



# FIGHE DE SALAMEN

Avec cette aide de jeu, le Salamen est presque un personnage à part entière et peut évoluer à son tour. La relation maître-familier devient plus tangible et est renforcée par le fait que c'est au joueur d'effectuer les jets pour le familier de son personnage.

Les Salamen sont décrits page 25 du Lab.01.

## CREATION DU SALAMEN

À la naissance, tout les Salamen se ressemblent beaucoup et ce n'est qu'en vieillissant qu'ils se différencient. Grâce à l'apprentissage donné par leurs maîtres, ils peuvent d'autant plus se particulariser vis-à-vis de leurs congénères.

À la création, tous sont donc quasiment identiques. Leurs caractéristiques sont semblables et ils ne se distinguent que par l'un de leurs talents. Chaque joueur peut donc ajouter +1 à l'un des talents de son Salamen ou ouvrir un nouveau talent à +1.

**Les caractéristiques des Salamen sont :**  
4 en Agilité, 3 en Esprit et 5 en Perception.

**Les talents des Salamen sont :**

- Voir dans le noir +1
- Sentir les livres +2
- S'exprimer (simplement) +0
- Comprendre (un ordre "complexe") +0

Les Salamen ont des facilités à voir dans le noir (toujours pas autant que les gobelins) ; peuvent, bien sûr, facilement sentir des livres dans un périmètre assez proche (en fonction de la rareté du livre, du niveau du talent de la créature et des obstacles entre le livre et l'odorat du Salamen) ; ont la possibilité avec un peu d'entraînement de s'exprimer par quelques mots simples et peuvent

même, avec l'âge, comprendre des ordres relativement complexes (généralement afin d'assister son maître dans une tâche précise, dans la mesure de ses possibilités).

À l'instar des gobelins, les Salamen peuvent donc apprendre de nouveaux talents du moment qu'ils restent suffisamment réalistes. Autant jongler ou nimer est envisageable pour de telle créature, autant discuter de politique ou manier une dague est totalement impossible.

## EVOLUTION DU SALAMEN

### Gain

De la même manière que les gobelins, les Salamen, au fur et à mesure des aventures où ils accompagnent leurs maîtres, gagnent en pratique et donc en expérience.

Pour chaque scénario auquel le Salamen a participé, il gagne 1 point d'XP.

S'il a fait une action notable (le MJ est seul juge), il gagne 1 point d'XP supplémentaire.

S'il a fait une RC sur un de ses jets, il doit immédiatement refaire un jet (en rapport avec l'action donnée). S'il le réussit, il gagne 1 point d'XP supplémentaire.

La relation maître-familier qu'entretient le Salamen et son maître gobelin permet à celui-ci de donner ses propres points d'expérience à son Salamen et ce, à raison d'1 point gobelin pour 1 point Salamen.

### Coût

Ouvrir un talent à + 1 = 1 point d'XP.

+1 en talent = le niveau désiré.

+1 en caractéristique = le niveau désiré + 1.

De la même manière que pour les gobelins, les caractéristiques peuvent être augmentées jusqu'à 6 et les talents jusqu'à +3.

### SALAMEN

NOM..... AGE..... MAÎTRE.....

APPARENCE.....

CARACTÈRE.....

PARTICULARITÉ.....

### CARACTERISTIQUES

AGILITÉ..... ESPRIT..... PERCEPTION.....

### TALENTS

+

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### SANTÉ PHYSIQUE

EN BONNE SANTÉ

BLESSÉ

À L'AGONIE

**XP**  
.....

### SALAMEN

NOM..... AGE..... MAÎTRE.....

APPARENCE.....

CARACTÈRE.....

PARTICULARITÉ.....

### CARACTERISTIQUES

AGILITÉ..... ESPRIT..... PERCEPTION.....

### TALENTS

+

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### SANTÉ PHYSIQUE

EN BONNE SANTÉ

BLESSÉ

À L'AGONIE

**XP**  
.....