



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE PROFANATEUR DE SONGES

LE PROFANATEUR DE SONGES



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,
PAR ÄNNDGRIM**

PROFANATEUR DE SONGES

Avianus descendait, lestement les escaliers de pierre. Le bruit de ses bottes ferré contre le marbre, résonnait dans la pièce qui s'ouvrait en contrebas. Les battements semblaient rythmé la respiration des soldats qui, terrifié, tentaient vainement de durcir leur position. Les lances, sortant de la pathétique phalange d'une huitaine d'homme, tremblaient à un tel point qu'on pouvait les entendre de là où la silhouette obscure se tenait.

Avianus marcha jusqu'à pouvoir toucher de la pointe de sa rapière le fer de la première lance, il esquissa un sourire satisfait.

«Croyez-vous avoir la moindre chance, ne vous a-t-on pas parler de ma puissance et de ce qui arrivait à ceux qui se faisaient mes ennemis, croyez que ce n'était que légende ! Non ! Vous êtes sot de m'avoir défié ! »

Ils n'eurent pas le temps de reculer. Le Profanateur se lança et enfonça ces deux lames dans les fronts des deux hommes du milieu de la deuxième ligne, retira ses lames, se faufila entre les deux corps qui n'étaient pas encore tombé, esquiva le premier coup de ses adversaire se retourna, dos aux hommes de la deuxième ligne et trancha les gorges deux derniers hommes de la première ligne. Il enchaîna par un salto arrière pour atterrir derrière la deuxième ligne, jeta celui du bout de ligne au sol d'un coup de pied, transperça ses deux voisins, puis tourna sur lui-même pour attraper le second par derrière et par la gorge avant de lui perforer le cœur d'un coup ascendant.

Il retira vivement la lame et regarda le corps s'écrouler. Puis il se tourna vers l'autre homme qui se leva et couru vers l'escalier. Il fit tourner sa dague dans la main pour la prendre par la lame et la lança de toutes ses forces. La dague vola, et dans ces quelques dixième de secondes le soldat sentit la quiétude l'envahir; puis il se sentit mourir sereinement quand la dague lui perfora la nuque.

Tout le monde ne réagit pas de la même façon lors qu'il rencontre pour la première les ombres. Certains voient leur âme se consumer et leur corps se flétrir, d'autre la fuit on l'intelligence de la fuir et de la craindre, terrifié par cette dernière et n'ayant pour seul obsession que d'y échapper, d'autre encore entretiennent une fascination morbide.

Mais pour les Profanateurs de songes, c'est une autre histoire. Les ombres se sont littéralement ancrées dans leur corps et leur esprit. Et si, lors des premiers jours chaque battement cœur est une mort en soi, et que l'esprit du sujet est sur le fil; lorsque tout cela à passer il en ressort changer. Le premier signe est l'apparition de la nyctalopie. Mais plus le temps passe et plus les ombres grandissent, jusqu'à sortir. Au début ce n'est qu'une aura sombre qui l'entoure quand il se bat, puis des arcs ténébreux évolue de son corps vers les objets les plus proches comme des éclairs. Quand son pouvoir est à son paroxysme alors un nuage de ténèbres émane de lui et lui donne aspect inquiétant.

Le royaume des cauchemars et des fantasmes leur devient alors familier, et ceux même s'ils n'y sont pas restés longtemps. Leur instinct et leur pouvoir les rendent incroyablement apte à résister à la magie de l'ombre (peut-on noyer un poisson dans l'eau?).



Devenir profanateur de songes

La plupart des profanateurs de songes sont des spadassin, ou des guerriers/roublards bien que l'accès à cette classe leur est plus difficile et qu'ils préféreront peut-être la lame obscure plus axé sur leur spécialité. Il arrive toutefois souvent que des rôdeurs prennent quelque niveau de cette classe. Les paladins n'ont guère d'intérêt à prendre des niveaux dans cette classe, et pour le barbare c'est quasiment hors sujet. Les lanceurs de sorts ou de mystères n'ont pratiquement aucun intérêt à évoluer dans cette carrière.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir profanateur de songes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (plans).

Dons. Attaque en finesse, Science du critique (toute arme pouvant être utilisée conjointement avec le don Attaque en finesse).

Spécial. Doit avoir été exposé à l'ombre, par le biais d'un mystère, d'un sort de l'ombre, d'un horrible *cauchemar*, ou d'une créature de l'ombre.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de profanateur de songes :

Armes et armures. Un profanateur de songes ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Vision dans le noir (18 m). Un profanateur de songes obtient la vision dans le noir sur 18 mètres.

Esquive instinctive (Ext). Le profanateur de songes conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un profanateur de songes possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Aura angoissante (Sur). L'aura d'ombre spirituelle que dégage le profanateur de songes tient de l'essence du cauchemar. Cela a pour effet de mettre mal à l'aise et d'angoisser tout individu n'ayant pas d'affinité avec les ombres. Cette aura irrésistible trahit bien souvent la présence du personnage.

Le profanateur de songes subit en conséquence un malus de -1 tous les deux niveaux de classe (arrondi à l'inférieur) à tous ses tests de Bluff en situation sociale, de Diplomatie et de Renseignements. Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus équivalent à tous ses tests de Bluff pour feinter et d'Intimidation.

Le personnage interagit normalement (i.e. sans modificateur) avec les personnages ayant une affinité avec l'ombre (tout don ou classe des ombres).

Les fous et autres esprits malsains sont de nature à y résister. Les test qui sont effectués ignorent alors de 1 point à la totalité du modificateur, selon qu'ils sont plus ou moins dérangés et/ou malsains.

PROFANATEUR DE SONGES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Esquive instinctive, vision dans le noir (18 m)
2	+2	+3	+0	+0	Aura angoissante, frappe éclair (+1d6)
3	+3	+3	+1	+1	Submersion
4	+4	+4	+1	+1	Profanation des songes, vision dans les ténèbres (18 m)
5	+5	+4	+1	+1	Affinité avec les ombres
6	+6	+5	+2	+2	Frappe éclair (+2d6)
7	+7	+5	+2	+2	Déchirure dans l'âme
8	+8	+6	+2	+2	Esquive instinctive supérieure
9	+9	+6	+3	+3	Frappe d'ombre
10	+10	+7	+3	+3	Frappe éclair (+3d6)

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For)



Frappe éclair (Ext). Au niveau 2, les ombres qui imprègnent le profanateur de songes et ses armes rendent difficile à distinguer certains gestes du personnage, ce qui lui permet de porter des coups dévastateurs semblant sortir de nulle part. Dans les situations où sa cible est privée de son bonus de Dextérité à la classe d'armure, le profanateur de songes inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques de corps à corps. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 points tous les quatre niveaux de profanateur. Le personnage ne peut pas utiliser la frappe éclair quand il prend un adversaire en tenaille à moins que ce dernier ne soit privé de son bonus de Dextérité à la CA.

Ces dégâts s'appliquent également aux attaques à distance contre des cibles situées à un maximum de 9 mètres. Les créatures bénéficiant d'un camouflage, celles dont les organes vitaux sont imperceptibles, et celles qui sont immunisées contre les coups critiques sont immunisées contre la frappe éclair. Un profanateur de songes ne peut pas effectuer de frappe éclair en attaquant les membres d'une créature dont les points vitaux sont hors de portée.

Le personnage ne peut utiliser la frappe éclair pour infliger des dégâts non-létaux. Les armes qui n'infligent que des dégâts non-létaux n'infligent aucun dégât supplémentaire quand elles sont utilisées pour effectuer une frappe éclair.

Les dégâts supplémentaires de la frappe éclair s'ajoutent à ceux des attaques sournoises quand toutes deux sont appliquées à la même cible.

Submergation (Ext). Au niveau 3, lorsque le personnage prend le dessus au cours d'un affrontement, il est capable de submerger son ennemi sous ses attaques. Quand le profanateur de songes obtient un critique avec une arme utilisée en conjonction avec le don Attaque en finesse, il obtient automatiquement une attaque supplémentaire, effectuée avec le même bonus à l'attaque que celle ayant conféré le critique. Si le personnage porte plusieurs coups critiques dans le même round, il reste limité à une attaque supplémentaire par round.

Si le profanateur de songes combat à l'aide de deux armes utilisées en conjonction avec Attaque en finesse et obtient au moins un critique avec chacune d'entre elles, il obtient une attaque supplémentaire avec chaque arme, chacune devant être portée avec l'arme respective ayant suscité le critique.

Profanation des songes (Mag). À partir du niveau 4, une fois par semaine, le personnage est capable de s'introduire dans les rêves ou cauchemars du com-

mun des mortels grâce à son lien avec les ombres. La cible de ce pouvoir doit être endormie, en train de rêver, et doit être touchée par le profanateur de songes. Si elle rate un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe + mod Sag), le personnage peut prendre le contrôle de son rêve. Si la cible échoue de 5 points ou plus à son jet de Sagesse opposé, elle n'est aucunement consciente de la présence du profanateur de songes dans son rêve.

Le corps de ce dernier devient alors totalement inerte et sans défense, tandis que son esprit s'insinue dans le rêve de sa victime, initialement sous la forme d'un nuage d'un noir d'encre. Il peut alors prendre l'apparence qu'il désire. Le personnage peut ainsi interrompre ou modifier un cauchemar ou un rêve divinatoire (ou un simple rêve). Si quelqu'un d'autre contrôle déjà le songe de la cible, un test de Sagesse opposé déterminera lequel des contrôleurs aura le dessus. Même s'ils sont alliés, il leur est impossible de communiquer ou d'agir de concert.

Un profanateur de songes faisant appel à ce pouvoir pendant plus d'une demi-heure devient *fatigué*, puis *épuisé* après une heure. Pour chaque heure durant laquelle il persévère, il subit 1d8 points de dégâts non-létaux (ou létaux s'il est immunisé aux dégâts non-létaux) qui ne peuvent être évités ni soignés par aucun moyen. Toutefois, ils se régénèrent totalement après une bonne nuit de sommeil.

Ce pouvoir n'a aucun effet sur les individus ne dormant pas ou ne rêvant pas, comme les elfes.

Vision dans les ténèbres (Sur). Au niveau 4, la capacité du profanateur de songes à pénétrer toute forme d'obscurité s'affirme davantage. Il est désormais capable de voir à travers les ténèbres magiques jusqu'à une portée de 18 mètres. Il reçoit également le don Combat en aveugle.

Affinité avec les ombres (Sur). A partir du niveau 5, le personnage est immunisé à toute forme de *cauchemar*. Il bénéficie également d'un bonus de +1 tous les deux niveaux de classe à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts de la magie des ombres et les mystères (cf *Recueil de Magie*).

Déchirure dans l'âme (Ext). Lorsque le profanateur de songes porte un coup critique avec une arme utilisée avec le don Attaque en finesse, son facteur de critique est augmenté de 1).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 8, le profanateur de songes ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter

des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de profanateur de songes.

Si le personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de profanateur de songes et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Frappe d'ombre (Sur). Au niveau 9, toute arme de corps à corps maniée par le profanateur de songes obtient la propriété *frappe d'ombre*, décrite dans le *Recueil de Magie* (à défaut ou au choix, remplacez par la propriété *rapidité*).

JOUER UN PROFANATEUR DE SONGES

Les profanateurs de songes sont des combattants hors pair, mais n'ont pas grand chose à voir avec un soldat. Quel que soit leur alignement, il n'ont rien du chevalier en armure étincelante portant

haut ses idéaux – ni d'ailleurs du sadique mal-intentionné – ; ils se contentent la plupart du temps d'être opportunistes.

Leur conscience de la réalité, de la mort et du fondement des rêves et des fantasmes les pousse à un certain détachement qui les fait tendre vers la neutralité. Rarement pacifiques, ils sont prompts à la violence.

RÉACTIONS DES PNJ

La plupart du temps, les gens du commun ne seront pas conscients des pouvoirs du personnage, du moins pas tant qu'ils ne l'aient pas vu se battre. Ils risquent néanmoins d'être mal à l'aise face à un tel individu, car même hors des combats, les ténèbres émanent en moindre mesure du profanateur, pas assez pour être vues, mais suffisamment pour susciter inconsciemment le doute et l'angoisse chez son interlocuteur. La plupart des gens, s'ils découvrent le secret du profanateur, risquent de se révéler clairement hostiles, persuadées des mauvaises intentions présumées du personnage.

