

Joueur : Carloman de Nouailles

Nom : Carloman, Baron de Nouailles

Paladin Bretonnien (60 points)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	5	0	4	4	2	5	3	8	1+

Options :

- [Arme] Lance de Cavalerie : (4 points)
+2 en force dans le cas d'une charge
- [Armure] Armure lourde : (0 points)
+2 à la sauvegarde
- [Options] Serment du Graal : (21 points)
Compte toujours comme ayant prié, les attaques sont magique.
- [Armure] Bouclier Enchanté : (10 points)
+2 à la sauvegarde
- [Monture] Destrier caparaçonné : (14 points)
+2 à la sauvegarde
- [Options] Vertu de la Joute : (25 points)
Peut relancer ses jets pour toucher lors d'une charge avec une lance de cavalerie.

Règles spéciales :

/

Background :

Des 5 frères, Jasperre était l'aîné mais il était aussi le plus touché par la déchéance de son père. Voulant à tout prix restaurer l'honneur de sa famille, il prit Landouin de Moussillon pour exemple (Vertu de l'idéal).

Son cadet, Carloman, pensait que c'était en montrant à toute la Bretagne leur valeur, qu'ils pourraient retrouver leur titres.

Le moyen adéquat serait de participer aux nombreux tournois organisés de toute part.

Il prit alors Forgar pour exemple (Vertu de la joute).

À la mort de Jasperre, il récupéra le bouclier que la dame leur avait offert (Bouclier Enchanté) et y apposa une figure représentant la tête du dragon qui avait occis son frère bien aimé.

Devenu enfin Chevalier puis Baron, il partit en quête du Graal et y but (serment du Graal).

Depuis il règne avec ses frères sur la Baronnie de Nouailles et représente la Baronnie lors des tournois.

Le dernier organise, le Tournoi de Frontel oppose une multitude de chevaliers et, fait unique, des créatures du vieux monde ont été autorisées à y participer.

Carloman est bien décidé à le gagner pour l'honneur de la Baronnie et de sa famille.

Des malotrus ont bien tenté d'offrir leur services à Carloman afin de l'aider dans le tournoi mais ces triches grossières sont d'une bassesse telle que nul Bretonnien digne de ce nom ne saurait s'en préoccuper.