

Malédiction du Poulet

Le Maître coq Kal i Meiro, légendaire mage hobbit ami des gallinacés, a d'abord été reconnu pour avoir inventé le sort de coq de combat, et est entré définitivement dans les mémoires grâce à une seconde prouesse : convertir le puissant pouvoir des reliques de son Kanelle, premier coq détenteur du titre de seigneur de la basse-cour, en une malédiction terrorisant même des plus courageux. Ce sortilège fait ressortir les peurs primales enfouies au plus profond de chacun : la poisse, le mauvais œil, et donc la crainte incontrôlable de l'échec critique (*feum'leul* en hobbit ancien). Les exploits de Kanelle nous sont encore contés à travers le chant populaire du Laridé du Poulet, se concluant par « mais le *feum'leul* est arrivé ! six pieds sous terre vous reposez - picoré à mort dans l'fumier car il est le mal incarné - tout ça c'est la faute du poulet ! »

Usages :

- Malédiction très puissante visant une ou plusieurs cibles
- Fonctionne sur tous les ennemis
- Conditions d'utilisation strictes



Durée d'incantation : 3 assauts

(ou immédiat en *dernier souffle* : sur un coup mortel, juste avant le décès du mage)

Durée du sort : 1 combat ou permanent



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire (fonctionne même sur les créatures ayant la compétence *Tête vide*)
- Réussite critique automatique de l'épreuve en cas de *dernier souffle* (décès du mage)

Conditions :

- Une des cibles doit avoir blessé le mage hobbit

Bénéfices :

- Doubler le risque de maladresses contre le mage et ses commis



Ingrédients :

- 1 patte de poulet



Portée : jusqu'à 10 mètres

- 1 cible principale + toute autre cible dans un rayon de 6 m
- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Cot-Cot-astrof !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Cette malédiction double les risques de maladresse des attaques de corps-à-corps, à distance et des sorts (ou prodiges) d'une ou plusieurs cibles qui visent le mage hobbit ou ses commis. La cible principale doit avoir blessé le mage hobbit en lui infligeant au moins la perte d'un PV.

Il est possible d'ajouter des cibles supplémentaires pour un coût de 3 PA chacune, dans la limite du niveau du mage hobbit. Par exemple, un mage de niveau 3 peut maudire jusqu'à 4 cibles, pour un coût de 15 PA.

Il peut être dissipé par des mages ou des prêtres (même les effets critiques). La cible doit réussir un jet d'INT-3 pour comprendre qu'elle est maudite après avoir effectué sa première maladresse.

Echec critique : vous êtes victime de votre propre malédiction durant 3D6 jours.

Réussite critique : la durée du sort devient permanente et s'applique contre tous les ennemis des cibles (et non plus uniquement le mage et ses commis). De plus le jet de résistance magique subit un malus de -5.