

TOTEMY W ALJARD

Wybór totemu na ziemiach Południa nie jest związany z przynależnością do danego szczepu lub rodu, lecz wynika z osobistego kontaktu z duchami. Nomadowie z tego terenu poszukują swego totemu w czasie długich medytacji i postów (plemiona pustynne), lub za pomocą tańca w transie, po spożyciu świętych ziół (plemiona z dżungli). Duch totemu sam wybiera, komu się objawi i weźmie pod opiekę. Wzywający go, może najwyżej zaakceptować tą sytuację.

Totemy z dżungli:

Rodzaj:	Duch	Opętanie	Mieniactwo
Premie:			
Aligator	Atrybuty:	+5 Odp. +5 Inu.	+10 Odp. +10 Inu.
	Umiejętności:	+10 Pływanie	+10 biegłość: Bez Broni + 4 Pancerza za łuski
	Inne:	Zaklęcie: Łuskowa skóra	+3 Żywotności
	Element	Woda	
Bawół	Atrybuty:	+5 S.F. +5 Odp.	+10 S.F. +20 Odp.
	Umiejętności:	+10 Zielarstwo	+10 biegłość: Bez Broni
	Inne:	Zaklęcie: Przebudzenie ziola	+3 Żywotności
	Element:	Ziemia	
Jaguar	Atrybuty:	+5 S.F. +5 Zw.	+10 S.F. +20 Zw.
	Umiejętności:	+10 biegłość: Krótkie	+10 biegłość: Krótkie
	Inne:	Zaklęcie: Wyciszenie	+2 Żywotności
	Element	Ogień	
Małpa	Atrybuty:	+5 Zw. +5 Per.	+20 Zw. +20 Per.
	Umiejętności:	+10 Aktorstwo	+10 biegłość: Bez Broni
	Inne:	Zaklęcie: Drzewobieg	+1 Żywotności
	Element:	Elektra	
Słoń	Atrybuty:	+5 S.F. +5 Odp.	+30 S.F. -10 Zw. +10 Odp.
	Umiejętności:	+10 Siłacz	+10 biegłość: Bez Broni
	Inne:	Zaklęcie: Kamienna skóra	+3 Żywotności
	Element:	Ziemia	
Wąż	Atrybuty:	+5 Zw. +5 Inu.	+20 Zw. +10 Inu.
	Umiejętności:	+10 Medycyna ezoteryczna	+ 2 Pancerza za łuski
	Inne:	Zaklęcie: Uzdrawienie	+1 Żywotności
	Element:	Woda	

Totemy z pustyni

Duch		Opętanie		Mieniactwo	
Rodzaj:	Premie:				
Antylopa	Atrybuty:	+5 Zw. +5 Per.		+20 Zw. +20 Per.	
	Umiejętności:	+10 Uniki		+10 Uniki	
	Inne:	Zakłęcie: Przyspieszenie		+2 Żywotności	
	Element	Woda			
Lew	Atrybuty:	+5 S.F. +5 Aut.		+20 S.F. +10 Aut.	
	Umiejętności:	+10 biegłość: Krótkie		+20 biegłość: Krótkie	
	Inne:	Zakłęcie: Podniesienie Autorytetu +10.		+3 Żywotności	
	Element:	Ogień			
Skorpion	Atrybuty:	+5 Odp. +5 S.W.		+10 Odp. +20 S.W.	
	Umiejętności:	+10 Tanatologia		+20 odp. na trucizny	
	Inne:	Zakłęcie: Przejęcie Trucizny		+2 Panczerza za chitynę	
	Element	Ziemia			
Sokół	Atrybuty:	+5 Zw. +5 Per.		+10 Zw. +30 Per.	
	Umiejętności:	+10 Obserwacja		+10 biegłość: Krótkie	
	Inne:	Zakłęcie: Lot;		+1 Żywotności	
	Element:	Wiatr			
Szakal	Atrybuty:	+5 Odp. +5 Per.		+10 Zw. +20 Odp. +10 Per.	
	Umiejętności:	+10 Kosmologia		+10 Kosmologia	
	Inne:	Zakłęcie: Wykrycie nieumarłych		+1 Żywotności	
	Element:	Duch			