



EQUIPEMENT DE BASE ÉPÉE SAINTE

L'épée sainte, est une énorme épée à deux mains, qui donne +1 en force pour les dommages (1D6+4). Cependant, la taille de l'arme empêche le Templier d'utiliser un bouclier, et est si lourde que si une compétence, objet magique ou sort donne au chevalier des attaques additionnelles, il ne gagne pas la première. En d'autres termes, si un sort accorde +2 attaques au Templier, il gagne seulement 1 attaque, la première attaque gagnée et annulée par la lourdeur de l'épée qui ralentit les attaques.



TEMPLIER

EQUIPEMENT DE BASE INSIGNE DE TEMPLIER

Le chevalier Templier commence avec son insigne de templier, le symbole de sa confrérie des chevaliers Templiers. Cet insigne est un symbole saint qui lui permet de relancer n'importe quel jet de dé une fois par aventure, mais il doit accepter le deuxième jet.



TEMPLIER

EQUIPEMENT DE BASE ARMURE DE PLATES

Le Templier a une armure de plate complète, brillante et lumineuse, conçue pour renvoyer la lumière, tout en accordant une excellente protection. L'armure est tellement bien conçue, qu'à la différence de beaucoup d'armure de ce type, elle ne donne aucune pénalité de mouvement ou d'initiative. Cette armure donne au Templier +1 en endurance, amenant son endurance totale à 5 (4+1).

L'armure le couvre de la tête au pied, et est unique, elle ne peut pas être employée par un autre guerrier.



TEMPLIER