

## MAGE CULINAIRE HOBBIT (SUPPLÉMENT NON OFFICIEL JDR NAHEULBEUK)

Critères : COU minimum : 12, INT minimum : 11 — FO maximum : 10.

Taille : entre 0,90 m et 1,10 m, souvent obèse (mais parfois seulement rondouillard)

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 charges limité à 15 kilos

Obligations : (si le mage hobbit ne suit pas les préceptes de la *Règle des Trois*, il ne récupérera pas de PA dans la journée)

- « Trois fois par jour l'esprit de Kouënnë tu honoreras » (par une petite prière au Dieu Kouënnë) ;
- « 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).

EV initiale : 30 (EV ou EA : + 1D4 par niveau)

EA initiale : 20

AT initiale : 8 / PRD initiale : 10

Compétences de base : APPEL DU TONNEAU, ATTIRE LES MONSTRES, CUISTOT, ERUDITION DE CUISINE, INSTINCT DE SURVIE, SIESTE DU CUISTOT (spécial), RESSEMBLE À RIEN

Compétences au choix : appel des renforts, chef de groupe, chouraver, fariboles, fouiller dans les poubelles, instinct du trésor, langues des monstres, mendier et pleurnicher, runes bizarres de ma grand-mère (spécial)

Les hobbits 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 hobbit 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 ragoûtant).

Les Mages hobbits et la magie : 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 Kouënnë. 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 *Féduologie*). Bien que de peu d'utilité en apparence, certains sorts sont redoutables lorsqu'ils sont mis entre des mains débrouillardes.

Les Mages hobbits et les armes : tout comme les nains, les semi-hommes ne peuvent pas utiliser les armes à deux mains prévues pour les humains. S'ils se munissent d'une arme à une main, ils l'utiliseront à deux mains sans appliquer de modification à leurs caractéristiques. Cependant, le semi-homme n'a pas la force du nain et n'aura donc pas de bonus aux dégâts.

Les armes à une main qu'il peut utiliser sont donc de petite taille : les classiques couteaux, poignards ou dagues, ou moins classiques feuilles de boucher, louches, poêle à frire et rouleaux à pâtisserie, qui dans leur main se transforment en épée courte.

Les Mages hobbits et les armures : même si leur carrure plus robuste leur permet de porter de plus lourdes charges que les autres semi-hommes, c'est leur corpulence qui pose problème : le poids d'une armure suffisamment grande pour couvrir leurs abattis ferait peut-être même ployer un nain, alors ne parlons même pas d'une armure en métal...

Emploi des armes de jet : comme tous leurs congénères, les mages hobbits considèrent que l'arme de jet est bonne pour leur survie car elle leur permet de rester le plus longtemps possible loin des ennemis. Ils peuvent donc se munir de petites lames, d'une fronde, d'un lance-pierre, voire de salières (et poivrières assorties) ou un service d'assiettes en étain...



# MAGE CULINAIRE HOBBIT *(origine ET métier)*

Supplément deux pages NON OFFICIEL pour JDR Naeulbeuk (toutes les infos sont dans ce document). Lire la page 1 pour les détails de création de personnage et le roleplay.

Armures max : PR 3. Transport de charges limité à 11 kilos.

Le mage hobbit est un semi-homme sensibilisé à l'art de la magie culinaire.

Je dispose des compétences suivantes :

APPEL DU TONNEAU (INT) : le héros a du mal à se tenir en présence d'alcool.

ATTIRE LES MONSTRES : au début du combat, le héros est toujours pris pour cible par les monstres et les ennemis.

CUISTOT (AD) : permet à tout le groupe de récupérer des PV supplémentaires quand le héros prépare un repas.

ERUDITION DE CUISINE (INT) : le héros sait lire, écrire et compter. Il comprend également les recettes et connaît les termes spécifiques au champ lexical culinaire.

INSTINCT DE SURVIE : le héros possède un flair exceptionnel pour trouver nourriture et boisson.

SIESTE DU CUISTOT (spécial) : fonctionne comme la capacité RECUPERATION sans être assujettie aux conditions de confort.

RESSEMBLE À RIEN : permet de se faire oublier, de passer inaperçu.

Je peux développer les compétences suivantes :

- ☐ Appel des renforts (fuir sans se faire frapper dans le dos)
- ☐ Chef de groupe (possède plus de poids dans les choix de l'équipe)
- ☐ Chouraver (AD, donne un bonus aux épreuves de vol à la tire n'impliquant pas de violence)
- ☐ Fariboles (baratin pour déstabiliser, marchander, distraire, captiver...)
- ☐ Fouiller dans les poubelles (Fouille : trouve les bons objets en premier)
- ☐ Instinct du trésor (INT, donne un bonus aux épreuves pour trouver des trésors)
- ☐ Langues des monstres (comprendre les créatures qui parlent)
- ☐ Mendier et pleurnicher (gagner des PO entre deux aventures - ID20 max)
- ☐ Runes bizarres de ma grand-mère (permet d'obtenir 2 sorts de *fédulogie* et un bonus aux jets de cuisine).

