires.
2	L'action est totalement raté, le personnage se couvre de ridicule.
3	Tant d'étourderies mineure les compétences du personnage pendant un temps déterminer par le meneur.
4	Le personnage se trouve en incapacité d'effectuer toute action pendant un temps déterminer par le meneur.
5	Le personnage met sa vie en danger (ex : se jeter sur l'arme de l'adversaire).
6	Le personnage met le groupe en danger de par son action.

Le fait de faire un échec critique rajoute au personnage un point joker ainsi qu'un point dans la compétence Dons d'halluciné (avec tout ce que cela entraîne...) et ce une fois que les effets de l'échec critique sont finis (pour éviter que ces points ne servent d'échappatoire immédiat).

7. Les points joker :

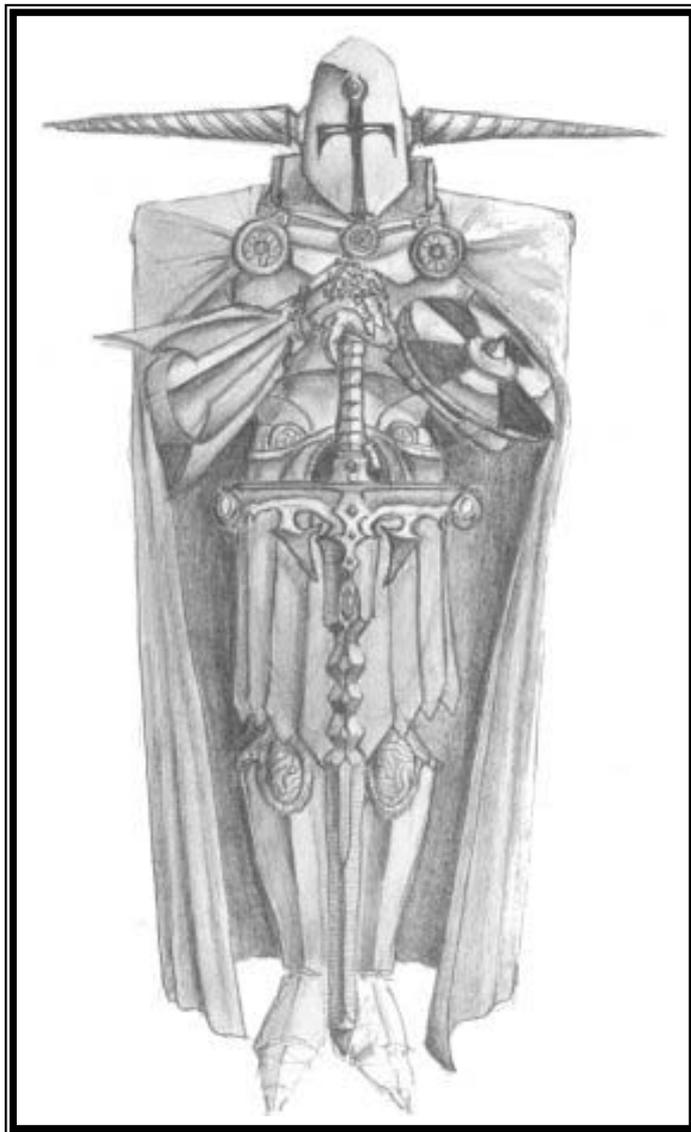
Au début de chaque partie tous les joueurs reçoivent un point joker, qui s'additionne aux points joker que possède déjà chaque personnage, qu'ils pourront utiliser à tout moment pour changer la valeur d'un dés comme bon leur semble. Ils ne peuvent être utilisés pour annuler un échec critique en changeant la valeur d'un des dés.

Symbiote XPerience

Chapitre III : Gestion des combats & dommages.

1. Initiative :

Avant chaque nouvelle action, chaque joueur joue avec son ou ses adversaire(s) (sûrement le meneur) à pierre papier ciseau, le gagnant est celui qui décide en premier de son action, l'autre joueur ayant connaissance de son action agit en réponse. Le fait d'attaquer quelqu'un de dos donne automatiquement l'initiative à l'attaquant, néanmoins si la personne attaquée s'en rend compte elle pourra essayer d'effectuer une action en réponse.



2. Actions/tour :

Un tour de combat dure approximativement six secondes et chaque personnage dispose de quatre actions par tour.

Symbiote XPerience

Ces actions peuvent être :

- Parler, lancer une phrase.
- Porter une attaque au corps à corps (attaquer avec certaines armes coûte plusieurs actions) ou à distance.
- Parer un coup ou l'esquiver.
- Dégainer une arme ou prendre un objet à terre.
- Encocher une flèche ou recharger une arbalète (2 actions pour l'arbalète).
- Parcourir une distance de trois pas.
- Se relever d'une chute.
- Utiliser la Magie divine ou un Don d'halluciné.

Les actions s'effectuent sans ordre précis, ce sont les joueurs qui décident de l'ordre des actions qu'il souhaite entreprendre en réagissant par rapport à leur adversaire.

3. Attaque :

La difficulté d'une attaque au corps à corps est moyenne. La difficulté d'une attaque avec une arme de lancer ou une arme de tir est moyenne jusqu'à mi-portée, et malaisée de la mi-portée jusqu'à la portée maximum.

Si un combattant porte une attaque :

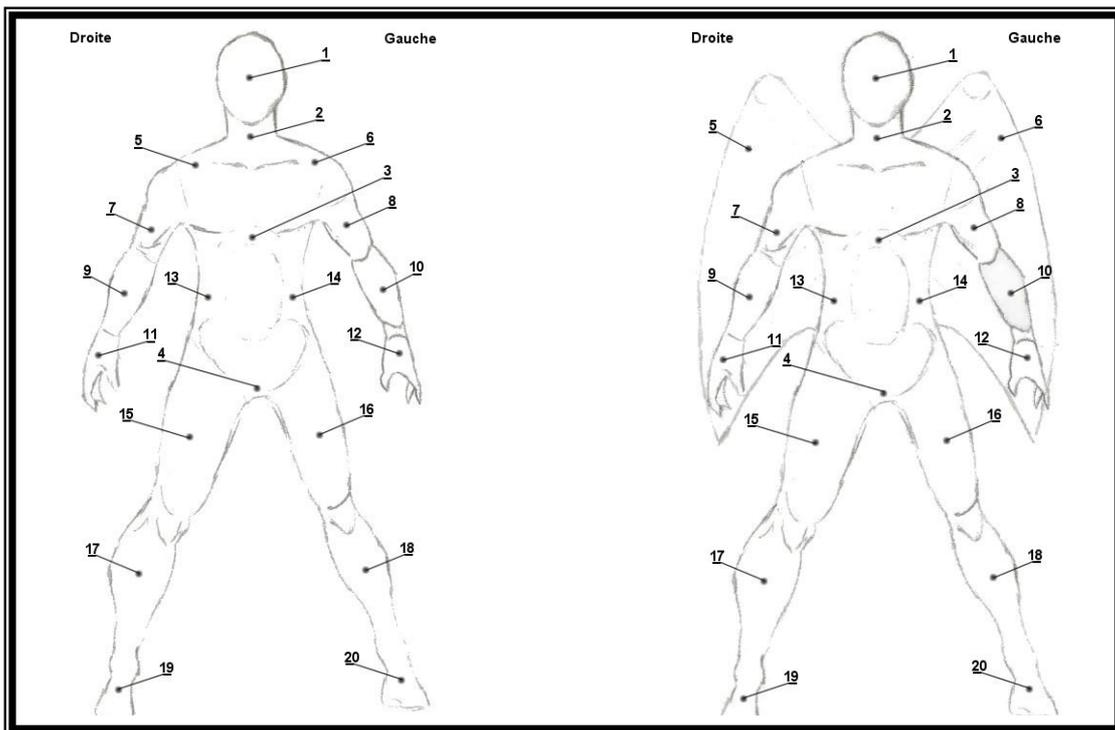
- sur un personnage qui ne se défend pas (pas de test d'esquive ou de parade), il lui suffit de dépasser le seuil de difficulté moyenne pour toucher son adversaire.
- un adversaire qui se défend, l'adversaire fait un test défensif d'esquive, de parade ou de parade avec son arme. C'est le test ayant le niveau le plus élevé qui l'emporte (l'attaquant doit néanmoins dépasser le seuil de difficulté moyenne pour que le coup porte).

Si le niveau du jet du personnage attaquant est supérieur ou égal à deux plus le niveau du jet de défense (esquive ou parade) de l'adversaire, alors le nombre de dommages est doublé.

Un personnage qui inflige un coup tire les dégâts (dé de l'arme) auxquels on soustrait les protections de l'armure du personnage touché (et en option un D20 pour localiser les dommages). Pour la localisation des dommages reportez-vous aux schémas ci-contre, ces schémas permettent de connaître la partie du corps touché, il est ensuite libre à vous d'en déduire des malus suivant le membre touché...

Si le personnage attaquant décide de viser une partie précise du corps de son adversaire sa compétence d'attaque est minorée d'un niveau (deux si c'est une zone vitale), si l'adversaire est touché il souffrira d'un malus lié à la zone touché. Si la zone visée est vitale (tête, cou, parties génitales, cœur...) une réussite critique a de fortes chances de tuer net l'adversaire.

Symbiote XPerience



4. Défense :

Les tests de défense peuvent être de deux types :

- La parade se pratique avec une arme ou avec un bouclier ; l'emploi d'un bouclier permet en plus de parer un projectile ou une arme de jet.
- L'esquive peut permettre d'éviter les coups ou de se désengager d'un corps à corps sans recevoir une attaque en traître de l'adversaire. Il est possible d'esquiver une arme de jet ou un projectile, mais avec une esquive minorée d'un niveau.

Il suffit que le niveau d'un test de défense soit supérieur ou égal au test d'attaque de l'adversaire pour que le coup soit évité ou bloqué.

Si le jet d'esquive ou de parade est supérieur ou égal à deux plus le niveau de réussite de l'attaquant, le défenseur évite non seulement l'attaque mais peut aussi donner un coup à son assaillant sans que celui-ci puisse se défendre (il faut néanmoins dépenser des points d'action pour cela).

5. Blessures et combat :

A chaque fois qu'un personnage est touché par un coup son armure absorbe une certaine quantité de dommages, voir la totalité, mais elle peut en laisser passer une certaine quantité. Dans ce cas les dommages reçus sont soustraits aux points de vie actuels du personnage. Il est à noter que la perte en un coup d'1/5ème de ses points de vie ou plus peut sonner le personnage, cela se traduit par la diminution de un du nombre d'actions pour le tour en cours ou pour le tour suivant si le personnage a déjà utilisé son quota d'actions pour le tour en cours. Le fait de tomber à zéro points de vie ne tue pas le personnage mais le plonge dans l'inconscience, si des soins ne sont pas prodigués dans les minutes qui suivent le personnage

Symbiote XPerience

meurt. Un symbiote quand à lui peut faire durer un corps jusqu'à moins trois points de vie, en dessous le corps est inutilisable et le symbiote doit se trouver une nouvelle enveloppe d'urgence.

6. Soigner les blessures :

En tout premier lieu le repos permet de récupérer un point de vie par jour. Les soins prodigués grâce à la compétence Soins permettent aussi de récupérer jusqu'à niveau de réussite points de vie une fois par jour.



Symbiote XPerience

Chapitre IV : La possession.

1. Qu'est ce qu'un symbiote ?

Les symbiotes sont la partie pensante des êtres que les joueurs vont incarner. Ce sont des créatures serpentiformes d'environ 30cm de long à l'aspect gélatineux et pratiquement transparent. Leur aspect traduit la fragilité de leur corps mais leur instinct de survie est plus solide que le roc. Cet instinct de survie leur a permis de trouver asile dans le corps d'autres créatures dont ils détruisent l'esprit pour leur voler souvenirs et identité.

Les symbiotes sont le fruit de la destruction de Gaia qui réussit à morceler sa conscience et à donner vie à cette multitude de manière à continuer à vivre et à continuer son œuvre. Malheureusement au contact de l'esprit humain les symbiotes perdirent leur but originel pour des buts beaucoup plus humains : le pouvoir, l'argent, les désirs charnels ...

2. Et ça marche comment ?

Le symbiote doit en premier lieu s'introduire dans le corps de sa victime cela s'effectue par les différents orifices naturels mais aussi par les plaies, pour cela il effectue un test de Volonté&Possession de difficulté facile si l'introduction s'effectue par un orifice naturel ou moyenne par une plaie (attention à bien calculer par où le symbiote sort du premier corps pour accéder facilement au deuxième, un symbiote se déplaçant à l'air libre risque beaucoup de par sa fragilité).

Le symbiote doit ensuite se déplacer dans le corps pour atteindre le crâne, cela nécessite à nouveau un test de Volonté&Possession de difficulté moyenne, le fait de rater ce jet informe le possesseur du corps que quelque chose ne va pas, il essaiera donc de se débarrasser du corps étranger.

Une fois arrivé dans le crâne le symbiote va détruire son hôte avant de prendre complètement possession du corps, pour cela il faut à nouveau effectuer un test de Volonté&Possession de difficulté moyenne ou malaisée si le symbiote a été repéré lors de la phase de déplacement, quatre cas de figures sont possibles :

- La réussite entraîne la prise de contrôle du corps et le symbiote récupère suffisamment de souvenir pour ne pas éveiller les soupçons des personnes ayant connu l'hôte.
- L'échec donne l'alerte au possesseur du corps si ce n'est déjà fait, il ira jusqu'à se taper la tête contre les murs pour se débarrasser de l'intrus.
- La réussite critique entraîne la prise de contrôle du corps et le symbiote récupère une très grande quantité de souvenirs (gain de 1 point d'expérience).
- L'échec critique entraîne la prise de contrôle du corps mais ne détruit pas l'ancien possesseur du corps, le symbiote n'est pas au courant de cela bien entendu. Pendant le sommeil du symbiote l'ancien possesseur du corps en reprendra le contrôle et tentera tout pour se venger ou pour retrouver son bien.

Symbiote XPerience

Un symbiote peut conserver le même corps pour une durée d'environ cinq années, néanmoins le traitement souvent peu précautionneux que les symbiotes font de leur corps réduit cette durée la plupart du temps.

Les symbiotes naissent de l'union de parents humains étant eux-même possédés par des symbiotes. Cette union donne naissance à un humain possédé par un symbiote, ce corps est apte à supporter un symbiote pendant près de vingt ans (le temps au jeune symbiote de compléter son éducation). Lorsque le temps est venu les jeunes symbiotes se voient offert un nouveau corps qu'ils devront prendre par la force (les hôtes sont néanmoins drogués pour être plus souple), une fois l'opération terminée les symbiotes sont devenus adultes et ne bénéficie plus de la protection que leur ont accordé leurs pères. Les prochains hôtes dont ils auront besoin ne seront plus offert. Cette cérémonie est une bonne base de scénario pour un premier contact avec le jeu.



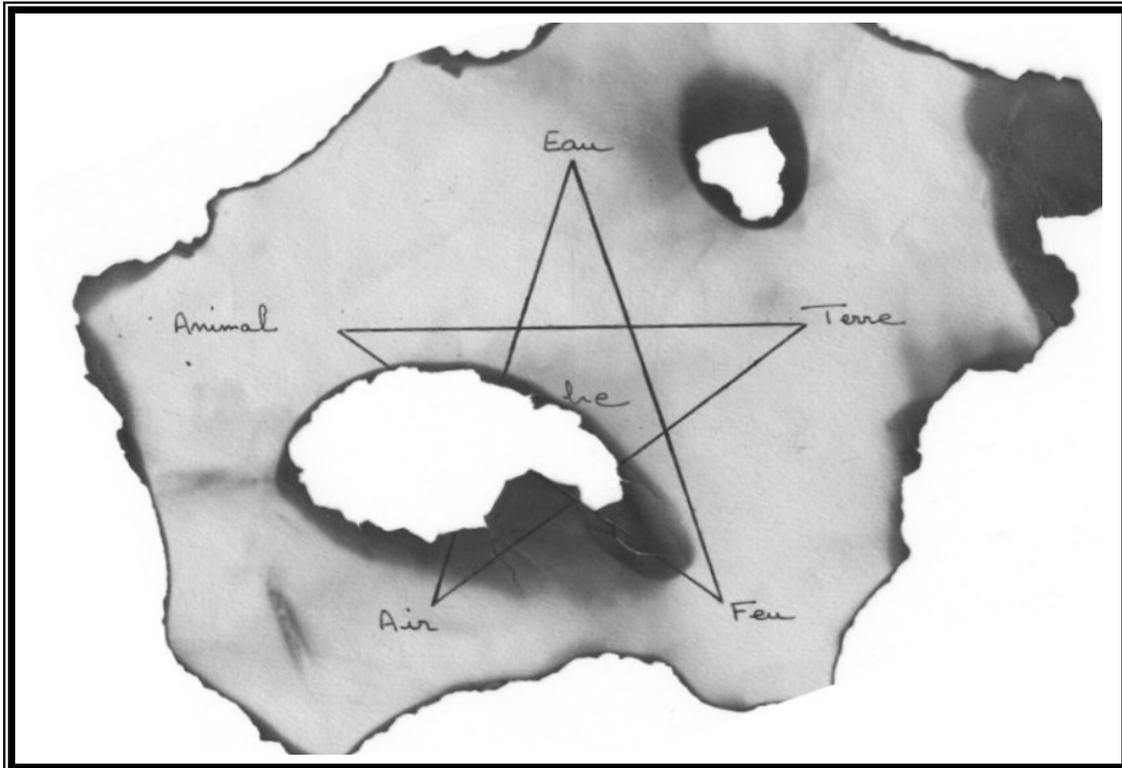
Les enfants de Gaïa pleurent sa mort.

Symbiote XPerience

Chapitre V : Le système de magie.

1. La magie élémentaire :

La Magie élémentaire offre la possibilité d'altérer les cinq éléments présentés sur le pentacle ci-dessous.



Pour chaque point dans la compétence Magie élémentaire le personnage choisit un élément sur le pentacle, le personnage possède alors la capacité d'altérer les éléments qu'il connaît et de les combiner. Néanmoins cela demeure une pratique longue qui ne peut être effectué qu'au calme, avec de la concentration et en bon état physique. La difficulté de cette pratique augmente en fonction du nombre d'éléments façonnés, de leur éloignement sur le pentacle et de l'improbabilité à ce que l'action s'effectue spontanément (cela est laissé à l'appréciation du maître de jeu).

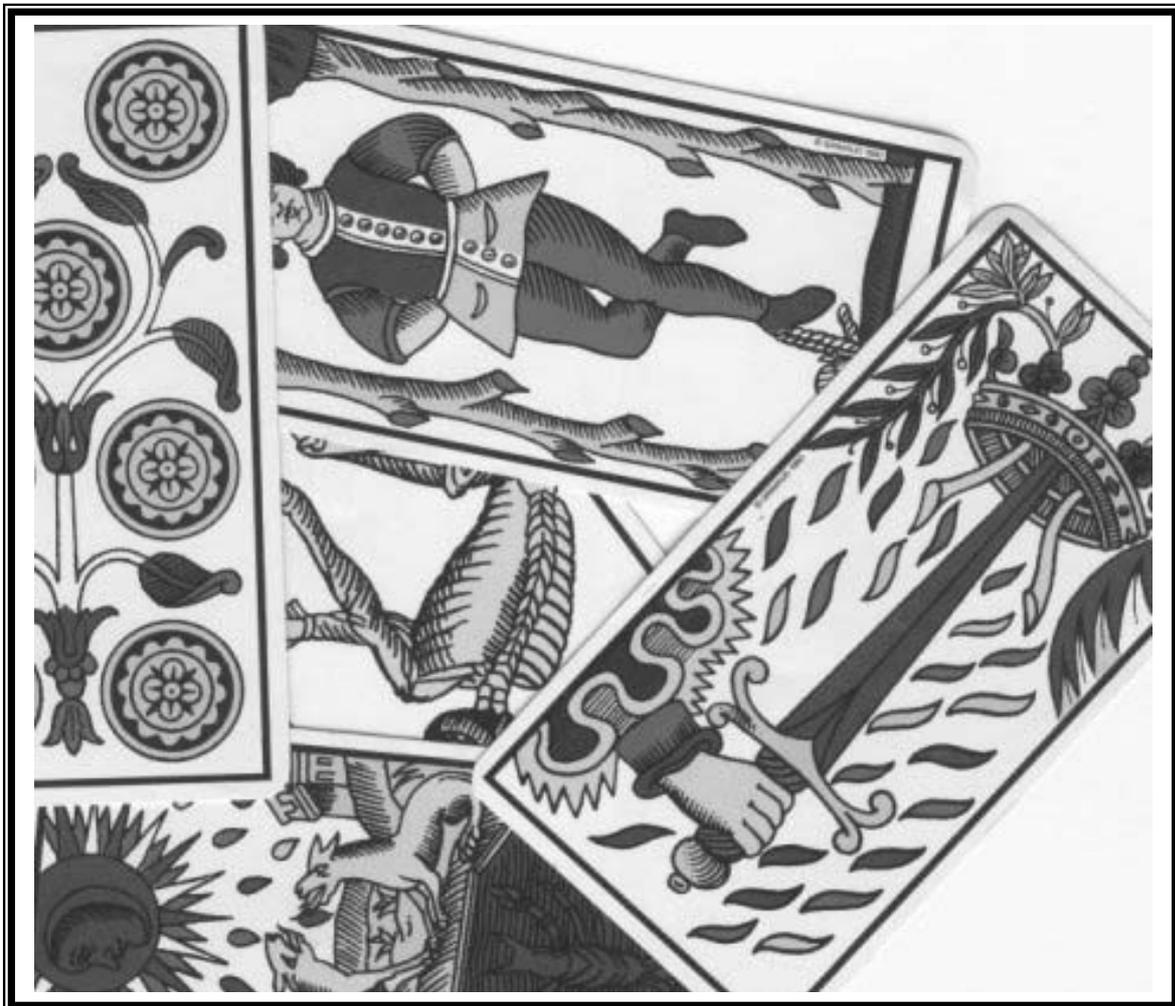
Il est à noter que la difficulté pour façonné un élément est moyenne, donc pour deux éléments elle est malaisée...

Exemple : *Hannibal désire raser une hutte où se sont réfugiés deux hommes qu'il poursuit depuis une semaine. Il met le feu à une botte de paille, trace un pentacle, se concentre environ 1/4 d'heure sur les éléments du feu et de l'air lorsque tout à coup les flammes se regroupent en une grosse sphère de flammes qui va frapper de plein fouet la hutte. Hannibal qui était au centre du pentacle fait quelques pas en titubant avant de s'effondrer, les dernières nuits ont été bien trop courtes pour un déploiement d'énergie si intense. Niveau de difficulté du test : difficile, $4 = 2$ (pour le nombre d'éléments) + 1 (grande improbabilité) + 1 (fatigue du personnage).*

Symbiote XPerience

2. La divination :

La Divination permet grâce aux cartes du destin d'altérer le déroulement du futur proche et des prochaines actions, il est néanmoins aussi possible d'altérer le futur moins proche mais cela devient extrêmement aléatoire.



Lorsque le personnage désire utiliser son don de Divination pour altérer le futur proche il doit piocher sept de cartes du destin. Le joueur ensuite les interprètes (il lui est possible de décider de ne pas interpréter certaines cartes dont le nombre maximum est égal à sa compétence Divination) sachant qu'une carte à l'endroit à un effet positif, alors qu'à l'envers l'effet est négatif ou opposé. Une fois l'interprétation effectuée le joueur peut lancer le dé (si possible derrière l'écran du meneur pour qu'il ne voit pas le résultat) pour savoir si sa prédiction se réalise.

La difficulté de l'action est toujours moyenne, mais le niveau de difficulté du test est majoré d'un niveau par carte piochée et non interprétée, car seul les grands peuvent nier certains aspects du futur. Il est à noter que le moment de la réalisation de la prédiction reste toujours à la discrétion du meneur ainsi que le résultat de la prédiction qui peut énormément varier selon sa probabilité et la réussite du lancer de dés.

Il est possible d'effectuer au maximum par jour un nombre de prédictions égales à la valeur de la compétence Divination.

Symbiote XPerience

3. La magie divine :

La Magie divine offre la possibilité de recevoir une assistance divine pour faciliter la résolution d'actions. Il n'existe théoriquement qu'une seule divinité qui s'appelle Janus, mais suivant les régions elle porte des noms aussi différents que variés. Elle est connue pour sa bonté mais aussi sa colère qui peut frapper à tout moment et ce sans prévenir. Janus possède trois visages, qui reflètent ses trois personnalités : une bonne et généreuse, une mauvaise et colérique ainsi qu'une neutre et observatrice.

Pour chaque points de Dons divins le joueur choisit une compétence (hors des compétences de magie), uniquement les compétences ainsi choisies seront susceptibles recevoir une aide divine. Lorsqu'un personnage fait appel à Janus (c'est une action rapide, cela peut s'effectuer en combat et compte pour une action), il doit choisir laquelle de ses compétences recevra l'aide divine (parmi celles sélectionnées précédemment). Cette aide divine ne sera valable que pour la prochaine action entreprise, le bonus offert dans la compétence peut être positif, négatif ou nul, cela dépend de l'état d'esprit de Janus lorsque le personnage fait appel à son aide mais aussi du type d'action que le personnage entreprend.



Personnalité de Janus (1D3)	Action entreprise	Bonus à la compétence
1- Bonne	Bonne	+ 2
	Neutre	+ 0
	Mauvaise	- 1
2- Neutre	Bonne	+ 0
	Neutre	+ 2
	Mauvaise	+ 0
3- Mauvaise	Bonne	- 1
	Neutre	+ 0
	Mauvaise	+ 2

Symbiote XPerience

4. Les dons d'hallucinés :

Cette magie entraîne le personnage dans la folie mais lui offre le pouvoir de projeter celle-ci sur quiconque :

- Pour chaque point dans la compétence Dons d'hallucinés, le joueur lance 1D100 sur la table ci-dessous, le personnage possède à présent ce trouble et doit le prendre en compte dans son role-play.
- Le personnage peut projeter son trouble sur une cible (humain ou animal), pour cela il effectue un test sous la compétence Dons d'hallucinés (difficulté : facile), cela ne peut être effectué qu'un nombre de fois limités par jour égal à la compétence Dons d'hallucinés. La durée du trouble de la cible à la suite de cette attaque sera de 2 fois le niveau de réussite rounds.
- La cible a tout de même droit à un jet pour ignorer l'attaque, pour cela elle effectue un jet sous Volonté, si le niveau du résultat est supérieur ou égal à la compétence Dons d'hallucinés de son assaillant alors l'attaque n'a aucun effet.

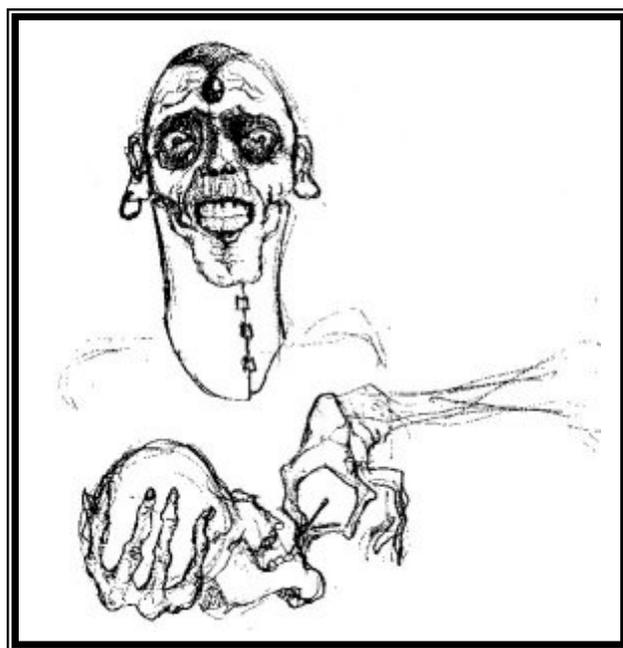
N°	Nom de différents troubles connus.	Description des différents troubles.
1	Achmophobie	Phobie des pointes et objets pointus.
2	Acrophobie	Phobie de la hauteur.
3	Aérophobie	Phobie des courants d'air.
4	Agoraphobie	Phobie des espaces découverts.
5	Ailourophobie	Phobie des chats.
6	Algophobie	Phobie des douleurs.
7	Anémophobie	Phobie du vent.
8	Anorexie	Incapacité à garder la nourriture ingérée et perte de poids.
9	Antropophobie	Phobie des hommes.
10	Aphasie	Difficultés à parler et à écrire.
11	Apathodiaphulatophobie	Phobie de la constipation.
12	Apathophobie	Phobie de la défécation.
13	Arachnophobie	Phobie des araignées.
14	Astrapéphobie	Phobie des éclairs.
15	Aupniaphobie	Phobie des insomnies.
16	Autisme	Le personnage est renfermé sur lui même et ne peut s'exprimer de manière compréhensible.
17	Autodysosmophobie	Phobie de répandre de mauvaises odeurs.
18	Basophobie	Phobie de la marche.
19	Blemmophobie	Phobie du regard d'autrui.
20	Boulimie	Besoin irrésistible de nourriture et prise de poids.
21	Anthropophagie	Besoin irrésistible de chair humaine.
22	Carpophobie	Phobie des fruits.
23	Cheimophobie	Phobie de l'orage.
24	Claustrophobie	Phobie des espaces fermés.
25	Clinophobie	Phobie du vide.
26	Créatophobie	Phobie de la viande.
27	Crémnophobie	Phobie des précipices.
28	Cynophobie	Phobie des chiens.

Symbiote XPerience

29	Dédoulement de personnalité	Deux personnalité contradictoires coexistent dans le corps du personnage.
30	Diapnophobie	Phobie de la transpiration.
31	déitophobie	Phobie des dieux.
32	Dysmorphophobie	Phobie des anomalies anatomiques.
33	Enduophobie	Phobie des vêtements.
34	Epidemiophobie	Phobie des épidémies.
35	Eurothophobie	Phobie de rougir en public.
36	Géophobie	Phobie du contact avec la terre.
37	Graphophobie	Phobie de l'écriture.
38	Gynéphobie	Phobie des femmes.
39	Hallucinations	Le personnage a une vision du monde très altérée.
40	Hydrophobie	Phobie de l'eau.
41	Hypnophobie	Phobie du sommeil.
42	Hématophobie	Phobie du sang.
43	Kénophobie	Phobie du tonnerre.
44	Kéraunophobie	Phobie de l'obscurité.
45	Koréphobie	Phobie des poupées.
46	Lachanophobie	Phobie des légumes.
47	Logophobie	Phobie de parler.
48	Machairophobie	Phobie des armes blanches.
49	Magophobie	Phobie de toutes les formes de magie.
50	Mégalomanie	La folie des grandeurs.
51	Métallophobie	Phobie des métaux.
52	Névrophatie	Ce trouble ce manifeste par un faiblesse générale.
53	Névrose à symptômes sexuels	Impuissance / Frigidité
54	Névrose d'angoisse	Peur irraisonnée, oppression thoracique
55	Névrose hypocondriaque	Crainte permanente de la maladie, exagération des sensations normales éprouvées douloureusement
56	Névrose phobique	Relancer les dés jusqu'à obtenir une phobie, celle-ci sera paralysante pour le personnage.
57	Nosophobie	Phobie des maladies.
58	Nyctophobie	Phobie de la nuit.
59	Ocholophobie	Phobie de la foule.
60	Odontophobie	Phobie des altérations des dents.
61	Oiciophobie	Phobie des maisons.
62	Ornithophobie	Phobie des oiseaux.
63	Orophobie	Phobie des lieux en montagne et des pentes.
64	Paranoïa	Tendance à se croire persécuté et poursuivi.
65	Phobophobie	Phobie d'avoir peur.
66	Phonéophobie	Phobie du meurtre.
67	Pornophobie	Phobie des rapports sexuels.
68	Potamophobie	Phobie des rivières.
69	Pyrophobie	Phobie du feu.
70	Ruphobie	Phobie de la saleté.
71	Schizophrénie	Autisme + Paranoïa.
72	Spéléonophobie	Phobie des sous-sol et grottes.
73	Stasophobie	Phobie d'avoir à rester debout.
74	Taphophobie	Phobie d'être enterré vivant.
75	Thalassophobie	Phobie de la mer.

Symbiote XPerience

76	Thanatophobie	Phobie de la mort.
77	Tic gestuel de la tête	Contraction brusque et rapide de certains muscles.
78	Tic gestuel du bras droit	Contraction brusque et rapide de certains muscles.
79	Tic gestuel du bras gauche	Contraction brusque et rapide de certains muscles.
80	Tic gestuel du tronc	Contraction brusque et rapide de certains muscles.
81	Tic gestuel de la jambe droite	Contraction brusque et rapide de certains muscles.
82	Tic gestuel de la jambe gauche	Contraction brusque et rapide de certains muscles.
83	T.O.C : Actions répétitives	Passe son temps à ranger ses affaires, le mobilier...
84	T.O.C : Hypochondrie	Le personnage prend toutes les précautions pour ne pas être malade.
85	T.O.C : Insultes	Ne peut s'empêcher de proférer des insultes.
86	T.O.C : Lassitude	Le personnage est las de ce qu'il fait, n'y trouve pas d'intérêt et le finit rarement.
87	T.O.C : Nettoyage	Passe son temps à nettoyer ses affaires, ses vêtements, les autres...
88	T.O.C : Nourriture	Boulimie pendant un certain temps puis Anorexie...
89	T.O.C : Toilette abusive	Le personnage se lave continuellement.
90	T.O.C : Trichotillomanie	S'arrache les sourcils, cheveux et poils.
91	T.O.C : Vérifications	Le personnage vérifie continuellement le bon déroulement des événements, son apparence, si il n'a rien perdu...
92	Toxicophobie	Phobie des poisons.
93	Trichophobie	Phobie des poils.
94	Urinophobie	Phobie d'être pris par une envie d'uriner.
95	Violence gratuite	Le personnage tue sans la moindre raison des êtres innocents et sans remords.
96	Xénophobie	Phobie des étrangers.
97	Zoophobie	Phobie des animaux.
98	Au choix du joueur.	Au choix du joueur.
99	Au choix d'un autre joueur.	Au choix d'un autre joueur.
100	Au choix du maître du jeu	Au choix du maître du jeu.



Symbiote XPerience

Chapitre VI : Création des personnages.

1. Choix de la culture :

A la suite des différents évènements ayant entièrement ravagé la terre et renvoyé l'humanité à l'âge de pierre, l'homme a subi des mutations physiques de manière à s'adapter à son nouvel environnement. Ceux-ci se sont regroupés en différentes peuplades que l'on retrouve aux quatre coins des terres connues. Les joueurs doivent en choisir une, pour les personnages symbiote cela offre simplement une idée de leur aspect puisqu'ils seront amenés à en changer.

Les Humains qui sont les représentants de l'espèce avant les différentes mutations. Ne s'étant pas vraiment amélioré physiquement, leur habitat n'est pas spécifique. Leur avantage consiste à posséder une intégrité intellectuelle moins altérée que celle des autres peuplades ayant subi des mutations.

Les Hundas ou peuple de l'eau, sont des hommes qui vivent le long des mers, fleuves et rivières. Le milieu aquatique leur apporte nourriture et charrie souvent du bois. Ce sont des nageurs hors-paire qui peuvent descendre à plus de 50 mètres en apnée chercher des coraux et autres coquillages.

Les Kentaures ou peuple semi-humain, sont des créatures au buste et visage d'homme sur un corps de cheval, les Kentaures sont des nomades qui parcourent les plaines et étendues désertiques. Leur corps leur permet de ne pas avoir à se soucier d'une quelconque monture et leur permet d'effectuer des charges dévastatrices.

Les Sylphes ou peuple des airs, sont des hommes vivant toujours sur des hauteurs telles que des falaises, leurs grandes ailes membraneuses leur permettent ainsi de fuir tout proche danger. Ces ailes, qui se situent dans le dos, leur permettent de planer mais sont trop frêles pour voler, ils doivent se servir du vent pour pouvoir se mouvoir dans les airs.

Les Sylves ou peuple des arbres, sont des hommes de grande taille et filiforme vivant en milieu boisé, la forêt leur offre protection et nourriture. La discrétion est toujours de rigueur pour ces hommes qui excellent dans le maniement de l'arc. De nombreux intrus moururent dans les forêts sans jamais voir les visages de leurs bourreaux.

Symbiote XPerience

2. Choix du milieu d'origine :

Vous avez 15 points à répartir dans les compétences de votre choix (sauf Physique et Beauté), il faut néanmoins que celles-ci aient un lien avec votre milieu d'origine. Vous ne pouvez de cette façon mettre plus d'un point par compétence.

Ici vous pouvez trouver une liste non-hexhaustive des différents milieux d'origine accessible aux personnages :

- Enfant de la rue.
- Milieu paysan.
- Milieu artisanal.
- Milieu commerçant.
- Milieu aristocratique.
- Etc.

Remarque : Quelque soit le milieu d'origine du personnage symbiote un point peut être imparti dans la compétence Volonté&Possession.

3. Choix de la vocation :

Vous avez 15 points à répartir dans les compétences de votre choix (sauf Physique et Beauté), il faut néanmoins que celles-ci aient un lien avec votre vocation. Vous ne pouvez de cette façon mettre plus de deux point par compétence. Il est à noté que le milieu d'origine interdit certaines vocations, en général les enfants gardent la même profession que leur parents (une personne originaire du milieu paysan a peu de chance d'être scribe mais cela reste tout de même possible) ; il vaut mieux en discuter avec le meneur.

Ici vous pouvez trouver une liste non-hexhaustive des différentes vocations accessible aux personnages, d'autres seront décrites dans l'univers du jeu :

- Assassin.
- Bûcheron.
- Cambrioleur.
- Chasseur.
- Chevalier.
- Courtisane.
- Cuisinier.
- Forgeron.
- Herboriste.
- Marchand.
- Marin.
- Médecin.
- Ménestrel.
- Orfèvre.
- Scribe.
- Etc.

Remarque : Quelque soit la vocation du personnage symbiote deux points peuvent être imparti dans la compétence Volonté&Possession.

Symbiote XPerience

4. Différentes valeurs importantes :

Le Physique et de la Beauté sont variables suivant la culture du personnage, pour cela lancez les dés en fonctions des indications ci-dessous.

Culture	Physique	Beauté
Humaine	1D3	1D4
Hunda	1D4	1D3
Kentaurine	1D5	1D2
Sylphiene	1D4	1D3
Sylvane	1D2	1D5

Les points de vie de chaque personnage sont définis de la façon suivante :
Nombre de points de vie = $10 + (\text{Physique} / 2) + (\text{Volonté} / 2)$. Les valeurs entre parenthèses sont à arrondir à la valeur supérieur.



Symbiote XPerience

Chapitre VII : Améliorations par l'expérience.

1. Gain de points d'expérience :

Les points d'expérience c'est quoi ? Et bien on peut dire que les points d'expérience quantifient l'avancé du personnage dans sa vie. Ils servent principalement en terme de jeu à améliorer ses compétences.

Les points d'expérience sont répartis à la fin de chaque séance de la manière suivante :

- 1 à 4 points selon le succès du groupe aux yeux du meneur.
- 0 à 2 points selon le succès personnel aux yeux du meneur.

A la fin d'une aventure longue ou ardue le meneur peut offrir de 1 à 3 points supplémentaires.

2. Utilisation des points d'expérience :

Pour améliorer une compétence maintenant que vous avez des points d'expérience il ne vous reste plus qu'à les dépenser.

Compétence d'origine => voulue	Coût en points d'expérience
0 => 1	4
1 => 2	9
2 => 3	15
3 => 4	22
4 => 5	30

Symbiote XPerience

Chapitre VIII : Commerce & Matériel.

1. Argent :

Correspondance	Suivant les régions la valeur des objets varie, cela est laissé à la discrétion du meneur. Mais il est à noter que certaines régions ne possèdent pas de système monétaire ou un système complètement différent basé sur le troc...
1Chlak (monnaie des princes)	
1Chlak = 10 Vük (monnaie des négociants) 1 Vük = 10 Thar (monnaie du peuple)	

2. Armes :

Armes	Compétence à utiliser	Dégât	Portée max.	Utilisation d'un Bouclier possible	Coût en nombre d'actions pour attaquer	Prix moyen
Arbalète légère	Arbalète	1D8	50 m	Non	2	15Vük
Arbalète	Arbalète	1D10	75 m	Non	2	2Chlak
Arc court	Arc	1D6	50 m	Non	2	1Chlak
Arc long	Arc	1D8	100 m	Non	2	15Vük
Bâton	Bagarre	1D6 *	-	Non	2	2Thar
Bolas	Lancer	Im.	15 m	Non	2	1Chlak
Cimeterre	Epées	1D8	-	Oui	2	15Vük
Coup de pied	Bagarre /Bagarre+Art martiaux	1D4 1D4 +1	- -	Non Non	1 / 1	- -
Coup de poing	Bagarre /Bagarre+Art martiaux	1D3 1D3 +1	- -	Non Non	1 / 1	- -
Coup de tête	Bagarre	1D2	-	Non	1	-
Cognée	Haches	1D6	-	Oui	2	3Vük
Couteau	Poignards / Lancer	1D3 1D3	- 10 m	Oui Oui	1 / 1	1Vük
Dague	Poignards / Lancer	1D4 1D4	- 10 m	Oui Oui	1 / 1	2Vük
Epée à deux mains	Armes à 2 mains	1D12	-	Non	3	3Chlak
Epée bâtarde	Armes à 2 mains / Epées	1D10 1D8	- -	Non Oui	3 / 2	2Chlak
Epée courte	Epées	1D6	-	Oui	2	8Vük
Epée longue	Epées	1D8	-	Oui	2	1Chlak
Epieu	Lances	1D10	-	Non	3	5Vük
Espadon	Armes à 2 mains	1D12	-	Non	3	3Chlak
Filet	Lancer	Im.	5 m	Non	2	8Vük
Fronde	Lancer	1D4	50 m	Non	2	5Thar
Gourdin	Bagarre	1D6 *	-	Oui	2	2Thar
Hache d'armes	Haches	1D10	-	Oui	2	2Chlak
Hache de bataille	Armes à 2 mains	1D12	-	Non	3	3Chlak

Symbiote XPerience

Hache de jet	Lancer	1D8	10 m	Oui	2	1Chlak
Hallebarde	Lances	1D10	-	Non	3	25Vük
Javelots	Lances	1D6	-	Oui	2	2Vük
	/ Lancer	1D6	20 m	Oui	/ 2	
Masse d'armes	Masses	1D8	-	Oui	2	15Vük
Marteau de guerre	Masses	1D8	-	Oui		17Vük
Fléau d'armes	Masses	1D10	-	Oui		2Chlak
Pique	Lances	1D10	-	Non		15Vük
Poignard	Poignards	1D4	-	Oui	1	15Thar
	/ Lancer	1D4 - 1	15 m	Oui	/ 1	

Im. : aucun dommages mais permet d'immobiliser l'adversaire.

* : peut servir à assommer, dans ce cas les dommages infligés disparaîtront au bout de nombre de dommages infligés x 10 minutes, néanmoins un coup trop fort peut tuer l'adversaire involontairement.

Remarque : Pour transporter les flèches et carreaux un carquois est très recommandé, surtout pour avoir des projectiles à portée de main, le coût d'un carquois (vide) pouvant contenir 10 flèches/carreaux est de 5Thar. Le coût d'une flèche est de 1Thar, le coût d'un carreau est de 2Thar.

3. Protections :

Pièces d'armures	Protection	Prix
Pourpoint de cuir	1	15Vük
Pourpoint de cuir clouté	2	25Vük
Casque de cuir cerclé de fer	2	1Chlak
Gants de cuir	1	5Vük
Bottes renforcées	1	3Vük
Broigne (Armure annelée)	3	5Chlak
Cotte de mailles	4	10Chlak
Camail (Cagoule de mailles)	4	3Chlak
Gantelets de mailles	4	5Chlak
Jambières de mailles	4	8Chlak
Armure de demi-plates	5	100Chlak
Heaume	5	5Chlak
Gantelets de fer	5	15Chlak
Grèves & solerets de fer	5	25Chlak
Armure de plates	6	200Chlak

Remarque : La plupart de ces pièces d'armures ne sont pas en métal mais en chitine celle-ci étant plus répandue et plus facile à manipuler.

Symbiote XPerience

Bouclier	Bonus au jet de parade avec le bouclier	Malus au jet d'attaque avec l'arme	Nombre de dommages pouvant être absorbés par coup	Prix
Rondache	+ 0	- 0	2	8Vük
Ecu	+ 1	- 1	3	1Chlak
Pavois	+ 2	- 2	4	15Vük

4. Divers :

Objets et services divers	Prix
• Bagages	
Besace	5Thar
Bourse	1Thar
Fiole de verre	1Vük
Outre	2Thar
Sac à dos	1Thar
Sac de toile	8Thar
• Vêtements de voyage (pour des vêtements plus luxueux multipliez le prix par 3)	
Bottes	15Thar
Braies	2Thar
Cape	7Thar
Ceinturon	4Thar
Chapeau	6Thar
Chemise	3Thar
Couverture	3Thar
Gants	8Thar
Manteau	2Vük
Robe	6Thar
Tunique	3Thar
• Nourriture (prix par personne et par jour)	
Festin	2Vük
Provisions, salées ou séchées	1Thar
Repas à l'auberge	5Thar
• Outils divers	
10m de corde	4Thar
Bandages et quelques plantes médicinales	1Vük
Bêche	1Vük
Bougie	2Thar
Grappin	1Vük
Hachette	3Vük
Lanterne	4Vük
Marteau	8Thar
Outils de serrurerie	1Vük
Parchemin et mine de plomb	3Thar
Sac de clous	1Thar

Symbiote XPerience

Torche	1Thar
• Animaux (le prix peut sembler prohibitif mais il est à noté que de telles créatures sont rares)	
Chien	2Chlak
Mule	6Chlak
Scarabée	13Chlak
• Transport	
Barque	2Vük
Chariot	3Vük



Symbiote XPerience

Chapitre IX : Univers & Monde connu.

1. Le rêve des Oïslaths :

L'univers ne recelait plus qu'un dernier secret : celui de sa création. Depuis des millions d'années les Oïslaths avaient domestiqué toutes les forces et lois régissant l'univers, mais demeuraient incapables de savoir qui avait créé l'univers. Leurs esprits (leur civilisation reposait sur l'exploration de la psyché plus que sur la technologie) se projetaient dans l'espace à la recherche d'indices aussi infimes soit-ils sur l'identité de ce mystérieux créateur. Mais leurs recherches s'avèrent infructueuses. Ils s'attelèrent alors à un projet ambitieux : l'union des esprits des autres peuples de l'univers avec le leur. Ainsi, il bénéficierait de formes de logiques différentes venant compléter la leur, leur permettant d'aborder le problème sous un angle nouveau. La première étape du projet était de guider chaque "race" dans leur évolution, de façon à ce qu'elles épousent l'union sans heurt.

2. L'homme n'est pas un loup que pour l'homme :

L'humanité semblait prometteuse. Ses capacités d'adaptation et sa soif de savoir compensait son égoïsme et son orgueil démesuré. Les Oïslaths investirent les spécimens les plus brillants de l'espèce d'une partie de leurs pouvoirs psychiques. Ces protecteurs devaient encadrer le développement de l'humanité afin qu'elle puisse à terme être prête pour l'union. Désireux de voir le développement s'effectuer harmonieusement, les Oïslaths insufflèrent à la planète une conscience unique, Gaïa, chargée de veiller à ce l'homme ne rompe pas l'équilibre naturel. Hélas, les protecteurs virent dans Gaïa une entrave à la marche de l'humanité, une géolière. Ils entreprirent de la détruire...

Les siècles passèrent, l'homme prospéra, arrachant chaque jour une fraction de la vie de Gaïa. Celle-ci se contenta d'avertissements : un tremblement de terre, une tornade, etc. Mais alors que l'homme se fit plus entreprenant dans sa lutte contre la nature, les éléments se déchaînèrent : dérèglement du climat, montée des eaux, etc.

La situation tournait au désavantage des Protecteurs. Le seul moyen de sortir vainqueur de cette lutte était coûteuse pour les deux partis. Le 21 décembre 2030, des bombes atomiques pilonnèrent la terre, la dévastant de part en part. Seuls quelques endroits furent protégés grâce à des boucliers mentaux "érigés" par les Protecteurs.

Pressentant sa fin, Gaïa transforma certains de ses rejetons pour en faire des rivaux à la mesure des humains (augmentation de leur taille, résistance aux radiations). Dans un dernier effort, elle se fragmenta en plusieurs entités, dont le but était de réfréner par tous les moyens la folie des Protecteurs.

Ce suicide marquait le début d'une nouvelle ère pour les forces de la nature. Autrefois unies sous la même bannière, elles ne formaient plus qu'un conglomérat hétéroclite d'espèces sans compréhension mutuelle.

Seuls les derniers fragments de Gaïa se souvenaient du danger des Protecteurs. Ces fragments, des symbiotes, pouvaient prendre possession du corps et des pensées d'un être.

Malheureusement, certains symbiotes furent corrompus par les pensées des humains "possédés" et même parmi eux, les luttes partisans firent rage.

Symbiote XPerience

Des milliers d'années passèrent avant que l'humanité ne retrouve enfin l'air libre. Sortant de leurs abris antiatomiques, ils découvrirent un monde agonisant. Quelques grandes forêts et réserves d'eau subsistaient grâce aux boucliers mentaux des Protecteurs, mais en dehors de ces havres, il ne restait quasiment plus rien de la Terre d'Autrefois...

3. Les Protecteurs :

Les Protecteurs forment l'élite de l'humanité. Ils sont vénérés comme des Dieux par les autres humains. S'ils s'étaient unis pour lutter contre Gaïa, la mort de celle-ci a attisé les différends qui couvaient entre eux. Chacun possède sa propre vision de l'évolution de l'humanité et n'entend pas la sacrifier pour satisfaire celle d'un confrère. Leurs pouvoirs mentaux, héritage des Oïslath, leur permettent de contrôler et d'altérer des pensées ou émotions humaines jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres. Plus la distance est grande entre le Protecteur et sa victime, plus l'énergie dépensée est conséquente ; au-delà d'un certain seuil cela peut accélérer le vieillissement du Protecteur. Les Protecteurs évitent donc d'utiliser leurs pouvoirs à plus de 10 tak (un tak équivaut à un km). Ils peuvent également créer des boucliers mentaux enserrant une zone ou région, la rendant invulnérable à toute attaque, physique ou mentale, tant qu'ils se concentrent pour l'entretenir. Les boucliers mentaux protégeant quelques forêts de la Terre du cataclysme nucléaire ont nécessité des dépenses colossales d'énergie qui ont grandement affaibli les Protecteurs (ils ont du conserver les boucliers durant plusieurs centaines d'années).

Insensibles à la maladie, les Protecteurs demeurent mortels, même si leur espérance de vie est très longue. De plus, ils sont vulnérables aux armes de toute sorte au même titre qu'un humain lambda ; ils exercent une surveillance drastique de leur entourage.

Voici les 8 Protecteurs les plus connus, associés à divers attributs de l'espèce humaine :

- Arkham : magie, folie, imagination.
- Tolmas : logique, raisonnement, connaissance.
- Buinen : courage, endurance, volonté.
- Korzarm : guerre, violence, force.
- Finael : beauté, charisme, séduction.
- Orenia : vitesse, habileté, agilité.
- Raalgh : peur, désespoir, vieillesse.
- Shalm : tromperie, démagogie, illusion.

4. Arkham et l'apparition de la magie :

Arkham était le Protecteur le plus puissant, mais lors de la création des boucliers mentaux, les autres protecteurs ont volontairement réduit leur dépense d'énergie afin de lui faire supporter la majorité de l'effort. Son vieillissement s'est accéléré à une vitesse effroyable et sa psyché en a été fortement affectée. Curieusement, ses pouvoirs ne semblent en rien altérés, et s'avèrent encore plus considérables qu'auparavant. Il a ainsi rompu à lui seul, les barrières mentales des humains les empêchant d'utiliser les ressources "secrètes" de leur cerveau - les Protecteurs, au début de leur règne s'étaient entendu pour interdire l'accès à ces zones du cerveau au commun des mortels de peur qu'ils ne deviennent trop difficiles à

Symbiote XPerience

contrôler. Tous les humains peuvent dès lors employer ce qu'ils nomment la magie élémentaire, divinatoire, divine et les dons d'hallucinés.

5. Korm, cité des Krumlins :

Croyances: La toile de l'univers a été tissée par Krum, le créateur. Ses descendantes, les araignées (Krumlin) sont chargées du maintien de la toile. Chaque fil de la toile représente un élément de l'univers. Les fils les plus proches de Krum (qui dit-on réside sur la Lune) sont ceux des Kormlin (fils de Korm), car seuls parmi les mortels ils comprennent le concept de la toile. Les Kormlin dont le fil est le plus proche du centre de la toile sont nommés les Krumara (élus de Krum).

Krumara: On prête aux Krumaras des dons particuliers, notamment celui de pouvoir voir la trame du ciel, et d'être investi d'une partie du pouvoir de Krum. Leur empathie avec les Krumlins dépasse le stade de l'osmose, ce qui fait d'eux des interlocuteurs privilégiés de Krum. Chaque nouveau-né doit être vérifié par un Prédicateur. Selon l'emplacement du fil de nouveau-né dans la Toile, le Prédicateur sait si l'enfant est un Krumara ou non. Si c'est le cas, il l'enlève de sa famille, et l'emmène dans une Krum-Posm (Demeure de Krum), qui fait office de centre d'entraînement pour les jeunes Krumara. Ils y suivent une formation intellectuelle et physique poussée jusque vers l'âge de 15 ans, âge auquel ils décident à quelle caste ils désirent se joindre (Tisseur, Chevalier-araignée, Prédicateur). On reconnaît facilement un Krumara : il a le visage à découvert et sa robe en toile n'est pas noire (la couleur dépend de la caste), au contraire des Kormlins.

Kormlins et exilés : Les Kormlins, bien plus nombreux que les Krumaras (proportion de 1000 pour 1), se vouent corps et âme aux études. Tous les 3 Kol (années), dans chaque communauté prend place une Oresmas (fête du savoir) durant laquelle toute la production littéraire et artistique des membres de la communauté est jugée par un comité d'Oreslins (fils du savoir : Kormlins de plus de 60 kol et renommés pour la brillance de leur oeuvre) sur une période allant de 2 à 4 fae (mois). Chaque Kormlin ne doit présenter qu'une seule oeuvre, si celle-ci après délibération de comité est jugée de trop faible qualité ou sans aucun intérêt, le Kormlin est expulsé. Des Chevaliers-araignées (les forces de l'ordre) le conduisent dans un village d'Exilés, où il doit commencer sa formation d'artisan. En effet les exilés ont pour tâche de subvenir aux besoins des Kormlins, nourriture, meubles, supports d'écriture... Les fermiers cultivent des champs de cactus dont la "chair" est comestible, et élèvent des scarabées géants, indispensables à l'économie : en plus de fournir de la nourriture, leur carapace constitue la principale matière première à disposition des artisans. Ceux-ci sont regroupés par spécialité de métier dans des ateliers où ils travaillent environ 8 heures par jour. Les conditions de vie des Exilés sont loin d'être enviable mais la plupart, malgré l'humiliation de leur expulsion, s'accommodent fort bien de leur nouvelle vie. Car les normes régissant leurs villages sont bien moins strictes que celle du reste de la société Kormlin.

La valeur des études : Obsédés par l'idée de destiné et de fatalité, les Kormlins se considèrent comme des instruments de Krum, et en tant qu'instruments doivent refouler toute émotion pour accomplir plus efficacement leur tâche. Car ils croient que les oeuvres qu'ils effectuent contribuent à une meilleure compréhension de l'homme et de son environnement, et permettent à Krum de mesurer le progrès de ses protégés. S'il s'avérait que la qualité de la production des Kormlin stagnait trop longtemps Krum pourrait jeter son dévolu sur un autre

Symbiote XPerience

peuple. Les Kormlin considèrent donc que leur travail revêt une importance capitale. La réussite d'un Kormlin se mesure à l'aune de ses études.

Education d'un Kormlin : Bien entendu, cette sacralisation du savoir n'est pas sans conséquence sur l'éducation des enfants. Vers l'âge de 3 kol, ils apprennent à lire et écrire, et lors de réunions communautaires, à partir de 7 kol doivent commenter des oeuvres ou études. Les enfants dont le fil est "dangereux" (éléments potentiellement perturbateurs, qui peuvent déranger l'harmonie de la société) sont invités à recevoir l'enseignement des Oreslins qui les supervisent lors des réunions communales. Ils intègrent alors les rangs des OresFenn (amants du savoir) : jusqu'à l'âge de 15 kol ils ingurgitent un nombre énorme de connaissances de toutes sortes, ensuite ils sont priés de quitter Korm pour étudier le monde environnant durant au moins 10 kol avant de présenter le compte-rendu détaillé de leurs observations. Ils font office d'explorateurs et de cartographes. Ce n'est qu'à la suite de la rédaction de leur première étude (après qu'ait eu lieu la 4ème Oresmas depuis leur naissance) que les autres enfants Kormins sont considérés comme des adultes.

Fonctionnement de la société Kormlin : Le Mor-Tak représente l'autorité Kormlin suprême. D'après les légendes Kormlins, il serait le représentant de Krum sur Terre, envoyé pour établir un culte à sa gloire parmi les humains. Immortel, le Mor-Tak (Tisseur d'Ombres) est le fondateur de Korm et son unique dirigeant. Ses directives sont transmises par les Tisseurs ou Dishlin (qui lui servent de messagers et d'espions) aux Communautés qui comptent entre 20 et 40 familles. Les communautés sont dirigées par les Oreslins (pas plus de 5 par communauté) et l'ordre est maintenu par les Chevaliers (Liomlin). Les villages d'Exilés fournissent les communautés en produits manufacturés et en nourriture. Leur transport est assuré par les HuiLin (marchands).

Influence Krumlin : Les araignées jouent un rôle primordial dans les terres de Korm. La chitine prélevée par les chevaliers est utilisée pour la fabrication d'armure et d'armes. Ainsi l'art de la forge est le seul artisanat considéré comme "noble" par les Kormlins. Les araignées sont inestimables aussi pour leur contribution au nettoyage des déchets (ils lui servent de repas) ; si les rues sont propres c'est grâce à elles! Elles accomplissent ces tâches en échange d'un étrange service : chaque semaine (Jhey) des Kormlins tirés au sort doivent copuler avec les Krumlins assignées à la communauté. Il paraîtrait que la substance secrétée par les Krumlin après le coït une fois absorbée prolongerait leur vie, afin de compenser leur faible taux de reproduction.

6. Rol'O'Sha ou Terre du Bonheur :

Croyances : Les Shalin (hommes heureux) auraient été enfantés par l'amour entre le Soleil et la Terre (Elhu et Reth). Le Soleil n'était auparavant qu'un être froid, taciturne, mais lorsque il vit la Terre, la passion l'embrasa. Pour preuve de son amour il la caressait de ses rayons lumineux afin de faire d'elle la plus resplendissante des créatures célestes. La terre en retour engendra les Shalin, unions de la beauté éclatante du Soleil, et de la sensualité de la Terre. Mais les autres créatures célestes, prenant ombrage de la puissance de ce couple et de l'orgueil du Soleil, joignirent leurs forces pour créer la Lune. Celle-ci d'une beauté ténébreuse devait séduire la Terre et la détourner du Soleil. Le stratagème ne réussit que trop bien ; la Terre fascinée par la danse lascive de la Lune, qui déployait ses charmes autour d'elle. Les Yhulin (hommes tristes : c'est à dire le reste de l'humanité) furent le fruit de leurs amours. Le

Symbiote XPerience

courroux du soleil devant la trahison de sa dulcinée fut terrible. Ses rayons défigurèrent la terre, a brûlèrent de part en part. Terrifiée par la colère de son époux elle se rapprocha de la lune, qui s'efforçait de la consoler. Mais cette dernière devait aussi subir la morsure des rayons du Soleil, les crevasses qui la parsèment en témoignent. Une fois revenu à la raison, le Soleil fut atterré de son acte, et consumé par la douleur, il résolut de se laisser mourir. La religion des Shalin s'articule autour du culte de l'amour. En montrant l'exemple à leurs créateurs, ils pourront peut-être les convaincre de s'unir à nouveau ; sinon, les Shalins seraient voués à la destruction, car autant que la Terre, ils ont besoin de la présence de leur père. Tous les 5 jours tiennent place des cérémonies religieuses (K'ta Mas : fête de l'Extase), où tous les habitants d'un village sont conviés. Les maîtres de cérémonie (K'Ta Gulin : pourvoyeurs d'Extase) leur donne des élixirs (similaires au viagra mais en plus puissant), et ensuite les habitants se livrent à une orgie dantesque. Les Shalin sont encouragés à avoir des relations sexuelles quotidiennes afin de « montrer leur foi ». Par contre les relations durables avec un partenaire sont vues d'un mauvais œil car cela nuit à la cohésion de la société et vole le plaisir d'autrui.

La société Shalin : Les Shalin vivent dans de petits villages de 1000 habitants au maximum. Chaque année, les individus de plus de 12 ans doivent émigrer dans un autre village pour découvrir d'autres membres de la communauté. Leurs occupations se résument à des activités artistiques ou littéraires, et à la pratique de leur religion. Nourriture et matériel sont livrés à domicile par les Jurlin (hommes-chiens : serviteurs). Si un Shalin a besoin d'un matériel particulier, il en fait la demande aux Jurlin.

Les Shalin sont très friands de drogues en tout genre et en font une consommation effrénée. Chaque rituel social est associé à une drogue (ainsi lorsque deux amis se retrouvent ils boivent l'élixir de retrouvailles ...). Tout Shalin qui se respecte ne sort jamais sans son attirail de drogue, sous peine d'être traité de grossier personnage. L'étiquette Shalin est très complexe, à tel point qu'elle est devenue un jeu sophistiqué qui détermine le statut de l'individu. Un Shalin se pliant scrupuleusement à l'étiquette gagne l'admiration de tous, sous réserve qu'il fasse bonne figure dans les duels de mots. Les conversations entre Shalin les voient s'affronter dans une joute oratoire, où le but est de ridiculiser son interlocuteur (en le prenant de court, en lui faisant susciter une émotion trop voyante...).

Le Shalin local au statut le plus important (du fait de sa performance aux duels de mots et au respect de l'étiquette), a l'honneur de présider la cérémonie annuelle du Choix (Foj'Mas) où sont sélectionnés les 20 plus beaux jeunes adultes (adulte : qui a engendré au moins 2 enfants) du village.

Les Shalin au comportement déviant (manque de pratique religieuse, associabilité...) se voient obligés par le service des Normes à travailler. Cette humiliation les met au ban de la société Shalin dont ils ne peuvent plus espérer réintégrer un jour les rangs.

Les Shalin sont invariablement beaux : la perfection de leurs traits et de leur silhouette sont telle, que certains sages les comparent aux Sylvans. Par contre, il faut tout de même noter que leur canines sont assez développées (ils mangent beaucoup de "viande"). L'enfant Shalin reste sous la garde d'un des parents, qui assure son éducation sexuelle, jusqu'à l'âge de 12 ans. Parvenu à cet âge, l'enfant lors de la cérémonie du Passage (Tyjhed'Mas) participe à une orgie avec les autres enfants de son âge. A l'issue de la cérémonie, sous réserve qu'il ait copulé avec au moins deux autres enfants, il est considéré comme un adulte à part entière et reçoit son propre domicile.

Symbiote XPerience

Organisation de la société : La Shalal (la plus heureuse) dirige le pays. Très peu de Shalins l'ont vu, et elle est plus un sujet de légende qu'autre chose.

Les Kirlins (hommes-ténèbres) font office d'armée, et de service d'ordre. Malgré leur nombre restreint, ils n'ont jamais perdu une bataille. Leur force prodigieuse (ils peuvent soulever des poids de plus de 150 kg) et leur endurance phénoménale (ils ne semblent pas connaître la fatigue ni la douleur) couplés à une maîtrise tactique hors du commun font d'eux des adversaires quasiment invincibles. Ils se chargent de l'accueil des hordes d'émigrés étrangers (futurs Jurlin), cherchant à rallier le "paradis" du Rol'O'Sha. Ces étrangers sont bourrés de drogues, décuplant leur endurance, et leur donnant l'illusion d'être heureux, puis on les assigne à l'un des services suivants :

- Service de la nourriture : ils sont répartis dans des fermes d'élevage, ils subissent le sort réservé autrefois au bétail. On leur fournit une version très puissante de l'élixir de l'extase, histoire d'accélérer leur reproduction.
- Service de transformation : ils travaillent dans des ateliers où ils découpent la nourriture en fines tranches, et les placent dans des bols fait à partir de scarabée. Travail 18h/24. Durée de vie moyenne : 6 mois.
- Service de transport : ils utilisent en général des scarabées géant comme monture, avec des chariots en pierre.
- Service de distribution : ils livrent la nourriture et autres produits aux Shalins. Ils vivent dans le sous-sol du dépôt local.
- Service des narcotiques : ils produisent les drogues, dans des ateliers.
- Service d'entretien : ils vivent aussi dans le sous-sol du dépôt local. Nettoient les ordures, construisent les domiciles Shalin ...

Des Jurlins sont aussi placés sous les ordres des Futoilins (parias). Les futoilins, ces Shalin déviants, servent de marchands, de diplomates auprès des nations voisines, de chefs d'atelier ou de dépôts et de maîtres de cérémonie.

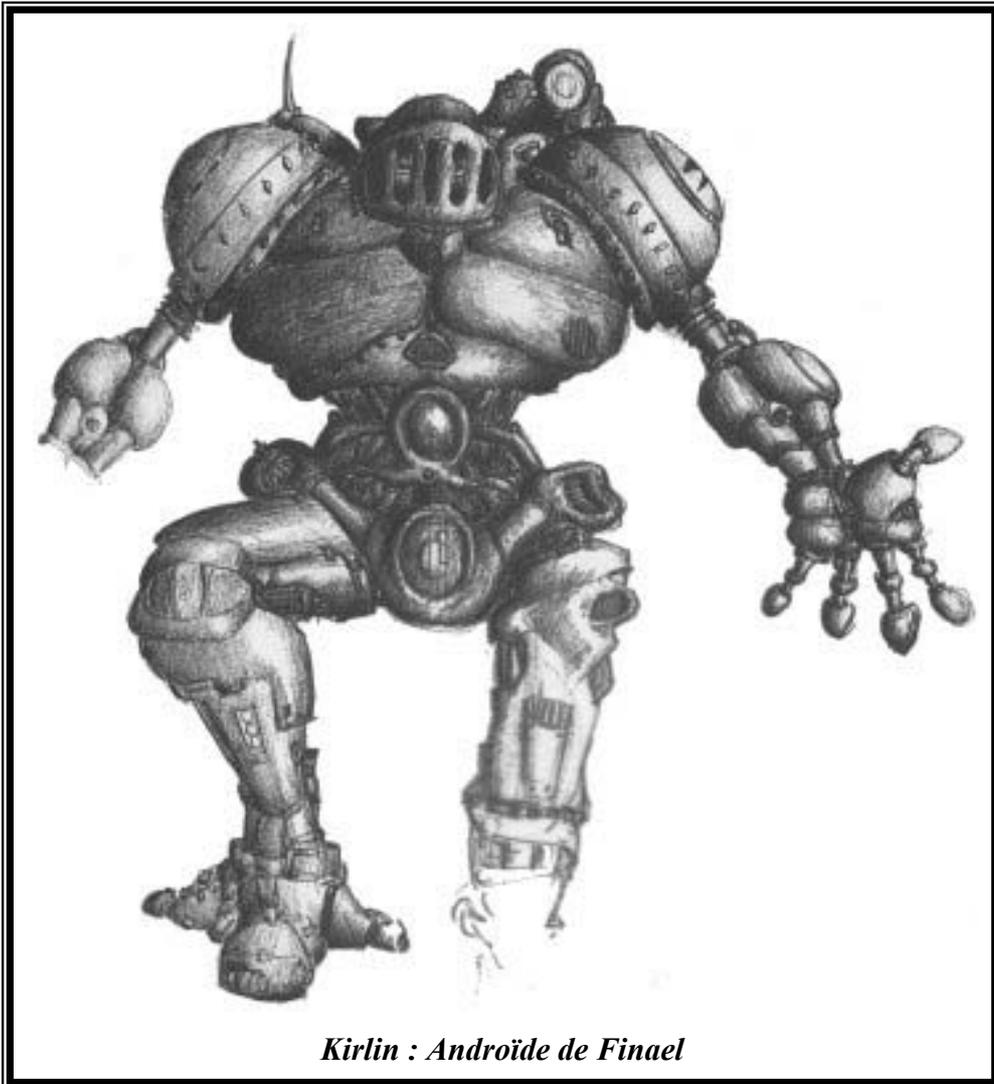
Des drogues spéciales sont attribués aux futoilins, aux noms évocateurs : Vide-Cerveau, Consume-Âme... Ainsi, leur loyauté demeure inébranlable .

Economie: Le Rol'O'Sha importe la plupart des produits dont il a besoin. Ses seules exportations sont les esclaves et les narcotiques. Les esclaves, sélectionnés lors des cérémonies du choix sont menés au dépôt local, où les attende un Jurlin, qui les transporte dans la capitale, qui n'est en fait qu'une place de marché. Là, les marchands étrangers procèdent à leurs emplettes, et en échange fournissent ce qui fait défaut au Rol'O'Sha. Les esclaves Shalins, de par leur beauté, et leur "maîtrise" du sexe, sont très recherchés. Environ 20 000 sont vendus chaque année. Tout acheteur de Shalin doit se souvenir que s'il veut conserver son Shalin en vie, il doit lui fournir ses doses quotidiennes de drogue .

Précisions sur la Shalal : La Shalal est la Protectrice Finael .Elle s'est très tôt intéressée à l'exploitation des vertus des herbes. Elle a réussi à mettre au point une drogue facilitant la perception et l'ajustement des pensées de ses consommateurs. Ainsi, la dépense d'énergie que Finael doit fournir pour surveiller ou contrôler un esprit est fortement diminuée. Elle peut donc exercer une emprise plus étendue et plus sévère sur son peuple et savoir quels Shalins sont déviants. Le sort de ces pauvres diable n'est guère enviable : les drogues qu'ils ingurgitent détruisent leur personnalité. Ils ne sont plus dès lors que des "créatures" totalement investies par la Shalal .

Symbiote XPerience

Le processus de vieillesse terrifie Finael .C'est pour cela qu'elle veut que son peuple échappe à cette malédiction. Tout Shalin de plus de 40 kol (en moyenne) se voit retirer son approvisionnement en drogue et meurt donc rapidement. Elle a à son service les Kirlins (150 au total), des androïdes de combat. Elle avait réussi à convaincre son amant Arkham, chef des Protecteur de les conserver, comme signe de son autorité. Lorsque Arkham sombra dans la folie, elle les reprogramma afin qu'ils lui soient fidèles (elle seule, après Akham, connaît leur existence).



Evolution récente : Depuis quelques dizaines d'années Finael se rend compte que l'esprit des Shalins a développé une résistance accrue, le rendant bien plus difficile à se soumettre. Malgré les drogues, elle ne peut plus soutenir l'effort qu'elle doit déployer pour exercer son contrôle. Petit à petit, les Shalins brisent le moule où ils ont été formés. On trouve ainsi de plus en plus de Shalin partant à la découverte du monde extérieur. Les symbiotes parviennent à s'infiltrer parmi les Shalin et sont même parvenu à créer un mouvement hérétique, qui condamne la perversion de la religion par la Shalal. Selon eux, la religion devrait se concentrer sur le culte de la Terre pour aider la planète à retrouver sa beauté afin

Symbiote XPerience

qu'elle puisse attirer de nouveau le Soleil. Ce mouvement prend une ampleur inquiétante, obligeant la Shalal à envoyer des androïdes pour traquer les rebelles.