

JE SUIS UN PALADIN

Personnage doué pour le combat au corps à corps, charismatique, pouvant faire appel occasionnellement à des prodiges.
Restrictions/avantages : liées au dieu auquel le paladin a voué son âme (voir fiches descriptive pour chaque dieu).
Doit posséder une relique du dieu en question pour utiliser ses pouvoirs (sinon, il ne sera qu'un aspirant paladin).
Consulter le guide « origines et métiers » pour en savoir plus.



Je suis un paladin ! J'ai toujours rêvé de porter la parole de mon dieu à travers la Terre de Fangh, de préférence à coups d'épée dans la face des récalcitrants. Je dois suivre un certain nombre de directives, mais finalement c'est plutôt sympa... J'ai l'impression d'avoir un vrai but dans la vie, pas comme ces aventuriers sans foi qui font semblant d'avoir une quête !

J'ai développé les compétences suivantes :

CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.

INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer quelqu'un à l'aide de son courage et son charisme.

RÉCUPÉRATION (PA) : besoin de lire/méditer IH par jour pour régénérer ses pouvoirs (en plus du sommeil).

SPÉCIALE : selon dieu affilié

Le choix de certains dieux peut donner accès à une ou plusieurs compétences



Je peux développer les compétences suivantes :

- Armes de bourrin (armes à 2 mains — possibilité selon dieu choisi)
- Chercher des noises (attaque le premier)
- Érudition (savoir lire, écrire et compter)
- Fariboles (convaincre en racontant n'importe quoi)
- Premiers soins

