



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : l'apocalypse > Aides de Jeu > Totems >  
**Liste des Totems Officiels**

## Liste des Totems Officiels

samedi 25 juin 2005, par [Myrkvid](#)

### Les Totems Officiels

Nom VF	Nom VO	Type	Coût	Provenance
"BIP-BIP"	ROADRUNNER	RUSE	3	Uktena TB
AIGLE AUDACIEUX	WEDGE-TAILED EAGLE	RESPECT	4	Australia
BELETTE	WEASEL	GUERRE	7	Guide du joueur
BISON	BUFFALO	RESPECT	6	Wild West
BOEUF	OX	RESPECT	5	Hengeyokai
BOOBOOK LA CHOUETTE	BOOBOOK THE OWL	SAGESSE	4	Australia
BOUDHA SOURIANT	SMILING HAPPY BUDDHA	RESPECT	5	Caerns
BOUM BOUM	CLASHING BOOM BOOM	GUERRE	8	Glasswalkers TB
BROUILLARD	FOG	SAGESSE	5	Guide du joueur
BUNYIP	BUNYIP	RESPECT	7	Australia
CAFARD	COCKROACH	SAGESSE	6	Livre de base
CAMELEON	CHAMELEON	SAGESSE	4	Uktena TB
CERF	STAG	RESPECT	6	Livre de base
CHEVRE	GOAT	RUSE	5	?
CHIEN	DOG	SAGESSE	4	Hengeyokai
CHIMERE	CHIMERA	SAGESSE	7	Livre de base
CHUNG KUEL	CHUNG KUEL	RUSE	6	Nuwisha BB
COQ	ROOSTER	SAGESSE	3	Guide du joueur
CORBEAU	RAVEN	SAGESSE	5	Livre de base
COUCOU	CUCKOO	RUSE	6	Livre de base
COYOTE	COYOTE	RUSE	7	Livre de base
CROCODILE (AUSTRALIE)	CROCODILE	GUERRE	5	Australia

CROCODILE (EGYPTE)	CROCODILE	GUERRE	5	Silent Striders TB
DANA	DANA	SAGESSE	8	Livre de base
DAUPHIN	DOLPHIN	SAGESSE	4	Guide du joueur
DOLLAR	DOLLAR	GUERRE	4	Glasswalkers TB
DRAGON	DRAGON	GUERRE	5	Guide du joueur
ECUME	WHITEWATER	NUNNEHI	2	Appalachia
FAUCON	FALCON	RESPECT	5	Livre de base
FENRIS	FENRIS	GUERRE	5	Livre de base
GLOOSCAP	GLOOSCAP	SAGESSE	4	La voie des loups
GLOUTON	WOLVERINE	GUERRE	6	Guide du joueur
GRAND PERE	GREAT FATHER	SAGESSE	7	Appalachia
GRANIT	GRANITE	NUNNEHI	5	Appalachia
GRENOUILLE	FROG	SAGESSE	4	Uktena TB
GRIFFON	GRIFFIN	GUERRE	4	Livre de base
HERNE LE CHASSEUR	HERNE THE HUNTER	GUERRE	4	Fianna TB
HIBOU	OWL	SAGESSE	6	Livre de base
HYPERION	HYPERION	RESPECT	10	Umbra
IBIS	IBIS	SAGESSE	5	Silent Striders TB
KANGOUROU	KANGAROO	GUERRE	7	Australia
KISHIJOTEN	KISHIJOTEN	HUMOUR	4	Nuwisha BB
KOKOPELLI ET PAN	KOKOPELLI AND PAN	HUMOUR	4	Nuwisha BB
KOOKABURRA	KOOKABURRA	RUSE	7	Australia
LE REVE AMERICAIN	AMERICAN DREAM	RESPECT	8	Bone Gnawers TB
LE ROI DES SINGES	KING OF APES	SAGESSE	7	Glasswalkers TB
LE TAS D'ORDURE	THE TRASH HEAP	SAGESSE	4	Bone Gnawers TB
LICORNE	UNICORN	SAGESSE	7	Livre de base



Nom VF	Nom VO	Type	Coût	Provenance
LIEVRE	HARE	SAGESSE	5	La voie des loups
LIEVRE (ORIENT)	HARE	SAGESSE	6	Hengeyokai
LION	LION	RESPECT	4	Guide du joueur
LOKI	LOKI	GUERRE	7	Get of Fenris TB
LOUP HIVER	WINTER WOLF	SAGESSE	7	Russia
MAMMOUTH	MAMMOTH	GLOIRE	7	Appalachia
MANGOUSTE	MANGOSE	RUSE	4	Hengeyokai
MERLIN	MERLIN	SAGESSE	5	Fianna TB
MIR-HERTA	MIR-HERTA	RESPECT	5	?
MOODAI L'OPPOSSUM	MOODAI THE POSSUM	RUSE	4	Australia
MOUCHE TSE-TSE	TSE TSE FLY	GUERRE	5	Silent Striders TB
OGHMA	OGHMA	SAGESSE	8	Caerns
OISEAU-LYRE	LYREBIRD	SAGESSE	5	Australia
OISEAU PLONGEUR	GREAT DIVER	SAGESSE	5	Appalachia
OISEAU-TONNERRE	THUNDERBIRD	RESPECT	6	Wild West
OPOSSUM	OPOSSUM	SAGESSE	4	Uktena TB
OURS	BEAR	GUERRE	5	Livre de base
OURS (ORIENT)	BEAR	GUERRE	5	Hengeyokai
PEGASE	PEGASUS	RESPECT	4	Livre de base
PERE DE LA CITE	CITY FATHER	SAGESSE	6	Guide du joueur
PERE LA MER	OLD MAN SEA	SAGESSE	4	Guide du joueur
PHOEBE	PHOEBE	RESPECT	7	Umbra
PIC A CRETE ROUGE	?	SAGESSE	4	Appalachia
PIN	FIR	NUNNEHI	3	Appalachia
PORC-EPIC	ECHIDNA	GUERRE	6	Australia
PRINCE INARI	PRINCE INARI	SAGESSE	5	Hengeyokai
PTAH	PTAH	HUMOUR	5	Nuwisha BB
PUCE	FLEA	GUERRE	6	Guide du joueur
QUETZAL	QUETZAL	RESPECT	7	Uktena TB
RAT	RAT	GUERRE	5	Livre de base
RATATOSK L'ECUREUIL	RATATOSK THE SQUIRREL	SAGESSE	4	Get of Fenris TB
RATON LAVEUR	RACoon	RUSE	5	Guide du joueur
REINE ANANASIA	QUEEN ANASASIA	SAGESSE	5	Guide du joueur
RENARD	FOX	RUSE	7	Livre de base
REQUIN	SHARK	GUERRE	6	Guide du joueur

SALAMANDRE	SALAMANDER	SAGESSE	4	Uktena TB
SANGLIER	BOAR	GUERRE	5	Livre de base
SCARABEE	SCARAB	RESPECT	4	Silent Striders TB
SERPENT A SONNETTE	RATTLESNAKE	SAGESSE	8	Wild West
SERPENT-ARC EN CIEL	THE RAINBOW SERPENT	RESPECT	8	Australia
SPHINX	SPHINX	RESPECT	7	Guide du joueur
SPHINX (EGYPTE)	SPHINX	SAGESSE	6	Silent Striders TB
TANAWHA	TANAWHA	SAGESSE	6	Appalachia
TAUREAU	BULL	GUERRE	6	Guide du joueur
THEMIS	THEMIS	SAGESSE	6	Caerns
TIGRE	TIGER	GUERRE	8	Hengeyokai
TI MALICE	SINGE	HUMOUR	4	Nuwisha BB
TIN HAU	TIN HAU	SAGESSE	4	Caerns
TONNERRE	THUNDER	RESPECT	7	Livre de base
TORNADE	TWISTER	SAGESSE	4	Guide du joueur
TYPHON	TYPHON	GUERRE	5	Russia
UKTENA	UKTENA	SAGESSE	7	Livre de base
VENT DE L'ETHER	WIND INCARNA	SAGESSE	5	Guide du joueur
VENT D'EST	WIND INCARNA	SAGESSE	5	Guide du joueur
VENT D'OUEST	WIND INCARNA	SAGESSE	5	Guide du joueur
VENT DU NORD	WIND INCARNA	SAGESSE	5	Guide du joueur
VENT DU SUD	WIND INCARNA	SAGESSE	5	Guide du joueur
WENDIGO	WENDIGO	GUERRE	7	Livre de base
XOCHIPILLI	XOCHIPILLI	RESPECT	5	Nuwisha BB

- "Bip-bip" :
  - **Avantages** : 1 niveau supplémentaire d'intelligence, 1 niveau supplémentaire d'enigmes.
  - **Limitations** : proteger les habitants du desert.
- Aigle audacieux
  - **Avantages** : vigilance 3, "sentir le surnaturel".
  - **Limitations** : punir ceux qui détruisent les nids des aigles.
- Belette



- **Avantages** : 1 niveau supplémentaire en dextérité, 1 niveau supplémentaire en esquive, +1D de dégât pour les morsures.
- **Limitations** : ne jamais montrer qu'on a peur.
- Bison
  - **Avantages** : +3D pour les jets de "soak, +3D en survie pour trouver de la nourriture et de l'eau, -4 diff pour interpréter les rêves.
  - **Limitations** : protéger les troupeaux de bisons.
- Boeuf
  - **Avantages** : (commun) 2 Honneur, (général) 2 niveaux supplémentaires en force et en vigueur (fractionnables), 1 niveau supplémentaire d'empathie, 3 Volonté.
  - **Limitations** : ne pas accabler ou surcharger ceux qui sont inférieurs en grade.
- Boobook la chouette
  - **Avantages** : discrétion 3, n'importe quelle aptitude au niveau 2 une fois par aventure.
  - **Limitations** : toujours s'adapter, ne jamais rester dans la même routine. Ce totem remplace le hibou en Australie.
- Boudha souriant
  - **Avantages** : 2 Volonté, l'équivalent de 3 niveaux de ressources en cash au début de chaque aventure.
  - **Limitations** : répandre la richesse, ne pas faire d'économies mais augmenter ses revenus, rester amical au sein de la meute.
- Boum Boum
  - **Avantages** : 1 niveau supplémentaire en mêlée et en armes à feu, diff maximale des jets de toucher 9, -1 diff pour lier des esprits à ses armes, les armes fonctionnent toujours.
  - **Limitations** : faire respecter la justice, donner un nom à ses armes.
- Brouillard
  - **Avantages** : 1 niveau supplémentaire en subterfuge et discrétion, -1 diff aux jets d'occulte et énigmes, "curse of aeolus".
  - **Limitations** : perte de 1 Volonté si un secret est brisé.
- Bunyip
  - **Avantages** : "résistance de surface", "écho bunyip" (don spécifique des bunyip qui provoque la peur).
  - **Limitations** : noyer un ennemi par an dans l'eau courante. Ce totem est considéré comme perdu, il n'a pas réapparu depuis la mort du dernier bunyip.
- Cafard
  - **Avantages** : (commun) diff -2 pour les jets en rapport avec l'informatique, l'électricité et les sciences, (général) +3D pour les dons en rapport avec la technologie, possibilité de voir le contenu de fichiers informatiques depuis l'umbra sur un jet de gnose réussi.
  - **Limitations** : ne jamais tuer de cafards.
- Caméléon
  - **Avantages** : "œil troublé", +3D au jets de perception.
  - **Limitations** : observer avant d'agir.
- Cerf
  - **Avantages** : (commun) 3 Honneur, (général) 3 Volonté, +3D sur les jets de survie, +1D en vigueur pour courir sur de longues distances.
  - **Limitations** : toujours montrer du respect pour les proies en effectuant une Prière pour la Proie après la chasse, toujours aider les fées.
- Chèvre
  - **Avantages** : 2 niveau supplémentaire en subterfuge et survie, -1 diff de jet de volonté.
  - **Limitations** : toujours manger ce qu'on vous offre.
- Chien
  - **Avantages** : +3D sur les jets de vigilance, "langage des animaux", 4 Volonté.
  - **Limitations** : faire en sorte de ne pas tuer d'humains.
- Chimère
  - **Avantages** : (commun) diff -2 pour les jets en rapport avec les énigmes et les rêves, 2 Sagesse, (général) déguisement dans l'umbra sur un jet de gnose diff 7, +3D en énigmes, +1D en perception.
  - **Limitations** : rechercher l'illumination.



- Chung Kuel
  - **Avantages** : malchance une fois par partie lancez un dé : 1 rien 2-9 : petit problème 10 : catastrophe, +2D sur les jets de subterfuge et furtivité.
  - **Limitations** : toujours utiliser ses pouvoirs contre des servants du Ver.
- Coq
  - **Avantages** : (commun) "sentir le ver".
  - **Limitations** : ne pas manger d'animaux domestiques.
- Corbeau
  - **Avantages** : (commun) 1 Sagesse, (général) +3D en survie, +1D en subterfuge et en énigmes.
  - **Limitations** : ne jamais avoir de richesses.
- Coucou
  - **Avantages** : 2 niveaux supplémentaires de subterfuge, 1 de manipulation, capacité à être "ignoré".
  - **Limitations** : opportunisme, souvent au dépens des autres. Les membres de la meute perdent 2 Honneur à chaque fois qu'ils en gagnent.
- Coyote
  - **Avantages** : +3D en discrétion, 3 niveaux supplémentaires en streetwise, 1 en subterfuge et 1 en survie, Coyote est toujours capable de trouver la meute.
  - **Limitations** : aucune, mais les membres de la meute retirent 1 Sagesse à chaque fois qu'ils en gagnent.
- Crocodile (Australie)
  - **Avantages** : (commun) un dé supplémentaire de "soak" par rang, (général) appel primal 3.
  - **Limitations** : aider ceux qui cherchent à se venger, ne jamais porter de vêtements en crocodile.
- Crocodile (Egypte)
  - **Avantages** : (commun) un dé supplémentaire de "soak" sauf pour le feu et le froid, langue des Mokolés, (général) un dé supplémentaire de dégâts en morsure, Furtivité 2.
- **Limitations** : aider ceux qui cherchent à se venger, ne jamais porter de vêtements en crocodile.
- Dana
  - **Avantages** : don de seconde vue dans l'Umbrage, chant hypnotique (Man + Performance diff 8), vision épisodique des vies antérieures.
  - **Limitations** : honorer le totem durant les assemblés des solstices.
- Dauphin
  - **Avantages** : (commun) 1 Sagesse, (général) empathie 3, 2 niveaux supplémentaires en charisme.
  - **Limitations** : protéger la mer et ses habitants.
- Dollar
  - **Avantages** : diff -3 des jets associés à l'argent, l'équivalent de ressources 2.
  - **Limitations** : pas utiliser de cartes de crédit.
- Dragon
  - **Avantages** : "souffle du dragon".
  - **Limitations** : totem réservé aux Mokolés.
- Ecume
  - **Avantages** : (coût pour nunnehi : 1), nager 3, navigation 2, +1D en dextérité pour les jets en rapport avec de l'eau rapide, "toucher de la mère", "sagesse de la rivière".
  - **Limitations** : habiter près des rivières, protéger l'eau.
- Faucon
  - **Avantages** : (commun) 2 Honneur, (général) +3D en commandement, 4 Volonté.
  - **Limitations** : ne jamais perdre de l'Honneur permanent.
- Fenris
  - **Avantages** : (commun) 2 Gloire, (général) +1 dans un attribut physique.
  - **Limitations** : ne jamais laisser passer une occasion de se battre pour une bonne raison.
- Glooscap
  - **Avantages** : (commun) 1 Sagesse, (général) survie 2, -2 diff pour les jets en rapport avec la



chasse, 2 Volonté.

- **Limitations** : ne jamais fuir des créatures adultes.
- Glouton
  - **Avantages** : 1 niveau supplémentaire en vigueur, 1 niveau supplémentaire en rage, ne peut perdre le loup.
  - **Limitations** : toujours utiliser la rage en combat.
- Grand Père
  - **Avantages** : +3D pour un jet social par partie, +2D en force en contact avec une montagne, +2D pour escalader.
  - **Limitations** : être hospitalier, pas juger à l'apparence.
- Granit
  - **Avantages** : (coût pour nunnehi : 3), 2 niveaux supplémentaires en force, intimidation 2, "détermination", "masque de pierre".
  - **Limitations** : ne jamais refuser de tests de force ou d'endurance.
- Grenouille
  - **Avantages** : :1 niveau supplémentaire en nage, "faire tomber la pluie, +1D en dextérité pour ramper.
  - **Limitations** : ne pas blesser d'amphibiens.
- Griffon
  - **Avantages** : (commun) 2 Gloire, parler avec les oiseaux de proies, (général) +3D sur les jets de vigilance.
  - **Limitations** : ne pas s'associer aux humains. Ne peut pas être pris comme totem par un Homid.
- Herne le chasseur
  - **Avantages** : 1 niveau supplémentaire en discrétion et survie, "sentir le Ver".
  - **Limitations** : toujours tuer les créatures du ver, totem réservé aux Fiannas.
- Hibou
  - **Avantages** : (commun) ailes dans l'Umbrage, 2 Sagesse, (général) -2 diff pour les jets en rapport avec la discrétion, le silence et le calme, +3D pour les dons en rapport avec l'air, le mouvement, le voyage et l'obscurité.
- **Limitations** : laisser de petits rongeurs comme offrande dans les bois.
- Hyperion
  - **Avantages** : "baiser d'Helios".
  - **Limitations** : protéger les autres métamorphes.
- Ibis
  - **Avantages** : (commun) toute magie ciblant un suivant d'Ibis a un malus de +1, (général) mémoire éidétique.
  - **Limitations** : ne jamais agresser d'oiseaux (y compris les Corax).
- Kangourou
  - **Avantages** : survie 3, intimidation 4, "saut de kangourou".
  - **Limitations** : protéger les enfants et les anciens.
- Kishijoten
  - **Avantages** : un niveau de vie sup, +2d en médecine
  - **Limitations** : aider les blessés
- Kokopelli et Pan
  - **Avantages** : vigueur +1, représentations +2
  - **Limitations** : ne pas attaquer sauf si en colère
- Kookaburra
  - **Avantages** : subterfuge 3, "rire" (don spécifique qui pousse un adversaire à rire), de plus, les enfants du Kookaburra ne peuvent souffrir de l'Harano.
  - **Limitations** : tuer tous les serpents visibles pour symboliser la lutte contre le Ver.
- Le rêve américain
  - **Avantages** : (commun) les enfants du rêve américain ne sont jamais perdus sur le territoire des Etats-Unis, les Américains font toujours un effort pour les aider, même à l'étranger, -3 diff pour tout jet impliquant une interaction avec un officiel, une administration ou une institution américains, 1 point permanent d'Honneur pour les Crocs, les Marcheurs et les Rongeurs américains.
  - **Limitations** : un jet de Vigueur+Survie diff 7 tous les mois pour éviter de devenir accro à



quelque chose (la télé, la bière, les clopes, etc.), si les enfants du rêve américain quittent les EU, ils deviennent irascible et n'ont plus besoin que de trois succès pour entrer en frénésie. Les Crocs, Furies et Seigneurs non-américains perdent 1 point permanent d'Honneur en étant accepté par ce totem. Ce totem ne peut être choisi que par des Garous nés dans les années 50 ou 60.

- Le roi des singes
  - **Avantages** : diff pour s'évader-2, cout d'expérience -1, "ouverture de sceau", "œil troublé"
  - **Limitations** : ne pas entraver des personnes innocentes, perte d'honneur si abandon des proches
- Le tas d'ordures
  - **Avantages** : (commun) 7 Sagesse pour les Rongeurs, (général) réponse à une question quelconque par mois (le tas d'ordure est pratiquement omniscient).
  - **Limitations** : entretenir son propre tas d'ordure, les Garous d'une autre tribu que les Rongeurs perdent 7 Sagesse.
- Licorne
  - **Avantages** : (commun)3 Sagesse, (général) vitesse de déplacement doublée dans l'Umbra, -2 diff sur les jets en rapport avec le soin et l'empathie, +3D pour les dons en rapport avec le soin, la force et la protection.
  - **Limitations** : aider et protéger les faibles et les exploités, +2 diff pour tous les jets destinés à blesser d'autres Garous s'ils n'obéissent pas au Ver.
- Lièvre
  - **Avantages** : Survie 2, Subterfuge 2, Sports 1, "saut de kangourou", difficulté des jets de course diminuées de 1.
  - **Limitations** : épargner les lièvres.
- Lièvre (Orient)
  - **Avantages** : (général) 1 niveau supplémentaire en astuce, "vitesse de la pensée", 4 Gnose.
  - **Limitations** : avoir des enfants, toujours

protéger les enfants de toute espèce.

- Lion
  - **Avantages** : 50 pts d'honneur par personne, animaux +3, 4 Pvo, -1 diff pour impressionner un ancien
  - **Limitations** : protéger les animaux sans défense de ceux qui tuent par plaisir
- Loki
  - **Avantages** : un niveau de vie sup, +1 en attribut physique
  - **Limitations** : toujours accepter les duels
- Loup Hiver
  - **Avantages** : un niveau supplémentaire de Vigueur, duex de Survie, un en Appel primal et en Animaux, 3 Volonté en échange d'un point de Gnose.
  - **Limitations** : laisser de la nourriture pour les animaux pendant les mois les plus durs de l'hiver.
- Mangouste
  - **Avantages** : (général) +3D sur les jets d'esquive, "défaut fatal", "résistance aux toxines".
  - **Limitations** : ne jamais montrer sa peur. N'accepte pas de Naga.
- Mammouth
  - **Avantages** : enigmes 2, force +2,& fois/saison invoquer mammouth
  - **Limitations** : ne jamais chercher le pouvoir pour soi
- Merlin
  - **Avantages** : occult, rituels, enigmes et appel primal +1
  - **Limitations** : ne pas détruire la connaissance
- Mir-Herta
  - **Avantages** : "sagesse des voies anciennes", enigmes et rituels +1, -1 diff pour apprendre d'anciennes coutumes
  - **Limitations** : respecter les lois de l'hospitalité, doivent connaître au moins un rituel
- Moodai l'oppossum
  - **Avantages** : discrétion 3, survie 3, -3 diff pour





grimper.

- **Limitations** : laisser des fruits et de la nourriture diverse pour les opossums vivant dans les parcs australiens.
- Mouche Tse-Tse
  - **Avantages** : (commun) Médecine 2, peut maudire quelqu'un une fois par an en le rendant totalement inerte ou presque pour plusieurs jours.
  - **Limitations** : toujours triompher des ennemis, un Honneur de moins à chaque gain.
- Oghma
  - **Avantages** : 5 pts de vol, +5 en attributs physiques si duel physique, +4 en attributs mentaux si duel de connaissance
  - **Limitations** : ne pas attaquer sauf si en colère.
- Oiseau-lyre
  - **Avantages** : expression 2, subterfuge 2, possibilité d'imiter des sons divers (d'une voix à un moteur de voiture).
  - **Limitations** : ne jamais attirer l'attention et rester modeste, hors de vue.
- Oiseau plongeur
  - **Avantages** : nager 2, sports 2, "tension de surface",
  - **Limitations** : éviter extinction d'espèces, aime jouer
- Oiseau-tonnerre
  - **Avantages** : Intimidation 1, Survie 1, 5 Volonté, les Pumoncas et les Wendigos traiteront la meute avec respect, dans un cas désespéré on peut faire appel à la foudre mais il faudra payer cela par une quête.
  - **Limitations** : ne jamais fuir un combat sauf s'il est totalement inégal, combattre les forces de la corruption partout où elles se trouvent.
- Opossum
  - **Avantages** : furtivité 3, "résister poisons", gagne init si acculé
  - **Limitations** : pas tuer d'opossum, y compris par accident
- Ours
  - **Avantages** : (commun) 1 niveau supplémentaire de force, "toucher de la mère" une fois par jour, hibernation, (général) 3 niveaux supplémentaires de médecine
  - **Limitations** : aucun, mais perte de 5 Honneur au moment de l'adoption, et de 1 Honneur à chaque fois que la meute en gagne.
- Ours (Orient)
  - **Avantages** : 2 Rage à chaque fois qu'un membre de la meute est blessé.
  - **Limitations** : ne pas utiliser ses armes naturelles contre d'autres métamorphes.
- Pégase
  - **Avantages** : (commun) 2 Honneur, (général) 3 Volonté, +3D en animaux.
  - **Limitations** : toujours aider les femelles de toute espèce.
- Père de la cité
  - **Avantages** : donne "résonnance" (RO, avec la ville), connaissance de la ville +3d, glass +50pts de sagesse, autres -50 pts de gloire
  - **Limitations** : aider la ville
- Père la mer
  - **Avantages** : Navigation 3, nîgmes 2, Connaissance générale du monde 2, "esprit du poisson".
  - **Limitations** : ne jamais polluer les océans, ni détruire de bateaux sans une bonne raison.
- Phoebe
  - **Avantages** : (commun) énigme 3, appel primal 2, (général) "ouverture de pont de lune".
  - **Limitations** : aider à garder les ponts et les chemins de lune contre le Ver.
- Pic à crête rouge
  - **Avantages** : sports 2, survie 2, "don de l'oiseau"
  - **Limitations** : éviter extinction d'espèces, protéger pics
- Pin
  - **Avantages** : coût pour nunnehi : 2, survie (climat alpin) 2, vigueur.+1, "chuchoter" (pour les garous seulement)
  - **Limitations** : protéger les forêts d'épineux, ne jamais couper de pins



- Porc-épic
  - **Avantages** : "terrier", "don du porc-épic".
  - **Limitations** : ne jamais ridiculiser ou ostarciser les métis Garou.
- Prince Inari
  - **Avantages** : (général) 1 niveau supplémentaire en astuce, "cuisine" (qui donnera toujours du riz).
  - **Limitations** : s'occuper des orphelins et ne pas tuer de renards.
- Ptah
  - **Avantages** : goulet -3, devenir un danseur de l'umbra
  - **Limitations** : défendre les étoiles
- Puce
  - **Avantages** : donne les dons "armure de Luna" et "saut de kangourou", pénalité sur les gains en gloire
  - **Limitations** : Laisser les gens tranquilles
- Quetzal
  - **Avantages** : + 2d en apparence, etiquette+1, mêlée+1, cdt+2, 50
  - **Limitations** : ne pas agir de manière ignoble, protéger l'Amérique latine
- Rat
  - **Avantages** : 5 Volonté, -1 diff pour mordre, -1 diff pour tous les jets en rapport avec la discrétion ou le silence.
  - **Limitations** : ne jamais tuer de vermine.
- Ratatosk l'écureuil
  - **Avantages** : subterfuge 2, 3pts de connaissance à repartir, gains de sagesse x2
  - **Limitations** : pts d'honneur gagné/2, entre toujours en frénésie du renard
- Raton laveur
  - **Avantages** : discrétion +2, survie +3, bagarre +1 avec ses griffes
  - **Limitations** : honneur -1, protéger les renards
- Reine Ananasia
  - **Avantages** : occult et énigmes +3
  - **Limitations** : défendre les autres
- Renard
  - **Avantages** : (commun) 1 niveau supplémentaire de manipulation, (général) 2 niveaux supplémentaires de discrétion, 3 de subterfuge, 2 de streetwise.
  - **Limitations** : ne jamais participer à une chasse au renard et aider les renards chassés. La meute gagne 1 Honneur de moins à chaque fois qu'elle en obtient.
- Requin
  - **Avantages** : force+1, discrétion+2, dg de morsure +2d, nage+facile
  - **Limitations** : ne pas prendre plaisir au combat, ni sadisme
- Salamandre
  - **Avantages** : furtivité 2, "bienheureuse ignorance", survivre sans air 1/p
  - **Limitations** : protéger les amphibiens
- Sanglier
  - **Avantages** : (commun) 1 niveau supplémentaire de vigueur, (général) 2 niveaux supplémentaires de bagarre.
  - **Limitations** : ne jamais chasser ou manger de sanglier.
- Scarabée
  - **Avantages** : (commun) tout point de volonté dépensé compte pour deux dans le cas d'une action étendue, (général) Enigme 2, la difficulté du Goulet est baissée d'un point, une fois par partie possibilité d'invoquer la majesté du pharaon (équivalent de Lignée pure 5).
  - **Limitations** : démontrer la bienveillance des Arpenteurs, protéger et aider les caerns rencontrés.
- Serpent à sonnette
  - **Avantages** : "pulsion de l'invisible", vie antérieure 3, capacité à capter l'attention par le chant.
  - **Limitations** : ne jamais attaquer un serpent, toujours honorer les Wendigo et les Uktena.
- Serpent-arc en ciel
  - **Avantages** : (commun) 1 point permanent d'Honneur, 2 niveaux supplémentaires de





Gnose.

- **Limitations** : avoir des enfants le plus tôt possible. Le serpent-arc en ciel est un totem perdu, qui n'a pas réapparu depuis la mort du dernier bunyip. Dommage...
- Sphinx
  - **Avantages** : 50 pts d'honneur par personne, astuce+1, énigmes+3.
  - **Limitations** : ne pas refuser de répondre à une énigme.
- Sphinx (Egypte)
  - **Avantages** : (commun) 1 niveau supplémentaire de volonté, (général) une fois par histoire, un point de volonté peut être dépensé pour obtenir une connaissance au niveau 6 pendant une scène.
  - **Limitations** : si un suivant du Sphinx perd un défi d'énigme, il tombe dans un harano qui ne pourra être soigné que par une quête dans l'Umbral.
- Tanawha
  - **Avantages** : jets de per +2 dés si sous ciel ouvert, "don de l'oiseau"
  - **Limitations** : protéger tous les oiseaux de proie
- Taureau
  - **Avantages** : 50 pts de gloire, bagarre+1, force+1
  - **Limitations** : pénalité de 1 aux jets de frénésie
- Themis
  - **Avantages** : (général) 2 Sagesse, (commun) un niveau supplémentaire en Enigme et en Gnose, les Galliards obtiennent en plus le don "dreamspeak" et des visions prophétiques.
  - **Limitations** : s'opposer à l'injustice, observer la nature et méditer sur la Tellurie. Les Marcheurs sur Verre ne sont jamais choisis par Themis.
- Tigre
  - **Avantages** : (commun) 1 Gloire, 1 Honneur, (général) 3 Rage, +3D pour les jets de bagarre, mêlée et survie.
  - **Limitations** : protégez les tigres et ne jamais
- être lâche.
- Ti Malice
  - **Avantages** : man et énigmes +2d,
  - **Limitations** : pas de pitié pour les faibles
- Tin Hau
  - **Avantages** : lien avec la mer de Chine, qui donne deux dés supplémentaires pour tous les jets pendant une navigation dans cette zone.
  - **Limitations** : ne pas laisser cette mer être polluée.
- Tonnerre
  - **Avantages** : (commun) +2D en intimidation si le nom de Tonnerre est invoqué, 1 Honneur, (général) 5 Volonté, +3D en étiquette.
  - **Limitations** : ne jamais montrer trop de respect à quelqu'un.
- Tornade
  - **Avantages** : dex et force +1, appel primal 2
  - **Limitations** : doit toujours détruire quelque chose
- Typhon
  - **Avantages** : -2 dif aux jets de séduction, Subterfuge 2, en dépensant 2 point de Gnose permanente, ses enfants peuvent invoquer Typhon.
  - **Limitations** : Typhon a besoin de puissance, et demande le don d'un point de Gnose permanente. (Attention, Typhon est un totem particulier qui joue un rôle dans l'armée de la Baba Yaga.)
- Uktena
  - **Avantages** : (commun) +3D de "soak" dans l'Umbral, 2 points d'expérience par histoire pour augmenter les capacités mystiques, 2 Sagesse.
  - **Limitations** : reprendre des connaissances, des objets, des lieux, etc. aux servants du Ver, +1 diff aux jets sociaux avec d'autres Garous, hors Uktena et Wendigo.
- Vent de l'éther
  - **Avantages** : diff pour passer à côté -2
  - **Limitations** : méditer une heure par semaine
- Vent d'est



- **Avantages** : 3 pts de gnose, diff de rage +1
- **Limitations** : mediter une heure par semaine
- Vent d'ouest
  - **Avantages** : meditation 3, 3 pts de vol
  - **Limitations** : mediter une heure par semaine
- Vent du nord
  - **Avantages** : occultisme 3, enigmes 2
  - **Limitations** : mediter une heure par semaine
- Vent du sud
  - **Avantages** : "œil de l'aigle" et un pt de vigueur
  - **Limitations** : mediter une heure par semaine
- Wendigo
  - **Avantages** : (commun) 5 Rage, 2 Gloire.
  - **Limitations** : aider les populations animistes du grand Nord.
- Xochipilli
  - **Avantages** : chance et survie +3, +5d en absorption si suicide
  - **Limitations** : ne jamais fuir.

- Notes :

1. les totems nunnehi sont des totems que peu de garous rejoignent, et ils sont assez faibles. Ce ne sont pas des animaux ou de grands héros comme la plupart des totems, ce sont plutôt des esprits plantes ou roches. Ceci fait qu'ils ne peuvent être suivis par des garous ayant plus de rage permanente que leur coût. Si jamais l'un de leurs enfants voyaient sa rage dépasser son coût, l'esprit l'abandonnera. Ces totems peuvent être pris par les changelings Nunnehis (esprit-fées de Gaia) pour un coût divisé par deux.
1. Les totems d'humour sont des totems réservés aux Nuwisha. Ces derniers n'ont pas de rage, mais un trait totem allant jusqu'à dix. Ils peuvent

changer régulièrement de totem, dans les totems d'humour, ainsi que Corbeau et Oghma.

1. Les totems de ruse sont des totems assez mal vus par l'ensemble des autres totems, au vu de leur façon d'agir.
1. Les Avantages spécifiés (général) s'appliquent à tous les membres de la meute, pas à un seul. Quand il n'y a rien ou (commun), il faut répartir les dons du totem entre les membres. Les Limitations s'appliquent à tous.
1. 1 Volonté (par exemple) signifie un point de volonté à dépenser par aventure par un des membres de la meute ; 1 Sagesse signifie le gain d'un point temporaire de sagesse (souvent par chacun des membres) ; cela correspond environ à 50 points dans l'ancien système.

- Sources :

- Werewolf Revised Edition (la troisième, quoi...)
- Loup-garou l'Apocalypse (la vieille traduction)
- Le guide des joueurs (les deux éditions)
- La voie des loups
- Caerns : lieux de pouvoir
- Rage across Russia
- Rage across Australia
- Rage across Appalachia
- Hengeyokai
- Plusieurs tribebook et betebook (sur les autres changeformes)

Peut-être d'autres qui ont été oubliés au passage... (attention, j'ai mis les titres en français mais c'est parfois la VO qui a servi, donc il peut y avoir des différences dans les traductions).

**Mise à jour :**  
**Septembre**  
**2001**

**Contact :**  
**[loup-garou@sden.org](mailto:loup-garou@sden.org)**