

FICHE MÉTIER : PALADIN

Personnage doué pour le combat au corps à corps, charismatique, pouvant faire appel occasionnellement à des prodiges très puissants.

Restrictions et avantages : sont liés à la divinité à laquelle le paladin a voué son âme (pour en savoir plus, voir le manuel de prêtrise choisi).

Doit posséder une relique du dieu en question pour utiliser ses pouvoirs.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.

BULLETIN CÉRÉBRAL

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 !

COMPÉTENCES HÉRITÉES DU MÉTIER

- CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.
- ENTRETIEN DU MATÉRIEL : Préparer ses armes, réparation de fortune sur le matériel brisé.
- INTIMIDER (COU, CHA) : le héros peut tenter d'effrayer ses opposants.
- RÉCUPÉRATION (PA) : besoin de lire, prier et méditer une heure par jour pour régénérer ses pouvoirs (en plus du sommeil).
- CAPACITÉS SPÉCIALES : selon dieu affilié (voir manuel de prêtrise).

COMPÉTENCES DU MÉTIER À DÉBLOQUER

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

DIVINITÉ CHOISIE :

