

Lyans

Alignement : Loyal Neutre
Race : Obligatoirement humain
Dé de vie : d12
Nombre maximum de DV : 15
Incantation de sorts : Au niveau 3
Niveau maximum : Aucun
Armures autorisées : Toutes
Boucliers autorisés : Tous
Armes autorisées : Toutes
Utilisation de l'huile : Oui
Utilisation du poison : Interdit
Compétence martiale de départ : 4
Pénalité de non-maîtrise : -2
Nouvelle arme par niveau : 1/3 niveaux

| | | | |
|-------------------|-----|------|-----|
| Attaques / rounds | 1/1 | 3/2 | 2/1 |
| Niveau | 1-7 | 8-14 | 13+ |

Minimum et maximum des caractéristiques :

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| FOR 12/pr | INT 7/16 | SAG 12/pr |
| DEX 9/16 | CON 12/pr | CHA 7/16 |

Note : les minimums sont indiqués à gauche de la barre oblique et les maximums à droite. La mention « pr » indique une caractéristique principale dont le maximum peut être supérieur à 18.

Un lyan, Loyal Neutre, est davantage un cleric qu'un guerrier car son église se compose uniquement d'autres lyans (pas d'acolytes, de clerics, de prêtres, etc.). Le nom de la sous-classe et ses titres de niveau proviennent des anciens noms des étages ascendants de l'édifice de l'Arbitre, une tour légendaire massive dans laquelle l'Arbitre vivait et régnait. Les Lyans appellent leur dieu l'Arbitre, indépendamment de son vrai nom qui est considéré comme sacré et réservé aux rituels religieux les plus solennels. (Beaucoup pensent que l'Arbitre est en réalité Primus, le souverain du Nirvana.) Les Lyans croient que, après la mort, leurs âmes voyagent

vers l'Édifice Prime (sur le Nirvana), une reconstruction céleste de la tour mythique originale et qu'ils servent ensuite l'Arbitre. Un Lyan se consacre à la loi et à sa promotion. Il perd son statut et est excommunié, devenant à jamais un guerrier ordinaire s'il commet un acte chaotique alors qu'il a d'autres choix possibles.

Bien que les règles des Églises (terme désignant toute église lyan) interdisent le port d'armures ou d'armes sur les terres consacrées, les Lyans portent ailleurs tout type d'armure, généralement en cuir ou en cuir clouté renforcé par une cuirasse et des gantelets (qui n'entravent en rien leurs actions somatiques de lancement de sorts). Leurs montures sont les plus grandes et les plus fortes de leur espèce, leurs armes les plus redoutables, leurs méthodes les plus efficaces et les plus impitoyables pour lutter contre les dangereuses forces du chaos.

La sagesse, la force et la constitution sont les caractéristiques principales d'un lyan. Un total de 45 ou plus dans ces caractéristiques ajoute 10 % à l'expérience acquise et un total de 51 ou plus ajoute 15 %. Les Lyans bénéficient de bonus de sort et de chances d'échec de sort en fonction de leur score de sagesse, comme les clerics (voir le Manuel du joueur, p. 11, Tableau de sagesse II : ajustements pour les clerics). Ils peuvent utiliser n'importe quel objet magique.

Au niveau 10, un Lyan peut construire sa propre église, attirant ainsi des suivants. Le tableau III des Lyans permet de les déterminer.

Note du traducteur : L'article original considère cette classe comme une sous classe des guerriers. Il va sans doute de soi qu'elle ouvre droit à la force exceptionnelle, au bonus de constitution des guerriers et probablement à la spécialisation martiale, au moins simple.

Les capacités spéciales d'un lyan sont les suivantes :

1. Détection du chaos à 6 mètres / niveau jusqu'à une portée maximale de 120 mètres (au niveau 20). (Cet avantage correspond aux capacités de détection du bien ou du mal.) Le lyan peut déterminer le type de chaos (bon, neutre ou mauvais) après 2 rounds de concentration.

2. Bonus de jet de sauvegarde contre la magie chaotique de +1 / 3 niveaux (+1 du niveau 1er à 3e, +2 du niveau 4e à 6e, etc.). La magie chaotique comprend tous les sorts lancés par des PNJ ou des monstres chaotiques et tous les effets des objets magiques qui sont

intrinsèquement chaotiques ou qui sont utilisés par des êtres chaotiques.

3. Utilisation de sorts à partir du niveau 3. Le tableau II du lyan indique le nombre et le niveau de ces sorts.

4. Bonus au toucher et aux dégâts de +1 / niveau contre des créatures chaotiques, qu'elles soient de nature bonne, neutre ou mauvaise.

Un lyan n'a pas d'autres contraintes que les règles de son Église. Il détermine ses propres règles quand il forme sa propre église. Elles doivent cependant correspondre globalement aux préceptes de l'Arbitre.

Lyan Table I

| Points d'expérience | Niveau | Dés de Vie | Titre |
|-----------------------|--------|------------|-----------------------|
| 0 – 5 000 | 1 | 1d12 | Foyar |
| 5 001 – 10 000 | 2 | 2d12 | JiFoyar |
| 10 001 – 25 000 | 3 | 3d12 | 1 ^{er} Hael |
| 25 001 – 50 000 | 4 | 4d12 | 2 ^{ème} Hael |
| 50 001 – 100 000 | 5 | 5d12 | 3 ^{ème} Hael |
| 100 001 – 250 000 | 6 | 6d12 | 4 ^{ème} Hael |
| 250 001 – 500 000 | 7 | 7d12 | 5 ^{ème} Hael |
| 500 001 – 1 000 000 | 8 | 8d12 | 6 ^{ème} Hael |
| 1 000 001 – 1 500 000 | 9 | 9d12 | JiHael |
| 1 500 001 – 2 000 000 | 10 | 10d12 | Lyan |
| 2 000 001 – 2 500 000 | 11 | 11d12 | Lyan |
| 2 500 001 – 3 000 000 | 12 | 12d12 | Lyan |
| 3 000 001 - 3 500 000 | 13 | 13d12 | Lyan |
| 3 500 001 - 4 000 000 | 14 | 14d12 | Lyan |
| 4 000 001 - 4 500 000 | 15 | 15d12 | Lyan |
| 4 500 001 - 5 000 000 | 16 | 15d12+5 | Lyan |
| 5 000 001 - 5 500 000 | 17 | 15d12+10 | Lyan |

Ils gagnent un niveau tous les 500 000 points d'expérience.

Ils gagnent 5 points de vie par niveau au-dessus du niveau 15.

Les lyans ont la capacité unique d'acquérir et de lancer des sorts de clerc ou de magicien grâce à la prière et à la méditation. Par exemple, un lyan niveau 6 peut lancer 2 sorts de niveau 1. Il peut choisir 2 sorts de clerc, 1 sort de clerc et 1 sort de magicien ou 2 sorts de magicien.

Ils n'utilisent aucun grimoire. Leur pouvoir leur vient directement des divinités et des êtres divins. Ils apprennent les sorts de la liste des sorts de magicien comme s'il s'agissait de sorts de clerc.

Lyan Table II : Sorts utilisables par niveau

| Niveau | Niveaux des sorts de clerc ou de magicien | | | |
|--------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | 1 | - | - | - |
| 4 | 1 | - | - | - |
| 5 | 1 | - | - | - |
| 6 | 2 | - | - | - |
| 7 | 2 | - | - | - |
| 8 | 2 | 1 | - | - |
| 9 | 2 | 1 | - | - |
| 10 | 2 | 1 | - | - |
| 11 | 2 | 2 | - | - |
| 12 | 3 | 2 | 1 | - |
| 13 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 14 | 4 | 2 | 2 | 1 |
| 15 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 16 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 17* | 6 | 5 | 4 | 3 |

* Capacité maximum d'incantation de sorts.

Note de l'éditeur : Cet article a été reçu et accepté avant la publication du volume *Unearthed Arcana*, dans lequel les paladins sont considérés comme une sous-classe des cavaliers. Ainsi, l'article présente ces « sous-classes », variantes de paladins, comme des sous-classes des guerriers. Ces classes peuvent évidemment être considérées comme distinctes des véritables paladins puisque l'article fait du « paladin » un terme générique désignant tout guerrier sacré qui promeut les causes de son alignement. Les anti-paladins dont l'objet de l'article « The Anti-Paladin », reproduit à partir du numéro 39 de DRAGON® dans le Best of DRAGON Magazine, volume 2. L'utilisation de ces classes comme personnages joueurs n'est pas recommandée car elles n'ont pas été testées pour leur équilibre et ont tendance à reproduire des pouvoirs de classes existantes.

Lyan Table III : Suivants

| 1d100 | Suivants |
|-------|---|
| 01-02 | 1d4 guerriers de niveaux 5 à 8. |
| 03-05 | 2d4 guerriers de niveaux 3 à 6. |
| 06-09 | 2d8 guerriers de niveaux 2 à 5. |
| 10-14 | 2d10 guerriers de niveaux 1 à 4. |
| 15-21 | 4d10 hommes d'armes niveau 0 (1d6 pv) |
| 22-24 | 1d4+2 magiciens de niveaux 2 à 5 |
| 25-28 | 2d4 magiciens de niveaux 1 à 3 |
| 29-30 | 1d4 illusionniste de niveaux 1 à 4 |
| 31-32 | 1d2 assassins de niveaux 4 à 6 |
| 33-35 | 1d4 assassins de niveaux 2 à 4 |
| 36-40 | 2d4 assassins de niveaux 1 à 3 |
| 41-42 | 1d3 voleurs de niveaux 4 à 8 |
| 43-45 | 1d6 voleurs de niveaux 2 à 5 |
| 46-49 | 2d6 voleurs de niveaux 1 à 4 |
| 50-55 | 2d10 voleurs de niveaux 1 à 2 |
| 56-61 | 1d12 quidams niveau 0 (1d6 pv) |
| 62-66 | 1d12 quidams niveau 0 (1d4 pv) |
| 67-69 | 1d12 quidams niveau 0 (1d8 pv) |
| 70-71 | 1d3 cuisiniers (1d4 pv) |
| 72-73 | 1 forgeron ¹ de niveaux 1 à 6 |
| 74-75 | 1d4 charpentiers (1d6 pv) |
| 76-78 | 1d4 fermiers (1d4 pv) chacun avec une famille [1 conjoint (1d4 pv) et 1d4 enfants (1d3 pv)] |
| 79-80 | 1 tailleur (1d4 pv) |
| 81-82 | 1d3 mineurs (1d4+1 pv) |
| 83-85 | 1d3 scribes ² de niveaux 1 à 4 |
| 86-88 | 1d3 palefreniers (1d4 pv) |
| 89-91 | 1d4 chambrières (1d2 pv) |
| 92-94 | 1 valet ou 1 bonne (1d4 pv) |
| 95 | 1 fier wemic |
| 96-99 | 1d4 PNJ de n'importe quelle classe loyale neutre |
| 100 | Au choix du MD |

¹ – La classe de forgeron est décrite dans le best of dragon volume 4, page 26

² – La classe de scribe est décrite dans le best of dragon volume 4, page 23

Race des suivants

Lancez 1d20 : 1 = elfe (30 %) ou demi-elfe (70 %); 2-5 = nain ; 6-8 = gnome ; 9-10 = humain ; 11-14 = même race que le lyan ; 15-17 = demi-orc ; 18-20 = halfelin.

Le MD lance le dé pour déterminer le type de suivant et, si nécessaire, leur race quand le lyan établit une église. Relancez le dé chaque fois qu'il gagne un niveau. (Exemple : un lyan niveau 10 construit une église et attire des

suivants. Le MD détermine que 1 à 3 voleurs de niveau 4 à 8 sont attirés. Des jets supplémentaires les définissent comme un voleur humain de niveau 6 et un voleur demi-orc de niveau 4. Le MD relance le dé pour déterminer des suivants supplémentaires quand le lyan atteint le niveau 11, peut-être un illusionniste ou un assassin). Tous les fidèles d'un lyan sont loyal neutre.