

## ANTI-PALADIN

L'Anti-Paladin est aussi mauvais, corrompu, vicieux et tyrannique que le Paladin est bon, altruiste et désintéressé. Vénéralant l'un des 9 Archi-Diables qui règnent sur les Enfers, l'Anti-Paladin a, tout comme le Paladin, une certaine éthique à respecter. Son but est toutefois légèrement différent...



En effet, la mission d'un Anti-Paladin est de promouvoir le péché partout où il passe. Le type de vice dépend de son Seigneur Archi-Diable et est laissé à l'appréciation du Joueur et du MD. Plus il commettra de péchés (et surtout plus il en fera commettre aux autres) et mieux il sera considéré par les Puissances Infernales.

En-dehors de sa vie d'aventurier, l'Anti-Paladin peut être le gardien d'un temple dédié à un Archi-Diable, le protecteur d'un Prêtre Infernal, le leader d'un groupe de guerriers au service de sa Divinité, ...

Malgré le dédain que lui inspire les personnages Bons, un Anti-Paladin pourrait s'associer épisodiquement avec un tel personnage, pour mieux ensuite le trahir et le corrompre.

Détruire l'espoir, la bonté, et tout autre élément

positif est un but tout aussi louable pour l'Anti-Paladin que de répandre le mal.

En raison de leur personnalité, aspect et ferveur Diabolique, les Anti-Paladins sont souvent (à juste titre) considérés avec peur et haine même parmi les autres serviteurs du Mal. Leur réputation de violence, brutalité, trahison et torture les précède bien souvent.

Le but ultime de tout Anti-Paladin est de devenir un Diable, ce que son Seigneur pourra lui accorder (ou non) à partir du 20e Niveau.

**CARACTERISTIQUE PRIMAIRE** : Charisme

**DE DE VIE** : d10 (8 pv au 1er Niveau)

**ALIGNEMENT** : Loyal Mauvais

**ARMES** : Toutes

**ARMURES** : Toutes

**CAUSE DISEASE** : Au 1er Niveau, l'Anti-Paladin peut infliger à toute créature une Maladie aléatoire (Jet de Constitution annule), une fois par semaine. Cette Faculté peut être utilisée deux fois par semaine au 6e Niveau, et trois fois au 12e.

**DETECT GOOD** : Dès le 1er Niveau, l'Anti-Paladin a la possibilité de détecter le Bien de la même manière que le sort « Detect Good ». Cette Faculté est innée et l'Anti-Paladin n'a pas besoin de lancer de sort pour l'activer. Il lui suffit de se concentrer pendant un round sur un endroit ou un individu pour que cette Faculté fonctionne. Elle peut être utilisée à volonté, mais l'Anti-Paladin doit pouvoir se concentrer pendant un round entier.

Niveau	BtH	XP	Titre	Facultés Spéciales
1	+0	0	Hellspawn	Cause Disease (1/semaine), Detect Good, Unholy Aura, Unholy Vigor, Blighted Touch (2 pv/Niveau)
2	+1	2 700	Blackguard	
3	+2	5 500	Dark Avenger	Turn Undead (Niveau -2)
4	+3	12 000	Dark Templar	Unholy Mount
5	+4	24 000	Blood Knight	
6	+5	48 000	Unholy Champion	Cause Disease (2/semaine), Aura of Fear
7	+6	95 000	Deathbringer	
8	+7	180 000	Damned Prince	
9	+8	360 000	Infernal Knight	Smite Good, Sorts de Clerc
10	+9	700 000	Dread Lord	
11	+10	1 000 000	Diabolus	
12	+11	1 300 000	Anti-Paladin	Cause Disease (3/semaine), Unholy Word
+1	+1	+ 300 000	Anti-Paladin	

**UNHOLY AURA** : L'Anti-Paladin produit en permanence une aura maléfique qui le protège des attaques des créatures conjurées d'alignement Bon. Cette aura lui donne un bonus de +2 à sa Classe d'Armure et un bonus de +2 sur tous ses Jets de Protection contre de telles créatures. L'aura empêche également tout contact physique avec de telles créatures. Ces créatures voient leurs Attaques naturelles échouer automatiquement, et elles reculent si ces Attaques naturelles sont leurs seules Attaques.

**UNHOLY VIGOR** : L'Anti-Paladin est immunisé à tous les poisons et maladies, quelles que soient leurs origines.

**BLIGHTED TOUCH** : Un Anti-Paladin peut infliger 2 pv de Dégâts par Niveau, une fois par jour, en touchant une créature.

**TURN UNDEAD** : Au 3e Niveau, l'Anti-Paladin gagne la possibilité de chasser ou contrôler les Morts-Vivants, comme un Clerc de 1er Niveau. Cette Faculté augmente à chaque Niveau, et lors du jet de dé, l'Anti-Paladin est considéré comme un Clerc de 2 Niveaux inférieurs au sien.

**UNHOLY MOUNT** : Au 4e Niveau, l'Anti-Paladin gagne la possibilité d'appeler sa Monture Maléfique. L'Archi-Diable vénéré par l'Anti-Paladin lui accorde en général cette Faculté en récompense de sa fidélité ou d'un service particulier. Cette monture est plus intelligente que la normale, plus forte aussi, très loyale et prête à aider son maître dans l'accomplissement du mal sous toutes ses formes. Cette monture est en général un Cheval de Guerre, mais elle pourrait être aussi un Nightmare (voir le *Monsters & Treasures*) si l'Anti-Paladin a particulièrement bien servi son Archi-Diable. Si la Monture Infernale venait à mourir, un an et un jour doivent se passer avant que l'Anti-Paladin ne puisse en appeler une nouvelle.

**AURA OF FEAR** : Au 6e Niveau, l'Anti-Paladin devient immunisé à la Peur (magique ou autre), et il peut également créer autour de lui (dans un rayon de 3m) une Aura de Peur, similaire au sort « Remove Fear » inversé.

**SMITE GOOD** : Une fois par jour, un Anti-Paladin de 9e Niveau ou plus peut essayer de Châtier le Bien avec l'une de ses Attaques de mêlée. « Smiter Good » ajoute le modificateur de Charisme de l'Anti-Paladin au Jet d'Attaque, et provoque 1 pt de Dégât supplémentaire par Niveau de l'Anti-

Paladin. Cette Faculté ne peut être utilisée que sur des créatures d'alignement Bon.

**SORTS DE CLERC** : A partir du 9e Niveau, l'Anti-Paladin peut commencer à lancer un nombre limité de Sorts de Clerc (voir la Table ci-dessous). Il ne peut pas, en revanche, utiliser de Parchemins de Sorts autres que ceux utilisables par les Guerriers.

Niveau	Niveau du sort de Clerc			
	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

**UNHOLY WORD** : Au 12e Niveau, un Anti-Paladin peut canaliser toute l'énergie maléfique de son Archi-Diable et invoquer le pouvoir inverse du Sort « Holy Word ». Cette Faculté ne peut être utilisée qu'une fois par mois.

