

Symbiose Animique

Il existe une rumeur, qui circule parmi ceux capables de manipuler le Pouvoir, parlant d'un art ancestral lié à ceux de la convocation qui permettrait à ses pratiquants de faire leur les pouvoirs de créatures surnaturelles.

Les histoires à ce sujet prétendent que ceux qui maîtrisent cet art sont capable de lier l'essence d'une créature surnaturelle à la leur et deviennent ainsi capables de se métamorphoser physiquement en ces créatures surnaturelles.

L'on raconte également, que ceux qui pratiquent cette magie sont maudits, car ils arrachent des créatures au cycle naturel en empêchant leur âme de rejoindre le Flux. De ce fait, ils seraient confrontés au surnaturel bien plus souvent que les individus normaux, leur nature tendant à attirer les créatures surnaturelles pour diverses raisons, dont souvent la haine ou la vengeance ne sont pas exclues.

Enfin, l'on prétend que cette magie que l'on nommait Symbiose Animique et qui a existé pendant des millénaires, transmis généralement au sein de certaines familles ayant des affinités avec le surnaturel, est supposée désormais éteinte depuis longtemps. Mais certains pensent que ses pratiquants ont juste appris à se dissimuler de ceux qui pourraient leur en vouloir plus efficacement.

De nos jours, si un adepte de la Symbiose Animique venait à se présenter en tant que tel, il risquerait probablement au mieux de se voir frapper d'ostracisme par la communauté liée au surnaturel, tout du moins par ceux qui ont encore quelques connaissances sur ce sujet. Il lui faudrait faire ses preuves de manière flagrante avant de dissiper les préjugés sur les histoires qui font de ses pratiquants des monstres assoiffés de pouvoir qui asservissent leurs victimes...

La vérité derrière les contes...

La Symbiose Animique a bel et bien existé en tant que magie liée à la convocation et a bien failli s'éteindre définitivement suite aux chasses données à ses membres non seulement par l'Église mais aussi par une bonne partie des communautés surnaturelles.

Il est avéré qu'il s'agit d'une forme de magie qui consiste à lier à sa propre essence l'âme d'une créature surnaturelle morte ou mourante, l'empêchant ainsi de retourner au Flux jusqu'à ce que l'être auquel elle est liée ne la relâche ou que lui-même ne décède. Il est également vrai que nombre de ses adeptes chassaient les créatures surnaturelles pour s'en approprier les pouvoirs et que certains faisaient preuve de cruauté. Mais ce ne fut pas le cas de tous. Certains ne s'emparaient que des créatures maléfiques qui les avaient attaqués et retournaient ensuite leurs pouvoirs contre leur congénères menaçant les communautés sans défense.

La Symbiose Animique est généralement une forme de magie transmise comme un secret familial mais pas tous les enfants d'une famille ne démontre d'aptitude à développer ce pouvoir. Parfois même, des individus qui ne semble liés à aucune des familles pratiquant cette magie apparaissent au sein d'une autre famille. Ces individus sont assez facilement identifiés par ceux qui connaissent les signes, tant ils attirent l'attention des créatures surnaturelles depuis leur enfance et tant les événements inexplicables semblent les poursuivre jusqu'à ce qu'ils parviennent à maîtriser un tant soit peu leurs pouvoirs. Il semble aussi que ceux qui ont hérité du sang du Dévoreur et qui charrient son ascendance dans leur veines sont plus facilement enclins à développer ce pouvoir qu'à se tourner vers les traditions de convocation habituelles.

Ceux qui utilisent cette magie sont capables d'absorber l'âme d'une créature surnaturelle mourante ou morte dans la minute précédent le début du rituel, et de la lier à leur essence. Par la suite ils sont alors capable de se métamorphoser temporairement en une des créatures qu'ils ont liés à leur essence.

Il a été remarqué que celui ou celle qui se tourne vers cette forme de magie se coupe complètement de la magie de convocation habituelle. La supposition la plus probable à ce sujet est que son essence est marquée d'une façon ou d'une autre et que la convocation traditionnelle est à ce point différente que les deux principes s'excluent mutuellement. Certains prétendent que ce seraient même le Flux des Âmes lui-même qui aurait séparé l'essence de ces individus de celle des créatures qui sont habituellement affectées par la magie de convocation.

En termes de jeu

Quiconque se tournant vers la magie de convocation peut à la place choisir la voie de la Symbiose Animique ce qui implique les changements suivants :

- Il ne peut désormais plus utiliser les compétences de Convoquer, Révoquer, Dominer et Lier sur les créatures de type Entre-Mondes et Animique de la manière habituelle.

- Convoquer ne peut plus servir que pour les Invocations et pour résister à la Révocation.

- Révoquer ne peut plus servir qu'à interrompre la métamorphose d'un autre utilisateur de la Symbiose Animique.

- Dominer ne peut plus servir qu'à immobiliser temporairement une créature de type Entre-Mondes. Celle-ci est considérée comme ayant deux niveaux de plus et peut tenter un nouveau test pour se libérer tous les cinq rounds. Une créature ainsi immobilisée ne peut plus tenter aucune action active mais se libère automatiquement si celui qui l'immobilise perd sa concentration ou si quelqu'un la blesse.

- Lier ne sert plus que dans le cadre de la Symbiose Animique pour lier l'âme d'une créature à l'essence du personnage.

- Il perd également la faculté de se lier à une créature au travers du lien établi avec un familier. Son essence est trop altérée pour pouvoir la partager avec une autre créature.

- Il peut désormais utiliser sa compétence Lier sur une créature Entre-Mondes uniquement et se trouvant Entre la Vie et la Mort ou décédée dans la minute précédent le commencement du rituel de lien. Les modificateurs et restrictions pour le jet sont les mêmes que pour la magie de convocation traditionnelle avec les ajouts suivants :

- La créature ciblée doit avoir une forme physique ou être capable de prendre une forme physique. La Symbiose Animique est impossible avec les créatures qui sont purement spirituelles.

- Le jet de Lier se fait avec un bonus de +10 si le pratiquant a combattu cette créature précise au moins une fois pendant un minimum de cinq rounds, apprenant ainsi à la connaître elle et son essence.

- Le jet de Lier se fait avec un bonus de +20 si le pratiquant a porté le coup final qui a tué la créature ou l'a amenée à l'état Entre la Vie et la Mort, l'acte en lui-même créant momentanément un lien entre les deux essences. Ce bonus est cumulable avec le précédent.

- Le lien établi avec les créatures ne réduit pas la Régénération quotidienne de celui qui l'a établi.

- La quantité totale de Présence qu'un personnage peut lier à son essence est égale à cinq fois son score de Présence plus son modificateur de Pouvoir. Toutefois, la valeur de Présence d'une créature liée via la Symbiose Animique est égale à la moitié de sa Présence lorsqu'elle était en vie, arrondi au multiple de cinq supérieur si nécessaire.

- Il est possible pour le personnage de tenter de défaire le lien qu'il a créé entre une âme et son essence. Pour ce faire il doit réussir un jet de Lier et dépenser le Zéon correspondant comme si l'âme avait deux niveaux de plus qu'à l'origine, plus un niveau par tentative ratée de briser ce lien précis dans les dix derniers jours.

Une fois qu'un adepte de la Symbiose Animique a réussi à lier une ou plusieurs âmes à son essence il peut désormais à volonté se métamorphoser en l'une de ces créatures.

Ce pouvoir fonctionne de la façon suivante :

- La métamorphose prend un round complet pendant lequel il ne peut plus faire aucune action et demande au personnage de dépenser en Zéon la moitié du coût d'une convocation du même niveau que la créature.

- Pour maintenir une métamorphose, le personnage doit dépenser chaque round une quantité de Zéon égale à un cinquième du coût de Lier une créature du niveau de la métamorphose.

- Une fois transformé, le personnage peut à nouveau changer de forme en payant le coût de la nouvelle forme sans avoir à repasser par sa forme initiale. La nouvelle transformation est alors immédiate et compte comme une action active.

- Une fois transformé le personnage acquiert les caractéristiques physiques de sa nouvelle forme, et psychiques si elles sont supérieures aux siennes. Il ne gagne cependant aucun accès aux connaissances ni au vécu de la créature. Les changements suivants prennent également effet :

- Le personnage gagne toutes les résistances et immunités de la créature mais également toutes les faiblesses et les besoins vitaux.

- Le personnage ne peut plus utiliser aucune de ses capacités liées au Ki, celles-ci étant dépendante de l'interaction du corps et de l'âme. Par contre, si la créature était dotée de pouvoirs Ki il peut désormais les utiliser. Les pouvoirs du Némésis ne sont pas affectés.

- Au niveau des capacités mystiques il peut toujours utiliser tous les sorts qu'il connaît mais aucun des sorts appris par la créature à moins qu'il ne s'agisse de pouvoirs innés ou liés à sa nature via la capacité primordiale "Connaissance innée d'une voie".

- Du point de vue des pouvoirs psychiques, le personnage gagne l'accès à toutes les capacités de la créature et peut également utiliser les siennes propres même sous l'effet de la métamorphose.

- Le personnage continue à utiliser ses propres valeurs de compétences principales mais les modificateurs des caractéristiques sont ceux de sa nouvelle forme. Si la nouvelle forme possède des pouvoirs utilisant une forme de Projection, le personnage peut utiliser à la place ses valeurs d'Attaque et de Défense s'il le souhaite. Il peut également utiliser sa Projection Mystique à la place la Projection Psychique, et réciproquement, mais les valeurs de Projection ne peuvent pas remplacer l'Attaque ou la Défense.

- Pour les compétences secondaires, le personnage utilise les scores de compétence de la créature pour ce qui est des champs Athlétiques, Vitales, Sensorielles et Clandestines. Il conserve ses propres scores de compétences pour les champs Sociales, Créatives (pour autant qu'il puisse les utiliser) et Intellectuelles.

- Le personnage acquiert le total de points de vie de la forme adoptée mais de façon proportionnelle à ce qui lui restait de ses propres totaux au moment de la transformation. (*exemple : un personnage à qui il restait 150 points de vie sur 200 et qui se transforme en créature à encaissement avec 2000 points de vie, n'en aura que 1500 au moment de la transformation*).

- Il conserve son total de points de Zéon mais l'augmentation de la valeur de Pouvoir peut lui en donner un certain nombre en bonus qu'il perdra lorsqu'il changera à nouveau de forme.

- Tous les effets qui affectent le personnage avant sa transformation continuent à faire effet après sa transformation sauf si sa nouvelle forme y est immunisé.

- Le personnage acquiert le type Entre-Mondes et devient ainsi sujet aux compétences de convocation mais celles-ci fonctionnent sur lui de la même façon que ses compétences fonctionnent sur les créatures Entre-Mondes. Un convocateur classique ou utilisant la voie de la Symbiose Animique peut dès lors l'immobiliser avec sa compétence Dominer et le forcer à reprendre sa forme d'origine à l'aide d'un test opposé de sa compétence Révoquer contre la compétence convoquer du personnage. Seul le niveau du personnage, majoré de deux niveau de par son essence altérée, compte pour déterminer la difficulté pour utiliser la compétence Dominer contre lui ainsi que la dépense de Zéon pour tout pouvoir de Convocation utilisé contre lui. Le niveau de la forme adoptée n'apporte rien mais les bonus en RMys font effet comme de normal.

- Lorsque l'adepte de la Symbiose Animique le décide, ou s'il se retrouve forcé par manque de Zéon, inconscience ou par quelqu'un utilisant la compétence Révoquer avec succès contre lui, la métamorphose est interrompue et il reprend sa forme originale en un round pendant lequel il ne peut faire aucune action active. Le retour à la forme initiale est un processus qui laisse le personnage légèrement désorienté pendant quelques instants :

- si le retour à la forme d'origine est volontaire la désorientation ne dure que deux rounds pendant lesquels le personnage subit un malus de -30 à toutes ses actions.

- si le retour à la forme d'origine a été forcé, la désorientation dure alors dix rounds complets pendant lesquels le personnage subit un malus de -30 à toutes ses actions.

Par ailleurs, tout comme lors de la transformation, le personnage se retrouve avec des points de vie proportionnels par rapport à son maximum à ce qui lui restait dans sa forme précédente.

- A chaque fois qu'il gagne un niveau, un adepte de la Symbiose Animique peut renforcer l'une des âmes liées à son essence à la condition qu'elle l'était déjà au moment où il avait pris son niveau précédent. Il faut alors faire évoluer la créature d'origine comme si elle avait pris un niveau d'expérience. Le nouveau niveau de la créature est utilisé pour compter la limite maximum d'âmes liées à l'essence du personnage.

L'utilisation de la Symbiose Animique comporte tout de même un risque important pour ceux qui se laissent déborder par le pouvoir que l'on peut en tirer. En effet, absorber l'âme d'une créature beaucoup plus puissante que soi et essayer de l'utiliser comporte toujours le risque que celle-ci ne se rebelle et tente de prendre le contrôle.

En termes de jeu, si un adepte de la Symbiose Animique tente de se transformer en une forme qui a plus de trois niveaux de plus que lui ou dont la somme des caractéristiques de Pouvoir et Volonté dépasse les siennes de plus de cinq points il prend le risque de perdre le contrôle de ses actes pendant toute la durée de la transformation.

Le risque que ce qui reste de l'âme capturée tente de prendre le contrôle est à chaque transformation de 5% par niveau de plus de la créature et par point de différence entre la somme de sa Volonté et son Pouvoir par rapport à ceux du personnage. Le test pour savoir si la créature tente quelque chose se fait à la transformation puis tous les cinq rounds où la forme est maintenue.

Si la créature se manifeste, un duel de Volonté doit être fait entre elle et le personnage, le vainqueur prenant le contrôle des actes du corps jusqu'au prochain duel cinq rounds plus tard. A noter que dans le cas où il contrôle ses actes, le personnage doit également réussir un duel de Volonté pour interrompre la métamorphose.

Toutefois, la créature étant morte, il ne lui est pas possible non plus de conserver indéfiniment le contrôle du corps. Le coût en Zéon pour le maintien de la forme continue à devoir être payé et une fois la réserve de Zéon vide le personnage fini par reprendre sa forme initiale.

La Voie du Pacte

Peu de personnes ont encore quelques connaissances sur la Symbiose Animique. Parmi celles-ci, il y en a encore moins qui ont entendu parler de la Voie du Pacte. Il s'agit d'un secret offert par certaines entités à l'une des familles qui utilisait la Symbiose Animique tout en recherchant un moyen moins violent de la pratiquer, un moyen qui ne nécessiterait pas nécessairement la mort d'une créature liée.

La Voie du Pacte est un moyen pour l'adepte de la Symbiose Animique de lier à son essence l'âme d'une créature Entre-Mondes ou Animique encore vivante qui accepte de lui prêter assistance pour une durée déterminée et selon des termes définis entre les deux protagonistes.

Il arrive parfois qu'une créature devienne le protecteur attiré de toute une lignée et se lie à chaque génération avec un individu pour sa vie entière. Mais la plupart des créatures ne veulent pas d'une telle servitude et établisse un pacte pour une durée précise ou jusqu'à ce qu'un but commun ne soit atteint.

Un pratiquant de la Symbiose Animique peut tout à fait l'utiliser à la fois de la façon normale et via la Voie du Pacte avec certaines créatures.

Les différences de la Voie du Pacte avec la Symbiose Animique traditionnelle sont les suivantes :

- Le rituel pour lier les deux essences ne nécessite aucun test, les deux parties ayant trouvé un accord, mais dure une heure complète pendant laquelle il ne doit pas être interrompu sous peine de devoir le reprendre à zéro.
- Une créature liée par la Voie du Pacte compte avec sa Présence complète dans la limite qu'un personnage peut lier à son essence.
- Une créature liée par la Voie du Pacte ne se trouve pas en suspension dans l'essence du personnage. Elle a conscience de tout ce que le personnage voit et entend et peut même communiquer avec celui-ci si elle le souhaite.
- Une créature n'ayant aucun corps physique pourrait quand même créer un lien de Symbiose Animique grâce à la Voie du Pacte.
- Quand il prend un niveau à la place de renforcer une âme liée à son essence, celui qui suit la Voie du Pacte peut renforcer jusqu'à trois créatures liées volontairement à lui tant que cela ne leur donne pas un niveau supérieur au sien.
- En principe, une créature liée par la Voie du Pacte pourrait tout à fait tenter de prendre le contrôle du corps du personnage lors de la transformation, si elle est suffisamment puissante selon les règles habituelles de la Symbiose Animique. Mais le risque est moindre tant que le personnage agit conformément à ce qu'ils avaient décidés lors du rituel.
- Une créature liée par la Voie du Pacte peut briser le lien à volonté et retrouver sa liberté dès que le personnage invoque son pouvoir pour prendre sa forme.
- De même, la mort du personnage, même sous la forme de la créature, n'entraîne pas la mort de cette dernière mais au contraire la libère du lien.
- Une créature mourante ne parviendra toutefois pas à sauver son existence en acceptant un lien via la Voie du Pacte, sa force de vie finissant par s'éteindre tout de même au bout de quelques heures ou jours. Le lien suit alors les règles d'une Symbiose Animique traditionnelle.

Nouvel Avantage Général

Renforcement de l'Essence

Le personnage est capable de lier plus de créatures à son Essence que normalement.

Effet : augmente la limite de Présence que le personnage peut lier à son Essence.

1 PC : x2

2 PC : x3

Coût : 1,2