ENNETSU, Chevalier Incendiaire

1. Description

ENNETSU est un élémentaire de feu supérieur envoyé sur le plan des Jeunes Royaumes aux services exclusifs des Grands Prêtres. En plus d'être un élémentaire supérieur, Kakatal lui a donné une apparence humaine et la possession d'une armure Unique, **l'Armure Incendiaire**.

Seul les Grands Prêtres de Kakatal possèdent le droit et la possibilité de l'invoquer. L'invocation d'un tel être est très rare et peu de grand prêtre ont développé cette compétence.
D'après une légende, un parchemin d'invocation d'Ennetsu se trouverait encore dans le Temple de la flamme Eternelle ...

2. Caractéristiques

Espèce : Elémentaire de Feu Supérieur

Age : En paraît 30 ans

FOR : 26 (24) **CON :** 26 (24) **TAI :** 20 **INT :** 16 **POU :** 24 **DEX :** 24 **CHA :** 10 (12)
PV : 32 **Armure :** 2D4 + 6 *

Elan : Ayant les faveurs de Kakatal, il est considéré comme un Agent et développe de l'élan, qui est de 78

IMPORTANT : Innetsu possède toutes les facultés d'un élémentaire de Feu …

2.1. Combat

Poings (X2) : 95 % 1D10 (Poing Armure) + 2D6 (Bonus Force) + 1D6 (Feu) 95 %

2.2. Autres Compétences

Eviter : 90 %

Culbuter : 90%

Premier soin : 110 %

Se cacher : 75 %

Mouvement Silencieux : 85 %

Sauter : 80 %

Les autres : A la discrétion du maître de Jeu.

Copyright © 2005-2006 Textes Frédéric SCHILLING & Les illustrations sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs

3. L'armure du Chevalier Incendiaire

Armure :

- *Protection :* 2D4 + 6 (type demi-plaque avec heaume)
- Immunise son possesseur contre Feu et Lave,
- Incassable,
- Protège de 10 contre les coups critiques,

Facultés :

- Le possesseur peut invoquer des Feu Follet à POU x 3 % pour débuter (1 Seul à la fois),
- Pouvoir de régénération : 1 PV / round,
- Dommage poings : 1D10

Bonus Caractéristiques :

- + 2 FOR
- + 2 CON
- - 2 CHA

Sorts :

- *Aura de Feu :* La température de l'armure dépasse les 200°C, elle rougeoie comme un brasier et enflamme toute les matières desséchées sur son passage (risque d'enflammer vêtements adversaires : 5% cumulatif / round). Toutes personnes frappées reçoivent 1D6 pt de dégâts supplémentaires dus à la chaleur. La chaleur qu'elle dégage cause une pénalité de 30 % aux compétences de ses adversaires dans un rayon de 3m.
- *Attaque distance :* Idem attaque poings mais avec bonus dégâts appropriés, portée : 100 m,
- *Vision thermique :* Quand il passe en vision thermique, il voit toute source de chaleur (personne cachée ...).

Si INNETSU venait à mourir, l'armure se téléporterait dans un volcan déterminé au hasard dans les Jeunes Royaumes.

Copyright © 2005-2006 Textes Frédéric SCHILLING & Les illustrations sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs