

▲ LE PRÉDATEUR



Totem emblématique, le Prédateur a toujours été l'un des plus répandus dans le règne animal, et il reste de loin celui qui influence le plus grand nombre d'espèces aujourd'hui. On l'observe aussi bien chez les mammifères que chez de minuscules insectes, en meute comme en solitaire. Il inspire les comportements de traque, de chasse et d'affrontement essentiels à l'alimentation, mais il ne prône qu'une violence justifiée, nécessaire et vitale. Selon les peuples et les cultures, il a longtemps été symbolisé par le lion, l'aigle ou le chasseur, et ses valeurs guerrières ont toujours revêtu une certaine forme de noblesse. Un prédateur ne tue pas : il triomphe. Un prédateur ne fuit pas : il perd, ou il meurt.

- **Instincts** : Triompher, relever un défi, prendre l'initiative, atteindre un objectif.
- **Interdits** : Fuir, abandonner, renoncer, faire preuve de lâcheté.
- **Caractère** : Déterminé, implacable, courageux, dominant.
- **Totem opposé** : Le Charognard.

▲ LE CHAROIGNARD



Dans un écosystème dominé par la loi du plus fort, certains ont pris le parti d'attendre que la mort fasse son œuvre, quitte à se contenter des restes. Poissons de fond, plantes carnivores, pillards, insectes nécrophages, vautours ou meutes de loups trop faibles pour s'attaquer seuls aux proies de grande taille : le Charognard inspire toutes les espèces qui ont fait de la patience une de leurs rares vertus, et misent sur la faiblesse, la blessure, la fatigue ou l'opportunité pour se nourrir. Il règne sur les régions hostiles où le soleil, la chaleur ou le froid font son jeu, et se développe souvent dans l'ombre du Prédateur, avec qui il entretient une relation quasi symbiotique.

- **Instincts** : Achever, saboter, affaiblir, s'en prendre au plus faible.
- **Interdits** : Affronter, s'exposer, agir de façon compulsive, s'apitoyer.
- **Caractère** : Sournois, calculateur, impitoyable.
- **Totem opposé** : Le Prédateur.

▲ LE SYMBIOTE

Symbole d'entraide, d'équilibre et d'harmonie, le Symbiote se définit par la relation d'échange et de réciprocité où chaque partie profite de ce que l'autre apporte, quels que soient ses besoins ou ses motivations. Très courante dans le règne végétal, où de nombreuses fleurs et plantes l'ont instaurée avec les pollinisateurs, cette relation de symbiose s'observe également chez les insectes, les mammifères et les êtres humains. Elle peut être ponctuelle, issue des liens du sang, liée à un territoire ou un projet commun, et rien ne l'empêche d'être motivée par le profit ou l'intérêt, tant qu'elle est réciproque – ce qui distingue le Symbiote du Parasite.



- **Instincts** : Partager, transmettre, équilibrer, trouver un compromis.
- **Interdits** : Exploiter, abuser, profiter de la faiblesse, mettre en danger.
- **Caractère** : Bienveillant, responsable, diplomate, modéré.
- **Totem opposé** : Le Parasite.

▲ LE PARASITE

Totem des infections, des basses œuvres et des épidémies, le Parasite a toujours joué un rôle funeste dans le destin de l'humanité, jusqu'à en devenir le fléau. Symbolisé par les moustiques, il s'observe également chez de nombreux champignons, végétaux et insectes incapables de survivre, de se nourrir ou de se reproduire sans un hôte, et toujours à ses dépens. Le Parasite exploite, profite, abuse sans états d'âme, mu par la seule démarche de prendre ce qu'un autre possède et dont il a besoin. Avec le Prédateur, c'est l'un des Totems les plus présents et les plus redoutés, tant les comportements qu'il inspire peuvent ruiner tout espoir de survie.



- **Instincts** : Profiter, manipuler, voler, exploiter.
- **Interdits** : Partager, contribuer, tenir une promesse, prendre par la force.
- **Caractère** : Manipulateur, menteur, égoïste, profiteur.
- **Totem opposé** : Le Symbiote.

À PROPOS DES PNJ

À l'exception de quelques personnalités importantes de l'univers, les Personnages Non-Joueurs ne sont pas soumis aux règles d'Instincts et d'Interdits. Leur Totem est juste indiqué pour permettre d'évaluer rapidement leur caractère et leur comportement.

Pour déterminer simplement le Totem d'un PNJ, d'une créature ou d'une communauté en vue de gérer une rencontre à l'improviste, il suffit de lancer un dé et de se référer au numéro associé à chaque Totem. Avec un résultat de 6, les personnages auront ainsi affaire au Bâtitteur – il pourra donc s'agir d'une communauté en train de restaurer un générateur électrique ou d'une colonie de termites en pleine expansion de leur territoire...

▲ LE BÂTISSEUR

Souvent confondu avec la Ruche en raison des constructions géantes typiques de certaines espèces sociales, le Bâtitteur n'est pas le Totem de la communauté, mais celui de la fondation. À l'image des termites, des castors, de la plupart des oiseaux ou de certaines espèces d'araignées, il se caractérise par l'acte de construction, de création ou de modification, et s'observe aussi bien chez des groupes que chez des individus. Avec la Ruche, le Symbiote et la Horde, c'est l'un des Totems les plus courants chez les communautés humaines, dont il inspire les édifices, les inventions et les réparations.

- **Instincts** : Fonder, créer, s'installer durablement, nouer des liens.
- **Interdits** : Détruire, saboter, quitter une communauté, provoquer le chaos.
- **Caractère** : Réfléchi, organisé, pragmatique, constant.
- **Totem opposé** : La Horde.



▲ LA HORDE

Fléau des cultures depuis la nuit des temps, la Horde est à l'image des nuées de criquets, des meutes de carnivores ou des tribus de nomades qui la représentent : imprévisible, impitoyable et sans visage. Au-delà de ses aspects collectifs, ce Totem redoutable se caractérise surtout par sa violence et sa méthode d'action. Là où le Prédateur tue, la Horde brûle, pille, dévaste pour parvenir à ses fins sans le moindre état d'âme. Elle inspire ceux qui prennent par la force, qui détruisent, qui ravagent et qui refusent toute forme de compromis, quelles que soient leur démarche ou leurs motivations.

- **Instincts** : Piller, détruire, prendre par la force, miser sur le nombre.
- **Interdits** : Négocier, épargner, faire des réserves, planifier à long terme.
- **Caractère** : Violent, imprévisible, destructeur, radical.
- **Totem opposé** : Le Bâtitteur.



▲ LA RUCHE

Fourmis, abeilles, termites, factions aux règles strictes : la Ruche est le Totem des créatures sociales et des communautés humaines par excellence. Des cellules familiales aux multinationales, des meutes organisées aux super-colonies de plusieurs milliards d'individus, la Ruche est caractérisée par l'organisation, la hiérarchie, le dévouement et la conscience aigüe du rôle que chacun doit jouer dans l'intérêt commun, plus que par la notion de communauté elle-même. Elle s'appuie bien souvent sur un ensemble de règles, des tâches attribuées, des rôles identifiés – une philosophie qui proscrie tout individualisme et condamne toute désobéissance.

- **Instincts** : Organiser, œuvrer pour la communauté, respecter la hiérarchie, privilégier l'intérêt collectif.
- **Interdits** : Trahir, désobéir, mettre sa communauté en danger, faire preuve d'individualisme.
- **Caractère** : Méthodique, autoritaire, consciencieux, rigide.
- **Totem opposé** : Le Solitaire.



▲ LE SOLITAIRE

Survivre, quoi qu'il en coûte. Sans cruauté, sans états d'âme, mais à tout prix. À l'inverse de la Ruche qui loue le sacrifice s'il est accompli dans l'intérêt du groupe, le Solitaire incarne le plus fondamental des réflexes : celui de la survie. Ni individualiste, ni franchement égoïste, il fait seulement passer ses propres intérêts, ses urgences et ses nécessités avant tout, quitte à trahir, à décevoir, à quitter ou à tuer. Rien n'empêche un Solitaire de trouver une place durable dans un groupe, d'y jouer un rôle précis ou même de suivre des règles établies, tant qu'elles ne heurtent pas ses propres convictions et qu'elles ne mettent pas en péril son bien le plus précieux : sa vie.

- **Instincts** : Survivre, anticiper, s'adapter, faire passer sa vie avant tout.
- **Interdits** : Se sacrifier, risquer sa vie, dépendre de quelqu'un, se résigner.
- **Caractère** : Indépendant, lucide, autonome, réactif.
- **Totem opposé** : La Ruche.



LES TOTEMS

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1 : L'Humain | 6 : Le Bâtitteur |
| 2 : Le Prédateur | 7 : La Horde |
| 3 : Le Charognard | 8 : La Ruche |
| 4 : Le Symbiote | 9 : Le Solitaire |
| 5 : Le Parasite | 10 : L'Adapté |

INSTINCTS ET INTERDITS

Les exemples d'Interdits et d'Instincts fournis dans ces pages n'ont rien de limitatif. L'influence des Totems peut s'exercer de façon très différente, et de nombreuses actions, paroles ou même pensées peuvent s'inscrire dans la philosophie d'un Totem ou s'opposer à l'une des valeurs qu'il incarne. Une simple hésitation, une réaction violente ou une phrase lourde de sens peut relever de l'Instinct ou de l'Interdit d'un Totem, du moment qu'elle traduit un réflexe, une humeur, un changement d'attitude ou un trait de caractère.

L'ADAPTATION

Malmenées par le chaos, l'instinct de préservation et les nécessités de la survie, les notions de morale, de conscience et « d'humanité » ne distinguent désormais plus les êtres humains des animaux, mais seulement les êtres humains entre eux. Là où certains s'accrochent à des principes moraux, une conception de la vie ou des comportements de plus en plus mis à mal par les réalités quotidiennes, d'autres ont depuis longtemps accepté d'évoluer, de s'adapter pour survivre, quitte à redevenir des animaux comme les autres.

Ce tiraillement est représenté dans le jeu par le combat intérieur que se livrent les deux Totems emblématiques : **L'Humain et l'Adapté**.

▲ EN TERMES DE JEU

À la différence des huit Totems majeurs, l'Humain et l'Adapté sont à l'œuvre chez tous les personnages, quel que soit leur Totem de prédilection. Ils exercent leur influence à tour de rôle et prennent le dessus sur l'autre en fonction des actions et du comportement des personnages. L'Humain est défini par des Instincts et des Interdits clairs, tandis que l'Adapté tire profit des Instincts de tous les autres Totems, sans imposer le moindre Interdit...

- ▶ **L'Humain et l'Adapté obéissent aux mêmes règles que les autres Totems** en termes de portée et d'intention des actions, qui doivent être significatives pour être prises en compte. En revanche, les actions relevant de ces deux Totems ne font pas gagner ou perdre des Dés de Réserves, mais des Dés de Totem - voir « Les Dés de Totems ».
- ▶ **L'influence de l'Humain et de l'Adapté est matérialisée par des « Dés de Totems »** : des dés 10 de couleur différente que les joueurs gagnent ou perdent en fonction des actions de leur personnage. Ces dés particuliers influent sur le rapport des personnages au monde, notamment à la technologie, la science et la notion d'adaptation, et peuvent être utilisés pour accorder deux Réussites au lieu d'une - voir « Utiliser les Dés de Totems » page 64.
- ▶ **Enfin, l'Humain et l'Adapté n'accordent pas de Capacité particulière**, mais exercent leur influence à tour de rôle par le biais de Bonus et de Malus sur les actions liées à certains Domaines de Compétences, en fonction du nombre de Dés de Totems que les joueurs possèdent - voir « L'influence ».
- ▶ **Note** : Comme pour les huit Totems principaux, les règles d'adaptation et les effets liés aux Totems Humain et Adapté s'appliquent de la même façon au Groupe des personnages, dès lors que les actions sont collectives. Pour gérer les Dés de Totems de Groupe, il faudra simplement prévoir des dés supplémentaires - trois dés de chaque type suffisent - et une bourse ou pochette collective pouvant faire office de Sac de Groupe - voir « Le Sac » page 65.

▲ L'HUMAIN

Partager, épargner, venir en aide, garder l'espoir : les valeurs d'altruisme, de pardon, de morale ou de générosité peuvent sembler aussi évidentes que dérisoires, mais jamais la notion d'humanité ne s'est posée de façon plus concrète.

Quand la moindre rencontre peut tourner au carnage et ne laisser d'autre choix que de tuer ou de mourir, il ne s'agit plus seulement d'être humain : il s'agit de le rester. Ce Totem mesure à la fois la part d'humanité qu'il reste chez les survivants et la difficulté de la conserver, là où tous les autres poussent à la laisser de côté pour s'adapter, quitte à basculer dans la bestialité. Il traduit également le rapport à la science, la civilisation et l'approche rationnelle, par opposition à la superstition, l'adaptation ou l'instinct.



- **Instincts** : Faire preuve de générosité, de compassion, de raisonnement scientifique ou d'esprit rationnel, faire davantage confiance à la science ou la technologie qu'à ses sens ou ses instincts, œuvrer pour la survie de l'espèce ou la restauration de la civilisation.
- **Interdits** : Faire preuve de cruauté, de sadisme, tuer de sang-froid, condamner à une mort certaine, privilégier des méthodes ancestrales à des techniques modernes, accepter l'irrationnel, accélérer l'extinction de l'humanité ou l'effondrement de la civilisation.

▲ L'ADAPTÉ

Évoluer ou mourir. Changer ou disparaître. L'Adapté est le Totem de la nécessité, de la survie et de l'évolution. Ni positif, ni négatif, il est présent partout. Il est cette dynamique, ce principe fondamental qui rythme les mutations des espèces et qui rappelle que l'Homme est la seule forme de vie à tenter de contrôler sa propre évolution. L'Adapté ne possède ni Interdit, ni Instinct spécifique. Aucun comportement n'est inapproprié, s'il permet de faire face et de survivre, et les Instincts de tous les autres Totems le renforcent. Seul l'Humain lutte contre son influence...



- **Instincts** : Tous ceux des huit Totems majeurs.
- **Interdit** : Aucun...

▶ **Note** : Les effets liés aux Totems Humain et Adapté s'ajoutent à ceux liés aux Totems des personnages ou du Groupe. Une action peut ainsi relever de l'Instinct du Charognard et briser à la fois un Interdit de l'Humain, si le meneur de jeu estime que l'intention relève des deux.