

# L'ANTI PALADIN

Celui qui n'a jamais vu se profiler la silhouette inquiétante du Paladin Noir le soir sur les sombres collines que hantent fantômes, revenants et autres gargouilles en délire les nuits de Sabbat, ne peut pas se vanter d'avoir vaincu la peur. Car, comment ne pas se sentir terrorisé par son armure, son heaume, son cheval, son âme d'un noir plus noir que celui de la plus profonde des nuits. Moi qui vous parle, j'ai rencontré un de ces êtres et je ne dois la vie qu'à la vigueur de mes jambes d'alors. Depuis, j'ai passé mon existence à étudier ces héros au regard si dur.

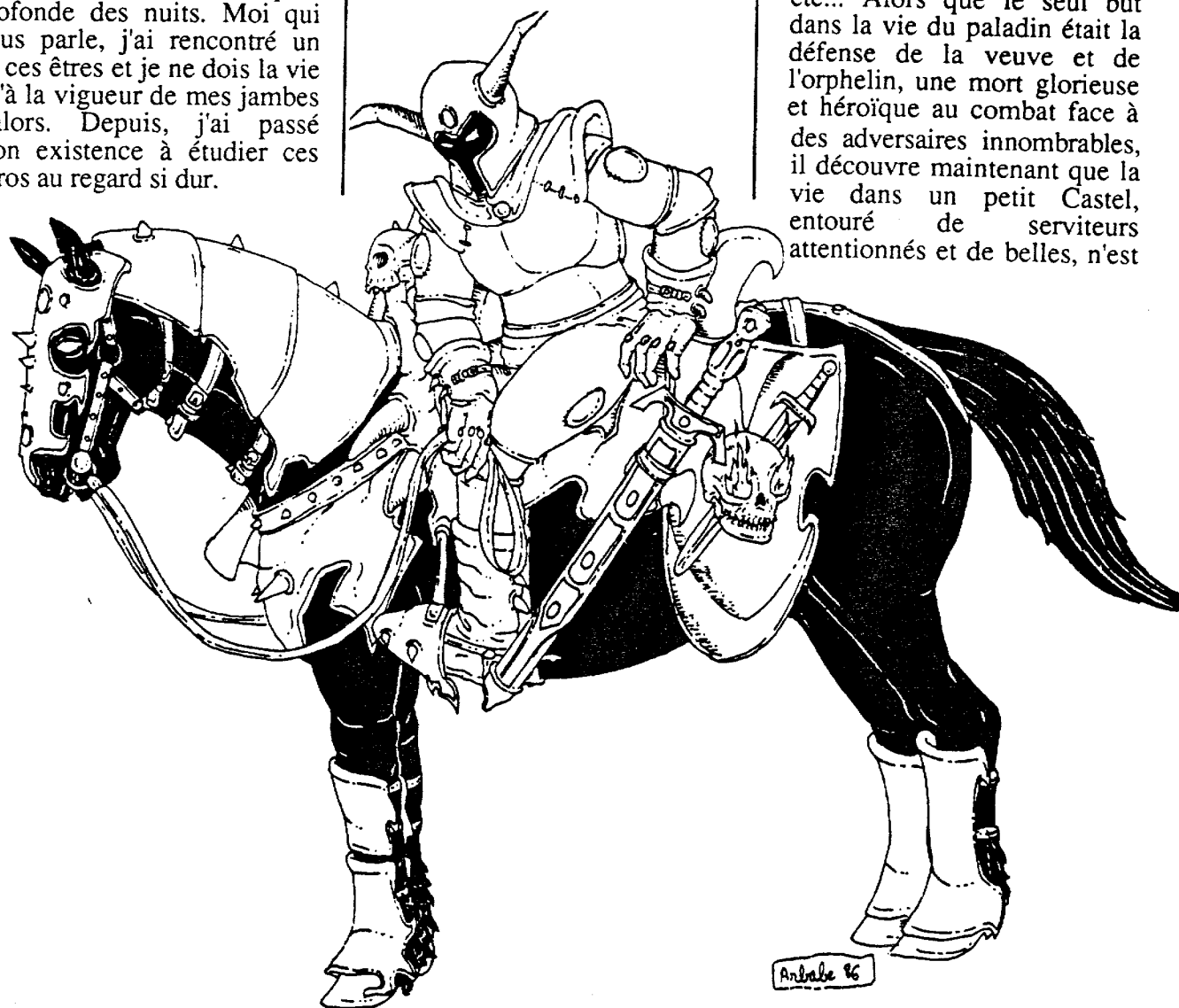
## AVERTISSEMENT :

Il ne faut pas confondre, de prime abord, le Paladin Noir du paladin déchu de son rang. En effet, ce dernier peut encore choisir entre le vie de guerrier et celle de suppôt de Mordor ou Baelzebuth. Il n'est pas si simple de vendre son âme aux diables et démons.

## LA PRISE DE CONSCIENCE :

Il est bon de rappeler comment, et pourquoi, un paladin peut être déchu de son

rang et de ses avantages. Premièrement l'appât du gain. Chez le paladin, la fibre pécunière est mise à rude épreuve, surtout avec des fortunes qu'il ramasse et se doit de reverser (en partie) à son temple. Deuxièmement, le doute religieux. Celui-ci se traduit, souvent, par la modification de la moralité de ce dernier. En effet, le paladin peut être amené à douter de l'existence d'une justice en ce monde, surtout s'il fréquente des lieux de débauches comme les tavernes et les tripôts, etc... Alors que le seul but dans la vie du paladin était la défense de la veuve et de l'orphelin, une mort glorieuse et héroïque au combat face à des adversaires innombrables, il découvre maintenant que la vie dans un petit Castel, entouré de serviteurs attentionnés et de belles, n'est



pas si désagréable, et que tout compte fait, il restera toujours des veuves à secourir et qu'il ne va tout de même pas passer sa vie à courir (non-mais sans blague !).

### L'EVOLUTION :

Ceci n'est pas que la première phase de l'Anti-Paladin qui, il faut le reconnaître est encore vivable. Mais, à mesure qu'il vieillit, il aborde la phase deux : celle de la recherche de la totalité. Car, nous l'avons vu, il a rejeté en bloc sa religion pour un athéisme précaire. Cela ne lui suffira bientôt plus car, après avoir risqué le Paradis, il se retrouve sans garantie quant à son avenir post-mortem. Il va donc se

mettre en quête de l'Immortalité. Tous les moyens lui seront bons pour arriver à ses fins : meurtres, vols, massacres. Le Paladin Noir ne tuera pas, d'abord, pour le plaisir mais par nécessité. Le plaisir du sang écoulé, le sien ou celui des autres, ne viendra que lorsqu'il aura vendu son âme au diable, car cela apparaîtra, pour lui, comme la seule solution à sa quête.

### AVANTAGES ET INCONVENIENTS :

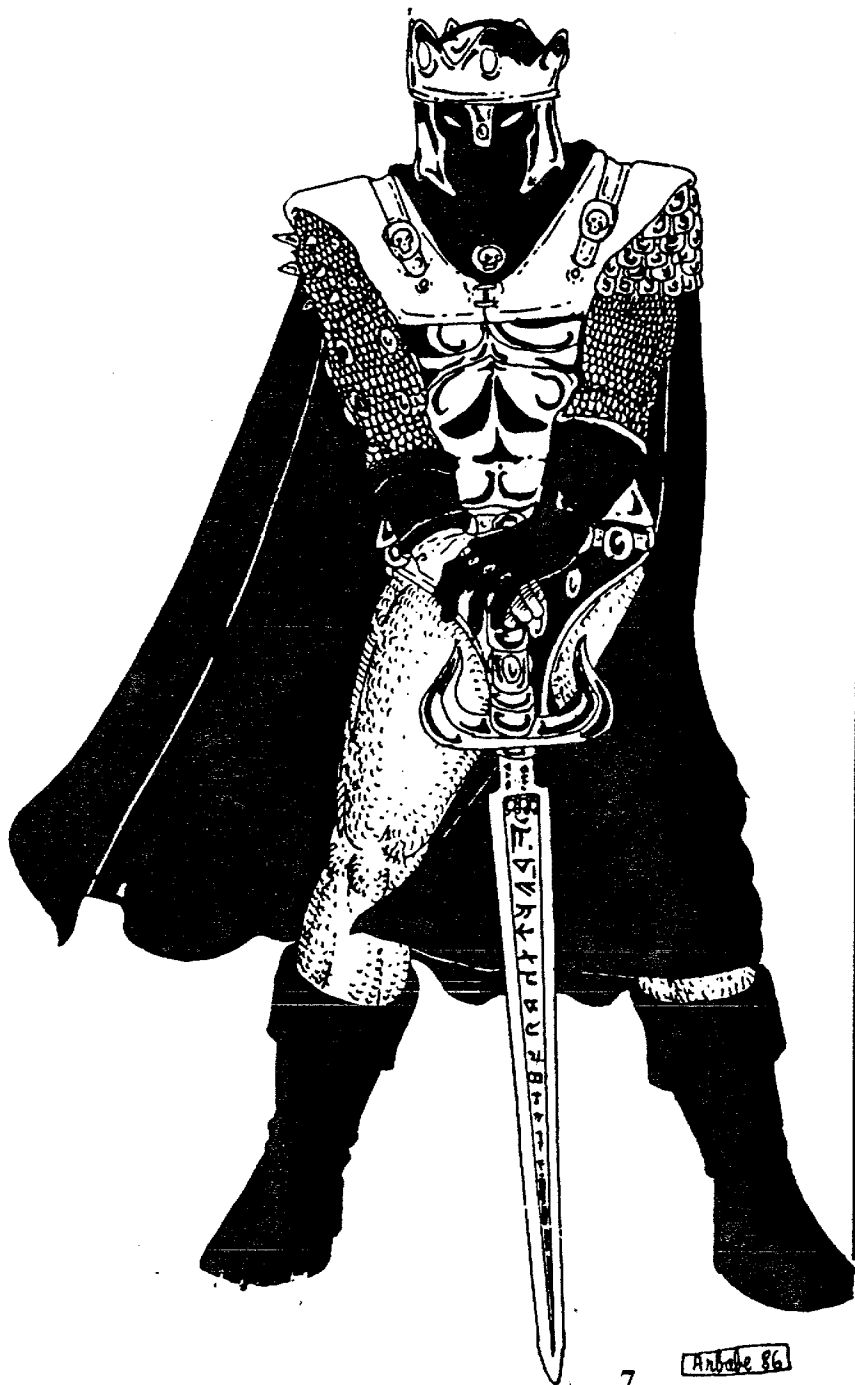
A mesure qu'il va avancer dans le difficile chemin qu'il a choisi l'Anti-Paladin va voir son apparence se modifier. D'abord, ses yeux vont

prendre un éclat de sauvagerie et de violence contenue. Puis, peu à peu, tout son visage va devenir le reflet de son âme. Son charisme va diminuer progressivement, jusqu'à aborder la phase négative (ouh !! l'horrible personnage avec -5 de charisme). Il va avoir de plus en plus de mal à avoir des serviteurs humains, tandis que les êtres surnaturels vont sembler se complaire en sa compagnie. Son apparence n'est pas la seule qui va se modifier. Ses compétences dites " naturelles " vont en prendre un sérieux coup :

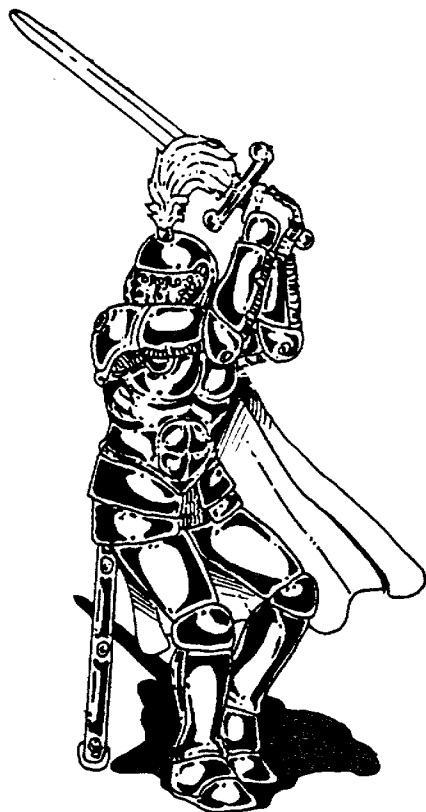
- perte du pouvoir d'apposition des mains (ce qui n'est pas négligeable),
- perte de la sauvegarde contre le Mal, qui devient " sauvegarde contre le bien " ,
- perte des sorts de clerc.

Par contre, il va pouvoir accéder à certains sorts que les magiciens voudront bien lui apprendre. Il ne pourra plus utiliser les épées bénies, et pour cause. En contre-partie, va s'ouvrir pour lui le vaste champ des épées mauvaises !! S'il est toujours immunisé contre les maladies, il va gagner, après quelques années de service auprès des Démons, une immunité au poison (qui peut savoir ce que mangent les Démons ? Il vaut mieux, dans ce cas, avoir un estomac en plaques de Mythryl.Non ?). A partir du quinzième niveau, l'Anti-Paladin va disposer du pouvoir de polymorphisme en loup noir, chauve-souris vampire, hibou grand-duc, chat noir, et même pour les plus dangereux, en dragon noir. Mais ne le répétez à personne, je joue mon âme, moi ! Bien entendu, il doit apprendre ce sort et, en général, les diables ne sont pas fous.

Toujours à partir du quinzième niveau, notre paladin à force de vivre dans des caves et des forêts sombres, va développer



un étrange pouvoir de nyctalopie, qui lui donne, à plus ou moins long terme une teinte rouge sang au fond des yeux (Brrr !!!). A partir du quinzième niveau, il n'a vraiment plus rien d'humain, et ressemble de plus en plus à un diable (ce qu'il va devenir nécessairement). Avis aux amateurs. En contre partie, les clercs et autres prêtres peuvent les tourner comme les mort-vivants classiques. Un Anti-Paladin premier niveau est assimilé au niveau de la momie (se reporter au tableau du DMG p. 76 en considérant un clerc bon).



**QUELQUES DONNEES NUMERIQUES :**

Pour être Anti-Paladin, il faut absolument être un paladin de cinquième niveau minimum et de onzième maximum. Au delà du onzième niveau le paladin est trop endurci par sa foi pour pouvoir douter. Il faut renoncer à tout objet magique donné par l'ancien dieu. D'abord parce que certains ne fonctionneront plus et, surtout parce qu'il est difficile de faire croire à un diable que l'on veut le servir en arborant une



superbe Holy Avenger dernier modèle, celle avec injecteurs anti-mauvais. Le nombre des serviteurs est illimité, pour autant que ceux-ci désirent rester près de notre transfuge. L'or et l'argent qu'il peut ramasser lui est acquis, il n'a de compte à rendre à personne, sauf en ce qui concerne les objets magiques. En effet, tout le monde le sait, les diables sont cupides comme des usuriers de banlieu. A partir du dixième niveau, il peut construire son propre castel dans un endroit désolé ou s'emparer de celui qui lui plaît. Il doit modifier sa moralité : juste-mauvais.

De plus il connaît au moins une Porte des Enfers qu'il peut traverser car il arbore le signe



de son seigneur diabolique : une plaque d'or gravée d'un symbole infernal.

Niveau de combat : c'est l'ancien niveau de paladin, plus le nouveau niveau d'anti-paladin moins deux. Par exemple : un paladin de septième niveau qui devient anti-paladin jusqu'au cinquième niveau combat comme un guerrier de dixième niveau (le veinard ! ). Mais chaque passage d'un niveau est sanctionné par le diable (c'est, couramment, une épreuve ; détruire un temple ou un chateau de juste-bons, la ballade quoi !!! ). Et souvent le pauvre anti-paladin ne revient pas réclamer son niveau, c'est la vie !! Au quinzième niveau c'est fini, il peut envoyer des petits diables pour le faire ; il est presque totalement transformé en diable mineur et, souvent, les maîtres des enfers préfèrent éliminer cet élément qui devient dangereux pour eux.

Il faut tout de même savoir que les anti-paladins de haut niveau sont extrêmement rares, si le Diable accepte toutes les âmes qui se présentent, rares sont celles qui sortent indemnes de ses forges, ou survivent aux missions qu'il leur confie. Les paladins qui commencent à lorgner sur les avantages de cette classe doivent savoir que leur vie exemplaire risque de se terminer là.

Philippe MAGNIN

**SOYEZ VISIBLES !**  
**Lancez un sort**  
**PUB**

EPEES & SORTILEGES  
 132 Rue des Bernardines  
 73 000 CHAMBERY

**79 62 17 02**

## SORTILEGES DE MAGICIEN

| NIVEAU | DES DE VIE | CHARISME | 1       | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------|------------|----------|---------|---|---|---|---|
| 1      | +D8        | - 2      | 0       | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2      | +D8        | - 3      | 1       | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3      | +D8        | - 6      | 2       | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4      | +D8        | - 9      | 3       | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 5      | +D8        | -12      | 4       | 2 | 0 | 0 | 0 |
| 6      | +D6        | -15      | 5       | 2 | 1 | 0 | 0 |
| 7      | +D6        | -17      | 5       | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 8      | +D6        | -18      | 5       | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 9      | +D4        | -20      | 5       | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 10     | +D4        | -21      | 5       | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 11+    | +3 / Niv.  | -22      | MAXIMUM |   |   |   |   |

## EXPERIENCE ET POUVOIRS PARTICULIERS

NIVEAU  
D'ANTI-PALADIN

EXPERIENCE

POUVOIRS

|    |               |                         |
|----|---------------|-------------------------|
| 1  | I--> 50000+I  | RIEN                    |
| 2  | I-->100000+I  | POLYMORPHE EN CHAT NOIR |
| 3  | I-->150000+I  | RIEN                    |
| 4  | I-->230000+I  | POLYM. EN CHAUVE SOURIS |
| 5  | I-->330000+I  | APPEL LE CHEVAL MAUDIT  |
| 6  | I-->480000+I  | IMMUNITE AUX POISONS    |
| 7  | I-->680000+I  | POLYMORPHE EN LOUP NOIR |
| 8  | I-->830000+I  | VISION NOCTURNE (10 m.) |
| 9  | + 300000/Niv. |                         |
| 12 |               | IMMUNITE TOUT POISON    |
| 16 |               | POLYM. DRAGON NOIR      |

I : niveau de début (ancien niveau d'expérience)