

LISTE DES TOTEMS

AIGLE ^{SRII}

Environnement : montagnes

Esprits : +2d Vent

Sorts : +2d Détection

Divers : Intolérance aux actions mauvaises, défenseur de la nature. Coût en Essence du Cyberware doublé.

ALLIGATOR ^{SRII}

Environnement : étangs & rivières sauvages ou égouts

Esprits : +2d Lac, Etangs et Rivières

Sorts : +2d Combat & Détection, -1d Illusion

Divers : Paresseux et vorace, Vol(6) pour se retirer d'un combat.

BALEINE ^{Paradise Lost}

Environnement : sur ou près de la mer

Esprits : +2d Mer

Sorts : +2d Combat, -1d Illusion

Divers :

BLAIREAU

Environnement : forêt

Esprits : +2d Forêts

Sorts : +2d Combat

Divers : Très bavard, solitaire, agressif, vindicatif, parfois cruel.

CASTOR

Environnement : rivière

Esprits : +2d Rivières

Sorts : +2d Manipulation

Divers : Ne peut pas rester sans rien faire et ne peut rien faire sans avoir fait un plan. Déteste les surprises.

CERF ^{Tir na nÓg}

Environnement : Tir na nÓg rural, forêt

Esprits : +2d Forêts

Sorts : +2d Santé, +1d Illusion

Divers : -1 à tous les SR en relation avec la communication ou la réaction avec des animaux. -1d pour résister aux sorts de Manipulation.

CHASSEUR SAUVAGE ^{Germany Sourcebook}

Environnement : forêt, montagne, lande

Esprits : +2d Tempêtes

Sorts : +2d Détection et Illusion

Divers : En présence d'une trahison, le chaman Chasseur Sauvage doit effectuer un test de Volonté(4). Il devient alors frénétique pendant 3 Tours moins un par succès. Le MJ contrôle le personnage, qui peut attaquer ses amis ou des cibles imaginaires, ou passer soudainement dans l'espace astral.

CHAT ^{SRII}

Environnement : urbain

Esprits : +2d Cités

Sorts : +2d Illusion

Divers : Tant qu'il n'est pas blessé, joue avec son adversaire. Si test Vol(6) raté lance le sort de Combat le moins efficace. Sale ou mal habillé : Tous SR +1.

CHAT SAUVAGE ^{Druide}

Environnement : landes britanniques (sauf en Cornouailles)

Esprits : +2d invocation la nuit

Sorts : +2d Combat et Santé

Divers : -1d pour résister aux illusions. Agressif que si acculé ou menacé. Secret et renfermé. Défendra son cercle de pierres jusqu'à la mort.

CHAUVE-SOURIS

Environnement : cavernes le jour, partout la nuit

Esprits : +2d invocation la nuit

Sorts : +2d sorcellerie la nuit

Divers : Secret. Lumière solaire : tous SR +2. Jour : dans sa caverne ou toute activité magique à +2.

CHÊNE ^{Druide}

Environnement : forêt profonde, bois sacrés et villes construites en bois

Esprits : +2d Forêts ou Homme dans construction en chêne.

Sorts : +2d Santé

Divers : Force & Constitution > 3. Patient. Défend ceux qu'il a juré de protéger jusqu'à la mort.

CHEVAL ^{Tir na nÓg}

Environnement : champ, forêt clairsemée, zone rurale près d'une forêt

Esprits : rien

Sorts : +2d Santé

Divers : -1d pour résister aux sorts de Combat et d'Illusion. Peut utiliser (3 fois par jour) le pouvoir des animaux paranormaux Mouvement.

CHIEN ^{SRII}

Environnement : urbain

Esprits : +2d Foyer ou Champs

Sorts : +2d Détection

Divers : S'écarter d'un plan : test Vol(4) et Action Complexe.

CHIEN DE PRAIRIE ^{Awakenings}

Environnement : partout (sauf eau)

Esprits : +2d Terre

Sorts : +2d Détection, +1d Illusion, -2d Combat

Divers : +1d pour tout test basé sur le Charisme. Joueur et aime se faire de nouveaux amis. Utilise rarement le même chemin pour se rendre à un même endroit.

CORBEAU ^{SRII}

Environnement : plein air

Esprits : +2d Vent

Sorts : +2d Manipulation, -1d Combat
Divers : Obèse ou très maigre. Toujours affamé et glouton. SR +1 si pas ciel ouvert.

COYOTE ^{SRII}

Environnement : partout

Esprits : rien

Sorts : rien

Divers : libre

CRÉATEUR ^{Germany Sourcebook}

Environnement : petite ville ou forêt

Esprits : +1d Terre et Cité

Sorts : rien

Divers : +2d pour tout enchantement. Quand il rencontre un objet inhabituel ou unique, le chaman Créateur doit effectuer un test de Volonté(4). Il l'examine immédiatement sur le plan astral pendant 3 Tours moins 1 par succès.

DÉESSE MÈRE ^{Germany Sourcebook}

Environnement : partout

Esprits : +2d Champs, Forêts, Eaux

Sorts : +2d Santé

Divers : -2d pour tout test en présence de corruption.

DIEU CORNU ^{Germany Sourcebook}

Environnement : tout lieu sec

Esprits : +2d Terre

Sorts : +2d Combat

Divers : Au voisinage d'un combat, le chaman Dieu Cornu doit réussir un test de Volonté(6) ou se joindre au combat. Chaque fois qu'il rencontre une personne du sexe opposé, il doit réussir un test de Volonté(10 - Cha de la personne) ou essayer de l'impressionner.

DONNEUR DE FEU ^{Awakenings}

Environnement : urbain

Esprits : +2d Homme

Sorts : +2d Détection et Manipulation, -1d Illusion

Divers : Dévoué envers les autres et une cause.

GARGOUILLE ^{Awakenings}

Environnement : urbain

Esprits : +2d Cités, -1d Eaux

Sorts : +1d Détection et Illusion

Divers : Conspirateur et prévoyant, observe et s'informe avant d'agir. Vie : lieux élevés, niveau de vie haut ou luxe.

GRIFFON ^{Awakenings}

Environnement : montagne

Esprits : +2d Vents

Sorts : +2d Combat

Divers : Chasseur (chasse est une chose sacrée, pas un sport). Insulte ou offense : Vol(4+), 2 succès ou berserker pendant 3 Tours. Attaque toujours le plus fort. Toute aide est considérée comme une insulte.

HIBOU ^{SRII}

Environnement : partout
Esprits : +2d invocation la nuit
Sorts : +2d sorcellerie la nuit
Divers : lumière solaire : SR +2. Jour : SR +2. Apprentissage sorts la nuit.

IGUANE ^{Azlan}

Environnement : désert, forêt ou montagne
Esprits : +2d Désert
Sorts : +2d Santé
Divers : Tous SR à +2 dans une zone close. Quand le chaman Iguane est enfermé ou prisonnier, il doit effectuer un test de Volonté(6). Avec 2 succès ou moins, il entre dans une frénésie panique pendant 3 Tours moins 1 par succès.

LEVIATHAN ^{Awakenings}

Environnement : mer ou près de la mer
Esprits : +2d Mer
Sorts : +1d Santé et Manipulation, -1d Illusion
Divers : Calme, lent à réagir. Doit être convaincu pour agir : Cha/Négo/ Etiquette Magie (Int) vs Int (Cha). Chaque nouvelle tentative se fait à +1, si réussi alors, Init -2.

LICORNE ^{Awakenings}

Environnement : forêt
Esprits : +2d Terre
Sorts : +2d Santé et Illusion
Divers : Psychométrie à ½ Sorcellerie. Respect de la nature et de ses créatures. Ne tolère pas la corruption. Coût en Essence du Cyberware doublé.

LION ^{SRII}

Environnement : prairies
Esprits : +2d Prairies
Sorts : +2d Combat, -1d Santé
Divers : Vaniteux (+ grosse part du butin). Doit bien vivre. Exige respect et loyauté.

LOUP ^{SRII}

Environnement : forêt, prairies ou montagne
Esprits : +2d Forêt ou Prairie
Sorts : +2d Combat et Détection
Divers : Fidèle jusqu'à la mort à ses amis et sa famille. Peut devenir fou furieux en cas de blessure (Vol(4), 3 Tours -1 par succès).

LUNE ^{Druide}

Environnement : lieux sauvages ou coins cachés de la ville

Esprits : +2d Eaux
Sorts : +2d Illusion et Manipulation, +1d Détection, -1d Combat
Divers : Vol(4) pour s'engager dans une confrontation directe. Préfère user de subterfuges plutôt que de combattre.

OCÉAN ^{Druide}

Environnement : en mer ou à proximité
Esprits : +2d Mer et Navires (Terre)
Sorts : +2d Santé et Manipulation de Transformation
Divers : Ne donne jamais rien pour rien, toujours un paiement. Fier ; insulte : Vol(4) ou furie (hurler, insulter, menacer, voire attaquer) pendant 4 Tours moins 2 Tours tous les 2 succès.

OIE ^(Corporate Security Handbook)

Environnement : terrain ouvert, parc
Esprits : +2d Vent (totem sauvage) ou +2 pour toute invocation
Sorts : +2d Détection, +1d Combat
Divers : Pénalité de +1 pour tous les tests de surprise.

OIE ^{Paradise Lost}

Environnement : montagne volcanique
Esprits : +3d Montagnes
Sorts : +1d Combat
Divers : Tous SR à +2 si pas sur une île d'Hawaï.

OURS ^{SRII}

Environnement : forêt
Esprits : +2d Forêts
Sorts : +2d Santé
Divers : Peut devenir fou furieux si blessé : vol(4), 3 Tours -1 par succès.

PEGASE ^{Awakenings}

Environnement : zones rurales à ciel ouvert
Esprits : +2d Vents
Sorts : +2d Détection et Santé
Divers : Entré volontairement dans un bâtiment : vol(4) / h après Vol heures, sinon tous SR +1. Non volontaire : tous SR +1, si Vol (4) raté : frénésie (Attributs +2, passer par la sortie la plus proche coûte que coûte, si « mort » : vit encore pendant Vol minutes, si échappé : fin frénésie après Vol min.

PHŒNIX ^{Awakenings}

Environnement : déserts et champs
Esprits : Spirit of great fiery firmament
Sorts : +1d Santé et Illusion
Divers : Cha > 3. Compétence (danse, musique ou chant) à 5+. Survit jusqu'à Con x 2 cases de surplus, fatal dépassé : -1 case (min. 0).

RAT ^{SRII}

Environnement : urbain
Esprits : +2d Homme

Sorts : +2d Détection et Illusion, -1d Combat
Divers : Sale et négligé. Manque de courage.

RATON LAVEUR ^{SRII}

Environnement : partout (sauf désert)
Esprits : +2d Cités
Sorts : +2d Manipulation, -1d Combat
Divers : Solitaire, très curieux.

REQUIN ^{SRII}

Environnement : près de ou dans la mer
Esprits : +2d Mer
Sorts : +2d Combat et Détection
Divers : Peut devenir fou furieux si blessé : vol(4), 3 Tours -1 par succès. S'acharne avec sauvagerie sur sa dernière victime. Attaque pour tuer.

SANGLIER ^{Tir na nÓg}

Environnement : forêts et sites sacrés de Tir na nÓg
Esprits : +1d pour tout esprit invoqué pendant un combat
Sorts : +2d Combat, -2d pour résister aux Illusions
Divers : quand son territoire est envahi, le chaman Sanglier attaque sans sommation et refuse de s'arrêter même s'il est cerné.

SERPENT ^{SRII}

Environnement : partout (sauf montagne)
Esprits : +2d pour un des esprits de la Terre ou de l'Homme
Sorts : +2d Santé, Illusion et Détection, -1d pour tout sort lancé au combat
Divers : Évite le combat. Obsession : découverte de secrets.

SERPENT ^{Tir na nÓg}

Environnement : montagne
Esprits : +2d Montagnes
Sorts : +2d Santé et Manipulation
Divers : Engagé dans un combat ou dans une activité, le Chaman Serpent doit réussir un test de Volonté(6) pour pouvoir faire autre chose. Il doit dormir 70 heures par semaine.

SOLEIL ^{Druide}

Environnement : partout
Esprits : +2d invocation en plein soleil, -2d la nuit
Sorts : +2d Combat, Santé et Détection
Divers : Charisme > 3. Ne se bat que pour une cause qu'il croit juste. S'applique à exceller dans tout ce qu'il entreprend.

TAUREAU ^{Tir na nÓg}

Environnement : terres de Tir na nÓg
Esprits : rien
Sorts : +2d Santé, +1d Combat et Détection

Divers : Charisme > 3. Doit venger toute insulte et ne peut participer à des causes qu'il considère injustes.

TORTUE MARINE Paradise Lost

Environnement : sur ou près de la mer
Esprits : +2d Mer
Sorts : +2d Illusion, -2d Combat
Divers : Lent.

TUEUR DE DRAGON Germany Sourcebook

Environnement : toute plaine sèche
Esprits : +1d Terre
Sorts : +3d Combat
Divers : -2d pour résister aux sorts de Combat, -1d pour résister aux sorts basés sur la perception ou d'Illusion.

VIERGE LUNAIRE Germany Sourcebook

Environnement : partout
Esprits : rien
Sorts : rien
Divers : rien

WYRM Druide

Environnement : montagne
Esprits : +2d Montagnes
Sorts : +2d Santé et Manipulation
Divers : Ne sait jamais quand s'arrêter : Vol(6) pour abandonner et passer à autre chose. Lent et paresseux, minimum de 70 heures de sommeil par semaine.

COUGAR

Environnement : montagne
Esprits : +2d Montagnes
Sorts : +2d combat

Divers : Ne fait pas de plan. Change tout le temps d'idées. Aime chasser.

RENARD

Environnement : forêt et prairie
Esprits : +2d Forêts ou Prairies
Sorts : +2d Manipulation, -1d Combat
Divers : Arrogant, sûr de lui. Préfère ruser qu'affronter.

GRENOUILLE

Environnement : marais
Esprits : +1d Eau
Sorts : +2d Santé
Divers : Aime aider les autres. Parle à tort et à travers.

MOUETTE

Environnement : près de la mer
Esprits : +2d Vent
Sorts : +2d Santé
Divers : Honnête, chevaleresque.

FAUCON

Environnement : forêt
Esprits : +2d Forêts
Sorts : +1d Combat et Détection, -1d Manipulation
Divers : Tueur. Dit la mauvaise chose au mauvais moment.

HYÈNE

Environnement : Désert
Esprits : +2d Désert
Sorts : +2d Manipulation
Divers : aime l'humour noir et subtile et voir les autres échouer misérablement.

LYNX

Environnement : montagne
Esprits : +2d Montagnes
Sorts : +2d Détection
Divers : Aime découvrir des secrets.

SOURIS

Environnement : prairie, champ ou urbain
Esprits : +2d (Prairies et Champs) ou (Cités et Terre)
Sorts : +2d Détection, -1d Combat
Divers : Pointilleux.

VAUTOUR

Environnement : désert
Esprits : +2d Désert
Sorts : +2d Détection
Divers : Charognard, lâche.

BELETTE

Environnement : forêt
Esprits : +2d Forêts
Sorts : +2d Illusion
Divers : Aime semer la confusion, l'humour noir et mentir ou exagérer.

GLOUTON

Environnement : forêt
Esprits : +2d Forêts
Sorts : +3d Combat
Divers : Vol(4) pour ne pas attaquer une source d'irritation.