

BRINKHZ

BRINKHZ

« C'est MON coffre ! »

INCARNATION

Brinkhz est entré dans la milice par cupidité et par goût des enquêtes financières. Il aime traquer les riches et a aidé Karz au cours de ses investigations.

Brinkhz a immédiatement flairé la conspiration de l'ambassadeur Iraem. Il n'a pas réussi à démonter l'édifice de duperie et de mensonge bâti par l'Akkylanien mais il a compris que quelque chose n'allait pas : la solde excessivement élevée de Karz ne peut pas provenir de la milice, dont la pingrerie n'est plus à démontrer.

Cependant, on ne refuse pas une bonne solde et c'est pour quoi Brinkhz a accepté de rejoindre la « douzième garnison » lorsque Karz le lui a proposé, même s'il a compris que cette dernière est imaginaire. Il joue depuis un double jeu, touchant des fortunes pour vendre les secrets akkylaniens à la couronne cadwée et inversement.

Un tel désir de richesse ne pouvait passer inaperçu aux yeux des dieux qui veillent sur la ville. Brinkhz a été incarné lorsqu'il a amassé son millième ducat. Ses cassettes ont, à cette occasion, reçu une partie de la puissance du Désir qui s'insinuait en Brinkhz.

Lorsqu'il est ainsi capable de ressusciter grâce au gros coffre qu'il porte sur son dos et qui contient toute sa fortune. Il y a toujours un pillard trop avide pour ouvrir ce coffre merveilleux, permettant à Brinkhz d'en émerger.

Quant à la cassette qu'il tient sous le bras, elle permet à Brinkhz de neutraliser la puissance divine ou magique en l'y enfermant.

STRATÉGIE

Brinkhz est un petit héros dont le coût en PA, très modeste, rend l'emploi aisé. Il frappe avec la force d'un orque tout en étant un dur à cuire moins facile à abattre qu'on ne pourrait le croire.

Ses artefacts en font une ressource précieuse pour toute compagnie tant qu'il se tient à l'écart des Incarnés ennemis. Équipé de son coffre merveilleux, il peut en effet gratuitement revenir en jeu tandis que son coffre à secrets lui permet de contrer et de censurer à loisir, pour la plus grande frustration des magiciens et des fidèles de votre adversaire !



FORMATION D'UNE UNITÉ

Brinkhz peut intégrer n'importe quelle unité de l'ambassade d'Akkylannie et de l'Immobilis. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Brinkhz : 125 PA

Résurrection/Duel : 3 points d'Elixir



Attributs

Brinkhz dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Coffre merveilleux (1) : Brinkhz peut être ressuscité gratuitement.

Coffre à secrets (1) : Brinkhz peut, une fois par tour, gratuitement contrer un rituel ou censurer une communion. Aucun point de foi ou de mana n'est dépensé.

EXPLOIT : DIVINE TRACTATION

Le joueur peut acheter les réussites obtenues lors d'un test à l'encontre de l'Incarné au prix d'un point d'Elixir par réussite. Chaque réussite ainsi payée est annulée.