Les BANNISSEURS

Leur but avoué dans le monde de ADD est d'éliminer tous les morts vivants et autres suppôts de la mort tels que les nécromants, les « death-master », les nocturnes, etc. C'est à ce titre que les bannisseurs seront toujours bons (LG, CG, NG). Si les bannisseurs peuvent être très doux avec leurs compagnons de voyage, ils sont d'une violence extrême vis-à-vis des morts vivants. Il n'est d'ailleurs pas rare d'en voir pousser des cris de guerre lors de ces attaques. Le bannisseur ne peut pas quitter une aventure dont la trame repose sur des suppôts de la mort et ce même s'il doit continuer seul. Ils sont de bons guerriers, ils sauvent et attaquent comme des guerriers de niveau identique (la Spé, en arme Arcana est autorisé,).

La haine qu'ont les bannisseurs pour les créatures de la mort est sans pareille et lui apporte d'ailleurs des avantages :

- Ils doublent leurs attaques contre les morts vivants ou les adorateurs de la mort (folie -1 en Int & Sag pour le combat).
- Ils ont +1/niv au toucher et aux dégâts, avec leurs armes de spécialisation contre les morts vivants.
- Ils peuvent ressusciter un nombre illimité, de foi (sans perte de constitution) avec toujours 100% de réussite.
- Ils peuvent toucher quel que soit l'arme (même non magique) n'importe quel mort-vivant et à pleine efficacité, (exemple : un bannisseur même avec une épée touchera un squelette sans que ses dommages ne soient diminués)
- Ils sont immunisés aux maladies.
- Ils sauvent avec +1/2 niveaux contre la mort magique et les morts vivants (immunités à la mort magique à partir du niveau 14).
- D'une manière générale, l'endurance d'un bannisseur est 2x supérieure à celle d'un humain normal quel que soit l'épreuve.

Le pouvoir le plus puissant du bannisseur est son refus de la mort. En effet, un bannisseur qui descend en dessous de 0 pts de vie mais sans atteindre moins sa constitution ne meurt pas. Il continue à perdre 1 pt de vie par round mais son état se stabilise à moins sa constitution. Il meurt cependant si personne ne le nourrit car il est dans un état proche du coma profond. Bien entendu les soins peuvent le faire sortir de cet état.

Il est à noter que si le bannisseur protège les clercs bons, il condamne les clercs mauvais. Il est assez peu commun de voir un bannisseur acquérir une grande maîtrise de son art car en général ils meurent avant ! En effet, les bannisseurs s'attaquent souvent à des temples dédiés à des dieux tels que Death, Kali, Hel, etc. aussi il n'est pas rare qu'il y trouve mort et malédiction.

Pour devenir un bannisseur il faut au moins 14 en For, 16 en Sag, 17 en Const (bonus des guerriers pour force et constitution). Les points de vies du bannisseur sont générés avec des d10 (+4 pts de vie au niveau 1). Seuls les humains peuvent être bannisseur et ils ne peuvent pas se biclassés.

Les bannisseurs débutent le jeu avec le même argent de départ que les guerriers.

Pts d'exp	Niveau	Dés de vie	Titres
0 - 2 750	1	1d10+4	Vivant
2 751 - 5 500	2	2d10+4	Supra-vivant
5 501 - 12 000	3	3d10+4	Lumineux
12 001 - 24 000	4	4d10+4	Destructeur
24 001 - 45 000	5	5d10+4	Rédempteur
45 001 - 95 000	6	6d10+4	Macabeus
95 001 - 175 000	7	7d10+4	Invampirea
175 001 - 350 000	8	8d10+4	Vonlicheus
350 001 - 700 000	9	9d10+4	Anti Nocturne
700 001 - 1 050 000	10	10d10+4	Bannisseur
1 050 001 - 1 400 000	11	11d10+4	Maître-Bannisseur
1 400 001 - 1 750 000	12	11d10+7	Maître-Bannisseur
1 750 001 - 2 100 000	13	11d10+10	Maître-Bannisseur
+ 350 000 xp / niv		+ 3 pts / niv	