



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deathwatch > Aides de jeu > Space Marines > **Les Salamanders**



## Les Salamanders

dimanche 9 janvier 2011, par [Fredraider](#)

### Nés dans la fournaise de Nocturne

*"Dans les feux de la guerre ! Sur l'enclume de la bataille !" Cri de guerre des Salamanders*

Ces Space Marines ne sont pas nombreux et comptent sept compagnies de combat. On peut suivre les aventures de la 3ème compagnie dans le roman de Nick Kyme, [Salamander](#). Ces Space Marines viennent d'un terrible monde volcanique et bouillant prénommé Nocturne. Les frères de bataille du Chapitre Salamanders ont la peau couleur d'ébène et des yeux rouges incandescents. Cette modification génétique viendrait de leur Progénitor et des terribles vents radioactifs qui balayent la surface de Nocturne. Bien que leur apparence soit quelque peu inquiétante, ces supra-guerriers défendent l'Imperium, d'un zèle et d'un courage digne d'éloges et de respect.

C'est un petit chapitre par rapport aux Ultramarines, les Salamanders compensent leurs effectifs réduits par un équipement plus conséquent que les frères de batailles des autres chapitres. Chaque Salamander est capable de façonner des armes et même de les améliorer. Ce sont tous des forgerons en herbe, il n'est pas rare que chaque Salamander coule ses propres munitions, voir conçoive sa propre épée tronçonneuse !

Le recrutement d'un Salamander est terrible, les aspirants sont recrutés exclusivement parmi la population d'une des sept cités sanctuaires de Nocturne. Ces épreuves de sélection quasi mortelles dotent les Salamanders d'une détermination, d'une persévérance sans faille. La rivalité entre les compagnies, issues de chacune des cités

sanctuaires, renforcent l'esprit de combattivité et d'excellence, chaque compagnie voulant recueillir plus d'éloges que les autres, pour le prestige de leur cité-sanctuaire.

Chacun des sept bastions des Salamanders se trouve au cœur des cités-sanctuaires, dédiées aux sept compagnies du Chapitre. Ces cités plongent profondément sous la surface de la planète et sont bâties sur les anciens lieux des sept rois tribaux de Nocturne, avant même la venue du fils de l'Empereur sur cette planète.

Le Salamander tué au combat doit être incinéré, si possible au Pyreum, un énorme crématoire creusé sous le mont Feu de Mort. Il n'est pas rare que les corps des Space Marines morts sur le théâtre de guerres soient placés dans des sarcophages et ramenés au Pyreum pour une cérémonie honorable. Selon la culte prométhéen, l'essence du défunt est transmise à son armure lorsque ses cendres sont dispersées au Mont de Feu de Mort.

### En quête éternelle de leur Primarque

*"Nous sommes nés du feu des batailles, frères. Sur l'enclume de la guerre, nous sommes forgés." Attribué à Tu'shan, maître du chapitre des Salamanders.*

Le Grimoire de Feu est un ouvrage essentiel pour comprendre les Salamanders. C'est un codex qui recueille de nombreuses prophéties, énigmes et métaphores sur le devenir du Chapitre, et la quête permettant de retrouver leur Primarque Vulkan. Ce recueil de prophéties sibyllines est très difficiles à comprendre, mais les Salamanders y attachent



beaucoup d'importance. Tu'shan est le Maître du Chapitre, il passe son temps entre Nocturne et la lune Prometheus, flanqué de sa garde personnelle, les Dragons Ardents, issus de la 1ère Compagnie, sa compagnie. Cette lune jumelle de Nocturne, accueille la forteresse monastère du Chapitre.

## Les personnages Salamanders

Les Salamanders sont renommés pour leur opiniâtreté, ce sont des survivants dans l'âme. Leur âpre et mortelle sélection sur Nocturne en font de redoutables supra-guerriers de l'Imperium.

Un Space Marine Salamander gagne les avantages suivants :

- +5 en Endurance
- +5 en Capacité de Tir
- **La Résistance à la Chaleur - Solo Mode :**  
Rang Requis 1 - Effets : Les Salamanders sont nés sur un monde volcanique, une véritable fournaise. Quand le Space Marine Salamander est placé dans ce Solo Mode, il gagne le trait Résistance à la Chaleur (Heat resistance.) L'amélioration : Au rang 3, comme au-dessus et le Salamander voit son bonus de +10 passé à +20. Au rang 5, comme au-dessus, et le Salamander ne subit plus les affres de la déshydratation. Au rang 7, comme au-dessus, et les dégâts dus aux brûlures sont divisés par deux et arrondis à l'inférieur.

## Avancement du Chapitre

Avancement	Coût	Type	Pré-requis
Survie (Survival)	200	Comp.	—
Survie +10	200	Comp.	Survie
Survie +20	200	Comp.	Survie +10
Rechercher (Search)	200	Comp.	—
Rechercher +10	200	Comp.	Rechercher
Rechercher +20	200	Comp.	Rechercher +10

Commerce - Armurier (Trade - Armourer)	400	Comp.	—
Connaissances scolastiques - Légendes (Lore scholastic - Legend)	400	Comp.	—
Haine - Hatred - (Chaos Space Marines)	500	Talent	—
Talentueux (Survie)	500	Talent	—
Talentueux (Rechercher)	500	Talent	—
Talentueux (Armurier)	500	Talent	—

Le personnage Salamander Space Marine peut commencer avec l'un des objets suivants :

- **Amulette du Mont Feu de Mort :** C'est une amulette généralement en céramite qui résiste bien à la chaleur. Elle est gravée des symboles des croyances prométhéennes : le marteau, l'enclume et la flamme. Car tous les Salamanders sont des forgerons nés et "forgés" dans la fournaise de Nocturne. Les Salamanders attachent une grande importance à cette amulette qui cristallise leur endoctrinement, leurs terribles épreuves qui ont fait d'eux des Space Marines ! Chaque Space Marine Salamander gagne l'un des bonus suivants tant qu'il porte l'amulette sur lui. Il choisit l'avantage à la création du personnage, ensuite il ne pourra plus en changer...
  - La Résilience de l'enclume : Augmenter de deux points l'Endurance du personnage.
  - Entre le Marteau et l'Enclume : Augmenter de deux points la Capacité de Tir quand votre cible (non une Horde) est sous les tirs d'autres Space Marines.
  - Le Don de la Forge : Vous gagnez une arme de 10 points de réquisition. Bien souvent, les Salamanders compensent leur faible nombre par un équipement accru ! De plus, cet octroi prend souvent la forme d'un lance flammes, arme favorite de Salamander !



- **Cape en Peau de Dragon** : C'est une cape en écailles noires ou rouges, indiquant que son possesseur, un hardi combattant, a pourfendu en combat singulier un dragon de feu de la planète Nocturne. La traque et le combat sont réputés terrible, le Wyrms de magma ou de feu broie son adversaire et ses griffes aiguisées comme des scalpels perforent les armures les plus résistantes. Porté une telle cape, est un signe de respect et de prestige pour un Salamander. Celui-ci gagne les bonus suivants : +2 en Intimidation, +2 en Survie et +2 Pistage.

## L'historique du Salamander

- Résultat sur 1d5 / Expériences passées :
  - **1 - Lignage honorifique** : Vous êtes né dans la plus prestigieuse cité-sanctuaire de Nocturne, Hesiod. Votre fratrie compte ou comptait déjà des Space Marines du Chapitre des Salamanders. Votre noble ascendance est à la fois un gage d'honneur, de respect mais vous devrez vous montrer à la hauteur de vos ancêtres...
  - **2 - Né parmi les terres ravagées** : Vous êtes né parmi les tribus nomades de Nocturne. Pour vos frères d'armes, vous êtes et serez un Ignean. Un fait rarissime dans l'histoire du Chapitre, vous êtes un survivant, une aberration pour certains, mais vos gènes sont encore plus forts et votre grande destinée est tracée !
  - **3 - Forgeur de Métal** : Vous êtes un artisan talentueux parmi les forgerons nomades de Nocturne. Vous avez été remarqué par les Maîtres de Forges et vous avez été célébré lors de la fin de votre apprentissage de forgeron. Vos objets façonnés sont dignes d'éloge, mais vous avez éteint votre forge pour vous aventurer dans les étendues glacées de l'espace.
  - **4 - Seul survivant** : Les Salamanders sont des guerriers surhumains mais ils ne sont pas invincibles. Vous avez appris cette triste leçon, en étant le seul survivant de votre escouade, vous aviez rencontré un ennemi particulièrement terrible, un Prince Démon des Dragon Warriors, vos ennemis

les plus haïs !

- **5 - Apprécié du Chapitre** : Originaire d'Hesiod, vous êtes de port noble et altier, vous avez une forte capacité à apprendre. Votre connaissance du patrimoine prométhéen, de la philosophie et de la culture de Nocturne force l'admiration des chapelains et des apothicaires du Chapitre.

## L'opiniâtreté du Salamander (Demeanour)

L'image parfaite du Salamander regroupe les superlatifs suivants : la force, le courage, le sacrifice et l'opiniâtreté. Ce dernier trait de caractère représente la quintessence du Salamander. Il est vrai que les Salamanders sont connus et reconnus pour le grand attachement à leur Chapitre, et sont réputés d'une volonté de fer. A leur égard, on parle de fermeté, de constance, de persévérance et d'acharnement. La méditation est aussi fondamentale pour un Salamander, c'est dans un isolement total qu'il ressource son esprit guerrier. C'est dans la persévérance, que le Salamander devient intouchable, tel est le credo du culte prométhéen.

Les scarifications honorifiques qui parsèment la chair du Salamander sont aussi les marques de sa constance, pour ne pas oublier chacun de ces doutes et les transcender. Chaque scarification est aussi une victoire, un fait de guerre accompli sur l'adversité. Ce type de scarification est courant chez les Salamanders, en accord avec les rites prométhéens. Les scarifications commencent sur le torse pour finir sur le visage, mais rare sont ceux qui combattent assez longtemps pour que ces marques d'honneur gagnent le visage !

Dans la Deathwatch, ses frères d'armes auront fort à faire avec son esprit borné, mais ils savent que celui-ci n'abdiquera jamais face à l'adversité, jamais il ne savoura vaincu, il redoublera d'effort, de ruse et de force pour défaire les obstacles. Ce n'est pas une tête brûlée ou un frénétique, mais un acharné de premier ordre, qui ne lâchera jamais les objectifs



de sa mission. Il ne faut pas se leurrer, mais la recherche des reliques de Vulkan sont un des leitmotiv des Salamanders à entrer dans le Deathwatch, ils savent pertinemment que celle-ci disposent de renseignements précis sur des régions spatiales considérées comme inexplorées... Là, où est allé peut-être Vulkan !

Le nom de votre Salamander Space Marine :

1 - Kha'zad

2 - Gur'dal

3 - Omok

4 - Dik'ar

5 - Od'rond

6 - Zi'rak

7 - Aza'nol

8 - Ka'rad

9 - Za'ram

10 - Ba'ken

## Les pouvoirs Salamanders

Seuls les archivistes Salamanders ont accès aux pouvoirs psychiques suivants. Ces pouvoirs peuvent être achetés avec des points d'expérience, en respectant les pré-requis.

Pouvoir	Coût en xp	Pré-requis
Baiser du Dragon	500	—
Vol du Wurm Brûlant	1000	Rang 3, FM 40+
Serpents de Feu	1000	FM 40+
Feu Primordial	2000	Rang 5, FM 50+
Présence Enflammée	500	—
Marteau de Vulkan	1500	Rang 5, FM 50+

### Le Baiser du Dragon

- Demi - action / Jet d'opposition : non / Portée : 30 mètres / Maintien : non
- **Description** : L'archiviste éructe un cône de flammes psychiques, d'un arc de 30 degrés de sa bouche à 30 mètres de distance. Tout ce qui est traversé par les flammes psychiques subissent 1d10 points de dégâts énergétique, multiplié par le niveau de PR de l'archiviste. Dans le même temps, les cibles en flammes doivent réussir un test d'Agilité (+0) sous peine de ne pas éteindre les flammes et subir des brûlures !

### Le Vol du Wurm Brûlant

- Action complète / Jet d'opposition : non / Portée : 1000 mètres / Maintien : non
- **Description** : L'archiviste façonne dans le ciel, un dragon écarlate et enflammé. Puis dans un piqué furieux et hurlant, le dragon s'écrase sur une cible à vue de l'archiviste et qui doit être à moins de 1000 mètres. L'archiviste doit réussir un jet de CT sans malus pour toucher cette cible. celle-ci ne peut seulement qu'esquiver cette attaque. Si elle rate son esquive, le dragon lui inflige 1d10 points de dégâts perforants multiplié par le PR de l'archiviste. Si l'attaque échoue passer directement à l'effet secondaire. Une fois que le dragon a touché sa cible, il explose dans une déflagration enflammée. Tout ce qui est à moins de 15 mètres de l'épicentre est meurtri par des flammes psychiques subissant 1d10 points de dégâts énergétique, multiplié par le niveau de PR de l'archiviste. Dans le même temps, les cibles en flammes doivent réussir un test d'Agilité (+0) sous peine de ne pas éteindre les flammes et subir des brûlures !

### Les Serpents de Feu

- Demi - action / Jet d'opposition : oui / Portée : 5 mètres / Maintien : oui
- **Description** : L'archiviste fait apparaître PR serpents écarlates et incandescents à moins de cinq mètres de lui. Ces serpents enflammés bondissent sur la cible se trouvant à vue de l'archiviste. Le déplacement est quasi instantanée.



Ils sont intangibles, seule des armes de force, ou warp peuvent les toucher, ils ne possèdent aucune résilience, un seul de coup de ces armes dispersent leurs corps dans la brise. Ils harcèlent la cible, la plongeant dans une vive confusion. Tout cible des serpents reçoit le PR de l'archiviste, multiplié par deux en malus en CT et CC, tant qu'elle demeure la cible des serpents de feu.

### Feu Primordial

- Action complète / Jet d'opposition : non / Portée : au toucher / Maintien : oui
- **Description** : L'archiviste génère autour d'une de ses mains, une flamme de feu primordial capable de consumer les matières métalliques. Il faut qu'il touche une matière métallique pour que celle-ci prenne feu et que ces flammes psychiques brûlent et détruisent le métal comme s'il était du papier en feu. Le feu se développe comme un feu normal, l'archiviste doit maintenir le pouvoir sous peine de voir s'éteindre l'ensemble des flammes dévorantes. Ce feu n'occasionne aucun dégât à la matière vivante.

### Présence Enflammée

- Demi - action / Jet d'opposition : non / Portée : lui-même / Maintien : oui

- **Description** : L'archiviste génère une immense image brillante de lui-même, haute de son PR en mètres, fait de flammes rougeoyantes, qui peut être vu à 700 mètres facilement. Il peut parler à travers cette image, sa voix est amplifiée et peut couvrir les clameurs d'un champ de bataille ou d'un orage. La projection peut être maintenue, les tests de sociabilité, ou d'intimidation reçoivent un bonus égal à la valeur des dizaines dans la caractéristique Force Mentale.

### Le Marteau de Vulkan

- Demi - action / Jet d'opposition : non / Portée : lui-même / Maintien : oui
- **Description** : L'archiviste fait apparaître à ses mains, un marteau flamboyant d'énergie rougeoyante. L'archiviste se bat avec sa FM et non son CC. Le marteau dure tant que l'archiviste maintient son pouvoir. Le marteau révèle la corruption de ses cibles. Quand il touche sa cible, la corruption de celle-ci apparaît sous forme de miasmes noirâtres. Plus la corruption est forte et plus les miasmes sont épaisses et hautes. En terme de jeu, l'archiviste apprend la valeur exacte de points de corruption de la cible. Le marteau est considérée comme une arme warp, qui inflige 1d10 points de dégâts plus le PR de l'archiviste.