



le Scriptorium

présente :
une aide de jeu
pour D&D 3.5



LES PROFANATEURS D'ATHAS

LES PROFANATEURS D'ATHAS



UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5 PAR BARON ZÉRO

Texte original : Allen Varney & Rick Swan

Relecture : Freya Hauruksson

Mise en page : Rowen Ellendyl

LES PROFANATEURS D'ATHAS

La magie profanatrice est un des thèmes centraux du décor de campagne *Dark Sun*. Les règles de ce monde divisent les magiciens en deux classes : les Préservateurs qui canalisent avec attention l'énergie de l'environnement et les Profanateurs qui utilisent cette même énergie sans regarder aux conséquences. La magie profanatrice est la raison principale qui a fait d'Athas un monde aussi rude, un désert brutal bien loin du monde luxuriant qu'il fut autrefois. Lorsqu'un mage utilise la magie profanatrice, il tue toutes les plantes alentours, depuis les arbres immenses aux plus minuscules nutriments du sol. Toute cette matière végétale est transformée en une fine poussière blanche sur laquelle rien ne pourra pousser avant des siècles.

En conséquence, les profanateurs sont avides de trouver des lieux où la végétation pousse en abondance, afin d'en utiliser toute la puissance magique.

La magie profanatrice

Lorsqu'un utilisateur de magie lance un sort, il utilise l'énergie vitale d'Athas. Beaucoup de magiciens et ensorceleurs entraînent leurs apprentis à n'utiliser que l'énergie strictement nécessaire au sort qu'ils veulent lancer car l'énergie ainsi dérobée met des années avant de se régénérer. Au contraire, la magie profanatrice détruit la terre, la laissant sans vie.

Tous les mages savent, cependant, qu'ils peuvent limiter la ponction d'énergie pour lancer leurs sorts.

Ils peuvent ainsi choisir d'imposer des limites ou détruire la vie en échange d'un surplus de pouvoir pour leurs sorts. Lancer un sort de cette manière est clairement un acte maléfique, mais de nombreux lanceurs de sort bienfaisant ont eu recours à la magie profanatrice dans des situations désespérées ou lorsqu'ils faisaient face à un grand mal.

En termes de jeu, ce surplus de puissance prend la forme d'effets métamagiques appliqués au sort au moment de le lancer. Par exemple, vous pouvez profaner la terre en échange d'une *boule de feu* maximisée ou d'une version étendue du sort *forme éthérée*. Il vous suffit d'annoncer votre intention de profaner la terre lorsque vous lancez le sort et vous bénéficiez immédiatement des avantages sans que cela ne nécessite de compétences particulières.

Contrairement aux effets métamagiques normaux, la magie profanatrice ne prend pas de temps supplémentaire pour être utilisée, même avec les sorts spontanés.

Une fois que vous avez lancé le sort, deux choses se produisent : votre personnage gagne un ou plusieurs points de profanation et la végétation alentours se transforme en pulvère.

Points de profanation

Lorsque vous lancez des sorts de magie profanatrice, vous recevez des points de profanation en accord avec le tableau ci-dessous (*La Puissance profanatrice*). Pour chaque sort auquel vous appliquez

LA PUISSANCE PROFANATRICE

EFFET	POINTS DE PROFANATION ACQUIS
Lancer le sort silencieusement	1
Lancer de nouveau le même sort	1
Lancer le sort à un niveau plus élevé	1 par niveau
Lancer le sort instantanément	4
Lancer le sort plus loin	2
Lancer le sort au maximum de sa puissance	4
Récupérer un sort déjà lancé	2 par niveau de sort
Lancer un sort sans en payer le coût en PX	1 tous les 250 PX
Lancer un sort sans composante matérielle	1 toutes les 500 pièces d'or
Récupérer un emplacement de sort vide	3 par niveau de sort

un effet métamagique vous ne pouvez recevoir, au maximum, qu'un nombre de points égal à la moitié de votre niveau de lanceur de sort. Par exemple, un profanateur de niveau 6 ne peut utiliser l'effet qui permet de maximiser une *boule de feu* car il recevrait alors 4 points de profanation ; pour utiliser cet effet il devra être au moins de niveau 8. Il n'y a pas d'autre limite au nombre de points que vous pouvez gagner avec le même sort, c'est à dire que vous pouvez appliquer plusieurs effets sur le même sort.

Corrompu par la profanation

Les points de profanation que vous recevez pour utiliser la magie profanatrice s'accumulent avec le temps et détruisent la végétation autour du lanceur de sort. Une fois que vous avez acquis des points de profanation, vous devez accepter la corruption de ce type de magie et voir votre corps commencer à changer. Vous pouvez aussi méditer pour éliminer ces fameux points accumulés.

Résister à la corruption

Vos assauts contre l'énergie vitale de la planète laissent des marques sur votre propre corps.

Utiliser trop souvent cette magie maléfique affaiblit votre constitution, et peut vous rendre fou et desséché. Dès que vous recevez des points de profanation, consultez le tableau *Les Effets de la profanation*. Vous souffrez des pénalités indiquées en fonction du

nombre de points acquis et ce jusqu'à ce que vous ayez médité pour les éliminer. Les pénalités indiquées sont cumulatives.

POINTS ET SCORE DE PROFANATION

Les points de profanation et le score de profanation ne sont pas la même chose.

Les points de profanation représentent la manière dont vous avez épuisé votre environnement récemment.

Le score de profanation représente le total des points accumulés en détruisant votre environnement. Seul le score de profanation entre en jeu lorsque vous décidez d'assumer votre statut de profanateur. Une fois qu'une créature possède un score de profanation, elle ne peut plus méditer pour en faire baisser le niveau.



Image © Wizards of the coast

Assumer la corruption

Vous pouvez volontairement accepter la corruption qui accompagne l'utilisation de la magie.

Si vous êtes 'fatigué' à cause de vos points de profanation, ajoutez la moitié de vos points de profanation actuels (arrondi au supérieur) à votre score de profanation. Votre total de points de profanation retombe alors à zéro et vous récupérez les points de pénalité perdus précédemment.

Exemple : Si vous avez 11 points de profanation et un score de profanation

LES EFFETS DE LA PROFANATION

POINTS	EFFETS
1+	Malus de -2 sur les jets de compétence basée sur la Sagesse ou le Charisme
11+	Malus de -2 en Constitution <i>Fatigué</i> si une action énergique (se battre par exemple) dure plus d'une minute
21+	Malus de -2 en Sagesse et en Charisme
31+	Malus de -2 en Constitution Votre alignement devient Mauvais
41+	Vous devenez un T'liz et passez sous le contrôle du MD



LA MÉDITATION

TERRAIN	EXEMPLES	TEMPS (PAR POINT)
Riche	Forêt, jardin	2 heures
Abondant	Prairie, ferme, marécages	4 heures
Fertile	Oasis, maquis	8 heures
Infertile	Rocaille, montagne	1 jour
Stérile	Désert, étendue de sel	1 semaine

de 3 lorsque vous décidez de devenir un profanateur à part entière, votre score de profanation augmente de 9 points, vos points de profanation sont de 0 et votre personnage ne souffre plus des malus aux caractéristiques.

Méditer

Méditer dans des zones non profanées d'Athas est le seul moyen connu d'éliminer les points de profanation. La rapidité à laquelle ils disparaissent dépend du terrain sur lequel le profanateur médite. Reportez vous au tableau correspondant. Si vous êtes assisté d'un druide, vous éliminez les points de profanation deux fois plus vite. Mais souvenez-vous que les druides n'aiment pas vraiment les profanateurs, pour des raisons évidentes.

Combattre les profanateurs

Parce qu'ils sont les gardiens de la terre, les druides combattent souvent les profanateurs. Ils ont ainsi développé plusieurs sorts pour les aider dans leur lutte. Deux des plus communs sont décrits ci dessous.

DÉTECTER LES PROFANATEURS

Divination

Niveau : druide 1

Composantes : V, G

Temps d'invocation : 1 action simple

Portée : 18 mètres

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes par niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Vous pouvez sentir la présence des profanateurs proches. La quantité d'informations relevées dépend du temps que vous passez à étudier une zone

ou un sujet en particulier.

Premier round. Vous détectez la présence ou non de créatures dotées de points ou d'un score de profanation.

Deuxième round. Vous détectez le nombre de profanateurs (avec leur score ou points de profanation) et le pouvoir du plus puissant d'entre eux. Si le plus puissant profanateur possède plus de points de profanation que le niveau effectif de votre personnage, ce dernier est *étourdi* pour un tour et le sort prend fin immédiatement.

Troisième round. Vous décelez la puissance et la position de chaque aura. Si une aura se trouve hors de votre ligne de vue, vous discernez sa direction mais pas sa position exacte. À chaque round, vous pouvez tourner pour détecter de nouveaux profanateurs. Le sort peut pénétrer les barrières, mais 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ou 90 centimètres de bois bloquent le sort.

REVANCHE DE LA TERRE

Évocation (Terre)

Niveau : druide 5

Composantes : V, G, M

Temps d'invocation : 1 action simple

Portée : 18 mètres + 1,50 tous les deux niveaux

Cibles : une créature profanatrice par niveau, aucune ne doit être à plus de 18 mètres l'une de l'autre

Durée : 1 round par niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur

Résistance à la magie : oui

L'énergie de la terre s'accumule au travers de votre sort, affectant les créatures ayant un score de profanation. Des arcs translucides d'énergie émergent du sol près de vous et filent se connecter à chacune des cibles avant de se reconnecter au sol. L'énergie inflige 1d8 points de dégâts tous les 2 niveaux du druide chaque round. Les cibles n'ont pas besoin d'être en contact avec le sol pour être affectées par

le sort. Les cibles peuvent tenter un test de Vigueur pour ne subir aucun dégât, mais appliquent leur score de profanation comme malus à leur jet. Si le sort dure plusieurs rounds, ils doivent refaire le test à chaque round. Si le lanceur rate son test de NLS pour passer la RM d'une cible, cette dernière n'est pas affectée pendant toute la durée du sort. Les créatures sans score de profanation ne sont pas affectées par ce sort.

Composante matérielle : une graine que le druide enfonce dans le sol avant de lancer le sort.

T'liz

Les maîtres des arcanes qui atteignent le paroxysme de la magie profanatrice deviennent parfois des T'liz, des profanateurs morts-vivants qui marchent sur terre, festoyant de l'énergie vitale des plantes comme des êtres vivants. Parfois devenir un T'liz est accidentel, mais souvent les profanateurs cherchent par ce moyen à prolonger leur existence. Les T'liz sont des marionnettistes qui préfèrent travailler par l'intermédiaire de laquais tandis qu'eux-mêmes se consacrent à la recherche de plus de pouvoir et de savoir en étudiant les textes des âges passés d'Athas.

L'apparence des T'liz est la même que celle de leur vivant, mais leur peau est pâle et leur poids diminue petit à petit jusqu'à les faire paraître décharnés. Leur peau s'assèche et beaucoup utilisent des huiles pour lui donner une apparence plus naturelle. Comme les vampires, ils ne projettent pas d'ombre au sol.

CRÉER UN T'LIZ

T'liz est un archétype qui peut être appliqué à tout humanoïde qui possède un score de profanation de 41 ou plus. Un T'liz conserve ses caractéristiques exceptées les modifications suivantes.

Taille et Type : Le Type de la créature devient Mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les sauvegardes ou points de compétences. Sa taille ne change pas.

Dés de vie : Les dés de vie deviennent des d12

Classe d'armure : Un T'liz a un bonus d'armure naturelle de +5 ou inchangé si la créature de base possède déjà un bonus supérieur.

Attaques : Un T'liz conserve ses attaques d'origine et gagne une attaque de contact s'il n'en possédait pas déjà.

Attaques spéciales : Un T'liz conserve toutes les attaques spéciales de sa vie antérieure plus celles décrites ci-dessous. Le DD des jets de sauvegarde est égal à 10 + la moitié des DV du T'liz + son modificateur de Charisme.

Aura de peur : Les T'liz sont entourés d'une aura de mort, de profanation et de Mal. Les créatures qui possèdent moins de 5 DV dans un rayon de 18 mètres qui regardent un T'liz doivent réussir un jet de Volonté ou être affectés par le sort *terreur* comme lancé par un mage du niveau global du T'liz.

Une créature qui réussit le jet n'est pas affecté par l'aura de peur de ce T'liz en particulier pour une durée de 24 heures.

Drain d'énergie : Les créatures vivantes touchées par une attaque de contact portées par un T'liz subissent deux niveaux négatifs. Pour chaque niveau absorbé, le T'liz gagne 5 points de vie temporaire et un point qui fonctionne comme un point de profanation. Les points temporaires ainsi acquis expirent au rythme de un par heure. Un T'liz peut utiliser son drain d'énergie une fois par round.

Sorts : Un T'liz utilise ses sorts comme de son vivant. Il conserve son score de profanation mais ne gagne plus de points de profanation. Pour utiliser des effets métamagiques liés à sa magie, il doit utiliser les points de profanations acquis lorsqu'il draine l'énergie de créatures vivantes.

Le T'liz perd 5 points de vie temporaire pour chaque point qu'il utilise de cette manière.

Rejets : Un humanoïde tué par un T'liz devient un spectre 1d4 jours après sa mort.

Particularités : un T'liz conserve toutes les particularités de sa vie antérieure plus celles décrites ci-dessous.

Résistance au renvoi des morts-vivants : Bonus de +4

Réduction des Dégâts : RD 10/contondants et magie

Immunités : électricité, psionique

Caractéristiques : Intelligence +4, Charisme +4. En tant que mort-vivant, un T'liz ne possède pas de valeur de Constitution.

Caractéristiques : Les T'liz bénéficient d'un bonus racial de +8 en Intimidation, Perception auditive et Déplacement silencieux.

Organisation : solitaire ou groupe (1 T'liz + 2d4 spectres)

FP : Créature de base + 2

Alignement : toujours Mauvais

