

TOTEMS

BLAIREAU

Caractéristiques : Blaireau aime généralement être seul, et le rappelle dans son travail. Blaireau est très obstiné, rancunier et agressif.

Environnement favori : Forêts.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Combat, + 2 dés pour l'invocation d'esprits de la forêt.

Restrictions : Les chamans Blaireau sont souvent très bavards, vindicatifs et parfois cruels.

CHAUVE-SOURIS

Caractéristiques : Chauve-Souris n'est pas effrayée par la mort, car elle comprend le cycle de la vie et la possibilité de renaître meilleur pour tous.

Environnement favori : Cavernes le jour et partout la nuit.

Avantages : + 2 dés pour tous sorts lancés la nuit, + 2 dés pour l'invocation de tout type d'esprit la nuit.

Restrictions : Un chaman Chauve-Souris est secret et plus intéressé par découvrir des choses qui l'intéresse lui que chercher et apprendre ce que les autres ont déjà. Quand le chaman Chauve-Souris est exposé à la lumière du soleil, il a +2 à tous ses seuils de réussite. S'il n'est pas dans sa caverne pendant le jour, toutes ses activités magiques ont un malus de +2 au seuil de réussite. Il ne peut apprendre des sorts que la nuit.

CASTOR

Caractéristiques : Castor est un constructeur.

Environnement favori : Rivières

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Manipulation, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des rivières.

Restrictions : Un chaman Castor ne peut pas rester sans rien faire et ne peut rien faire sans avoir fait un plan. Il est minutieux, décidé et méthodique. Il prévoit généralement deux ou trois plans pour la même chose. Il déteste les surprises.

COUGAR

Caractéristiques : Cougar aime chasser. Quand la chasse est finie, il tue.

Environnement favori : Montagne.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Combat, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des montagnes.

Restrictions : Rien n'existe plus un chaman Cougar que de chasser, filer, pister, chercher, ... Tuer n'est pas aussi important que le chemin qui y mène. Il ne planifie pas sa vie plus d'un jour en

avance. Il change toujours d'idée, il est difficile de travailler avec lui.

RENARD

Caractéristiques : Renard est Le Grand Manipulateur, le Rusé. Ses méthodes sont machiavéliques par essence : même si son but est noble, il utilise la tromperie et la tricherie pour arriver à ses fins.

Renard n'est pas couard. Il préfère duper ses ennemis plutôt que de les affronter, c'est même un plaisir si l'ennemi est plus puissant que lui.

Renard a une réputation de Back-Stabber. Oui, Renard est le maître des intrigues et des coups en douce ; non, il possède un certain sens de l'honneur et de la loyauté.

Environnement favori : Forêts et prairies.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Manipulation, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des forêts ou des prairies (au choix du joueur).

Restrictions : L'arrogance d'un chaman Renard est à double tranchant. En présence d'un individu qui a "renardisé le Renard" il souffre d'un malus de +2 à tous ses seuils de réussite et voudra démontrer sa supériorité sur ce rival. Retirez un dé aux sorts de Combat.

GRENOUILLE

Caractéristiques : Grenouille est toujours concernée par le bien-être des autres. Elle a une grande affinité avec l'eau, que ce soit une rivière, un lac ou la pluie. Elle est une fan de la relaxation. "Serviable" est le meilleur mot caractérisant Grenouille.

Environnement favori : Marais.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Santé, + 1 dé pour l'invocation de tous les esprits de l'eau.

Restrictions : Le besoin d'aider les autres d'un chaman Grenouille fait qu'il est souvent utilisé par les autres. Grenouille est aussi un totem vocal : il tend à laisser échapper des mots des secrets ou à se parler à lui même quand le silence est important. Les chamans Grenouille sont souvent plus gros et plus lents que la moyenne.

MOUETTE

Caractéristiques : Mouette est une noble créature ; elle est honnête, honorable et chevaleresque. Elle est

généralement très concernée par les grands principes et dans l'accomplissement de son devoir et de son honneur, tant pour lui même que pour les autres. Elle ne poursuit que des buts élevés et importants.

Environnement favori : Près de la mer.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Santé, + 2 dés pour l'invocation d'esprits du vent.

Restrictions : Les principes d'un chaman Mouette le rendent bizarre aux yeux des habitants de la rue. Il aidera rarement ceux qui sont "en bas", il se contente d'être au top et laisse les autres au bottom.

FAUCON

Caractéristiques : Faucon est le Messenger. Il est un tueur rapide et silencieux. Il a une bonne mémoire.

Environnement favori : Forêts.

Avantages : + 1 dé pour les sorts de Combat et de Détection, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des forêts.

Restrictions : Pour un oiseau, Faucon est assez terrestre. Un chaman Faucon dira assez souvent la mauvaise chose au mauvais moment, il aime vraiment que son opinion soit connue. Il possède généralement un sens de l'humour peu intellectuel avec ceux qui n'hésitent pas à partager. Cela peut être gênant dans certaines situations.

HYÈNE

Caractéristiques : Hyène aime l'humour noir, mais elle est assez sérieuse.

Environnement favori : Désert.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Manipulation, + 2 dés pour l'invocation d'esprits du désert.

Restrictions : Un chaman Hyène trouve généralement ennuyeux et plat la plupart des humours (il déteste la farce bouffonne, les gags visuels et l'humour physique mais préfère un subtil humour noir). Les chamans Hyène ont la réputation d'être cruels ; il y a plusieurs raisons à cela. Ils prennent vraiment leur pied en voyant les autres échouer misérablement et ils leur donnent souvent un coup de main pour cela. Ils sont assez égocentriques, sarcastiques et sans tact dans les situations sociales.

LYNX

Caractéristiques : Lynx aime les secrets. Il aime en découvrir et en posséder.

Environnement favori : Montagne.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de

Détection, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des montagnes.

Restrictions : Pour un chaman Lynx, une porte fermée est une invitation à l'aventure. La vie de shadowrunner lui convient donc parfaitement car il y reçoit de nombreux cadeaux (dont l'argent). Il peut être avare. Ce n'est pas la peine d'essayer de rouler un chaman Lynx, il finira par le savoir. Il demande à être payé pour ses services. Il peut reculer devant un run mal payé.

SOURIS

Caractéristiques : Souris étant parmi les plus petits animaux, et que beaucoup parmi eux la chasse, le chaman Souris a développé un certain sens du danger. Souris scrute tous et est merveilleusement capable d'organiser et de ranger.

Environnement favori : Prairies et champs ou urbain.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Détection, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des prairies et des champs ; ou des cités et de la terre.

Restrictions : Pour les autres, Souris semble être un pique-assiette. Un chaman Souris essaiera toujours de trouver une nouvelle, meilleur ou plus efficace voie pour faire quelque chose. Il s'occupe toujours des petits détails et s'en fait parfois des montagnes. Il fait donc les choses doucement. Il possède un dé de moins pour les sorts de Combat.

VAUTOUR

Caractéristiques : Vautour est un charognard.

Environnement favori : Désert.

Avantages : + 2 dés pour les sorts de Détection, + 2 dés pour l'invocation d'esprits du désert.

Restrictions : Souvent, les chamans Vautour fouilleront dans les décombres, débris, poubelles, cadavres, etc. afin de voir s'il n'y a pas quelque chose d'utile. Ils prennent les armes, les armures, l'argent (rien n'est sacré). Ce sont de supers voleurs mais ils ne veulent pas prendre de risque. Ils sont assez lâches ; il est rare qu'un chaman Vautour soit volontaire pour faire quoi que ce soit s'il n'est pas directement commandé.

BELETTE

Caractéristiques : Belette est souvent considérée comme un totem voleur (pas autant que Raton Laveur). Belette est juste le maître de la discrétion et de l'évasion. Elle utilise ses compétences pour masquer son apparence afin de faciliter sa chasse.

Environnement favori : Forêts.

Avantages : + 2 dés pour les sorts d'Illusion, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des forêts.

Restrictions : Un chaman Belette prend un grand plaisir à semer la confusion, et à y laisser les

gens, simplement pour le plaisir. Il dépense souvent une grande énergie, surtout s'il est piégé. Les chamans Belette ont tendance à être des solitaires. Ils ont une réputation de voleurs et de back-stabbers qui n'est pas forcément vraie. Leur réputation de jouer des tours et d'aimer l'humour noir est vraie. Ils ont une tendance subconsciente à mentir ou à exagérer (envers les autres ou eux-mêmes).

GLOUTON

Caractéristiques : Glouton est connu pour son sale caractère et sa férocité au combat. Il est plus dangereux et territorial que Blaireau.

Environnement favori : Forêts.

Avantages : + 3 dés pour les sorts de Combat, + 2 dés pour l'invocation d'esprits des forêts.

Restrictions : Les chamans Glouton sont violents et capricieux, souvent sans raison. Ils aiment seulement se bagarrer et laisser leur rage s'écouler. Si quelqu'un ou quelque chose énerve un chaman Glouton (on lui tire dessus, la voiture ne veut pas démarrer, le banquier lui dit qu'il n'a plus un rond), il doit réussir un test de Volonté(6) pour ne pas attaquer physiquement la source de son irritation. Pour cette raison, les chamans Glouton sont souvent obligés de s'acheter de nouveaux objets pour remplacer les anciens qu'ils ont cassés.