

Totem Animalis

Altérés



Les Altérés sont des humains ayant vu leur âme fracturée et fusionnée avec l'esprit errant d'un animal : le Totem. Bien que liés pour l'éternité, les deux esprits cohabitent difficilement. L'esprit humain et le Totem luttant continuellement pour le contrôle du corps.

Mal compris, les Altérés sont un phénomène relativement récent. Incapables de se réintégrer dans une société humaine à laquelle il n'appartiennent plus qu'à moitié, ils sont condamnés à vivre en marge.

Chassés par les humains pour leurs difformités ou par des groupes mal intentionnés cherchant à percer les secrets de leur création, la vie d'un Altéré est difficile et se résume bien souvent à une longue succession de fuite.

Pour survivre, les Altérés se regroupent par espèce et forment des communautés instables et dangereuses. La plus grande communauté nomade se fait simplement appeler "La Meute" et dénombre plus de 200 âmes. Attaquant parfois des villages avec une sauvagerie impressionnante, la Meute est une entité incontrôlable et agressive.

Les Totems

Les Totems sont des esprits animaux suffisamment forts pour avoir résisté à la destruction qu'attend normalement l'âme lors de la mort. Le Totem reste alors sur Terre, sous la forme d'esprit errant, passant parfois plusieurs années dans un état de semi-conscience spectrale.

Les Totems d'animaux à l'intelligence limitée tels que les insectes ou les poissons sont relativement rares. Il arrive toutefois qu'un certain nombre d'esprits s'amalgamant forment une sorte de super-esprit capable de survivre à la vie fantomatique.

L'union

L'union est l'acte par lequel l'âme d'un humain est unie à un Totem. Elle prend la forme d'un rêve, la victime vivant des passages de la vie du Totem. Le songe sera loin d'être agréable, il sentira son âme se faire briser puis être rassemblée et mêlée avec quelque chose d'autre, quelque chose de puissant et de bestial.

L'union prend fin avec l'expérience de la mort du Totem, que l'humain vivra complètement, aussi douloureuse et horrible qu'elle puisse avoir été.

La vie d'un humain change irrémédiablement lorsqu'il devient un Altéré. Il est bien rare que le train-train quotidien contente la part animale, l'homme redevient primaire et ses pulsions animales le force généralement à s'isoler de la société.

Les Égarés

Lorsqu'un Totem prend définitivement l'ascendant sur le corps en écrasant l'esprit humain, il devient un Égaré. On les nomme les Égarés, les Abominations ou plus simplement les Monstres en raison de leur apparence repoussante et de leurs actes barbares.

En effet, les Égarés deviennent de féroces créatures vouant une haine féroce envers l'humanité, gouvernés par leurs instincts primaires et disposant des pouvoirs surpuissants.

Bestialité

La Bestialité représente l'influence du Totem sur le corps et la psyché du personnage Altéré. A mesure que le Totem gagne de l'emprise, le personnage perd peu à peu son humanité et subit des transformations physiques, devant progressivement un monstre...

Le niveau de Bestialité débute à 2 :

- A 0, l'Altéré peut utiliser un point de Bestialité gratuit par semaine.

- A 10, la bête tente de prendre le dessus à chaque action. Sur un échec au test de Furie, le personnage devient un Égaré.

Tous les deux points de Bestialité, le personnage subit un malus de -1 en Apparence.

Gain : Échec à un test de Furie, agir comme une bête.

Perte : Prendre soin de soi, relations sexuelles.

Test de Furie

Lorsque l'Altéré est en danger ou qu'il tente d'effectuer une action contraire à la nature de son Totem, ce dernier tente de prendre le contrôle et le personnage doit effectuer un test de Furie.

Le test de Furie consiste en un jet utilisant 1d10 dont le seuil de réussite est égal à la Bestialité. En cas d'échec, le personnage gagne un point de Bestialité, le Totem prend momentanément le contrôle du personnage et agit de façon instinctive, comme un animal le ferait.

Phobie

A la création de personnage, chaque Altéré doit déterminer de quelle manière est décédé son Totem (mort violente) et acquérir une phobie correspondante (à la discrétion du MJ). Lorsque le personnage est confronté à sa phobie, il effectue un test de Furie avec un malus de -2.

Liste des Totems

Cette section décrira les différents animaux Totems accessibles aux joueurs. Vous y trouverez une brève description de l'animal, de sa symbolique, des altérés ainsi que les différents traits associés au Totem. Enfin la dernière partie explique les pouvoirs magiques uniques à chaque Totem.

Utiliser les Pouvoirs Totémiques

Un pouvoir Totémique s'utilise en dépensant des points de Bestialité. Chaque pouvoir coûte 1 point de Bestialité à moins que le contraire ne soit indiqué.

Les pouvoirs ayant un effet sur la durée disparaissent s'ils sont désactivés. Pour réutiliser le pouvoir, l'Altéré devra utiliser un autre point de Bestialité.

Lorsqu'un pouvoir à la mention « Passif », il ne nécessite aucun point de Bestialité et est considéré comme toujours actif.

Traits

Aquatique : Habitué aux environnements marins, l'Altéré dispose d'un bonus de +4 pour toutes les actions effectuées dans l'eau.

Contact humain : Habitué à la présence des humains, l'Altéré diminue de 2 points le malus d'Apparence lié à la Bestialité.

Fouurrure : Une épaisse fouurrure couvre le corps de l'Altéré, octroyant une armure naturelle équivalente au niveau de Bestialité divisé par 2 (arrondie à l'inférieur).

Griffes : De longues griffes épaisses remplacent peu à peu les ongles, octroyant un bonus de dégâts équivalent au niveau de Bestialité divisé par 2 (arrondie à l'inférieur).

Griffes rétractiles : De fines griffes tranchantes apparaissent entre les jointures de la main, octroyant un bonus de dégâts équivalent au niveau de Bestialité divisé par 2 (arrondie à l'inférieur). Les griffes sont visibles lorsque l'Altéré ferme le poing et demeurent quasi invisibles le reste du temps.

Instinct de prédateur : Particulièrement habile en combat, l'Altéré peut choisir de relancer un jet d'Initiative une fois par séance.

Vision nocturne : L'Altéré peut voir dans le noir lorsqu'une source lumineuse même infime est présente. Dans le noir complet, il est aussi aveugle que n'importe qui.

Ours

Du latin *ursus*, les Ours sont des grands mammifères appartenant à la famille des Ursidés. On compte 8 espèces d'Ours vivant encore aujourd'hui.

Capables de se déplacer à deux ou quatre pattes, les Ours sont des animaux diurnes mais également actifs au crépuscule et parfois même la nuit. Malgré leurs fortes corpulences ils sont capables de courir jusqu'à 50km/h et sont d'excellents nageurs et grimpeurs.

La croyance populaire que les Ours hibernent est fautive ! Malgré que leur activité diminue fortement, c'est en hiver que les Ourses donnent naissance.

Fortement territoriaux les Ours n'apprécient pas que l'on se balade sur leur territoire. Malgré tout c'est un animal extrêmement peureux qui n'est dangereux qu'affamé ou en présence des petits. Le plus souvent il s'enfuira à la vue d'un humain et il suffit de faire beaucoup de bruit pour l'effrayer. La durée de vie moyenne d'un Ours brun est de 25 à 30 ans.

Symbolique

L'Ours est un animal à la symbolique assez contradictoire.

Chez de nombreux peuples guerriers il est considéré comme symbole de force et de férocité incontrôlable. Il est notamment associé aux Berserkers, ces guerriers-bêtes entrants dans une fureur sacrée. Berserk signifierait « peau d'ours » venant du vieil islandais « *ber särk* ».

Au contraire chez les amérindiens l'Ours est symbole de pondération et de sagesse car l'Ourse est capable d'attendre des jours meilleurs, quand la nourriture sera plus abondante, pour mettre bas. Par ailleurs il sait faire ses réserves et ne met le nez dehors qu'à la belle saison.

Associé à la Terre chez les chamans, il symbolise également le guide spirituel. Lors des cérémonies d'initiation c'est l'Ours qui « tue » l'aspirant pour lui permettre d'accéder à un nouveau stade de conscience.

L'Ours est donc complexe à appréhender dans sa globalité, il est à prendre comme symbole de la transition entre la pulsion animale et la maîtrise humaine.

Altérés Ours

Les Altérés Ours gagnent énormément en masse musculaire et en pilosité, même lorsque la Bestialité reste contrôlée. Ils dégagent malgré eux une puissance sauvage à peine contenue qui peut intriguer voire même effrayer.

De nature solitaire, les Altérés Ours sont d'incorrigibles curieux, s'intéressant à tout et n'importe quoi. Ils sont également de nature peureuse et leurs réactions peuvent être aussi violentes qu'imprévisibles, au grand dam des Altérés Ours.

C'est pour ces raisons que de nombreux Altérés Ours vivent reclus, loin de la société des hommes où ils représentent un danger et où de toute façon ils ne sentent pas chez eux.

Traits

Coercition +2, Fourrure, Griffes, Puissance +4, Vigueur +4

Pouvoirs d'Ours

L'Ours fait appel à la puissance de la nature pour grandement se renforcer physiquement. Les capacités sont liées, chaque pouvoir active les précédents mais coûte un point de bestialité supplémentaire.

1. Force de la Nature

Effet(s) : L'Ours concentre en lui la force de la nature, doublant ses points de vie maximum.

L'Altéré gagne également une armure naturelle de 10.

Coût : 1

Durée : une scène

2. Fureur de l'Ours

Effet(s) : L'Ours déchaîne la fureur animale contenue en lui, gagnant un bonus de +10 en Puissance et +6 en Vigueur.

Coût : 2 (active automatiquement *Force de la Nature*)

Durée : un combat

3. Berserk

Effet(s) : L'Ours s'entoure d'une aura rougeâtre et devient complètement invulnérable aux dégâts physiques mais ne distingue plus ses alliées de ses ennemis. Durant l'effet l'Altéré ignore les malus dus aux blessures.

Pendant l'effet, l'Altéré perd 1 point de vie par tour. Si l'Ours tombe à 1 PV, le pouvoir s'arrête.

Coût : 3 (active automatiquement *Force de la Nature* et *Fureur de l'Ours*)

Durée : un combat

Loup

Canis lupus, le Loup appartient à la famille des canidés au même titre que le chien, le renard ou le coyote.

Capable de courir à une vitesse de 40 à 50km/h et de parcourir près de 60kms en une nuit, le Loup est un des carnivores le plus endurant au monde.

Mais sa vitesse et son endurance ne sont pas ses seules qualités. Le Loup possède un odorat plus de 1000 fois supérieur à l'être humain, capable de repérer une proie sur plusieurs centaines de mètres, son ouïe ultra développée lui permet de repérer le hurlement de ses congénères à 10kms à la ronde, enfin ses yeux lui permettent de voir la nuit en présence de faibles sources lumineuses.

Fortement communautaire, le Loup se déplace en meute comptant généralement entre 7 à 12 individus. La plus grande meute observée recensait 36 individus.

La meute suit une organisation pyramidale. Dominée par un mâle et une femelle Alpha, eux seuls ont le droit de s'accoupler et d'enfanter. Il y a plusieurs rangs de dominance suivant les lettres grecques jusqu'à l'Oméga, sorte de souffre-douleur de la Meute.

La légende du Loup solitaire est très rare, quelques individus quittent parfois la meute (notamment les Omégas) mais ce n'est que pour rapidement former une autre meute ou pour mourir.

La durée de vie moyenne d'un Loup gris est de 5 à 10 ans.

Symbolique

Animal très présent dans le folklore, le Loup supporte une symbolique complexe qui a beaucoup évolué au cours des siècles. Par ailleurs il est important de bien différencier la symbolique du Loup et de la Louve, très différente.

Animal chasseur, le Loup représente la force, la fureur non contenue mais aussi de la virilité par sa forte association au sexe et au dépuçelage (l'expression « aller voir le loup »).

Associé au soleil, qu'il dévore tous les jours dans la mythologie nordique, le Loup est également synonyme de renouveau. C'est en effet le Loup Fenrir lors du Ragnarök qui dévore le monde afin qu'il puisse renaître. Par ailleurs les chamans voyaient dans le Loup un symbole initiatique de renaissance, il fallait être dévoré pour naître à nouveau.

La religion chrétienne l'a largement diabolisé rendant le Loup symbole du mal associé aux sorciers et aux puissances sataniques. Malgré tout, le Loup a toujours été craint par l'homme du fait de sa sauvagerie sur les troupeaux.

Synonyme de liberté et de grands espaces, le Loup symbolise l'instinct animal chez l'homme.

La Louve est symbole de fécondité et l'instinct maternel (mythe de Romulus et Rémus), elle représente la complémentarité de la femme et de l'homme.

Altérés Loups

Les Altérés Loups se regroupent le plus souvent entre eux ou bien avec des Altérés d'un totem différent et reproduisent malgré eux un système de « meute ». Rarement statiques, ce sont d'invétérés voyageurs sans cesse épris de nouveaux territoires et de liberté.

Hors de leur meute, ce sont des individus foncièrement indépendants et fiers. Incapables de garder le contrôle dans la frénésie du combat, ce sont des compagnons fidèles mais dangereux.

Physiquement un peu plus trapu que l'humain classique, les Altérés Loups sont surtout reconnaissables par l'inquiétante sauvagerie qui se dégage de tout leur être.

Traits

Adresse +2, Coercition +4, Fourrure, Griffes, Instinct de prédateur, Puissance +2, Sens +2, Vigueur +2, Vision nocturne.

Pouvoirs de Loups

La capacité spéciale du Loup est de suivre la piste, de retrouver le trace d'un individu quel qu'il soit si l'Altéré a déjà été en contact avec la personne à rechercher ou si le Loup possède un objet appartenant à la cible.

Le Loup ne sait pas directement où l'individu se trouve mais perçoit instinctivement une piste le menant à lui, commençant par l'endroit le plus proche où la cible est passée.

1. Flairer le Sang (Passif et Actif)

Effet(s) : L'Altéré devient capable de sentir le sang dans un rayon de 10 kilomètres. Cela lui permet notamment d'enquêter très efficacement sur une scène de crime.

Lorsque l'Altéré goûte du sang et active le pouvoir, il devient capable de traquer la cible sur plusieurs dizaines de kilomètres, flairant la plus infime des pistes.

Coût : 1

Durée : une scène

2. Sanguinem Vitae (Passif et Actif)

De façon passive, boire du sang permet de récupérer sa santé à raison d'1 point de vie par demi-litre de sang consommé.

Activer ce pouvoir agrandit la gueule du Loup et surdéveloppe momentanément ses crocs, infligeant Puis + 6 points de dégâts. Tant que le pouvoir est actif, chaque demi-litre de sang consommé ajoute un bonus de +1 en Puissance et Adresse jusqu'à un maximum de +10, transformant le Loup en une créature monstrueuse.

Coût : 1

Durée : un combat

3. Mâle Alpha

Effet(s) : Démultiplie le charisme du Loup, toute les personnes présentes ressentent un sentiment de soumission inexplicé et un besoin impérieux de lui obéir. Pour résister à ce pouvoir, un jet de Volonté opposé est nécessaire, pour ce jet le Loup ajoute son niveau de Bestialité.

Même lorsqu'une cible résiste au pouvoir, elle subit un malus de -4 à toute action entreprise à l'encontre de l'Altéré.

Coût : 1

Durée : une scène

Chien

Le Chien, *Canis lupus familiaris*, appartient au même titre que le loup à la famille des canidés. Tous les Chiens possèdent en effet pour ancêtre commun le loup mais cela remonte à plusieurs milliers d'années, l'homme domestiqua le loup pour l'utiliser d'abord en combat, puis pour la chasse et enfin comme animal de compagnie.

L'odorat du Chien est en moyenne 14 fois plus aiguë que celui d'un humain, son oreille capte les ultrasons et bien que sa vue soit légèrement plus mauvaise que celle d'un homme son angle de vision est quant à lui bien supérieur (250° contre 180°).

En fonction des races les chiens ont bien évidemment des tailles et des capacités diverses. En effet, un chihuahua pèse environ 900 grammes alors qu'un mastiff pèse jusqu'à 140 kg. Par ailleurs certains chiens comme le rottweiler ont une mâchoire extrêmement puissante capable de broyer un os.

Aujourd'hui, que ce soit en animal de compagnie, en chien d'aveugle, en gardien de troupeau, en chien d'attaque, en démineur ou en truffier pour la recherche de drogue, le chien accompagne l'homme au quotidien et dans de nombreux domaines.

L'espérance de vie moyenne d'un chien est de 11 ans.

Symbolique

Tel Cerbère gardant les enfers ou Garm protégeant l'accès au Niflheim (enfer Nordique), le chien est avant toute chose un gardien.

Très associé à la mort, le chien est considéré comme un guide menant l'âme des morts au Paradis, comme Anubis le dieu funéraire. Au Mexique, les chiens sont élevés pour guider l'âme de leur maître dans l'au-delà.

Chez les Celtes, il incarne la bravoure, il est réputé pour défendre son maître et sa maison au péril de sa vie.

Au contraire chez les Hébreux et l'Islam c'est un charognard qui fait fuir les anges et annonce la mort par ses aboiements.

Enfin, le folklore britannique est rempli de chiens noirs comme dans *Le Chien des Baskerville* d'Arthur Conan Doyle. Ce sont alors des spectres annonçant la mort.

Altérés Chiens

Les Altérés Chiens sont sans aucun doute les Altérés le mieux intégrés à la vie avec les humains.

Les chiens étant des animaux depuis très longtemps habitués à la présence des hommes, les Altérés Chiens ont plus de facilité à cacher leur nature sauvage aux humains.

Les Altérés Chiens font d'excellents compagnons, leur fidélité et leur loyauté sont à toute épreuve, du moment que vous êtes considérés comme leur ami... Ce sont également de fins enquêteurs capables de trouver les preuves les plus dissimulées et de déceler le mensonge chez le plus fin des menteurs.

Traits

Adresse +2, Contact humain, Fourrure, Griffes, Puissance +2, Sens + 2, Vigueur +2.

Pouvoirs de Chien

L'Altéré Chien surdéveloppe momentanément son odorat lui permettant d'obtenir de nombreuses informations sur une cible humaine. Ainsi augmenté, l'Altéré peut également flairer une odeur spécifique.

1. Fin limier

Effet(s) : Permet de flairer les informations « physiques » d'une cible : ses derniers repas, son parfum ou celui de ceux l'ayant côtoyé au cours des dernières heures, etc. mais également l'état émotionnel superficiel de la cible. Il peut sentir si l'homme est effrayé, en colère, il sentira également si on lui ment. Pour que le pouvoir fonctionne, il faut que la cible soit proche de l'Altéré. L'Altéré est également capable de repérer n'importe qu'elle odeur dans un rayon de plusieurs dizaines mètres autour de lui.

Coût : 1

Durée : une scène

2. Zone de Garde

Effet(s) : Le Chien scelle magiquement un lieu (au maximum une maison de taille moyenne) le rendant inlocalisable et inaccessible pour les personnages ignorant son existence. Le lieu ne devient pas invisible, les personnes ignorant son existence passent devant sans le remarquer et feront un détour s'il se trouve sur leur chemin.

Créer une Zone de Gare prend 30 min, l'Altéré devant plusieurs fois faire le tour du lieu afin d'en intégrer tous les détails.

Le Chien décide mentalement des droits d'entrés dans le sanctuaire et est averti instantanément des intrusions. A l'intérieur de la Zone de Garde la régénération naturelle des points de vie et de magie est doublée.

Une personne cherchant à trouver ou à rentrer dans la Zone de Garde doit réussir un jet d'Âme / 8, s'il rate, il ne peut ni localiser la zone, ni pénétrer à l'intérieur.

Au bout de quelques jours d'absence du Chien dans la zone, l'effet du pouvoir s'estompe.

Coût : 1

Durée : -

3. Légion fantomatique

Effet(s) : Appel les esprits des êtres tués par la cible pour combattre aux côtés du Chien. En fonction du nombre d'individus que la cible a abattu, l'Altéré invoque de 1d4 à 1d12 esprits vengeurs (au choix du MJ). Si la cible n'a jamais tué personnes, 1d4 esprits errants répondent à l'appel.

Chaque esprit invoqué inflige 1d4 points de dégâts physiques et mentaux ignorant les armures conventionnelles. La cible réalise un test de Volonté dont la difficulté dépend du nombre d'esprits (difficulté minimum égale à 6) ou reste paralysé par la peur pendant 1 tour.

Coût : 1

Durée : -

Chat

Le Chat, *Felis silvestris catus*, appartient à la famille des félins au même titre que le Tigre dont il est le lointain cousin.

Sa vision bien plus étendue que celle d'un être humain et très efficace sur les cibles mouvantes mais relativement mauvaise sur les objets fixes. Une membrane sur la rétine démultiplie la lumière et lui permet de voir dans l'obscurité. Ses vibrisses (longs poils présents sur les moustaches, sur les

pattes, etc.) lui donnent un sens du toucher exceptionnel lui permettant de se repérer dans le noir complet.

Bien entendu, sa capacité la plus fameuse et sans aucun doute celle qui lui permet de toujours retomber sur ses pattes ! Il possède ce don grâce à son organe vestibulaire particulièrement développé, lui donnant un équilibre quasi-parfait.

La particularité des griffes du Chat est d'être rétractile, ainsi il peut être aussi bien patte de velours que griffe d'acier.

Le Chat est également connu pour être un animal très fier, épris de liberté, se laissant domestiquer surtout pour la nourriture car si le Chat est chasseur il est également feignant. Très territorial, les chats défendent farouchement leur espace contre les intrus.

Généralement un chat domestique vit entre 12 et 18 ans.

Symbolique

En Égypte, le Chat est un animal respecté car il protège les greniers des rats et des serpents venimeux. La déesse Chatte Bastet, symbolise la fécondité et l'amour maternel.

Au Moyen-Âge le Chat était considéré comme un symbole du malin et l'animal de compagnie des sorcières. Les Chats noirs étaient d'ailleurs chassés des villages et parfois pendus. Aujourd'hui il est toujours de mauvais augures de croiser un Chat noir.

En Chine et au Japon au contraire, le Chat est synonyme de bonne fortune, au travers des Maneki-Neko, ces talismans représentant un chat avec la patte derrière l'oreille.

Associé au chiffre 9, le chat est réputé pour posséder 9 vies !

Altérés Chats

Très à l'aise dans toutes les situations, les Altérés Chats sont d'invétérés baratineurs doués d'un bagout à toute épreuve et d'une agilité ahurissante. Il se dégage des Chats une sensualité féline mystérieuse et attirante. Leur capacité à évoluer dans tous types de milieux en fait d'excellents espions.

Leur comportement curieux et solitaire les pousse néanmoins à régulièrement changer d'endroit. De plus... les Altérés Chats sont également passés maîtres pour s'attirer d'ennuis, les motivant d'autant plus à voyager.

Traits

Adresse +6, Contact humain, Fourrure, Griffes rétractiles, Instinct de prédateur, Sens +2, Vision nocturne.

Pouvoir de Chat

1. 9 Vies

Effet(s) : L'altéré Chat dispose de 9 vies. Lorsque le Chat reçoit une blessure fatale qui devrait le tuer, au lieu de mourir, le Chat tombe dans une profonde catatonie pendant plusieurs heures avant de reprendre conscience complètement soigné. Le processus est le même pour une mort dites « naturelle ».

Coût : Chaque nouvelle vie consomme **2** points de Bestialité.

Durée : -

2. Patte de velours

Effet(s) : Créé une bulle de silence étouffant les bruits produit par l'Altéré et son équipement. Par ailleurs, les dégâts de chute en dessous de 20m sont totalement annulés. Au-delà, les dégâts sont divisés par 2.

Coût : 1

Durée : une scène

3. Chance insolente

Effet(s) : Concentre la chance naturelle du Totem pour obtenir un bonus de +1 à tous les jets (même les jets de dégâts). Par ailleurs, les individus souhaitant nuire à l'Altéré subissent un malus de -1 à tous les jets.

En dépensant un point de Bestialité supplémentaire, le bonus et le malus passent à 2.

Coût : 1-2

Durée : une scène

Aigle

Aquila en latin, l'Aigle fait partie de la famille des rapaces diurnes.

Sa taille est très variable, il peut mesurer entre 60 cm et 1 m de longueur pour une envergure comprise entre 1,8 et 2,34 m.

L'œil d'un Aigle est 8 fois plus perçant que celui d'un humain, il est même capable de voir les ultraviolets.

Territorial, l'Aigle défend un territoire pouvant aller jusqu'à 150 Km². Monogame, l'Aigle peut rester avec la même compagne pour toute sa vie.

Bien que se nourrissant essentiellement de lapins et de sciuridés (écureuils, marmottes), l'Aigle s'attaque parfois à des proies bien plus grosse que lui comme des renards, des petits rennes et même des phoques. Il a été reporté des cas d'attaques sur des oursons ! L'Aigle peut en effet porter des proies pesant jusqu'à 7 Kg !

Un Aigle peut vivre jusqu'à 25 années.

Symbolique

Animal à la symbolique exceptionnelle, l'Aigle jalonne les mythologies des différentes civilisations en tant que symbole solaire et céleste. L'élément Feu lui est également attribué.

A l'antiquité, l'Aigle aux ailes déployées représente la victoire, c'est pourquoi de nombreuses armées l'utilisent comme symbole militaire et ce, encore aujourd'hui. Il est également associé aux devins et on lui prête le pouvoir de voir l'avenir.

L'Aigle est l'animal personnifiant Zeus lui-même, c'est le roi des oiseaux et par extension, le souverain du ciel. Chez les Aztèques, l'Aigle représente la course du Soleil, on lui prête le pouvoir de contempler une lumière vive sans se brûler les yeux.

Dans la religion chrétienne, l'Aigle est le symbole de l'évangéliste Jean et chez les Syriens, il est le messager de la résurrection.

A l'inverse, l'Aigle représente parfois le rapace cruel, le ravisseur. Il symbolise également l'orgueil et l'oppression impériale sur les populations.

Altérés Aigles

Parmi tous les Altérés, les Aigles sont sans doute ceux s'adaptant le plus mal à leur nouvel état.

L'ivresse des hauteurs est quelque chose qui leurs manquera à jamais et beaucoup ne supportent pas

de vivre en ville, les rares qui y parviennent possèdent de vaste espace au dernier étage de très haut immeubles. La plupart choisissent de vivre une vie solitaire dans les montagnes.

Les Aigles sont des êtres à part, suivant une ligne de conduite parfois floue pour leur entourage mais très stricte en réalité. Les Aigles les plus terre-à-terre sont bien souvent de véritables rapaces avides de pouvoir et d'argent.

Traits

Adresse +3, Griffes, Instinct de prédateur, Sens +5.

Pouvoirs d'Aigle

Les Altérés Aigles développent d'abord une magie modifiant leur acuité visuelle bien au-delà des aptitudes humaines, puis ils gagnent la fabuleuse capacité de voler comme un oiseau.

1. Vision Éthérée

Effet(s) : Les yeux de l'Aigle se mettent à luire d'une lueur jaunâtre, il gagne la capacité de voir à travers la matière. Par ailleurs la portée de la vision de l'Altéré est multipliée par 5 doublant son bonus visuel, passant ainsi de +5 à +10 pour toutes les actions où la vue est déterminante.

En outre, l'Altéré perçoit les courants de magie. En regardant un être humain, il saura immédiatement si celui-ci est un chaman, un sorcier, etc.

Coût : 1

Durée : une scène

2. Ailes Fantomatiques

Effet(s) : Crée magiquement une paire d'aile à l'apparence fantomatique permettant à l'Aigle de voler dans le ciel à la même vitesse qu'un rapace.

Une fois activé, le pouvoir dure une journée et les ailes disparaissent et apparaissent à la seule volonté de l'Altéré.

Coût : 1

Durée : une journée

3. Forme Solaire

Effet(s) : Le corps tout entier de l'Aigle devient brillant comme le soleil et de longues ailes de feu apparaissent dans son dos. Sous cette forme, les dégâts des armes à feu de petit calibre sont divisés par 2.

Frapper au corps à corps inflige 5 points de dégâts de brûlures supplémentaire, par ailleurs, les adversaires attaquant l'Aigle subissent un malus de -4 dû à l'éblouissement.

Coût : 2 (active automatiquement *Ailes Fantomatiques*)

Durée : un combat

Scorpion

Scorpion ou *Scorpiones* est un animal de la classe des arachnides se distinguant par l'aiguillon venimeux qu'ils portent au bout de leur abdomen.

Pourvu d'une solide carapace, le Scorpion se divise en 3 parties, grossièrement la tête, l'abdomen et la queue. Il possède 4 paires de pattes et de 2 à 5 paires d'yeux. Les deux pattes avant sont pourvues de pinces dont la taille diffère en fonction des espèces, elles ont pour utilité de maintenir la proie lorsque le Scorpion la dévore.

Ce sont des animaux essentiellement nocturnes qui ont une capacité d'adaptation hors du commun. Ils sont capables de résister au froid, à la chaleur et peuvent même rester sans manger pendant 3 ans (mais pas sans boire).

Le venin du Scorpion n'est que très rarement mortel pour l'homme, seul une vingtaine d'espèces sont dangereuses pour les humains.

La durée de vie d'un Scorpion s'étale entre 2 et 10 ans en fonction des espèces.

Symbolique

Le Scorpion est avant toute chose un symbole de Mort, il est le prédateur silencieux qui tue d'un seul coup vif.

Dans la mythologie Egyptienne, le Scorpion tient une place de choix. L'un des tout premiers Roi d'Egypte à avoir unifié le pays fut surnommé le « Roi Scorpion ». Par ailleurs, la Déesse Selkit (déesse Scorpion) protège contre les piqûres et les morsures, elle symbolise également la fertilité et le pouvoir de guérison.

En Astrologie, le Scorpion est connu pour sa combativité, ses relations passionnelles et sa part de mystère. De manière générale, les personnes du Scorpion sont réputées pour être des êtres à part. En Afrique, le Scorpion est symbole de guérison car son venin est utilisé à des fins médicinales. Dans le domaine militaire, le Scorpion est très présent, aussi bien sur les insignes qu'en tant qu'arme ou véhicule, c'est donc un symbole de guerre et de puissance.

Altérés Scorpions

Les Scorpions sont sans aucun doute les Altérés les plus étranges. Du fait de la nature de leur Totem très éloignés des mammifères que nous sommes.

Très peu nombreux, les Scorpions sont des êtres incompris et universellement craints, aussi bien à cause de leur apparence repoussante qu'à cause de leur magie mortelle. Cela pousse les Scorpions à vivre en marge de la société humaine mais aussi de la société Altéré.

Traits

Adresse +2, Instinct de prédateur, Vigueur +5.

Pouvoirs de Scorpion

Les Scorpions développent des capacités de combat et d'endurance faisant d'eux de formidables survivants.

1. Posture d'Attaque (Passif)

Effet(s) : En début de combat, le Scorpion se concentre et se met dans un état d'immobilité total, attendant que l'ennemi fasse le premier mouvement. Pendant ce round, l'Altéré aura l'Initiative et bénéficiera d'un bonus de + 6 pour sa première action de combat.

Coût : -

Durée : -

2. Résistance aux Conditions Extrêmes

Effet(s) : Le Scorpion renforce sa peau (ou sa carapace) le rendant résistant aux conditions extrêmes telles que la chaleur ou le froid +800°C/-75°C et lui donnant un bonus d'armure de 8 contre les dégâts magiques et non magiques (le bonus est doublé contre les pouvoirs de feu et de glace).

Le pouvoir dure plusieurs heures mais peut être maintenu en payant un point de Bestialité supplémentaire par tranche de 4h. Dans cet état, l'Altéré ignore la faim, le sommeil, la soif et ignore les malus dû à ses blessures.

Coût : 1

Durée : une scène

3. Dard Occulte

Effet(s) : Fait apparaître un dard sur un des doigts du Scorpion exsudant un poison mortel. Le dard peut apparaître sur n'importe quelle extrémité de la cible, ses doigts, ses pieds, etc.

La cible résiste avec un jet de Vigueur / 14, le poison infligeant 3d8 + 6 points de dégâts par tour. Si la cible résiste, elle ne subit qu'1d8 + 2 points de dégâts par tour pendant 1d4 tours.

Coût : 1

Durée : un combat

Tortue

La Tortue ou *Testudines* est un animal de l'ordre des reptiles dont la caractéristique principale est d'avoir une épaisse carapace sur le dos, leur servant de bouclier et à emprisonner leur chaleur corporelle car ce sont des animaux à sang froid. On distingue trois types de tortues : les terrestres, les aquatiques et les marines. Il faut savoir que la tortue est une espèce très ancienne puisque leur existence remonterait à plus de 210 millions d'années.

Les Tortues sont ovipares, c'est-à-dire qu'elles pondent des œufs. Leurs mâchoires ne possèdent pas de dents mais une surface tranchante, comme un bec.

L'espérance de vie d'une tortue est très variable selon les espèces, le record revient à une tortue géante des Seychelles ayant vécu plus de 250 ans ! Par ailleurs, ces tortues géantes peuvent mesurer jusqu'à 2m de long pour un poids de 800 kg.

Les sens d'une tortue sont assez limités. En effet leur vue est médiocre et repère plus facilement le mouvement qu'une image fixe. Certaines tortues marines détectent le mouvement au travers des vibrations de l'eau et possèdent un sens de l'orientation très poussé grâce à la présence de magnétite dans leurs cellules, réagissant avec le champ magnétique terrestre.

Symbolique

La Tortue est un des rares animaux à n'avoir aucune symbolique négative.

Dans de nombreuses sociétés orientales, la Tortue est l'animal portant le monde sur ses épaules. C'est un animal vénérable, garant d'une sagesse séculaire et de pouvoirs magiques. On lui prête notamment de connaître l'avenir et d'être en contact avec les esprits.

De nombreuses sociétés utilisaient d'ailleurs des carapaces de tortues jetées dans les flammes pour dialoguer avec les esprits et ainsi lire le futur. En outre, un texte gravé sur une carapace de Tortue resterait pour l'éternité, plus encore que dans la pierre.

Chez les Grecques, la carapace de la Tortue représente l'univers et ses quatre pattes, les quatre piliers de la terre.

En occident par contre, la Tortue est essentiellement associée à la lenteur, notamment à cause de la fameuse fable de la Fontaine « Le Lièvre et la Tortue ».

Altérés Tortues

Les Altérés Tortues semblent vivre à une vitesse différente des autres créatures. Ce sont généralement des êtres itinérants d'une grande sagesse, multipliant les rencontres pour s'ouvrir au monde qui les entourent.

Bien souvent, les Altérés Tortues sont non-violents et dotés d'une grande bonté. Ils n'hésiteront pas à se porter au secours d'un malheureux mais refuseront ensuite toute position lors d'un conflit, comme si cela ne les concernait en aucune manière.

Traits

Aquatique, Vigueur +6.

Pouvoirs de Tortue

Les capacités des Tortues représentent bien leur endurance hors du commun. Se débarrasser d'un Altéré Tortue est loin d'être une mince affaire.

1. Armure Corporelle (Passif)

Effet(s) : Le corps de la Tortue se renforce considérablement. Il gagne une armure permanente d'une valeur de 10 efficace contre les dégâts physiques et magiques. Il est à noter que la peau devient considérablement plus rugueuse et épaisse. Elle prend également une teinte grisâtre peu élégante.

L'espérance de vie d'un Altéré Tortue est triplée. Il peut théoriquement vivre jusqu'à 300 ans.

Coût : -

Durée : -

2. Bio-Magnétisme (Passif et Actif)

Effet(s) : L'Altéré tortue développe une sensibilité aiguë au champ magnétique terrestre. Cela signifie qu'il connaît très exactement sa position en temps réel. Cela lui permet également de se diriger sur la terre avec précision, à la manière d'un GPS.

En activant ce pouvoir, la Tortue est capable de générer une puissante impulsion électromagnétique (IEM) portant sur Vigueur mètres, détruisant les appareils électriques.

Coût : 1

Durée : instantané

3. Carapace de Diamant

Effet(s) : La Tortue s'entoure d'une barrière magique absolument impénétrable prenant la forme d'un halo doré. La barrière résiste à tout type de dégâts ou à tout autre élément nocif pour l'Altéré, par contre, ce dernier est incapable d'effectuer la moindre action. Excepté l'air, rien ne sort ni n'entre dans la barrière.

La barrière magique peut s'étirer suffisamment pour accueillir deux personnes en plus de l'Altéré.

Coût : 1

Durée : une scène

Rat

Le Rat ou *Rattus* est un nom regroupant en fait des nombreuses espèces différentes. Il s'agit néanmoins toujours de petits rongeurs omnivores dont la queue est nue et les dents particulièrement tranchantes. Nous prendrons pour exemple le Rat noir et le Rat d'égout, les deux espèces les plus répandues.

Animal social, les Rats vivent bien souvent en groupe d'une soixantaine d'individus, dirigés par un mâle Alpha. Les liens familiaux sont extrêmement importants, chaque famille dispose de sa propre odeur leur permettant de se reconnaître. Le Rat dispose d'ailleurs d'un formidable odorat, supérieur à celui du chien. Toute la communauté veille à la sécurité du groupe et surtout à celle des petits, les femelles adoptent d'ailleurs les ratons orphelins.

Aujourd'hui, le Rat est très utilisé en laboratoire car il est peu cher et facilement dressable. Par ailleurs, le Rat fait preuve d'une intelligence remarquable capable d'apprentissage. Il fait partie des nouveaux animaux de compagnie car il s'attache rapidement à son maître. Il est également très utilisé dans le déminage et participe à massivement à l'élimination des déchets présents dans les égouts. Sans les Rats, les canalisations seraient bouchées toute l'année !

Un Rat vit généralement entre 2 et 3 ans.

Symbolique

Présent depuis la Préhistoire aux côtés de l'homme, le Rat dispose d'une symbolique très différente voir opposé en Orient et en Occident.

En Orient, le Rat est généralement perçu positivement. En Inde par exemple, il est la monture de Ganesh, il dévore les graines de l'ignorance pour permettre d'accéder à la connaissance. Il est le premier animal de l'astrologie chinoise, il aurait acquis cette place grâce à sa ruse et son intelligence. Au Japon, il est associé à l'argent car il est le messager de Daikokuten, la divinité de la richesse.

En Occident, le Rat est fortement associé à la maladie et notamment à la peste noire, qu'il a grandement contribué à proliférer. C'est aussi un animal dégoûtant qui pille et souille les récoltes, les rendant inutilisables et installant la famine. En France, le rat est très utilisé dans de nombreuses expressions populaires négatives.

Altérés Rats

Sans aucun doute les plus nombreux, une bonne moitié de la population Altéré est composée de Rats. Fortement communautaires, les Altérés Rats se regroupent pour survivre dans les égouts des grandes villes où ils forment de véritables petits villages. Un Altéré Rat ne sera jamais abandonné par ses pairs, sauf faute extrêmement grave car l'entraide leur est naturelle. Il existe par contre une forte compétition entre eux, les Altérés Rats peinent à prendre des décisions de façon collective car ils ne sont jamais d'accord.

Individuellement, les Altérés Rats sont bien souvent des personnes rusés et ingénieuses. Ils sont très curieux de tout et disposent toujours d'informations fraîches et monnayables. Sans qu'on sache vraiment pourquoi, les Rats n'inspirent pas confiance et sont quasiment incapable de garder une apparence soignée.

Traits

Adresse +2, Contact humain, Fourrure, Griffes, Sens +3, Vigueur +3.

Pouvoirs de Rats

Les pouvoirs spéciaux des Rats mettent en valeur leur métabolisme très résistant ainsi que leur proximité naturelle avec les maladies.

1. Porteur sain (Passif et Actif)

Effet(s) : L'Altéré Rat choisit une maladie avec laquelle il a été en contact et gagne la capacité de la transmettre à volonté par contact ou par la salive, le sang, etc.

Un Rat peut porter au maximum 3 maladies (mortelles ou non) et peut choisir de se purger d'une maladie au prix d'un rituel de 2h.

Par ailleurs, le Rat gagne un bonus de +5 pour résister aux maladies.

Coût : 1

Durée : -

2. Métabolisme exceptionnel (Passif)

Effet(s) : Quel que soit l'état ou l'environnement dans lequel se trouve le Rat, il régénère 1 point de vie par heure. La capacité de régénération est telle que mêmes les membres repoussent. L'Altéré peut également manger quasiment n'importe quoi pour survivre (il faut en avoir envie cela-dit).

Par ailleurs, le Rat gagne un bonus de +5 pour résister aux poisons.

Coût : -

Durée : -

3. Roi des rats

Effet(s) : Telle la légende du Roi des rats, l'Altéré convoque des rats qu'il va absorber pour momentanément se renforcer. Le pouvoir convoque 1d20 rats, chaque réussite octroyant un bonus de +1 que l'Altéré ajoute à n'importe quel de ses attributs, jusqu'à un maximum de +10 par attribut.

Coût : 1

Durée : un combat

Éléphant

L'éléphant ou *Elephantidae* désigne de grands mammifères vivants en Afrique ou en Asie. Il s'agit d'ailleurs du plus gros animal terrestre puisqu'un éléphant peut atteindre jusqu'à 7 tonnes et mesure jusqu'à 3.50 mètres au garrot. Le record a été un animal de 12 tonnes mesurant 4.20 mètres au garrot.

La trompe est l'organe caractéristique des éléphants, elle leur sert à respirer, à boire ou à tirer des objets. Ils possèdent également de longues défenses en ivoire leurs servants d'armes mais aussi d'attributs sexuels. On distingue les espèces grâce à leurs oreilles, les éléphants asiatiques ayant de plus petites oreilles que leurs homologues africains.

Particulièrement intelligents, les éléphants font partis des espèces les plus évolués. Ils réussissent notamment le fameux *test du miroir* permettant d'indiquer si l'animal à conscience ou non de lui-même.

En moyenne un éléphant vit 60 ans.

Symbolique

Dans la symbolique orientale comme occidentale, l'éléphant est toujours synonyme de mémoire, de sagesse. Il représente le père bienveillant et est notamment considéré comme le chef des animaux par les africains.

En Inde, Ganesh le dieu à tête d'éléphant est la déité de la sagesse. C'est un animal sacré, Indra, le dieu des orages et Agni, dieu du feu chevauchent tout deux des éléphants.

En France, avoir une "mémoire d'éléphant" signifie posséder une excellente mémoire. Le philosophe Aristote a d'ailleurs déclaré : "l'éléphant est la bête qui dépasse toutes les autres par l'intelligence et l'esprit".

En Afrique, il est le symbole de royauté et de puissance. On prête également à l'éléphant la capacité de connaître l'heure de sa mort, car il existe des cimetières d'éléphants regroupant de nombreuses carcasses.

Altérés Éléphants

De nature calme et réfléchi, les Altérés Éléphants sont très peu nombreux et choisissent bien souvent de vivre entre eux ou bien de dédier leur existence aux études et aux recherches. Ce sont véritables puits de science, écoutés et respectés par tous.

Leur apparence massive et les défenses sur leur visage leur interdit bien souvent une vie aux côtés des humains, mais cela ne les dérange guère.

Malgré leur tempérament paisible, leur force physique est grande et leurs colères violentes et dévastatrices. Ce sont en effet de puissants magiciens, aux connaissances occultes aussi variées qu'approfondies.

Traits

Puissance +4, Intellect +2, Vigueur +2.

Pouvoirs d'Éléphants

Tous les Altérés Éléphants sont connectés par un lien magique inextinguible, leur permettant de partager leurs connaissances et même communiquer quelle que soit la distance.

1. Mémoire Eidétique (Passif)

Effet(s) : L'Éléphant dispose d'une mémoire parfaite et n'oublie absolument rien. Aucun test de mémoire ne lui sera demandé pour se rappeler un événement, un nom ou quoique ce soit utilisant sa mémoire.

A la création de personnage, il gagne un sort supplémentaire et ajoute 10 à sa réserve d'Esprits.

Coût : -

Durée : -

2. La Grande Bibliothèque

Effet(s) : L'Altéré a accès à la somme de connaissance accumulés par tous les Éléphants. Le personnage plonge dans une transe qui le transporte dans un construct mentale ayant l'apparence d'une immense bibliothèque aux rayonnages couverts de livres. En termes de jeu, cela offre un bonus de +10 (voir une réussite automatique) pour tout jet de recherche concernant le cercle Connaissance et/ou Magie.

Dans cet espace inter-dimensionnel, tous les Altérés Éléphants peuvent se voir et converser en toute tranquillité.

Coût : 1

Durée : variable

3. Communion avec la Terre

Effet(s) : L'Éléphant puise dans la puissance tellurique pour lancer des sorts. En activant ce pouvoir, l'Altéré gagne 5 points de magie par tour qu'il peut utiliser pour invoquer des disciplines chamaniques ou de la sorcellerie. Les points de magie s'accablent jusqu'à un total de 20, si les points dépassent ce total, ils sont simplement perdus.

Coût : 1

Durée : un combat

Caméléon

Le caméléon ou *Chamaeleonidae* est un reptile de la famille des sauriens. Il existe près de 200 espèces différentes partageant de nombreuses caractéristiques communes.

Les yeux d'un caméléon sont indépendants l'un de l'autre, lui permettant d'avoir un angle de vision très important. Animaux diurnes, ils sont pratiquement aveugles de nuit. Une caractéristique étonnante est la présence d'une sorte de casque et parfois de crêtes osseuses sur le dos. Leur langue protractile leur sert à chasser les insectes à une vitesse ahurissante.

Bien évidemment, les caméléons sont surtout connus pour leur capacité à changer de couleur en fonction de leur environnement. Il s'agit d'ailleurs bien plus d'un moyen de communication que d'une technique de camouflage pour la chasse.

Symbolique

Présent de façon quasi unique dans la mythologie zoulou, le Caméléon est représenté par Unwabu, le porteur de l'Immortalité, envoyé par les Dieux. Prenant trop de temps, il a malheureusement été dépassé par Intulu le lézard, qui apporta la mortalité aux hommes.

Altérés Caméléons

Peu nombreux et très discrets, on sait peu de choses sur les Altérés Caméléons comme sur leurs pouvoirs. Ayant la capacité de prendre l'apparence de n'importe qui, il est très difficile de repérer un Caméléon. De nature solitaire et légèrement paranoïaques, ils s'intègrent mal aux communautés Altérés dans lesquelles ils ne se sentent pas en sécurité.

Traits

Adresse +4, Sens +2.

Pouvoirs de Caméléons

1. Camouflage optique (Passif)

Effet(s) : Lorsque l'Altéré se concentre, sa peau et ses vêtements fins prennent la couleur et l'apparence de l'environnement, donnant un bonus de +6 en Discrétion le jour et +12 la nuit. La transformation prend environ 5 minutes.

Le champ de camouflage est effectif à approximativement 10 cm du corps de l'Altéré.

Coût : -

Durée : -

2. Mascarade

Effet(s) : L'Altéré gagne la capacité de changer d'apparence à son bon vouloir. Le pouvoir fonctionne comme une sorte de champ holographique, le poids ou la taille du Caméléon ne varie pas, juste l'image qu'il renvoie.

Il est impossible de prendre l'apparence d'autre chose qu'un être humain. Quand le pouvoir est actif, l'Altéré ignore tous les malus de Bestialité et choisit son niveau d'Apparence.

Coût : 1

Durée : une scène

3. Déphasage

Effet(s) : Le Caméléon vibre vers une dimension différente, le rendant totalement invisible à n'importe quel moyen de détection car l'Altéré devient littéralement "hors du monde". En plus de

devenir invisible, le Caméléon devient également intangible, lui permettant de traverser les murs et de ne plus être sensibles aux éléments physiques.

Lorsqu'il est déphasé, l'Altéré est incapable d'agir sur le monde physique, même en utilisant la magie.

Coût : 2

Durée : tant que le Caméléon reste concentré

Tigre

Du latin *Patnhera Tigirs*, le tigre est le plus grand félin sauvage et l'un des plus grands carnivores terrestres. Les plus gros tigres pèsent 300 kg mais une grande majorité de l'espèce avoisine en moyenne les 200 kg. La longueur d'un tigre varie selon l'espèce entre 2 m et 3.5 m, ce qui en fait des créatures imposantes.

Excellent nageur, le Tigre est également un sprinteur hors-pair pouvant atteindre la vitesse de 50 km/h sur de très courtes distances. C'est aussi un prédateur endurant capable de traquer sa proie sur des centaines de kilomètres.

De nature solitaire, un tigre occupe un territoire parfois très étendu, pouvant aller jusqu'à 800 km² pour un mâle ! Il aime chasser de préférence au lever et au tomber du jour et préfère attaquer les proies jeunes, moins résistantes que les autres...

En moyenne, un tigre vit une vingtaine d'année.

Symbolique

Symbole de puissance par excellence, il est associé à la force et aux instincts primaires. Souvent perçu comme négatif, le tigre est une énergie destructrice qu'il est nécessaire d'apaiser et de respecter.

En Chine, il est considéré comme le roi de animaux et comme la seule créature capable de s'opposer aux dragons. Il est parfois associé à la royauté notamment en Inde, de nombreuses divinités Hindoues chevauchent d'ailleurs des tigres.

Altérés Tigres

Les Altérés Tigres sont relativement rares, peut-être parce que leur existence n'est qu'une longue bataille contre leur Totem. Extrêmement puissant, ce dernier se bat sans répit pour le contrôle du corps. Les Tigres sont bien souvent des individus torturés, sauvages et capable d'une extrême férocité. Rarement capable de rester en place, les Tigres sont au fond même de leur ADN des combattants féroces et impitoyables, des chasseurs sans merci qui arriveront à leurs fins.

Les Égarés Tigres fort heureusement peu nombreux, sont les plus dangereux de tous.

Au Japon, il est l'un des 4 dieux associées aux points cardinaux : *Byakko*, le tigre blanc de l'ouest.

Traits

Adresse +2, Coercition +4, Fourrure, Griffes rétractiles, Instinct de prédateur, Puissance +4, Sens +2.

Pouvoirs de Tigres

1. Prédateur

Effet(s) : S'immergeant complètement dans son rôle de prédateur suprême, le Tigre gagne +2 en Puissance et en Adresse. Ses griffes naturelles deviennent magiques et ignorent les armures conventionnelles.

Coût : 1

Durée : une scène

2. Aura de férocité

Effet(s) : Le Tigre dégage une férocité hypnotique pétrifiant les personnes alentours sur place. Tout personne sous l'effet du pouvoir doit effectuer un test de Volonté / 6 pour pouvoir agir. Les cibles ayant réussies leur jet d'Âme subissent malgré tout un malus de -2 pour toute action à l'encontre du Tigre.

Coût : 2 (active automatiquement *Prédateur*)

Durée : un combat

3. Tueur implacable

Effet(s) : L'Altéré devient capable d'agir à une vitesse folle, il gagne une action supplémentaire par tour et dispose toujours de l'initiative pour sa première action. La seconde s'effectue en fonction de son initiative normale.

Coût : 3 (active automatiquement *Prédateur* et *Aura de férocité*)

Durée : un combat