

Les hommes-lézards ont la même espérance de vie et les mêmes classes d'âge que les humains.

## histoire

Les hommes-lézards ne disposent de rien qui ressemble à des écrits historiques. Ils revendiquent avoir été parmi les premières races humanoïdes et affirment que toutes les races plus faibles, dites civilisées, qui ont suivi sont issues d'hommes-lézards ayant quitté les marécages il y a des millénaires. C'est pour cette raison que les hommes-lézards regardent les autres races de haut, les considérant comme des freluquets qui n'ont pu supporter les rigueurs de la vie des marais.

En réalité, il semblerait que les hommes-lézards aient raison de penser qu'ils sont bien les rejetons de l'une des races créatrices depuis longtemps disparue, les sauriens, et que leur culture est particulièrement ancienne. Ils vivent de la même manière depuis un temps immémorial qui remonte bien avant que les races intruses ne débarquent sur Toril.

## vision du monde

Les hommes-lézards séparent les choses en deux catégories : ce qui est bon à manger et ce qui ne l'est pas. Les bijoux et l'argent ne leur sont donc d'aucune utilité. Ils façonnent leurs propres armes primitives à partir de pierres, d'arbres et de plantes qu'ils trouvent dans leurs terres humides. Si quelque chose a une chance de se manger, l'intérêt des hommes-lézards est immédiatement suscité ; sinon, il n'y a pas de raison d'y faire attention.

La vie au sein des tribus de ce peuple est rude. Les jeunes sont souvent tennés par la faim, car ils n'ont pour nourriture que les restes que les adultes ont bien voulu leur laisser, une fois leur propre repas terminé. Ils survivent souvent grâce aux plantes comestibles qu'ils dénichent à proximité de la tanière de la tribu. Les hommes-lézards sont omnivores, bien que montrant une nette préférence pour la viande, la chair humaine restant la plus goûteuse de toutes.

La plupart des hommes-lézards n'ont que faire de la stratégie et de la tactique. Ils restent des chasseurs rusés, mais au combat ils se contentent de se ruer sur leurs adversaires en essayant de les terrasser, que ce soit par leur force supérieure ou par le nombre. Quand ils sont à leur tour les agressés, en revanche, ils comptent sur leurs talents de chasseurs pour poser des collets, des trappes et autres pièges à l'attention de leurs poursuivants. Des pièges simples mais meurtriers, comme ceux qui protègent souvent leurs tanières.

Les hommes-lézards quittent parfois leurs demeures pour aller chasser des proies plus grosses et redoutables. D'autres ont simplement envie d'en savoir plus sur le monde, au-delà des marais, pour en faire ensuite profiter les chefs de leurs tribus. Bien que les hommes-lézards ne soient pas mauvais de nature, ils restent sauvages et primitifs, et il s'avère plus que délicat pour eux de s'adapter à la société faerûnienne. La plupart n'essayent même pas. Ils ne sont là que pour en apprendre sur les « peaux-molles » et peut-être leur enseigner une chose ou deux sur la manière dont les vraies gens, autrement dit les hommes-lézards, vivent.

### PERSONNAGES HOMMES-LÉZARDS

Les hommes-lézards sont proches de la terre, acceptant toutes les grâces que leur fait la nature. La classe de prédilection des hommes-lézards est donc le druide. Ils disposent également de nombreux barbares et guerriers dans leurs tribus et parfois d'un ou deux prêtres.

## société des hommes-lézards

La société des hommes-lézards est patriarcale. Le plus fort de la tribu règne sur les autres, pour la simple et bonne raison qu'il est le plus puissant. La plupart des hommes-lézards sont assez avisés pour ne pas remettre en doute cette supériorité physique et les tentatives de renversement de l'autorité restent rares. Quand cela arrive malgré tout, la vie entière de la tribu s'en trouve bouleversée jusqu'à ce qu'un nouveau chef ait été désigné ou que l'ancien ait repris les rênes.

Les femelles se contentent de couvrir les œufs et d'élever les petits. Il est aussi de leur devoir de prendre soin du camp établi par la tribu. Il ne s'agit parfois que de diverses plantes des marais sur lesquelles dorment les hommes-lézards, mais certaines tribus construisent également des huttes et fabriquent des armes et des boucliers dont elles se servent. Certaines ont même appris à se servir des armes qu'elles ont récupérées sur les corps de leurs proies.

Les mères veillent de près sur leurs petits et se font aider par toutes les femelles de la tribu. Les jeunes sont souvent difficiles à surveiller, prompts à s'évader du camp pour aller explorer les marécages. Les petits sont toujours deux fois moins nombreux que les adultes. On trouve ainsi dans un camp normal de 150 hommes-lézards une répartition de 50 mâles adultes, 50 femelles adultes et 50 jeunes.

À mesure que les hommes-lézards vieillissent, ils se font moins vifs. Arrivés à l'âge de 60 ans, ils n'ont plus envie que de se prélasser au soleil, couchés sur un rocher chaud. À leur mort, les hommes-lézards sont dévorés par le reste de la tribu au cours d'une veillée cérémoniale, leur chair faisant alors partie intégrante de la tribu, au propre comme au figuré.

Quand ils évoluent en dehors de leurs territoires marécageux, les hommes-lézards marchent souvent par groupes de deux ou trois. Il est plus rare qu'ils voyagent seuls, car les hommes-lézards ont normalement besoin d'être avec au moins l'un de leurs semblables pour ne pas oublier qui ils sont. Ils auraient peur sans cela de succomber au leurre des manières civilisées du monde extérieur pour ne jamais revenir.



Combattant homme-lézard

## Langage et écriture

Les hommes-lézards parlent le draconien. Les plus intelligents d'entre eux pratiquent parfois le commun, de manière à mieux terroriser certaines de leurs proies. Il arrive parfois qu'ils se mettent au nain, à l'elfique, au goblin, à l'orque ou à l'idiome parlé dans les régions environnantes, en fonction de l'endroit où ils vivent.

Les hommes-lézards ne savent ni lire ni écrire, à l'exception de ceux qui choisissent au moins une classe de personnage autre que barbare.

## Traits raciaux

Les hommes-lézards présentent les traits raciaux suivants :

- +2 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence. Combattants puissants et robustes, les hommes-lézards ne cherchent pas à cultiver leur esprit.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les hommes-lézards n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est égale à 9 mètres.



- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Formation au maniement de toutes les armes courantes, des boucliers (à l'exception des pavois) et des dards barbelés. Les hommes-lézards s'en tiennent généralement aux armes qu'ils peuvent fabriquer à partir des matériaux disponibles.
- Bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, de Saut et de Natation.
- Dés de vie raciaux. Chaque homme-lézard dispose de deux niveaux d'humanoïde, qui lui procurent 2d8 dés de vie. Pour un personnage joueur, le premier de ses dés de vie est maximal, mais les autres (raciaux ou venant d'une classe) doivent être tirés normalement. Les dés de vie raciaux des hommes-lézards leur confèrent également un bonus de base à l'attaque de +1 ainsi que les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +3, Vig +0 et Vol +0. Ces bonus de base liés aux DV raciaux se cumulent avec ceux d'éventuels niveaux de classes de personnage.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde des hommes-lézards leur confèrent des points de compétences à concurrence de (2 + modificateur d'Int, minimum de 1) x5. Les compétences de classe correspondant à ces niveaux sont Équilibre, Saut et Natation. Les hommes-lézards ne bénéficient pas du multiplicateur de x4 aux points de compétence pour le premier niveau de classe.
- Don racial. Les DV d'humanoïde des hommes-lézards leur confèrent un don. En général, ils optent pour Attaques multiples. Tout homme-lézard qui dispose de niveaux de classe reçoit ses dons en fonction de ses dés de vie totaux, comme le préconise la Table 1 de l'Introduction.
- Attaques naturelles. Les hommes-lézards peuvent attaquer en effectuant deux coups de griffes et une morsure. Les griffes infligent 1d4 points de dégâts et la morsure est une attaque secondaire (malus de -5 sur le jet d'attaque et un éventuel bonus de Force est réduit de moitié pour le jet de dégâts) infligeant également 1d4 points de dégâts. Les personnages hommes-lézards peuvent effectuer une attaque avec une arme en prenant leur bonus à l'attaque normal et exécuter une attaque de morsure ou un simple coup de griffes en tant qu'attaque secondaire.
- Retenir son souffle. Les hommes-lézards sont capables de retenir leur respiration pendant un nombre de rounds égal à 4 fois leur valeur de Constitution avant de risquer l'asphyxie.
- *Langues*. D'office : draconien, région natale. Supplémentaires : commun, par région.
- *Classe de prédilection* : druide.
- *Ajustement de niveau* : +1. En raison de ses DV raciaux, de ses attaques naturelles et de ses bonus raciaux aux compétences, l'homme-lézard dispose d'un niveau global équivalent de 3 plus ses niveaux de classe. Ainsi, un homme-lézard druide de niveau 3 se retrouverait avec un NGE de 6. Veuillez consulter la Table 1 de l'Introduction pour plus de détails.

## Religion

Les hommes-lézards vénèrent Semuanya. Leurs prêtres ne disposent pas de véritables temples ou lieux sacrés, pas plus qu'ils n'officient régulièrement. Ils agissent plutôt en tant que shamans, qui transmettent les grâces de Semuanya à ses fidèles quand on fait appel à lui. Les hommes-lézards tirent une grande fierté de leur divinité. Celle-ci œuvre main dans la main avec la nature, ce qui explique le grand nombre de druides compté par ce peuple. Ceux qui grandissent en vénérant Semuanya évoluent facilement vers la révérence envers la nature elle-même.

## relations avec les autres races

La seule relation que les hommes-lézards entretiennent avec les autres races est celle du chasseur et de sa proie. Les plus civilisés d'entre eux ont cependant conscience que ces autres peuples ont peut-être quelque chose à leur apprendre et sont prêts à parlementer avec eux, du moins tant que leurs

ventres sont pleins. Il est notoirement connu que toute rhétorique avec un homme-lézard à l'estomac vide est vaine.

## équipement

L'arsenal des hommes-lézards est plutôt restreint, dans la mesure où ils se cantonnent aux outils de guerre qu'ils sont capables de fabriquer avec les matériaux qu'ils ont à portée de main. Une arme est pourtant exclusive à leur race : le dard barbelé (voir les Appendices).

## ANIMAUX FAMILIERS ET DOMESTIQUES

Les hommes-lézards n'élèvent pas d'animaux. Ces bêtes sont pour eux destinées à être volées, massacrées et dévorées. Rarement, des druides hommes-lézards recourent à la magie pour enchanter des dinosaures et monter ces puissantes créatures au combat.

## Les kir-lanans

**Régions** : Contrées du Mitan Occidentales, le Nord.

**Dons raciaux** : Attaque en vol (voir le **Manuel des Monstres**), Science du vol, Virage sur l'aile (voir le **Manuel des Monstres**), Vol stationnaire (voir le **Manuel des Monstres**).

**Dés de vie raciaux** : 4d8.

**Ajustement de niveau** : +4.

Considérés à tort comme des gargouilles par certains, les kir-lanans sont en réalité des créatures qui se présentèrent à Faerûn au cours du Temps des Troubles (1358 CV). Ils se sont donné pour mission de détruire les dieux de Toril en commençant par exécuter tous ceux qui ont foi en eux. Dans un monde où la religion joue un rôle central dans la vie de tant de gens, la tâche paraît loin d'être aisée. Cela reviendrait en fait à tuer à peu près tous les habitants de la surface de la planète.

Les kir-lanans n'ont en fait qu'une vague ressemblance avec les véritables gargouilles. Ils arborent un aspect humanoïde et de grandes ailes de chauve-souris. Ils mesurent environ 1,80 mètre et pèsent aux alentours de 110 kg. Leur peau aux fines écailles est de teinte sombre, allant selon les cas du bleu nuit au noir en passant par le pourpre. Quelques rares spécimens sont plutôt vert émeraude, pourpre foncé, brun grisâtre ou gris. Tous présentent des gueules garnies de dents pointues et tranchantes et de petites cornes épointées juste au-dessus des tempes. Ils évitent de porter des vêtements normaux, préférant bander leurs torsos de tissu enroulé et mêlé avec des bandeaux de métal, d'ivoire ou de pierre.

L'espérance de vie et les classes d'âge des kir-lanans n'est pas définie, car les plus anciens membres de la race n'ont que 15 ans. Ils atteignent leur maturité un an après leur naissance et n'ont montré jusqu'ici aucun signe de vieillissement. Personne ne peut dire combien de temps peut durer leur existence.

## histoire

Même les esprits les plus érudits de Faerûn n'ont pas le moindre indice sur la véritable nature des kir-lanans. Tout ce qu'ils savent, c'est que ces créatures sont résolues à exterminer les prêtres et autres serviteurs divins, ou « esclaves des dieux » comme les kir-lanans les appellent, aussi vite que possible. Les kir-lanans sont depuis quelques temps la cause de bien des rumeurs à Faerûn. Dès que l'on croise une gargouille de pierre figée quelque part, les gens murmurent qu'il s'agit en fait de l'une de ces bêtes maléfiques, qui surveille la ville en silence, en attendant les siens pour frapper un grand coup. Ces créatures ont la réputation de posséder tout un arsenal de pouvoirs, à commencer par une immunité totale à la magie, ce qui reste une rumeur sans fondement, et la capacité de drainer la force de leurs adversaires, ce qui s'avère plus proche de la vérité.