

Manuel du Mage culinaire hobbit



Niveaux I à 10

V.2

Le mage culinaire hobbit

Les hobbits (appelés aussi semi-hommes ou demi-portions) n'ont pas le temps, au milieu de vies si passionnantes et bien remplies, de se pencher sur les arcanes magiques. En général, ils pensent plutôt à manger, boire et faire leur jardin. Ceci explique que la magie hobbite n'est pratiquée que par de rares cuisiniers semi-hommes qui l'ont découverte au cours d'aventures périlleuses mais enrichissantes, ou en se plongeant dans de vieux grimoires culinaires (ou des poubelles, mais c'est moins ragoutant).

Ces enchanteurs font de la magie « à la bonne franquette », sous une forme vraiment particulière : un mélange entre prodiges et sortilèges. Cette magie est intrinsèquement liée à la nourriture, au plan élémentaire du gras et au dieu mineur Kouëne. La plupart des sorts (ou prodiges, les deux termes se confondent pour les semi-hommes) font usage de substances comestibles, même s'il leur arrive à l'occasion de créer des sortilèges ayant un rapport avec le jardinage ou l'entretien de la maison (ce qu'ils appellent « la Fédulogie »). Bien que de peu d'utilité en apparence, certains sorts sont redoutables lorsqu'ils sont mis entre des mains débrouillardes.

Contrairement aux autres magies, les livres de recettes sont uniques car chaque cuisinier assaisonne son grimoire avec ses propres composants, épices et aromates (dont toujours l'indispensable ingrédient-surprise). En plus, de nombreux sorts nécessitent des denrées que le mage hobbit rechignera à utiliser comme ingrédients et que, pris par une frénésie gloutonne, il risque de consommer... parfois même au péril de sa vie selon la situation.

Le mage devra avoir un COU min. de 12, INT min. de 11 et FO naturelle max. de 10.

Le mage est mieux « nourri » que la plupart de ses congénères et commence donc avec une EV (ou PV) de 30 et une EA (ou PA) initiale de 20 (gain à chaque niveau d'1D4 PV ou PA).

L'EA de la magie hobbite est différente des autres magies et est soumise à des règles particulières... Ainsi le mage hobbit ne gagne jamais de bonus avec son intelligence mais grâce à sa pratique, ses découvertes, son expérience.

Compétences de naissance :

- APPEL DU TONNEAU
- ATTIRE LES MONSTRES
- CUISTOT
- ERUDITION (DE CUISINE)
- INSTINCT DE SURVIE
- RESSEMBLE À RIEN
- SIESTE DU CUISTOT* (RECUPERATION)

* La compétence *Sieste du cuistot* fonctionne comme la capacité *Récupération* sans être assujettie aux conditions de confort. En plus des 1 PV /h, elle permet au mage hobbit de régénérer, par une sieste salutaire d'au moins 1 heure, 3 PA /h dans la limite de 4 heures consécutives.

Compétences au choix (2 à la création et 1 supplémentaire aux niveaux 3/6/10) :

- APPEL DES RENFORTS
- CHEF DE GROUPE
- CHOURAVER
- FARIBOLES
- FOUILLER DANS LES POUBELLES
- INSTINCT DU TRESOR
- LANGUES DES MONSTRES
- MENDIER ET PLEURNICHER
- RUNES BIZARRES DE MA GRAND-MERE**

** La compétence *Runes bizarres de ma grand-mère* permet d'obtenir 2 sorts communs de

Fédulogie (magie des hobbits liée à la nourriture, au jardinage ou au nettoyage des maisons) et un bonus de +1 à tous les jets de cuisine (compétence *Cuistot* et sort *Fabriquer ses recettes*).

Obligations :

Le mage hobbit s'engage à suivre les préceptes de la *Règle des Trois* :

- « Trois fois par jour l'esprit de Kouënné tu honoreras » (par une petite prière au Dieu Kouënné) ;
- « Pas moins de trois repas par jour tu feras » (principe de survie pour un semi-homme) ;
- « Pas plus de trois commis en même temps tu formeras » (bien des famines ont été évitées grâce à ce précepte).

Si le mage ne peut respecter cette règle, il ne peut pas récupérer de PA dans la journée.

Restrictions :

- Utilise une magie spécifique ou la magie classique uniquement sur certaines armures et objets (choix du MJ) ;
- N'utilise pas d'arc ni d'arme à 2 mains « à taille humaine », et encore moins de grande arme ;
- N'utilise pas d'armure complète, ni supérieure à PR 3 (sauf magique) ;
- N'utilise jamais d'armure en métal ;
- N'utilise pas les potions de mana classiques et ne sait pas fabriquer les potions ;

- Transport de charge limité à 15 kilos.

Limitations :

- *Abus des bonnes choses* 🗡️ (limitation journalière de certains effets de la cuisine hobbit) : lorsque le sort le prévoit, il existe un nombre de parts ou portions maximales par jour. Un hobbit ou un ogre peuvent consommer plus que les autres races. Si cette règle n'est pas respectée, l'infortuné consommateur aura de terribles crampes d'estomac pour 1D6 heures, qui causeront -1 à toutes les caractéristiques, -2 AT/PRD, ainsi qu'une perte de 50% de sa valeur de déplacement ;
- *Gourmandise* 🍷 : pour certains sorts, le mage hobbit doit utiliser des denrées alimentaires. Au moment de lancer un sort soumis à cette règle, il doit réussir un jet de COU+3. En cas d'échec, il refuse de sacrifier l'aliment et préfère le consommer même en cas de danger imminent.

Au niveau 1, le mage semi-homme débute sa carrière avec son premier livre de cuisine intitulé *Recueil des arcanes de magie culinaire hobbit* (parfois sous-titré *La cuisine pour les Nuls*) contenant 2 sorts communs de *Fédulogie*, et les 4 sorts de niveau 1.

A chaque changement de niveau, il connaît les nouveaux sorts du niveau obtenu mais doit décider s'ils sont personnalisés, et gagne 1 nouveau sort commun de magie hobbit.

Chaque niveau de mage est associé à un rang, un insigne de cuisine et à certains droits :

1	<i>Assistant</i>	Début de carrière (novice).
2	<i>Saucier</i>	Peut travailler dans un établissement à salaire x2.
3	<i>Deuxième commis</i>	Peut faire la recette des Muffins aux pépites de lard.
4	<i>Premier commis</i>	Peut travailler dans un établissement à salaire x3.
5	<i>Chef de partie</i>	Peut faire la recette de Liqueur fortifiante de Kouënné.
6	<i>Premier chef de partie</i>	Peut travailler dans un établissement à salaire x4. Peut prendre jusqu'à 3 commis en apprentissage.
7	<i>Second de cuisine</i>	Peut ouvrir un établissement « 2-étoiles » (restaurant et petite école de magie hobbit).
8	<i>Chef de cuisine ou Maître coq</i>	Peut faire la recette du Nectar de Kouënné. Peut travailler dans un établissement à salaire x5.
9	<i>Grand maître des cuisines</i>	Peut ouvrir un établissement « 3-étoiles » (restaurant et école de magie hobbit).
10	<i>Master Chef</i>	Peut organiser des concours culinaires. Peut faire la recette du Nectar ultime de Kouënné. Peut enchanter des objets (voir sort niveau 10).

Sorts communs de Fédulogie

(Magie des Hobbits liée à la nourriture, au jardinage ou au nettoyage des maisons).

Chaque sort ou prodige réussit automatiquement et ne coûte que 3 PA. Par défaut, il dure 10 minutes par niveau et la portée est mesurée à partir du mage hobbit.

Au premier niveau, le mage hobbit tire deux fois 1D8 et applique le résultat dans la liste ci-dessous.

A chaque niveau suivant, il gagne un nouveau sort commun pour lequel il jette 1D8. Si le prodige obtenu est déjà connu, relancez jusqu'à obtenir un résultat inédit.

Si le mage hobbit possède ou acquiert la compétence *Runes bizarres de ma grand-mère*, il gagne deux sorts communs supplémentaires.

1 - Livraison express de Mat-Hom

Petit sort qui permet de faire livrer dans une boîte aux lettres non-pleine (condition obligatoire) un petit objet, une lettre, un colis de moins de 1kg qui doit être emballé avec l'adresse du destinataire. Il est courant de se faire des cadeaux entre Hobbits, et c'est l'esprit du premier postier du Mooté, Mat-Hom, qui fera la livraison dans l'heure sans erreur. Ce sort est possible dans toute la Terre de Fangh mais la livraison se fera en 24 heures.

2 - Fumée de ma pipe en bois

Petit sort qui permet de faire des formes simples avec la fumée des pipes hobbitiques pendant une heure. Cela ne sert à rien : c'est donc indispensable à tous les Hobbits. Il existe cependant des joutes, des concours de fumée de pipes, le sort accorde alors un bonus de +4 au jet de compétence.

3 - Connaissance des sentiers et des chemins

Petit sort qui permet de se repérer sur les routes, sentiers et chemins en indiquant la première habitation. Cela peut être une maison, une ferme, un village, bien évidemment

non hostile, dans la direction souhaitée. La portée est de 200 mètres par niveau.

4 - Nettoyage de... la vaisselle

Relancez 1D6 :

1 à 3	la vaisselle
4	des outils de jardin
5	du linge
6	sa chambre

Petit sort qui permet d'être plus efficace pour une activité de nettoyage (gain de 50% du temps) et faire disparaître toutes les taches de terre, de poussière, d'aliments et même de gras.

5 - Détection des... champignons

Relancez 1D6 :

1 à 3	des champignons
4	des framboises et fraises des bois
5	des mûres
6	du miel sauvage

Petit sort qui permet de trouver les champignons ou d'autres aliments dans une zone de 30 mètres de rayon par niveau. Le hobbit sera attiré par la plus grosse quantité dans cette zone mais pas forcément la meilleure.

6 - Destruction massive des... limaces de potager

Relancez 1D6 :

1 à 3	des limaces de potager
4	des pucerons de jardin
5	des doryphores et autres coléoptères
6	des vers des vignes

Petit sort qui détruit les bestioles et parasites sur une zone de 10 mètres de rayon. Attention il faut ramasser les cadavres des nuisibles et ce sort déplaît fortement aux amis de la nature !

7 - Charme-...taupe

Relancez 1D6 :

1 à 3	les taupes
4	les écureuils
5	les lapins
6	les grenouilles

Ce sort permet de donner des ordres simples à une espèce de petits animaux dans une zone de 30 mètres de rayon. Exemple : fuir une zone, venir près du mage hobbit, utiliser pour aérer les champs, apporter des noisettes ou, tout simplement, finir dans une assiette.

8 - Âneries (cochonneries, vacheries et autres coquetteries)

Relancez 1D6 :

1 à 3	les ânes (ou poneys)
4	les cochons
5	les vaches
6	les volailles

Petit sort qui permet de calmer certains animaux domestiques de la ferme sur une zone de 30 mètres de rayon et de donner un bonus de +2 au bonus de compétence de certaines actions. Exemple : traite des vaches...



*L'Arbre béni des Mignardises,
spécialité hobbit, p. 27*

Livre de recettes

Au fur et à mesure que le mage va gagner en expérience, les arcanes du pouvoir de Kouènne lui seront révélés : des recettes à la fois succulentes, nourrissantes et très utiles. Comme le mage hobbit ne peut en aucun cas utiliser les potions habituelles pour prêtres, paladins et sorciers, il va devenir rapidement indispensable pour lui de savoir fabriquer muffins, liqueurs, etc. « A mage averti, garde-manger bien rempli. »

JC : Jet de cuisine, ou plus simplement l'épreuve à passer pour réussir la préparation (un 20 est toujours un échec, un 1 une réussite critique qui donne 2 doses).

Bonus à la valeur de l'épreuve : +1 par 2 niveaux de mage hobbit, +1 si on a la compétence *Runes bizarres de ma grand-mère*, +1 si aidé par un commis (max. 3), +/- objets et sorts (exemple : chaudron de famille, sort *Bon sens hobbit*).

Niveau 3

Recette de Muffins aux pépites de lard

- Coût de fabrication : 30 PO
- JC 12+
- Durée de préparation : 10 min/dose
- Gain de 2 PV et 5 PA (Magie hobbit)

Niveau 5

Recette de Liqueur fortifiante de Kouènne

- Coût de fabrication : 100 PO
- JC 10+
- Durée de préparation : 60 min/dose
- Gain de 3PV et 10 PA (MH)

Niveau 8

Recette du Nectar de Kouènne

- Coût de fabrication : 200 PO
- JC 8+
- Durée de préparation : 120 min/dose
- Gain de 5PV et 20 PA (MH)

Niveau 10

Recette du Nectar ultime de Kouènne

- Coût de fabrication : 500 PO
- JC 5+
- Durée de préparation : 6 h / dose
- Rend tous les PA (MH) et 2 PV, stoppe les hémorragies, réduit les fractures, recolle un membre (sauf la tête)...

Boule de glace (à la crème)

Tandis que les enchanteurs les plus lucides se contentent d'envoyer des boules de feu ou - à l'extrême rigueur - des boules de glace mordante à -210°C , les mages hobbits envoient des boules de glace à la crème de taille variable. On reconnaît généralement l'enchanteur au parfum de ses boules, chacun essayant d'avoir une spécialité propre (j'ai affronté un jour un hobbit renégat qui envoyait des boules de « banane sardine jasmin », il faut avoir le cœur bien accroché). Même si ces boules ne font pas de gros dégâts à l'impact, elles engluent leur victime, elles créent une zone de sol glissant et elles tachent les vêtements (ce qui met en fuite les elfes les plus aguerris).

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Produit des dégâts de froid de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut être lancé sur des objets



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat



Coût : 3 PA

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Dégâts : 1D6 + niveau

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Flägendazs dan ta fäs!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Lorsque le sort fonctionne, si le jet de dégâts donne un résultat de 6 sur le D6, la règle de la zone glissante s'applique : si la cible est un humanoïde et qu'il rate un jet d'AD, il glisse et passe 3 assauts à reprendre ses esprits et se relever.

Echec critique : voir le tableau des maladresses des sorts.

Réussite critique : les dégâts de la boule de glace sont doublés et on applique la règle de la zone glissante.

Personnalisation :

Le sort peut être personnalisé avec un ou plusieurs parfums/aromes, et devient donc unique.

Certains parfums causent la panique chez les elfes et les paladins de Braav qui doivent faire un jet de COU+2 ou fuir pour 1D6 assauts (à l'appréciation du MJ).

Casse-croûte minute

Ce sort permet au mage hobbit de tirer du plan de l'éther et du plan cosmique du gras de quoi rassasier une troupe de vingt-huit barbares dans la force de l'âge, un bébé troll ou trois hobbits. La nourriture prend l'aspect d'une masse de gélatine graisseuse peu engageante, mais bourrée de calories et de bon gras suintant.

Usages :

- Nourrir le groupe
- Soigner les maladies
- Ne peut pas être lancé dans un combat

XXXX

Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : immédiat

☆☆☆

Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- Récupération de PV

✶ ☠ 🍷 🏔 🏰

Ingrédients :

- 1 œuf de poule 🥚 (même cuit)

La règle *Gourmandise* 🥚 s'applique pour ce sort.

—

Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Kalori enta* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de nourrir mais peut aussi, dans une certaine mesure, soigner une fois par jour et par personne. Le casse-croûte contient une part par niveau. Chaque part régénère 1 PV/niveau du mage qui a invoqué le sort.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : chaque part régénère le double de PV et soigne toutes les maladies en cours au lancement du sort.

La règle *Abus des bonnes choses* 🍷 s'applique à ce sort : 1 part max/jour, sauf pour les hobbits et les ogres : 3 parts max/jour.

Merguez flambée

Les hobbits ne sont pas connus pour être un peuple belliqueux et il est donc normal que, sur les rares champs de bataille qu'ont parcourus les semi-hommes, leurs armes de guerre aient provoqué jadis plus de réaction chez l'ennemi par leur vue que par leurs effets : une ancienne chronique rapporte huit morts de rire par suffocation, deux par chute d'une monture et cinq par comportement inadapté lorsqu'on tient une arme trop tranchante, chez les Orques lors de la bataille des collines d'Altrouille (en même temps, difficile de garder son sérieux devant un fouet à pâtisserie géant ou un épluche-légume d'1,50 m)... Et si aucun hobbit ne se souvient de l'ampleur de la débâcle qui s'en suivit, on parle encore de nos jours du navarin d'ours au miel et aux aïnelles qui avait précédé la bataille (fruit de la rencontre opportune d'un ours égaré face à la troupe hobbit l'avant-veille). Bref, un bivouac était une occasion toute trouvée pour se payer un gueuleton champêtre comme on n'en fait plus de nos jours... Tout ça pour dire que les « grenades incendiaires alimentaires » sont une des rares exceptions à l'inoffensivité congénitale hobbit et sont craintes dans toute la Terre de Fangh sous l'appellation de « Merguez flambées ».

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut être lancé sur des objets
- Peut être utilisé pour mettre le feu à quelque chose



Durée d'incantation : 1 assaut/ merguez

Durée du sort : immédiat



Coût : 5 PA/ merguez

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Dégâts : 1D6 + niveau

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore la PR naturelle de la cible



Ingrédients :

- 1 merguez ☉ minimum
- 1 dose d'onguent de feu d'Altela

La règle Gourmandise ☉ s'applique à chaque merguez.



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Tabbas'kö Sulla Mayrguez Flam-bouz !!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège permet de lancer une ou plusieurs merguez enflammées sur une cible. Une fois le sortilège réussi, le mage hobbit doit réussir un jet d'AT sur l'AD+2 pour toucher la cible qui ne peut pas l'esquiver. Le mage hobbit peut utiliser l'ensemble de ses PA dès le niveau 1 avec un coût de 5PA par merguez. Chaque merguez nécessite un jet pour toucher distinct.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : les dégâts de chaque merguez sont doublés.

Pizza de saison express

Impossible de traverser le Mooté (oui, en principe le voyageur ne fait que passer, et même s'il avait l'intention de s'y établir, il finit toujours par repartir très prestement après avoir découvert ce qui s'y passe : c'est-à-dire absolument JAMAIS RIEN) sans se payer une bonne pizza hobbit. Vous vous en souviendrez toute votre vie, votre estomac aussi ! Ce sort permet d'être livré dans la minute d'une véritable pizza de saison hobbit (premier supplément offert par la maison) et pas par n'importe qui : c'est l'esprit même du premier hobbit vendeur de pizzas à domicile, Dom Hino Delarté, qui assure cette livraison très spéciale.

Usages :

- Nourrir le groupe
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- Récupération de PV



Ingrédients :

- 1 PO



Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Lyvrei ! Aho'Deu Minyt ! Ourambursei !* »


Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire apparaître une pizza de saison qui contient une part par niveau de mage. Chaque part nourrit une personne pour un repas, régénère 3 PV et donne un bonus de +1 au COU pendant 24 heures. La pizza doit être consommée dans la minute de sa livraison sinon elle disparaît sans être remboursée.

Les effets des sorts procurant des bonus ne se cumulent pas ; seul le bonus le plus élevé est appliqué.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : le livreur vous offre une pizza gratuite identique.

La règle *Abus des bonnes choses*  s'applique à ce sort : 1 part max/jour, sauf pour les hobbits et les ogres : 3 parts max/jour.

Friture d'huile bouillante

Ce sortilège est un classique de la magie culinaire. Il permet de puiser dans l'atmosphère la matière huileuse résiduelle issue de plusieurs siècles de fritures quotidiennes, d'où résulte la production d'une huile synthétique à faible viscosité, tout juste passable pour lubrifier un essieu de charrette ou un gond de porte, mais tout à fait convenable chez un hobbit pour faire frire ses aliments ou... ses ennemis. Si chez l'inexpérimenté l'effusion est plutôt violente, soudaine et incontrôlée, elle peut heureusement être canalisée avec un peu d'exercice pour durer plus longtemps et ~~satisfaire sa compa~~ remplir des récipients (on parlait bien de cuisine, hein ?).

Usages :

- Projection d'huile à destination d'une cible unique ou ♦ production d'un volume d'huile bouillante
- Produit des dégâts de brûlure
- Peut être lancé sur des objets
- Ne peut pas être utilisé pour mettre le feu à quelque chose



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat ou ♦ 5 minutes



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7



Dégâts : 2D6 + niveau

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore la PR naturelle de la cible



Portée : jusqu'à 5 mètres ou ♦ contact

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Fritur'Al' Boyant...* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège projette de l'huile bouillante vers une cible proche et provoque d'affreuses brûlures en s'infiltrant même à travers les armures.

La variante ♦ permet de remplir jusqu'à 3 marmites de 20 litres chacune qui peuvent être utilisées soit pour cuisiner (diverses fritures), soit pour verser sur des ennemis du haut de remparts...

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : les dégâts sont doublés.

Jambon de guerre

Grâce à ce sort, on peut enchanter un simple jambon (fumé de préférence, ça coule moins) pour en faire une redoutable arme de corps à corps magique, qui inflige des dégâts doubles contre les entités végétariennes. Le seul problème est qu'en cas de combat contre des races « voraces » (trols ou autres), l'adversaire peut manger votre moyen de combat, ce qui n'est pas toujours très pratique. La version Sandwich au thon n'a pas la même efficacité...

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Produit des dégâts contondants de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7



Dégâts : 1D6 + niveau

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Ingédients :

- 1 jambon avec os (🍖) (fumé de préférence) qui peut être utilisé plusieurs fois

La règle Gourmandise (🍖) s'applique pour ce sort.



Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Kuissso abaf* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège permet d'enchanter un jambon qui devient une arme contondante de corps à corps magique.

Les dégâts sont doublés contre des créatures ou entités végétales.

Les trols et les ogres vous attaquent en priorité pour vous désarmer et manger votre arme.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et le jambon disparaît.

Réussite critique : la durée du sort est de 24 heures.

Pain complet

Contrairement à ce que pourrait laisser penser l'intitulé du sort, il ne s'agit pas uniquement de fournir des tartines pour le matin : le mage invoque un gigantesque pain en forme de poing fermé, qui assomme ses ennemis. Notons deux choses : d'une part, ce sort est total combo avec le jambon magique et le sort d'emmenthal ; d'autre part, il en existe un tas de variantes alimentaires : praline ultime, châtaigne défonceuse, etc.

Usages :

- Dégâts magiques sur une cible
- Attaque à distance
- Produit des dégâts contondants de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 10 assauts



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7



Dégâts : 1D6 + niveau

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- La cible doit être en vue du mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Hyper kutkul iner !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège permet d'invoquer un pain complet de grande taille qui peut attaquer un adversaire tous les 3 assauts (aux tours 1/4/7/10).

Vous devez utiliser un jet d'AT sur votre AD pour déterminer si l'attaque imparable touche (l'esquive est toujours possible contre ce coup). Si le coup est porté, la cible doit réussir un jet de FO pour ne pas être bousculée et donc perdre 3 assauts.

Le sortilège peut être dissipé et n'attaque jamais ni les hobbits, ni les ogres.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : la durée du sort est doublée (20 assauts, aux tours 1/4/7/10/13/ 16/19).

Pot-au-feu maison

Aucune recette n'est plus traditionnelle pour les hobbits qu'un bon gros pot-au-feu. La légende raconte que son inventeur voulait se faire une soupe à l'os tout seul dans son coin et que ses voisins, curieux de goûter son mets, ont apporté chacun une contribution en échange d'une assiettée : des patates, des carottes, des poireaux, un bout de jarret, etc. Une telle ruse s'est révélée tellement inhabituelle pour un semi-homme que ça n'en était pas une : comme l'a avoué le filou sur son lit de mort, il était juste dépité à l'idée de devoir jeter un bel os à moelle et pensait décourager les badauds en leur demandant une participation. Comme quoi, radinerie et goinfreterie font parfois bon ménage !

Usages :

- Nourrir le groupe
- Ne peut pas être lancé dans un combat

XXXXXX

Durée d'incantation : 3 minutes

Durée du sort : immédiat

☆☆☆

Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7

Effets :

- Récupération de PV

☞ ☠ ☪ ☺ ☛

Ingrédients :

- 1 marmite ou chaudron qui peut être utilisé plusieurs fois

☞

Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Ssemijoth... Ssemijoth...* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire apparaître un pot-au-feu dans une marmite ou un chaudron que le mage doit faire uniquement réchauffer, qui contient 3 parts + 1 par niveau de mage. Chaque part nourrit une personne pour un repas, régénère 4 PV et donne un bonus de +2 au COU pendant 24 heures.

Les effets des sorts procurant des bonus ne se cumulent pas ; seul le bonus le plus élevé est appliqué.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : chaque portion fournit un bonus de +2 RM (Résistance à la magie).

La règle *Abus des bonnes choses* ☞ s'applique à ce sort : 1 part max/jour, sauf pour les hobbits et les ogres : 3 parts max/jour.

Convocation de « L'Élemmenthal ! »

Sans doute issue d'une erreur de copie de la magie élémentaire, ce sort fait apparaître une grosse meule de fromage à pâte cuite pressée de type « emmenthal » sur le champ de bataille. Ceux qui trouveraient ce sort inutile ne se sont jamais pris une meule de fromage de 120kg sur le coin de la tranche. Comme quoi, les erreurs de copie ne génèrent pas que des sorts inutiles.

Usages :

- Invocation de soutien pour les combats
- Créature robuste, causant des dégâts contondants de type magique



Durée d'invocation : 3 assauts



Ingrédients :

- 1 morceau de fromage d'une valeur min. 1 PO
- Si le fromage est de bonne qualité (petite tomme d'une valeur min. 10 PO), les jets d'épreuve de contrôle et de révocation reçoivent un bonus de +2.



Coût d'invocation : 9 PA

- Coût pour 1 créature

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal
- Il disparaît de lui-même à l'issue du combat, lorsqu'il n'y a plus d'ennemi à combattre

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 8.

Maximum d'invocation : 2 créatures



Énergie vitale : 30	INT : 5
AT : 12	Esquive : 5
COU : 30	PR : 3*
Classe/XP : 25	Res. Magie : 12

Voir ci-dessus les caractéristiques de la créature.

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut.

* Peau en croûte de fromage : -2 PI sur les AT contondantes, +2 PI sur les AT tranchantes ou perforantes. Vulnérabilité au feu : dégâts augmentés d'1D6 pour chaque AT de feu subie.



Dégâts : 2D+2 (physique contondant magique)



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Prayzhdydent Saylexyoni Sson-naymmenthall Okeurd Heulameul !* »

Détails du prodige et notes diverses :

La créature peut obéir à des ordres simples comme « Attaquer », « Défendre », etc.

Echec critique à l'épreuve d'appel : vous générez un Élemmenthal géant, incontrôlable et irrévocable avec EV 90 et Dégâts 6D.

Réussite critique : il n'y a pas besoin d'épreuve de contrôle.

Des confitures

Ce sort, qui devait à la base s'appeler « déconfiture » et viser le moral de l'ennemi a – maintenant qu'il a été perverti par les hobbits – la capacité de susciter chez les victimes une subite et dévorante envie de confiture (peu importe le parfum, les gens de goût savent que la myrtille c'est génial, et que la framboise c'est de la merde). Même si cela n'est pas aussi utile qu'un sort qui démoralise l'adversaire, on peut le mettre à profit, pour peu qu'on ait un pot de confiture empoisonnée sur soi, et quelques crêpes à offrir à ces satanés Orques.

Usages :

- Malédiction instantanée visant une cible
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques, démons, morts-vivants, esprits ou élémentaires



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1D6 assauts/ niveau



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire (RM-3 au jet car fait appel à un souvenir d'enfance)

Bénéfices :

- La cible ignore ses ennemis
- Une cible max. par niveau de mage



Ingédients :

- 1 pot de confiture ☉

La règle Gourmandise ☉ s'applique pour ce sort.



Portée : jusqu'à 12 mètres

- 3 m de rayon autour de la cible principale



Mot de pouvoir :

- Généralement « Andros Bopp'maman, Plin lédép ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège donne à la cible (ou les cibles) une envie incontrôlable de manger de la confiture et ne seront concentrées uniquement que sur cette action.

En cas d'agression physique sur un ennemi ciblé, la victime de l'attaque n'est plus soumise aux effets du sort.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : les ennemis pourront même se battre entre eux pour obtenir la confiture convoitée (jet de COU pour chaque cible concernée).

Digestion ultime

Ce sort permet au hobbit qui l'a lancé de digérer ce qu'il veut. Une centaine de douzaines d'huîtres, douze palettes de foie gras, six carcasses de porc congelées, un roman du prix Goncourt, une pelle-tée de tessons de bouteille ou un repas de *fast food* : peu importe la difficulté, le semi-homme sera capable de le digérer. A noter que, quand on voit ce qu'ils bouffent, on peut se demander si les hobbits ne bénéficient pas tous d'une version mineure de cet enchantement.

Usages :

- Permet de tout digérer
- Ne peut être lancé dans un combat

XXX

Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du sort : 1 heure/ niveau

☆☆☆

Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Récupération de PV
- Soigner les maladies

—

Portée : contact

- Ne fonctionne que sur le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Bokac ahkæselzer* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège permet de tout digérer : matières organiques ou minérales, à l'heure du repas ou en dehors...

Attention : les matières digérées sont irrémédiablement détruites.

L'intérêt du sort, au-delà d'éviter une rude indigestion, et d'annuler tous poison ou maladie en cours. Il permet également de soigner initialement jusqu'à 1D6+niveau PV.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : le sort dure 24 heures.

Tarte ultime de Ma Grand-mère (avec option « dans ta face »)

Allez savoir pourquoi, chaque fois qu'on mange une tarte, sur la Terre de Fangh ou ailleurs, un imbécile est toujours là pour dire « ah mais celles de ma grand-mère étaient meilleures ». Ce sort permet à l'enchanteur hobbit d'enchanter la tarte, pour qu'elle devienne absolument parfaite, ce qui coupe généralement court à toute remarque. Le deuxième effet de ce sort envoie la tarte dans la tranche du récalcitrant qui, par pure mauvaise foi, soutiendrait encore que les tartes de sa grand-mère sont meilleures.

Usages :

- Enchantement de tarte
- Peut être lancée pour humilier un ennemi
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques, démons, morts-vivants, esprits ou élémentaires



Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : 24 heures

- ou jusqu'à ingestion ou projection



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Récupération de PV
- Diminution du CHA de la cible



Ingrédients :

- 1 tarte, même un peu rassie

La règle *Gourmandise* s'applique pour ce sort.



Portée : contact

- Peut être projeté jusqu'à 5 mètres



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Tart'agueu!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'enchanter une tarte qui gagne instantanément un bonus de +8 en goût (*Cuisine*).

Cette tarte peut aussi être projetée vers une cible. Sur un jet d'AD réussi (esquive uniquement), la tarte touche automatiquement le visage mais en ne faisant aucun dommage. Cependant, jusqu'au nettoyage, la cible subit un malus de CHA-3 et est aveuglée pour 3 assauts.

Chaque tarte contient 4 parts égales ; en cas d'ingestion, chaque part redonne 3 PV.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : chaque part redonne 5 PV.

La règle *Abus des bonnes choses* s'applique à ce sort : 1 part max/jour, sauf pour les hobbits et les ogres : 3 parts max/jour.

Bon sens hobbit

Lassés de prendre toujours les baffes en premier à cause de leur héritage génétique, il est naturel que les premiers mages hobbits aient cherché une parade magique. Après d'infructueuses recherches pendant plusieurs décennies, c'est le premier paladin de Jord'hun Samy Piedmou qui l'a transmis à ses congénères en échange d'un bocal de cookies aux pépites de nougat. Cela permet maintenant aux mages hobbits d'augmenter sensiblement leurs chances de survie et aussi d'être plus efficaces dans toutes les situations ou presque (attention aux excès de confiance !).

Usages :

- Amélioration personnelle des chances de survie

- Ne peut être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 heure/ niveau



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9

Bénéfices :

- Gain d'un bonus de compétence et d'une relance



Portée : contact

- Ne fonctionne que sur le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Mouldec Koutenn* »

Détails du prodige et notes diverses :

Le mage hobbit perd pour toute la durée du sort sa compétence de naissance *Attire les monstres*.

De plus, il gagne un bonus de +2 à tous ses jets de compétences.

Enfin, il peut également relancer un unique dé (n'importe lequel, sauf passage de niveau) et ce second jet ne pourra jamais être moins favorable que le premier (relancez jusqu'à obtenir un meilleur résultat). La relance peut être décidée après le lancer de dé.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique.

Réussite critique : la durée du sort est de 12 heures et ne coûte que 4 PA.

Eclair (parfum variable)

La plupart des éclairs électriques des mages hobbits sont parfumés au chocolat, bien que certains originaux s'essayent au « Rhum raisin » ou « Caramel beurre salé ». Il va s'en dire que le choc critique d'électricité est souvent atténué par la pâte à chou, et on se demande du coup de quoi je veux parler.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Produit des dégâts d'électricité de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Peut être lancé sur des objets



Durée d'incantation : 3 assauts

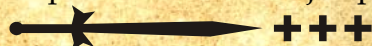
Durée du sort : immédiat



Coût : 10 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9



Dégâts : 3D6 + niveau

- Ignore la moitié du score de PR de la cible



Ingrédients :

- Mousse de caverne électrique
- Une dose d'arôme (pour le parfum)



Portée : jusqu'à 12 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Elec trik dan tafass* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sortilège permet au mage hobbit de projeter un éclair de sa spécialité vers un ennemi.

En cas de réussite, la cible doit réussir un jet de RM-3 ou être étourdie/paralysée/vexée pour 3 assauts.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et les ingrédients disparaissent.

Réussite critique : les dégâts sont doublés.

Personnalisation :

Le sort peut être personnalisé avec un ou plusieurs parfums/arômes, et devient donc unique.

Certains parfums causent la panique chez les elfes et les paladins de Braav qui doivent faire un jet de COU+2 ou fuir pour 1D6 assauts.

Surcharge pondérale

L'enchanteur lance sur sa victime, située à quelques mètres de lui, un sort qui lui fait prendre le double de son poids en graisse, de manière presque instantanée. Ce sort ne fait effet que quelques minutes, mais il est très handicapant. Difficile de se bastonner quand le plus viril barbare se trouve transformé en un gros amas de chair huileuse. En outre, les porteurs d'armure bien ajustée périssent souvent dans d'atroces étouffements. Le composant de sort est un morceau de Kouign-amann.

Usages :

- Malédiction instantanée visant une cible unique
- Doit être lancé sur humanoïde ou bipède



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 minute/ niveau



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9
- Test de résistance magique obligatoire (fonctionne même sur les créatures ayant la compétence *Tête vide*)

Bénéfices :

- Double la masse adipeuse de la cible
- Peut provoquer des dégâts



Ingrédients :

- 1 morceau de Kouign-amann (min. 5 PO)

La règle *Gourmandise* s'applique pour ce sort.



Portée : jusqu'à 12m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Beursuc Beursuc* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de doubler la masse graisseuse de la cible qui subit AT-4, AD-4, PRD-4 et MVT-50% (perte de la capacité de vol pour les volants).

La cible gagne cependant PV+50% (du total initial) et la compétence *Truc de mauviette* améliorée à 2 PR (au lieu de 1).

De plus, si la cible porte une armure, elle subit une blessure de 1D6 + niveau du mage tous les 6 assauts (au round 6 : 1D6 + niveau ; au round 12 : 2D6 + niveau ; etc.). Pour enlever une armure, il faut en moyenne 2 assauts par PR enlevé (1 assaut / un casque, une botte et un gant). En cas d'aide extérieure, le temps est réduit de moitié.

Exemple : cotte de maille, PR4 = 8 assauts.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : le sort ne coûte que 6 PA.

Commis à grands pieds / petite...s mains

Ce sortilège permet d'invoquer un commis, une âme servile extirpée du Paradis des ~~Bous~~... des Aventuriers du niveau 1. En plus de l'aide indéniable qui lui est apportée, même un hobbit apprécie de temps en temps de se faire répondre « Oui, Chef » ou « Bien, Maître » (surtout qu'il faut bien admettre que ça ne lui arrive jamais sinon...).

Usages :

- Invocation d'alliés de taille variable, polyvalents et hobbits (par défaut)

- Ne peut être lancé dans un combat



Durée d'invocation : 10 minutes

Durée du sort : variable

- Niveaux 5 à 6 : 3 jours

- 7 à 9 : 5 jours

- 10 et + : 7 jours



Ingrédients :

- 1 poupée ou figurine (min. 5 PO) de la race concernée



Coût : 10 PA

Epreuve d'appel : MagiePsy-1

Maximum d'invocation : 3

- Précepte de la Règle des 3

- Sexe 1D6 : 1 à 3 : femme / 4 à 6 : homme



Énergie vitale : 30	INT : 10
AT : 9	Esquive : 12
COU : 12	PR : 2
Classe/XP : -	Res. Magie : *

(FO : 9 ; AD : 12 ; CHA : 10)

Compétences : Appel du tonneau, Attire les monstres, Instinct de survie, Ressemble à rien, Cuistot.

Voir ci-dessus les caractéristiques du commis hobbit.

* Res. Magie = RM du mage hobbit

Le commis peut tenter l'esquive ou une parade (PRD 10) à chaque assaut.



Dégâts : 1D+1 (physique tranchant)

- Arme : grand couteau de cuisine



Portée : jusqu'à 6 mètres



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Trennyé Puss pour'gan Nérien* »

Détails du prodige et notes diverses :

Grâce à ce prodige, le mage peut s'entourer de fidèles et dociles commis hobbits. Ils obéissent sans discuter aux instructions du Chef cuistot.

Il n'est pas possible de révoquer ni de soigner un commis pendant toute la durée du sort.

Les commis apportent un bonus de +1 en Cuisine, peuvent défendre leur Chef ou eux-mêmes, et peuvent porter de lourdes charges (jusqu'à 20 kg).

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et la figurine disparaît.

Réussite critique : le commis a le droit à une nouvelle vie et quitte le Paradis des Bouseux définitivement ; cependant, comme toute chose a un prix, il devra servir le mage hobbit durant un mois avant de pouvoir retrouver sa liberté d'action.

Il existe, selon d'anciennes légendes, des versions détournées (et secrètes) qui permettent d'invoquer des elfes et même des nains.

Ces versions, si elles sont connues par le mage, coûtent 15 PA et l'épreuve d'appel est MagiePsy-3.

Voir ci-dessous les caractéristiques du commis elfe sylvain :

- Sexe 1D6 : 1 à 4 : femme / 5 à 6 : homme



Énergie vitale : 25	INT : 9
AT : 10	Esquive : 13
COU : 10	PR : 2
Classe/XP : -	Res. Magie : *

(FO : 10 ; AD : 13 ; CHA : 13)

- Compétences : *Chevauchée, Naïveté touchante, Premiers soins, Tirer correctement, Tomber dans les pièges, Cuistot.*

* Res. Magie = RM du mage hobbit

- Le commis peut tenter l'esquive ou une parade (PRD 10) à chaque assaut.

- Peut porter jusqu'à 15 kg.



Dégâts : 1D+2 (physique tranchant)

- Arme : grande fourchette

Voir ci-dessous les caractéristiques du commis nain :

- Sexe 1D6 : 1 : femme / 2 à 6 : homme



Énergie vitale : 35	INT : 10
AT : 11	Esquive : 10
COU : 11	PR : 2
Classe/XP : -	Res. Magie : *

(FO : 13 ; AD : 10 ; CHA : 9)

- Compétences : *Appel du tonneau, Instinct du trésor, Pénible, Radin, Cuistot.*

* Res. Magie = RM du mage hobbit

- Le commis peut tenter l'esquive ou une parade (PRD 10) à chaque assaut.

- Peut porter jusqu'à 30 kg.



Dégâts : 1D+3 (physique tranchant)

- Arme : grand hachoir



Le Coq de combat
sur son tas de fumier, p. 23

Coq de combat

Habitué des basse-cours, la plupart des jeunes hobbits ont été martyrisés par le seigneur local : le Coq. Plus tard, la magie culinaire a permis d'inverser la donne et au mage hobbit d'invoquer un allié gallinacé qui va évoluer tout au long de la carrière et des expériences de son nouveau maître.

Usages :

- Invocation d'allié gallinacé à puissance progressive
- Familier évolutif



Durée d'invocation : 3 assauts

Durée du sort : 1 combat ou 1 heure/niveau



Ingrédients :

- Une belle plume de coq



Coût : 6 PA

Epreuve d'appel : MagiePsy

Maximum d'invocation : 1 (toujours le même)

	niv.1	niv.2	niv.3	niv.4	niv.5
Énergie vitale :	5	8	10	12	15
AT :	8	9	10	11	12
Esquive :	11	12	13	14	15
COU :	5	10	15	20	25
PR : (magique)	1	2	3	4	5
Res. Magie :	10	12	13	14	15
Dégâts :	1 BL	2 BL	3 BL	4 BL	1D6+1

Voir ci-dessus les caractéristiques du coq de combat.

Le coq peut tenter l'esquive à chaque assaut.



Dégâts : variable (physique magique)

- Ignore la PR naturelle de la cible



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Point de vue



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Mon Pïou-pïou-pïou* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sort fait apparaître un coq de combat évolutif, un esprit gallinacé semi-éthéré qui obéit aux ordres simples du mage hobbit. Cette créature va évoluer au cours de la carrière de son invocateur ; ainsi, pour chaque attaque réussie (même parée ou esquivée), il gagne 2 XP et 10 XP pour chaque ennemi vaincu.

Niv.1	-	Coquelet	Crit 1 (œil crevé)
Niv.2	50 XP	Coq de ferme	Chercher des noix
Niv.3	250 XP	Coq teigneux	Crit +1 (1-2)
Niv.4	500 XP	Coq de combat	2 esquives / assaut
Niv.5	750 XP	Seigneur de la basse-cour*	Malédiction du Poulet**

* Le coq apparaît accompagné de 2 poules couvant chacune 1D6 œufs dans un nid de paille, ainsi qu'un tas de fumier de 1 m de haut.

** Double les risques de maladresse des attaques de corps-à-corps, à distance et des sorts des adversaires du coq.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : le sort dure 24 heures ou jusqu'à décès prématuré du coq...

Soupe divine de Ma Grand-mère

Comme chez les humains, les jeunes hobbits sont incités tout gamin à boire la bonne soupe au prétexte de devenir grand et fort. Pour la plupart, cela fonctionne fort bien, mais beaucoup plus en largeur qu'en hauteur. Pourtant on dit bien aussi que chaque légende comporte un fond de vérité : certaines assiettes élaborées par des maîtres-cuisiniers permettraient de grappiller quelques centimètres... vers le haut (d'après ma mémé).

Usages :

- Nourrir le groupe
- Soigner les maladies
- Ne peut pas être lancé dans un combat

XXXXXX

Durée d'incantation : 5 minutes

Durée du sort : immédiat

☆☆☆

Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePhys+2

Bénéfices :

- Récupération de PV

☞ ☠ ☪ ☢ ☣

Ingédients :

- 1 marmite ou chaudron qui peut être utilisé plusieurs fois

☞

Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Samitope Samitope* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de remplir de bonne soupe une marmite ou un chaudron que le mage doit faire uniquement réchauffer et qui contient 6 portions + niveau de mage. Chaque part nourrit une personne pour un repas, régénère 5 PV et donne un bonus de +3 au COU pendant 24 heures

Les effets des sorts procurant des bonus ne se cumulent pas ; seul le bonus le plus élevé est appliqué.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : chaque portion fournit un bonus de +3 RM et soigne toutes les maladies en cours. De plus, le consommateur grandit d'1 cm par dose (dans la limite de 10% de sa taille initiale).

La règle *Abus des bonnes choses* ☞ s'applique à ce sort : 1 part max/jour, sauf pour les hobbits et les ogres : 3 parts max/jour.

Convocation de l'Élémental de Lard

Le mage hobbit contacte le plan élémentaire du gras, et convoque un esprit mineur serviteur du dieu Kouènne, qui prend la forme d'un gros humanoïde dégoulinant de saindoux et composé d'amas de lard plus ou moins fumé. Outre l'odeur repoussante et l'aspect peu ragoûtant, la créature est dotée d'une grande force physique et peut en outre envoyer sur ses adversaires des jets de gras ou des tranches de lard. À noter que les « poêles à frire +4 » provoquent la Peur (TM) à l'encontre de cette créature.

Usages :

- Invocation de soutien pour les combats
- Créature puissante, causant des dégâts contondants et enflammés de type magique



Durée d'invocation : 8 assauts



Ingrédients :

- 1 morceau de lard (min. 3 PO)
- Si la viande est de bonne qualité (jambon, min. 10 PO), les jets d'épreuve de contrôle et de révocation reçoivent un bonus de +1, voire +3 si excellente qualité (petit cochon de lait, min. 20 PO)

La règle *Gourmandise* (☉) s'applique pour ce sort.



Coût d'invocation : 12 PA

- Coût pour 1 créature

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal
- Il disparaît de lui-même à l'issue du combat, lorsqu'il n'y a plus d'ennemi à combattre.

Maximum d'invocation : 1 créature



Énergie vitale : 40	INT : 5
AT : 12	Esquive : 8
COU : 30	PR : 4*
Classe/XP : 50	Res. Magie : 15

Voir ci-dessus les caractéristiques de la créature.

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut.

* Peau esprit de Kouènne : Résistance au feu : PR 5, chaque attaque de feu rajoute +1 PR.

2 attaques par assaut : 1 de corps à corps (baffe) et 1 à distance (jet de gras, distance max. 3 m, jet pour toucher : 12).

Dégâts de la baffe : 2D+6 (physique contondant magique)

Dégâts du jet de gras : 2D (feu magique, ignore la PR naturelle)



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage

Détails du prodige et notes diverses :

La créature peut obéir à des ordres simples comme « Attaquer », « Défendre », etc.

En cas d'échec critique à l'épreuve d'appel, vous générez un sortilège entropique.

Si l'épreuve d'appel est une réussite critique, il n'y a pas besoin d'épreuve de contrôle.

Portail de Kouèenne

Certains mages hobbits un peu avarés d'efforts physiques et pédestres ont trouvé le raccourci ultime. Grâce au Portail de Kouèenne, les hobbits peuvent se déplacer d'âtre en âtre, d'une cheminée vers un four ou tout autre foyer repéré précédemment. Au cours du rituel, le voyageur passe quelques secondes dans le Plan éthéré du Gras, le domaine de Kouèenne. L'avantage de ce sort est l'assurance de se retrouver dans un lieu bien approvisionné en victuailles. Attention cependant à l'arrivée : le mal du voyage est parfois sévère et incompatible avec une digestion sereine.

Usages :

- Voyager instantanément avec son matériel
- Utilisable par le mage et ses commis
- Connaissance de la destination nécessaire



Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : instantanée (ou presque)



Coût : 6 PA + 3 PA par 10 km supplémentaires

- +2 PA par commis

Epreuve : MagiePsy



Ingrédients :

- cendres de cheminée ou de four de cuisine



Portée : jusqu'à 10 km par niveau



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Verlyn Elin' Yodla* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet au mage hobbit - éventuellement à ces commis (max. 3) - de se téléporter, dans la limite de la portée du sort, vers une cuisine déjà connue ou visitée (sa maison, une auberge, etc.) de son choix. Il doit avoir séjourné au moins une heure dans ce lieu.

A l'issue de la téléportation, le (ou les) voyageur(s) doi(ven)t réussir un jet de RM ou vomir leur(s) dernier(s) repas. Dans tous les cas, il lui/leur faudra 10 assauts avant de retrouver ses/leurs sens.

Echec critique : vous vous téléportez vers une destination aléatoire (à la discrétion du MJ).

Réussite critique : le mage (et ses commis) ne souffrir(a/ont) pas de malus à l'arrivée et gagne(nt), pour une semaine, une quasi-immunité au feu (PR 20 contre le feu, même magique), en raison de son/leur passage dans le plan de Kouèenne.

Arbre béni de Mignardises

Ce sortilège unique dans toute la terre de Fangh permet de créer un arbuste enchanté qui pousse très rapidement. Les premiers bourgeons apparaissent et laissent place à des fleurs dans l'heure, qui elles-mêmes se transforment en friandises colorées et magiques. Ces dernières permettent aux mages hobbits de se ressourcer et de gagner ainsi quelques forces. Leur durée de conservation dépend de la qualité des ingrédients utilisés pour l'invocation. Attention cependant à ne pas oublier d'indiquer la date de péremption sur l'emballage de la friandise ! Certains jardins secrets seraient ornés d'une ou plusieurs de ces rarissimes essences, qui y croîtraient toute l'année.

Usages :

- Création d'un arbuste magique
- Ne peut être lancé dans un combat

XXXXXX

Durée d'incantation : 1 heure

Durée du sort : 24 heures ou permanent

☆☆☆☆☆

Coût : 18 PA

Epreuve : MagiePsy-2

🌿💀🍷🏔️🍷

Ingrédients :

- 1 œuf et 1 extrait de boulorne (cf tableaux ci-dessous)

Jet d'épreuve :

Œuf de poule	1 PA	Jet normal
Œuf de dragon des arbres	30 PO	Jet +1
Œuf de griffon	50 PO	Jet +2
Œuf de coq	80 PO	Jet +3
Œuf de dragon des tavernes	100 PO	Jet +5

Conservation :

Poudre d'écorce	3 PO	2 semaines
Feuille	5 PO	1 mois
Ecorce	8 PO	2 mois
Essence	10 PO	6 mois
Graine	50 PO	12 mois



Portée : jusqu'à 3 mètres

Détails du prodige et notes diverses :

Ce sort permet de créer et faire pousser un arbuste d'1,50 m couvert de gourmandises. Le nombre de ces mignardises est variable : 1D6 + niveau du mage. Elles se conservent de quelques jours à plusieurs mois en fonction des ingrédients utilisés, et permettent de regagner chacune 1 + niveau du mage en PV et en PA.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : la durée du sort devient permanente. Les fleurs poussent donc une fois par mois tout au long de l'année.

La règle *Abus des bonnes choses* 🍷 s'applique à ce sort : 1 part max/jour, sauf pour les hobbits et les ogres : 3 parts max/jour.

Paralysie au caramel

Ce sort, assez utile (une fois n'est pas coutume), projette un jet de caramel brûlant sur les victimes du mage. Outre les brûlures passablement douloureuses que cela entraîne, le caramel, en figeant presque instantanément, paralyse les victimes ou réduit au moins leur capacité de mouvement en les enveloppant dans un matériau caoutchouteux et passablement collant.

Usages :

- Malédiction instantanée visant une ou des cibles
- Ralentir ou stopper des ennemis
- Ne fonctionne pas sur les esprits



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1D6 assaut + 1 par niveau



Coût : 12 PA

Epreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique obligatoire



Dégâts : 3D6 + niveau

+1D6 + niveau du mage tous les 3 assauts

- Ignore la PR naturelle de la cible



Ingrédients :

- 1 fiole de caramel de qualité (min. 10 PO)

La règle *Gourmandise* s'applique pour ce sort.



Portée : jusqu'à 12 mètres

- Une cible principale + 1D6 cibles dans un rayon de 3 m
- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Men'sa !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Les victimes affectées par le sort doivent obligatoirement faire un test de résistance à la magie. Si le résultat est une réussite critique, elles ignorent totalement l'effet du sort. En cas de réussite simple, elles subissent la moitié des dégâts et un malus de -2 AT, AD, PRD et 50% de leur déplacement. En cas d'échec, elles sont totalement paralysées pour la durée du sort.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : les dégâts sont doublés.

Saucisse de combat

Ce sort enchante un chapelet de saucisses qui devient un fouet paralysant mortel, qui permet à l'enchanteur hobbit d'emprisonner son adversaire dans une étreinte fatale (avec de la moutarde en option). Généralement cela ne résiste pas à mon *Staff of Barebecue*, allez savoir pourquoi.

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Attaque paralysante et mortelle sur une cible
- Ne fonctionne pas sur les esprits et les morts-vivants



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 combat



Coût : 12 PA

Epreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique obligatoire



Ingrédients :

- 1 chapelet de saucisses (3 à 5 PO)
- En option, pot de moutarde entier

Modificateur de résistance de la cible :

Petit pot	10 PO	Jet -1
Pot moyen	25 PO	Jet -2
Moutarde à l'ancienne	50 PO	Jet -3

La règle *Gourmandise* s'applique pour ce sort.



Portée : personnelle

- Fouet : portée de 3 mètres



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Morto Morto Mortel!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Enchantement d'un chapelet de saucisses qui devient un fouet paralysant, indestructible et mortel. Sur une attaque réussie (imparable mais esquive possible), la cible doit réussir un jet de résistance à la magie ou périr après avoir été paralysée pendant 1D6 assauts.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : le coût du sort devient 5 PA (au lieu de 15).

Six sots s'ils sont secs

Fruit d'une erreur de transcription, ou d'un délire de mage malade mentalement (ce qui n'est pas TOUJOURS le cas, contrairement aux rumeurs), ce sort ne fonctionne que face à six ennemis dont le score d'intelligence ne doit pas dépasser celui d'un porc domestique (donc cela fonctionne contre les barbares et les orques). Ils doivent en outre être totalement secs (ne pas utiliser ce sort en rivière, donc). Ils seront changés en saucisson sec. Notons qu'il existe une variante « Six sots s'ils sont à l'ail », qui ne fonctionne qu'en jetant des gousses d'ail à l'adversaire.

Usages :

- Malédiction très puissante
- Conditions d'utilisation strictes

XXX

Durée d'incantation : 6 assauts

Durée du sort : 1 minute par niveau du sort ou permanent

☆☆☆☆☆

Coût : 15 PA

Epreuve : MagiePsy-3

Bénéfices :

- Rendre 6 ennemis totalement inoffensifs



Ingrédients :

- En option, 6 gousses d'ail (min. 5 PO)



Portée : 10 mètres de rayon autour du mage



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Koshonou, lébo sot-sil-son Ko-maplai Mechénou !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Il faut juste 6 ennemis, ni plus ni moins. Sort qui fonctionne au sec, uniquement contre des barbares, des orques, des trolls, des ogres ou des gobelins. Il n'y a pas de test de résistance à la magie. En cas de réussite du prodige, les 6 ennemis sont transformés en saucissons pour la durée du sort. Sous cette forme, les cibles sont immunisées à tous dégâts, même magiques. Au terme du sortilège, elles reprendront leur aspect initial et fuiront le mage.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et l'ingrédient disparaît.

Réussite critique : la durée du sort est permanente et les saucissons deviennent comestibles... beurk !

Messenger de Kouènne

Convocation de l'esprit du premier Master Chef appelé Obi-Kwan. Ce messenger apparaît sous la forme semi-tangible d'un vieillard hobbit barbu, vêtu d'un grand manteau à large capuche, et tenant à la main ou portant à la ceinture une grande fourchette à deux dents, qui brille d'une étrange lueur bleue. S'il est bien disposé, il accordera une « grasse » à l'un des compagnons du mage.

Ce même messenger apportera la recette de Nectar ultime de Kouènne que le mage obtiendra au niveau 10.

Usages :

- Invocation d'un esprit
- Créature invulnérable et influençable
- Assistance magique au groupe



Durée d'incantation : 1 minute

Durée du sort : 1 heure



Coût : 20 PA

Epreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- Effet variable
- Pour un unique allié du mage



Ingrédients :

- 1 bon repas préparé par le mage (min. 25 PO)
- 1 chanson ou comptine interprétée par le mage
- 1 dose d'herbe à pipe avec une belle pipe à fumer (min. 25 PO)



Portée : contact

Détails du prodige et notes diverses :

Le mage hobbit convoque l'esprit d'Obi-Kwan, et si le vieux maître est bien disposé grâce au repas, la chanson et la pipe (!), il accordera à un membre du groupe une grasse, parmi :

- *La Graisse est partout* : permet de transporter jusqu'à 10 personnes (dont le mage et ses commis) comme le sort *Portail de Kouènne* partout en Terre de Fangh, sans ingrédient et sans effet secondaire ;

- *Il n'y a pas de mort, il y a la Graisse* : permet de ressusciter un compagnon mort dans la journée et dont le corps n'est pas détruit. Celui-ci revient à 20 PV (et PA) après une heure de repos ;

- *La Graisse veille sur vous* : permet d'obtenir ou de récupérer 1 point de *Destin* (une fois par personnage, et sans jamais dépasser un maximum de 3) ;

- *Rien n'est impossible à la Graisse* : permet de faire disparaître toutes les maladies, poisons, malédictions et effets entropiques. Permet également de faire réapparaître les facultés et les membres perdus. Dans tous les cas, permet de regagner l'ensemble de ses PV.

Les bénéficiaires d'une grasse de Kouènne se retrouveront enveloppés de graisse qui se liquéfiera au bout de 1D6 assauts.

Echec critique : le mage disparaît dans une flaque de gras. Il doit faire 1D6 jours de T.I.G. (travaux d'intérêts généraux) dans le Plan du Gras, en pénitence au dieu Kouènne.

Réussite critique : le sort ne coûte que 10 PA.

Enchantement des objets de cuisine

Au plus haut de son art et de sa gloire, le mage hobbit pourra enfin enchanter des objets allant de la salière de cuisine (sans la poivrière) à la relique « de la mort » (adelle). Ces objets étant rares, ils seront parfois difficiles à obtenir. Heureusement, grâce à l'ingéniosité mercantile de certains mages semi-hommes avant-gardistes, l'intégralité des objets créés a pu être recensée et proposée à la vente à distance.

Dorénavant, vous pourrez trouver une sélection d'articles enchantés dans notre incontournable catalogue de la **CAMHIF** (Confrérie des Artisans-Mages Hobbits Indépendants de Fierpâté).

Usages :

- Enchantement d'objet grâce à un rituel
- Puissance variable

XXXXXX

Durée d'incantation : variable, 1D6 heures par niveau d'objet

Durée du sort : permanent

☆☆☆☆

Coût : variable, 10 PA par niveau d'objet

Epreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- Niveau 1, l'enchantement concernera des objets de base avec un bonus de +1 dans une ou plusieurs caractéristiques.
- Niveau 2, l'enchantement concernera des objets élaborés avec un bonus de +2 dans une ou plusieurs caractéristiques, des résistances ou capacités spéciales.
- Niveau 3, l'enchantement concernera des objets uniques et personnalisés avec un bonus de +3 dans une ou plusieurs caractéristiques, et des résistances ou capacités exceptionnelles.

✶☠🍷⚔️🏰

Ingrédients :

- Objet de base à enchanter
- Divers, pour un coût min. 100 PO pour niveau 1, min. 250 PO pour niveau 2 et min. 500 PO pour niveau 3.



Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Siffler en travaillant

Détails du prodige et notes diverses :

Le mage semi-homme peut maintenant enchanter des ustensiles de cuisine, de l'équipement, différents objets, armes et armures. Peu nombreux sont les mages hobbits de ce niveau : les objets enchantés seront rares donc chers.

Echec critique : vous générez un sortilège entropique et tous les ingrédients et objets disparaissent.

Réussite critique : l'objet devient une relique de Kouenne (avec un éventuel pouvoir caché, à la discrétion du MJ). Il est indestructible et voit sa valeur marchande doublée.

Index des sorts de Magie hobbite

Multi : Livre de recettes.....	page 5	N5 : Commis à grands pieds /petite...s mains.....	page 21
N1 : Boule de glace (à la crème).....	page 6	N5 : Coq de combat.....	page 23
N1 : Casse-croûte minute.....	page 7	N5 : Soupe divine de Ma Grand-mère.....	page 24
N1 : Merguez flambée.....	page 8	N6 : Convocation de l'Élémental de Lard.....	page 25
N1 : Pizza de saison express.....	page 9	N6 : Portail de Kouënne.....	page 26
N2 : Friture d'huile bouillante.....	page 10	N7 : Arbre béni de mignardises.....	page 27
N2 : Jambon de guerre.....	page 11	N7 : Paralysie au caramel.....	page 28
N2 : Pain complet.....	page 12	N8 : Saucisse de combat.....	page 29
N2 : Pot-au-feu maison.....	page 13	N8 : Six sots s'ils sont secs.....	page 30
N3 : Convocation de « L'Élemmenthal ! ».....	page 14	N9 : Messenger de Kouënne.....	page 31
N3 : Des confitures.....	page 15	N10 : Enchantement des objets de cuisine.....	page 32
N3 : Digestion ultime.....	page 16		
N3 : Tarte ultime de Ma Grand-mère.....	page 17		
N4 : Bon sens hobbit.....	page 18		
N4 : Eclair (parfum variable).....	page 19		
N4 : Surcharge pondérale.....	page 20		



*Un Mage hobbit armé de son jambon,
baston ou casse-dalle ?, p. 11*

Un supplément par Laurent Alexandre, alias *Robin de la Chopine*, et David Benureau, alias *Jocugar Sanglebouc*, inspiré des travaux de John Lang et Cham von Schrapwitz.

Illustrations de Nicolas Baranger, alias *David Chicode*.

Relecture par Alex (Alx85) et Sarah (Kem) du forum *Le Fief du Dragon diplomate* (en italique sans guillemet ;-).