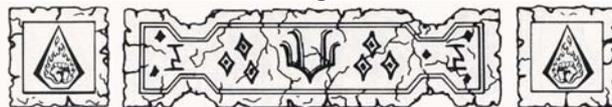


Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les Hommes Lézards de Spelljammer

Parfois considérés comme le fléau des Espaces sauvages, d'autrefois comme de riches négociants, les hommes-lézards ont prospéré non sans mal dans des Sphères contrôlées par des espèces qui ont toutes un trait commun opposé à leur propre existence ; Toutes sont des espèces mammifères.

Personnalité : Les hommes-lézards se divisent en une multitude de branches très distinctes mais l'on arrive tout de même à distinguer quelques traits de caractères communs. Tous ressentent la domination des mammifères avec beaucoup de colère et de regret pour une ère passée où les reptiles régnaient, avant même l'avènement de l'empire Chitine.

Pour ses frères de race, un homme-lézard sera un compagnon totalement dévoué et mettre toutes ses ressources en commun pour aider les plus défavorisés. Face à des mammifères, l'attitude de l'homme-lézard sera bien plus circonspecte et pourra être prise pour du mépris. En réalité, les hommes-lézards éprouvent un mélange de fascination et de dégoût pour les espèces « à fourrure » et pourront montrer une de ces deux émotions dans un moment d'égarement.

Description physique : En règle générale, un homme-lézard a une taille allant de 1m20 à 2m, selon les caractéristiques de son monde d'origine. Il possède des doigts, de trois à six, terminés par des griffes et son corps est recouvert d'une carapace écailleuse plus ou moins épaisse et allant du bleu électrique au noir absolu. Beaucoup de peuples hommes-lézards ont conservés des caractéristiques amphibiennes ancestrales et possèdent donc des branchies partiellement fonctionnelles ou des doubles paupières adaptées aux mondes gazeux.

De très rares ethnies portent des vêtements qui ne font que gêner les mouvements et irritent leurs écailles, les colifichets sont par contre très prisés ainsi que de somptueux bijoux organiques façonnés grâce à des pouvoirs druidiques. Les hommes-lézards sont experts dans la conception d'armures d'écailles adaptées pour leur

espèce, se sont d'impressionnant assemblages peints et vernis avec beaucoup de talent.

Relations : Dans des Sphères où dominent les mammifères, les hommes-lézards n'éprouvent véritablement de sympathie que pour les races insectoïdes comme les rastipèdes ou les xixchils. Ce sont les deux races avec lesquelles ils auront les meilleurs rapports bien que ceux-ci resteront souvent sur le plan commercial. Comme ils éprouvent de grandes difficultés à différencier les espèces de mammifères, ils ne distinguent pas forcément un goblin d'un elfe bien qu'avec le temps, ils puissent percevoir quelques subtiles nuances.

Les hommes-lézards haïssent les illithids pour leurs dons incompréhensibles et leur grande maîtrise du spelljamming, ils n'hésitent pas à les attaquer lorsque cela est possible. Envers les néogis et toutes les espèces arachnides (drow, kr'r'r, etc...) ils n'éprouvent aucun a priori et chercheront à se faire une opinion sur le moment.

Alignement : Plutôt inclinés vers le Chaos et la Neutralité, les hommes-lézards restent des êtres imprévisibles et dominés par de violentes passions. Certaines espèces vivant dans des environnements hostiles (mondes gazeux ou pyrétiques) ont adopté un alignement totalement Neutre et pratiquent des rites liés à l'Équilibre de leur monde.

monde.

Territoires : Les territoires des hommes-lézards apparaissent toujours comme de petites communautés tribales vivant en autarcie par rapport aux civilisations voisines mais pouvant avoir des liens entres-elles. Il est rare que le territoire d'une tribu excède le strict minimum de ressources exploitables requises pour sa survie mais certaines ethnies ont développées un goût prononcé pour la conquête et il n'est pas non plus rare de voir apparaître des royaumes où se dressent bastions et villages.

Lorsqu'une tribu s'installe sur un territoire, elle engage toutes ses forces pour le conserver et n'en bouge plus, c'est pourquoi toutes les légendes et traditions tribales remontent à des époques lointaines. Autre détail d'intérêt ; Les territoires hommes-lézards possèdent toujours une richesse quelconque en abondance que les membres de la tribu ont prit soins d'entretenir par respect

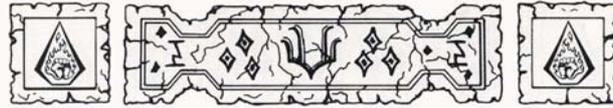


Sources : Document word sans copyright & Bestiaire monstreux

Illustration : site officiel de Wizard

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



pour l'Equilibre. Lorsqu'ils se lancent dans l'Espace sauvage et commencent à investir pour devenir puissants dans ce milieu, les hommes-lézards possèdent donc beaucoup de ressources et ne regardent pas à la dépense.

Religion : La plupart des ethnies hommes-lézards adoptent des croyances animistes et chamaniques, il est par contre rare de voir des membres de cette espèce vénérer des panthéons structurés voir même des divinités solitaires.

En général, les prêtres vénèrent Semuanya et ont le choix entre deux des domaines suivants : Eau, Faune, Flore

Langage : N'ayant découvert le spelljamming que très récemment, les hommes-lézards maîtrisent encore mal les langages marchands, ils ont par contre une propension à pratiquer d'anciens langages comme le goshène car leurs territoires occupent d'anciens emplacements de civilisations disparues. Mais tous parlent le Draconien

Noms : Les communautés hommes-lézards sont trop variées pour adopter des désignations communes, il est toutefois intéressant de noter que dans beaucoup d'ethnies pourtant éloignées, les mâles portent trois noms désignant leur ancêtre, leur clan et leur qualité. Sur le monde de Coliar par exemple, un guerrier pourra se nommer Siriss'Koresh Dahiss' (Korresh désigne là un guerrier chevauteur de dragon, SIRRIS' est l'ancêtre qui fonda le clan Dahiss'). Pour les femelles, un seul nom tant à être l'usage, désignant leur ancêtre, mais dans des cultures évoluées, il n'est pas rare de voir des femelles portant deux noms, celui de leur ancêtre et leur qualité (souvent un terme désignant une paria ; Kirsh', Kahyrsh' ou Kyrshim).

Aventuriers : Un aventurier homme-lézard sera très souvent un individu banni de sa tribu, un paria qui n'aura plus aucuns liens avec ses ancêtres. Plus rarement, ce sera un individu animé par une vision mystique. Dans les cultures évoluées maîtrisant le spelljamming, l'homme-lézard n'aura pas de liens tribaux aussi forts et pourra suivre sa voie à travers les Sphères avec des motivations personnelles.

Traits raciaux :

Don : attaque multiple

Armure : Il possède une peau écailleuse lui conférant une classe d'armure naturelle de +5.

Bonus racial : +4 aux jets d'Equilibre, Natation et Saut

Attaques naturelles : 2 griffes causant 1d4 points de dommages.

Classe de prédilection : La classe de druide est la classe de prédilection des hommes-lézards (La plupart de leur chef le sont)

Les personnages hommes-lézards sont d'une puissance N+2

Notes de Jaffar : La majeure partie de cet aide de jeu est extrait d'un document word non protégé et non signé qu'on m'a fait parvenir. J'ai repris les données de ce document à 90% me contentant d'adapter certaines données à l'aide d'informations fournies dans le bestiaire monstrueux.

Si vous reconnaissez votre travail faites le moi savoir.



Sources : Document word sans copyright & Bestiaire monstrueux

Illustration : site officiel de Wizard

Aide de jeu téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>