



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

## Création de Totem

La traduction d'une aide de jeu américaine bien sympa, qui donne un système "clefs en main" pour créer ses propres totems... avantages, défauts, coût en points, tout y est !

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

## Création de Totem

*Note : ce texte est la traduction d'une aide de jeu provenant du site de B.J. Zanzibar, disponible [ici](#) ; son auteur, J.D. Pilling, est injoignable ; mais le webmaster de Zanzibar, Abe Dashiell nous a gentiment donné son autorisation. Merci à lui.*

- Le nom du Totem : Quel animal, concept, incarnation, etc., le Totem représente-t-il ?
- Concept : est-ce que le Totem est un Totem de Ruse, Renom, Respect, Guerre ou Sagesse ?
- Coût d'Histoire : Déterminé par la puissance du Totem et les Traits qu'il donne aux joueurs.
- Points Dépensés : Déterminé par le nombre de points d'expérience dépensés par les joueurs pour augmenter la force du Totem.
- Rage, Gnose et Volonté : Tous les Totems ont sept points à se répartir parmi les trois caractéristiques précédentes.
- Pouvoir : Tous les Totems commencent avec une base de Pouvoir de 20.
- Charms : Tous les Totems commencent avec les Charms de Sens des Airets et Se Réformer.

À ce point, vous avez développé un Totem que pratiquement n'importe quel joueur peut avoir gratuitement. Il ne fait pas grand chose, ne parle pas beaucoup, ne se montre pas très souvent (même jamais) et pourrait facilement représenter l'esprit Totem de chaque tribu qui se montre pour accueillir le joueur dans sa tribu et qui est vu rarement ultérieurement.

Cependant, les joueurs ont tendance à être un peu

plus exigeants. Ils veulent avoir des Dons et de l'attention de la part des Totems que leurs personnages ont choisis, et dans lesquels ils ont dépensé des points d'historiques et d'expérience. Ces points peuvent représenter un aspect plus fort de l'esprit (un avec plus de Rage, Gnose, la Volonté, le Pouvoir ou les Charms, comme Se Matérialiser) ou peuvent représenter les Dons que le Totem enseigne aux personnages. Pour les récompenser dans leurs efforts pour obtenir son protectorat, les Totems accordent aux personnages un grand choix de Traits. Le coût de ces Traits est inclus dans la partie du Coût d'Histoire pour avoir le Totem. Il revient au Conteur de déterminer, si plus tard, des points peuvent être utilisés pour acheter d'autres Traits et le coût de ceux-ci.

Pour des Totems existants, qui ne semblent pas s'harmoniser les nouvelles règles décrites ci-dessous, augmentez ou diminuez simplement leurs caractéristiques ou accordez leur certains avantages décrits dans le livre de base. Par exemple, être capable de communiquer avec les personnages sans pour autant les forcer à acheter le Don : Langage des Esprits, aidera grandement des joueurs à agir de concert avec leur Totem et le Conteur aura la vie plus facile (NdT : pour nous pourrir la vie on a déjà inventé les Lupus). Si un joueur crée un Totem trop puissant, ne l'autorisez pas.

### Traits

Les traits sont des Charms donnés par le Totem à la meute qu'ils ont adopté ou ont voulu prendre



comme protecteur.

Ces Charmes prennent les formes décrites ici :

- **Attributs** : +3 par point dans Physique et +2 par point dans Social ou Mental (+1 pour coûter si l'Attribut peut excéder les maximums humains)
- **Capacités** : +2 par 3 points de Capacités
- **Dons** : + (2 x le niveau du Don)
- **Historiques** : +1 par point d'Histoire (Totem étant évidemment interdit),
- **Rage, Gnose ou Volonté** : +2 par 3 points de Rage, Gnose ou Volonté disponible par histoire. (Cela peut être seulement pris une fois et le type doit être choisi). +3 par 5 point de Rage, Gnose ou Volonté disponible par histoire (avec les mêmes restrictions que ci-dessus). +3 par 3 points de Rage, Gnose ou la Volonté (n'importe quel Trait peut alors être pris).
- **Renom** : +1 par point complémentaire de Gloire temporaire, d'Honneur, ou de Sagesse que la meute reçoit quand on attribue le Renom.
- **Divers** : +3 par +1 groupement de Dé pour des catégories d'actions (comme combat) ; +1 par faction qui favorise la meute. (NdT : comme les Mokolés qui sont super copains avec les Disciples d'Hypérion) ; +1 par - 1 de Difficulté pour des actions données ; +2 par caractéristique diverse et peu ordinaire (comme l'hibernation.)

## Limitations

*Note : Ceux-ci ne peuvent pas réduire le coût d'aucun Trait ci-dessous mais il doivent seulement offrir une contrepartie équitable pour contrebalancer la puissance du Totem ainsi créé.*

- **Exclusions** :-1. Des restrictions sur lesquelles on peut être choisi (exclusion de certaines tribus, de certains auspices, ou bien lignées). Cela peut être pris seulement une fois par Totem.
- **Relais** :-1. Les traits " avec relais " peuvent être seulement employés par un membre de la meute à la fois. Le membre doit transmettre le relais avant qu'un autre membre ne puissent se servir des Traits donnés par le Totem. La limitation doit être appliquée pour chaque Trait que donne le Totem. Il ne peut seulement y prendre " relais "

qu'une seule fois par Totem à moins que la meute n'achète les Traits plusieurs fois pour que plus d'un membre de meute puisse se servir des Traits.

- **Géographique** :-2. Les traits limités par la géographie ne marcheront pas dans certains lieux. Ces emplacements doivent être assez grands et régulièrement fréquentés. En règle générale, Malfeas et le cosmos ne sont pas des lieux géographiques appropriés, bien que l'Umbral, l'Hémisphère nord et des villes le soient. (Cela peut être seulement pris une fois par Totem et affecte tous les Traits accordés.)
- **Temps** : les Traits limités par le temps peuvent seulement être employés une fois dans les délais donnés. -1 pour 1/par jour, -2 pour 1/par semaine, -3 1/par cycle de lune et -4 1/ par an. (Cela peut être appliqué à chaque Trait, mais ne peut pas être employé en conjonction avec des Traits utilisables seulement une fois par histoire.)

## Interdictions

La plupart des Totems ont au moins une Interdiction pour représenter le prix de leur soutien. Plus l'Interdiction est dangereuse, moins les personnages devront payer pour suivre le Totem.

- **Interdictions Mineures(secondaires)** :-0. La meute ne doit jamais chasser, nuire ou manger l'animal que représente le totem ou doit fournir des cadeaux mineurs pour de tels animaux.
- **Interdictions Moyennes** :-1. La meute doit fournir de l'aide à certains groupes ou la meute subit des pénalités sociales ou de Renom (-1 par + 1 Difficulté ou -1 par perte de Renom provisoire (Gloire, Honneur, ou Sagesse)).
- **Interdictions Majeures** :-2. La meute est forcée d'exécuter des actions potentiellement dangereuses (lutter contre d'autres Garous, empêcher les actions de grandes organisations humaines, etc.).
- **Interdictions Suicidaires** :-3. La meute est forcée de faire les sacrifices personnels et probablement de sa vie (rechercher et livrer bataille contre des Théomorphes, des Incarnas du Ver, ou d'autres joyeuseries ; le sacrifice permanent d'un point de Volonté, Gnose, d'un



Attribut Physique, ou deux Attributs Sociaux ou Mentaux).

**Mise à jour :  
Juin 2002**

**Traducteur :  
myrkvid@sden.org**