Chapitre 10 : Chapitre II

Par jessyca

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Chapitre 10

Chapitre II

Kanima

« ***Comme le loup, son pouvoir est plus grand à l'apogée de la lune. Comme le loup, le Kanima est une créature sociale, mais là où le loup cherche une meute, le Kanima cherche un Maître. "***

- Le Kanima est une créature mythologique

- Contrairement au loup-garou, le Kanima ne contrôle pas sa transformation et le sujet qui a contracté cette mutation ne garde aucun souvenir de ce qu'il fait durant sa transformation.

Histoire

Dans une légende sur le Kanima trouvé dans le Bestiaire appartenant à la famille de chasseurs Argent, la créature est décrite comme une arme de vengeance ; la légende en question raconte comment un prêtre d'Amérique du Sud a pris le contrôle d'un Kanima, et l'a utilisé pour débarrasser son village des assassins. Plus le prêtre et maître influençait le Kanima, plus le lien symbiotique entre eux grandissaient, jusqu'à ce que la volonté du prêtre oblige le Kanima à tuer qui il veut, peu importe que ce soit des personnes innocentes ou non.

Le Kanima est principalement un loup-garou, mais d'ont la transformation a mal tourné à cause de démons personnels du passé, ce qui le fait muter et prendre une apparence de reptile. Contrairement aux loups-garous, qui sont prédisposés à chercher une meute *(dans la mesure, où cela les rend plus puissant individuellement et leur fournit une forme de soutien aussi forte que les liens du sang).* Le Kanima est une créature intrinsèquement soumise à la quête d'un maître qui contrôlera ses actions.

À la place d'une transformation comme la plupart des loups-garous - *qui commencent rapidement à afficher des pouvoirs surnaturels, comme une guérison accélérée ou des sens surhumains* -

« La forme que tu prends reflète la personne que tu es »

Le Kanima a aussi une forme Bêta et Alpha.

Si un Kanima découvre la cause de son existence, comme, en résolvant une crise identitaire ou en se rappelant qu'il est, le gène loup-garou se corrigera et il deviendra un vrai loup-garou. Cependant, un lycanthrope qui a été Kanima, une fois gardera des capacités et des pouvoirs de son ancienne forme, comme le venin et des yeux reptiliens *(forme des yeux pouvant être modifiée avec énormément de concentration)*. Il sera aussi capable d'invoquer son ancienne queue de reptile. Le Kanima est aussi très résistant à l'aconit tue-loup, même après sa transformation en loup-garou.

Apparence

Le Kanima fait la taille moyenne d'un humain. Il a des écailles vert foncé de reptile ;

- Sous la forme Bêta il possède une queue lisse et normale

- Celle de la forme Alpha à l'extrémité arrondie et couverte d'épines pouvant être imbibées de venin. La forme Alpha inclut aussi des ailes dans le dos.

- Dans les deux cas le Kanima a des griffes très grandes et pointues, presque comme des serres, qui diffusent un venin paralysant pouvant rendre une personne immobile en quelques secondes. Le temps que cela prend à l'être complètement, et pendant combien de temps à le rester, varient selon plusieurs facteurs, comme le fait que la personne visée ait ou non des pouvoirs surnaturels, à quelle quantité de venin elle a été exposé et comment.

- Comme la plupart des reptiles, le Kanima peut grimper aux murs.

- Il possède également des longs et fins crocs à double rangée, semblables à ceux du *Wendigo*.

Personnalité

- Les Kanima sont décrits comme étant des créatures sociales, et qui désirent un ami, mais tombe parfois sur quelqu'un *(nommé* **« Maître »***)* qui les contrôlent pour leur propre but. Une fois cette connexion faite avec leur **« Maître »**, le Kanima fera normalement tout ce qu'il dit. Si le lien est assez fort entre les deux, alors le maître n'aura besoin que de vouloir quelque chose pour que le Kanima le fasse. Cependant, si le **« Maître »** demande à tuer plusieurs personnes, il le fera ; bien que le Kanima puisse tuer des personnes, il ne peut pas tuer une femme enceinte. Cette réticence serait liée au fait que les Kanima ne sont censés tuer que ceux ayant commis un meurtre, tuer une femme enceinte reviendrait à tuer tout autant un coupable qu'un innocent.

- Les Kanima finissent également par prendre des traits de caractère de leurs maîtres.

Par exemple, sous l'influence de leur **« Maître »**, le Kanima peut prendre la peur de l'eau de celui-ci, sous sa forme de Kanima il était incapable de tremper même une griffe dans l'eau. Il peut perdre cette peur de l'eau après que son **« Maître »** se soit fait tuer.

- De plus, les Kanima ont peur de leur apparence, probablement à cause du fait qu'ils n'ai pas conscience de leur véritable identité. Ce fut prouvé quand le Kanima vit son reflet dans le miroir, il prit peur et la fuite.

Descriptif du Bestiaire

« Comme le loup, son pouvoir est plus grand à l'apogée de la Lune. Comme le loup, le Kanima est une créature sociale, mais là où le loup cherche une meute, le Kanima cherche un « Maitre ». Le Kanima, une arme de vengeance, est utilisé pour effectuer la soumission de son maître. Le Kanima était autrefois utilisé par un prêtre sud américain qui prit sur lui de débarrasser son village de tous les meurtriers. La liaison entre maître et serviteur progressa jusqu'à ce que la volonté du maître soit devenue celle du Kanima celui que le prêtre jugé indigne, le Kanima a servi sa vengeance. Le Kanima est une mutation dans le gène du loup-garou qui ne peut pas se transformer entièrement jusqu'à ce qu'il résolve quelque chose de son passé. »

Pouvoirs et capacités

- Super force : Les Kanima possèdent une force bien plus importante que les êtres humains. Sous sa forme surnaturelle, ils sont capables de briser des os, arracher des portes de voitures et percer des murs d'acier. Le Kanima domine en force la majorité des loups-garous.

- Vitesse accrue : Les Kanima sont capables de courir plus vite que n'importe quel humain, et ils semblent également être plus rapide que les loups-garous. Ils paraissent également courir plus vite quand ils sont à quatre pattes.

- Super agilité/réflexes : Les Kanima possèdent une agilité et des réflexes améliorés. Ils peuvent grimper des surfaces verticales avec aisance, et déploient en combat des trésors de gymnastique et d'acrobatie. Ils sont également capables de sauter de très

grandes, distances et hauteurs.

- Super résistance : Les Kanima sont surnaturellement résistants. Ils encaissent beaucoup mieux que les humains, ce qui leur permet d'être projetés à travers des murs ou a de grandes hauteurs et de ne s'en sortir qu'avec des blessures superficielles. Ils sont montrés comme étant bien plus résistant que les loups-garous.

- La Chimère-Kanima a une peau que les armes humaines conventionnelles ne pouvaient percer.

- Super sens : Les Kanima ont une vue, une ouïe et un odorat très développés. Ils peuvent voir dans le noir et à de grandes distances, traqués une odeur sur plusieurs kilomètres et entendre avec facilité, de loin, une conversation chuchotée.

- Guérison accélérée : Bien que les Kanima soient déjà des créatures très résistantes, qu'il est difficile de blesser, ils sont capables de guérir rapidement même des blessures les plus graves. Comme de se faire tirer dessus à plusieurs reprises, poignarder et griffer, ou d'avoir la gorge tranchée par un Alpha. Cette capacité de guérison les rend encore plus invulnérables que leurs pairs surnaturels, les Kanima semblant être capable de guérir d'un coup de poignard dans le cerveau, ce qu'aucune autre créature surnaturelle n'a été montré pouvant y survivre. Les Kanima ne peuvent également pas être intoxiqués à travers de l'alcool ou des drogues, et ils ont probablement une durée de vie et une jeunesse prolongées.

- Métamorphose : Les Kanima possèdent la capacité de changer leurs corps en lézard, mais également de ne changer que certaines parties de leurs corps, comme de faire briller leurs yeux ou de transformer leur main en patte, de remplacer leurs ongles par des griffes.

- Venin paralysant : Les griffes d'un Kanima et le bout de sa queue contiennent une forme inconnue de venin, qui peut paralyser les victimes en quelques secondes ou minutes, dépendant de la quantité à laquelle elles sont exposées et leur faculté de guérison. Le contact peau contre peau est nécessaire pour que le venin fasse effet. Puisque le Kanima est comme un serpent, dans sa forme surnaturelle il ne peut pas être paralysé par son propre venin, sous forme humaine, c'est cependant possible, ce qui rend difficile la tâche de découvrir la vraie identité d'un Kanima. Si le venin est injecté dans un corps humain par intraveineuse, cela paralysera le diaphragme, empêchant la victime de respirer, la tuant comme l'aurait fait la peine de mort par injection létale aux États-Unis. Néanmoins, cet effet ne fonctionne pas sur les créatures surnaturelles avec des capacités de guérison très accélérées.

Faiblesses

- Sorbier : Les Kanima ne peuvent pas passer un cercle fait de sorbier. S'il est fait correctement ils ne pourront pas s'enfuir. Toutefois, cette faiblesse ne s'applique pas aux Kanima Chimères, puisque ce ne sont pas de véritables créatures surnaturelles.

- Le Maître : Le Kanima souffre des mêmes faiblesses que son maître.

- Kétamine : Bien que cela ne marche que brièvement et avec de très grosses doses, le Kanima peut être mis temporairement hors combat grâce à ce tranquillisant pour animaux, bien que cela ne le neutralisa que pour plusieurs minutes avant qu'il ne prenne sa forme de Kanima.

Détails

- Le Kanima est une mutation du gène loup-garou.

- *Si la forme Alpha des Kanima est mentionnée, elle semble extrêmement effrayante et pourvue d'ailes.*

Maître du Kanima

- Pour devenir le maître du Kanima il y a certaines règles à respecter, sinon vous vous transformerez aussi en Kanima.

(il ne rencontre pas son maître en tant qu'humain).

- Les peurs du maître se transmettent au Kanima.

- **Pour devenir le maître du Kanima il y a certaines règles à respecter, sinon vous vous transformerez aussi en Kanima.**

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés