



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



**LE LYRISTE NAIN**



Image © Wizards of the Coast

# LE LYRISTE NAIN

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,  
PAR WIL UPCHURCH**

**TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## LYRISTE NAIN

Le pouvoir légendaire des lyristes nains a toujours été source de bien des discussions académiques et même théologiques. Certains savants attribuent la puissance même de la race naine à ce don très particulier. D'anciennes légendes naines racontent l'histoire de lyristes ayant guidé leur peuple à travers les cavernes pendant des semaines, ou ayant permis la victoire face à des ennemis qui autrement les auraient détruits. D'autres légendes relatent l'incroyable succès d'expéditions minières, ayant rapporté cinq fois plus de minerai que prévu, simplement parce que des lyristes les accompagnaient.

Les lyristes travaillent souvent en tant que contre-maîtres, clerks, conseillers et personnel militaire. Où qu'ils aillent, les lyristes sont aptes à apporter aide et soutien à tous les nains dans le besoin, et aucune communauté ou armée naine ne compte pas au moins quelques-uns de ces éléments essentiels. Certains lyristes choisissent une vie d'aventure, souvent pour répandre la parole de leur divinité ou chanter la puissance et l'importance de la race naine. Nombre d'entre eux étaient déjà des aventuriers avant d'emprunter cette voie et ne font que continuer leur chemin, en acquérant toutefois de nouvelles aptitudes et des pouvoirs surpassant de loin tout ce dont ils étaient capables jusqu'alors.

**Dés de vie.** d6.

### CONDITIONS

Pour devenir lyriste nain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race.** Nain.

**Caractéristiques.** Constitution 13+.

**Compétences.** Degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 8 en Représentation (chant, percussions).

**Don.** Vigueur surhumaine.

**Spécial.** Aptitude de musique de barde.

### APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de lyriste nain :

**Armes et armures.** Un lyriste nain ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

**Sorts.** A chaque niveau de lyriste nain, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts

pour une des classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le lyriste nain possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

**Chants.** Un lyriste se sert de percussions et de vocalises rythmiques pour composer des chants magiques. Ces effets fonctionnent sur le même principe que les effets de [musique de barde](#) décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Chaque utilisation d'un chant de lyriste nain sacrifie une utilisation quotidienne de musique de barde. Le lyriste nain ajoute son niveau de classe à son niveau de barde pour ce qui est de fixer le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir de musique de barde.

**Chant rythmique (Sur).** Un lyriste possédant au moins 8 rangs dans la compétence Représentation peut produire un chant répétitif pour aider les ouvriers dans les tâches éprouvantes et répétitives. Les quatre chants rythmiques les plus connus sont le Chant de Mine, la Mélodie de la Forge, la Marche et la Chanson du Paysan. Pour démarrer un chant rythmique, le lyriste doit chanter pendant une minute, en s'accompagnant d'un instrument de percussion. Pendant ce temps, ceux qui souhaitent être affectés doivent se joindre au chant et continuer à accompagner le lyriste pour toute la durée de l'effet.

Ce chant a pour effet d'augmenter la vitesse et la productivité des personnes affectées. Le lyriste confère un bonus de +2 par niveau de classe à tout jet en rapport avec l'activité en cours. Une troupe de soldats pourrait ainsi recevoir un bonus à ses tests de Constitution pour réussir une marche forcée, ou un groupe de mineurs à ses tests de Profession pour déterminer la qualité de leur travail.

Mais comme toute chose, le chant rythmique a un prix pour ceux qui y prennent part. Au début de chaque heure au-delà de la première, le lyriste doit réussir un jet de Représentation (DD 10 + nombre d'heures écoulées). En cas de succès, il peut continuer à encourager ses compagnons. En cas d'échec, le chant perd de son efficacité. A cet instant, tous ceux qui étaient affectés par ses effets (le lyriste inclus) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 5 + nombre d'heures écoulées) ou être forcés de cesser toute activité et de se reposer comme si le chant rythmique s'était terminé (voir ci-dessous).

Le lyriste peut continuer à chanter avec un jet de Représentation DD 20 réussi, et tous ceux qui ont réussi leur jet de Vigueur peuvent continuer le travail. Si le lyriste rate ce test, le chant rythmique prend fin immédiatement.

A la fin d'un chant rythmique, tous les personnages affectés sont étourdis jusqu'à ce qu'ils se soient entièrement reposés pendant une heure par heure passée à travailler. Aucun soin magique ou aptitude, telle que le chant revigorant, ne saurait réduire le temps nécessaire à ce repos.

*Chant revigorant (Sur).* Un lyriste de niveau 2 ou plus ayant au moins 10 degrés de maîtrise dans la compétence Représentation peut user de son chant pour calmer et relaxer ses compagnons, accélérant leur processus naturel de guérison.

Pour utiliser ce pouvoir, le lyriste doit chanter pendant une heure et demeurer à moins de 18 m de chaque personnage qu'il souhaite affecter. Les individus sous l'influence d'un chant revigorant ne peuvent effectuer des activités comme se ballader, mémoriser des sorts, se soigner, manger, ou toute autre chose que se reposer ; dans le cas contraire, ils perdent tout bénéfice de ce chant.

A la fin du chant, les personnages affectés par le chant revigorant récupèrent 1 point de vie par dé de vie, ainsi que tout les dégâts non-létaux éventuels. De plus, tous les personnages *fatigués*, *épuisés* ou *nauséeux* sont débarrassés de ces conditions. Enfin, tous les jets de Premiers secours effectués moins de dix minutes après la fin du chant revigorant bénéficient d'un bonus de circonstances de +2.

*Chant de bataille (Sur).* Un lyriste de niveau 3 ou plus ayant au moins 11 degrés de maîtrise dans la compétence Représentation peut encourager ses alliés et démoraliser ses ennemis en entonnant un terrible chant au combat. Comme l'aptitude d'inspiration vaillante du barde, le chant de bataille confère des avantages aux alliés, mais il inflige aussi des pénalités aux ennemis. Les alliés du personnage doivent prendre part au chant et être en mesure d'entendre le lyriste pour être affectés ; les ennemis doivent seulement entendre le chant.

Tous les alliés affectés reçoivent un bonus moral de +1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur. Les ennemis souffrent pour leur part d'un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le chant de bataille dure aussi longtemps que le lyriste le maintient. Pendant ce temps, il peut se battre, mais pas lancer des sorts ou activer des objets magiques à fin d'incantation ou à mot (ou pensée) de commande.

*Chant de guérison (Sur).* Un lyriste de niveau 8 ou plus ayant au moins 16 degrés de maîtrise dans la compétence Représentation peut user de sa musique rythmique pour stimuler son propre corps. En accordant son chant au rythme naturel de son corps, il aide ce dernier à soigner les blessures plus rapidement que la normale.

Activer ce chant nécessite une action complexe, et il peut être maintenu jusqu'à ce que le lyriste retrouve tous ses pv, après quoi il se termine. Durant le chant de guérison, le personnage gagne la guérison accélérée (1).

## LYRISTE NAIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Chants, <i>chant rythmique</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+3	+3	<i>Chant revigorant</i> , Endurance	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	<i>Chant de bataille</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+4	+4	Contre-chant	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	Incantation continue	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+2	+5	+5	Dur à cuire	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+5	Transe	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+2	+6	+6	<i>Chant de guérison</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+6		+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+3	+7	+7	<i>Ire du Seigneur Nain</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

**Compétences de classe (6 + mod Int par niveau) :** Art de la magie (Sag), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (toutes, prises individuellement) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Langues (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Survie (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha)



*Ire du Seigneur Nain (Sur)*. Un lyriste de niveau 10 ayant au moins 18 degrés de maîtrise dans la compétence Représentation peut canaliser le pouvoir de la terre elle-même en accordant ses chants avec les vibrations naturelles de son environnement.

Il doit être en contact direct avec la terre pendant cinq rounds consécutifs lorsqu'il entame ce chant, et s'il subit des dégâts entretemps, il doit effectuer un jet de Concentration comme s'il essayait de lancer un sort. Après le cinquième round, le lyriste canalise le pouvoir qu'il a invoqué pour ébranler les fondations de n'importe quelle structure en contact avec la terre.

Durant chaque round que le chant perdure, jusqu'à un maximum égal à la valeur de Constitution du lyriste, ce dernier peut infliger 10d6 points de dégâts à une structure naturelle ou artificielle à moins de 150 mètres. Cette structure peut être un ou plusieurs arbres, une montagne, un château, un bâtiment ou toute autre structure en contact avec le sol. Evidemment, un lyriste ne saurait faire s'effondrer ainsi toute une montagne, mais il pourrait lui causer suffisamment de dégâts pour libérer l'accès à un tunnel dont l'entrée est obstruée, ou créer un piège titanesque pour y piéger une horreur souterraine. Il peut changer de cibles à volonté, au prix d'une action complexe, tant que le chant perdure.

A part changer de cibles, le lyriste ne peut effectuer d'autres actions que de se déplacer de sa vitesse de base à chaque round.

**Endurance.** Au niveau 2, le lyriste reçoit le don Endurance en tant que don supplémentaire.

**Contre-chant (Sur).** Au niveau 4, le lyriste est capable « d'attaquer » les sorts existants. En exécutant un puissant contre-chant, le lyriste peut suspendre temporairement certains effets magiques, exactement de la même manière que si le personnage lançait *dissipation de la magie*. En revanche, il ne dissipe pas réellement les effets ciblés sur un jet réussi : il les suspend tant qu'il continue de chanter. Le lyriste peut effectuer cette tentative une seule fois par effet magique, et maintenir le contre-chant nécessite une action simple à chaque round.

User de ce pouvoir dépense une utilisation quotidienne de musique de barde.

**Dur à cuire.** Au niveau 6, le lyriste reçoit le don Dur à cuire en tant que don supplémentaire.

**Incantation continue (Ext).** Au niveau 5, le lyriste est capable d'améliorer sa concentration en focalisant ses pensées sur son chant, ignorant ainsi les distractions pendant qu'il incante.

Tant qu'il maintient ce chant spécial, le lyriste n'a plus besoin d'effectuer de tests de Concentration pour lancer des sorts. De plus, le chant agit comme composante verbale de tout sort qu'il lancerait le long de sa durée.

Le lyriste commence son chant en effectuant un test de Concentration DD 15 par une action simple ; il est alors capable de maintenir son incroyable concentration pendant 1 round par point dont il a excédé le DD.

Ce pouvoir n'est pas à proprement parler un chant de lyriste nain. Il peut donc être utilisé en conjonction avec un sort et ne nécessite pas la dépense d'une utilisation quotidienne de musique de barde.

**Transe (Ext).** Au niveau 7, le lyriste apprend à concentrer ses pensées si fermement sur un objectif qu'il peut continuer sa tâche presque indéfiniment. Après 10 minutes de méditation ininterrompue, le lyriste « éteint » toutes ses fonctions mentales et physiques sans rapport avec la tâche entreprise. Alors, le lyriste commence son activité (miner, étudier, combattre, etc.) jusqu'à ce qu'une condition prédéterminée se déclenche. Par exemple, le lyriste pourrait être entré en transe pour « lire jusqu'à ce que j'ai fini tous les livres de la bibliothèque ».

Toutefois, on n'entre pas en transe comme un rien, car elle présente un danger pour le lyriste. Celui-ci ne peut ni manger, ni boire, ni dormir pendant sa transe, et il puise dans ses forces vives pour compenser l'indisponibilité de ces fonctions vitales. Chaque heure qui passe, le lyriste doit effectuer un test de Vigueur (DD 15 + nombre de tests effectués). En cas d'échec, il subit 1d4 points de dégâts de Constitution. Un personnage tombant ainsi à 0 point de Constitution meurt sur le coup. Le personnage ne peut mettre fin volontairement à sa transe tant que la condition ne s'est pas déclenchée.