

Joueur : Didier de Castillon

Nom : Boromir

Paladin Bretonnien (60 points)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	5	3	4	4	2	5	3	8	1+/5+

Options :

- [Arme] Arme de base : (0 points)
/
- [Armure] Armure lourde : (0 points)
Confère un bonus de +2 en sauvegarde d'armure.
- [Armure] Bouclier : (2 points)
Confère un bonus de +1 en sauvegarde d'armure.
- [Arme] Lance de Cavalerie : (4 points)
Confère un bonus de +2 en force dans le cas d'une charge.
- [Monture] Destrier caparaçonné « Tornado » : (14 points)
Confère un bonus de +2 en sauvegarde d'armure.
- [Armure] Grand Heaume de Gromril : (30 points)
Confère un bonus de +1 en sauvegarde d'armure et permet de relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés.
- [Options] Vertue de Pureté : (20 points)
Compte toujours comme ayant prié, de plus la sauvegarde invulnérable est toujours de 5+.

Règles spéciales :

- Sauvegarde d'armure re-lancable.

Background :

BOROMIR et le fils d'ARCANTHAR chevalier de renom et de dame VAENOELLE.

Le seigneur DE CASTILLON l'adopta et l'éleva comme un « fils » après la mort d'ARCANTHAR (son ami) lors de la bataille de la forêt des tilleuls, quand il luttait contre l'invasion Orcs dans le duché de Quenelles.

Depuis, BOROMIR s'est entraîné chaque jours aux techniques de la guerre et de la chevalerie.

Il maîtrise parfaitement le maniement de l'épée et de la lance de chevalerie.

Pour son dernier anniversaire, et en récompense de nombreux combats gagnés contre Orcs et Gobellins, DE CASTILLON l'a fait Chevalier et lui a offert un grand heaume de GROMRIL.

Ce jour, il se présente au tournoi dans son armure noire de jais et porte les couleurs de son seigneur, Didier De Castillon du domaine de GARGAS.