



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Le Temple d'Hermès > **Les Salamandres**

Les Salamandres

vendredi 10 septembre 1999, par [JyP](#)

Je reprends ici la description de la Salamandre du fameux [Book of Beasts](#), disponible à [Durenmar](#), et j'y ajoute ma propre version, la Salamandre élémentaire.

Copyright Timothy Ferguson 1996, 1997, 1998. This material derives from the work of other authors, whose rights are held by Atlas Games. Derivative material is used with permission. This work may be used freely for personal non-profit use, provided that the author is properly credited.

Le "dea", tel que cette créature est appelée par les mages Grecs, est un lézard amphibie qui éteint les flammes et qui y survit. C'est pour cette raison, et non parce qu'ils révèrent le Feu, que les salamandres sont reliées étroitement à la Maison Flambeau, comme étant le symbole de la Lignée d'Apromor, dont les mages préfèrent l'Art Perdo.

Le poison huileux couvrant les salamandres peut tuer des villes entières. Leurs deux tours préférés consistent à ramper sur les arbres d'un verger, contaminant ainsi les fruits, ou à plonger dans les puits, en rendant l'eau fatale pour les futurs assoiffés.

Salamandres

Force Magique 20

Caractéristiques : Ruse -2, Per -1, For -2, En 0, Dex +1, Viv -1

Taille -3

Vertus & Vices :

Poison : Un jet d'Energie de 10+ à chaque round est nécessaire pour prévenir la perte d'un niveau de santé. Ces jets sont effectués tant que la victime n'en réussit pas un, même si elle ne touche plus la salamandre. Par suite, les armures ne servent à rien contre cette toxine, du moment qu'un morceau de peau est en contact.

Résistance au Feu : les salamandres ne peuvent pas être blessées par des attaques à base de feu ou de chaleur.

Pouvoir Magique : Extinction du Feu - Pe Ig 20 - 1 point.

Une salamandre éteint tout feu qu'elle touche, sachant qu'avec des feux plus gros elle se contente de dépenser plus de points. Si elle est attaquée par une créature du feu, elle peut la détruire en dépensant 1 point pour 5 de la créature.

Armes : Aucune

Défense +5

Encaissement 0

Fatigue +1

Niveaux de Fatigue : OK, -3, Inconscient

Niveaux de Santé : OK, -3, Incapacité



Salamandre Élémentaire

Les Salamandres élémentaires sont des créatures de nature encore plus magique que les salamandres. Elles ont un corps formé d'eau et de feu, d'un noir bleuté liquide avec des tâches de couleur ayant l'apparence et la luminosité d'une bougie. Elles apparaissent légèrement translucides, comme de l'eau colorée. Leurs yeux peuvent prendre toutes les nuances de couleur du feu, de la braise à

la bougie.

Ces salamandres sont extrêmement rares. On peut en trouver en des lieux où l'Eau et le Feu font bon ménage, selon les légendes, ou on peut en voir apparaître dans un endroit de nature magique, comme une mare enchantée.

Leurs caractéristiques sont les mêmes que pour les salamandres, avec les changements suivants :

Force Magique 25

Ruse +1, Per +2

Poison : ici, c'est une substance aqueuse qui donne la sensation de brûler à la victime. Cette substance brûle effectivement au contact, ce qui est assez impressionnant quand on voit le poison remonter dans les veines, comme du feu liquide qui aurait remplacé le sang.

Contrôle de l'élément Feu 5 (soit des sorts Ignem niv. 25)

Contrôle de l'élément Eau 5 (soit des sorts Aquam niv. 25)

Contrôle des taches sur le corps : la salamandre peut changer la forme de ces taches à volonté.

Par exemple, pour écrire le mot "Aidez-moi !", comme dans un bon vieux scénario Oeil Noir :-)

Les yeux d'une telle salamandre sont tout ce qui reste si on en tue une. Le gauche contient 5 pions de virtus Aquam, le droit 5 pions de virtus Ignem.