

Manuel du Paladin semi-homme de Picrate



Niveaux I à 10

Le Paladin hobbit de Picrate

Des historiens éclairés de la Terre de Fangh s'accordent pour estimer l'apparition de la déesse Picrate vers 640 de l'ère du Chaos, en même temps que la découverte du vin grâce à l'ingéniosité et la patience de jardiniers elfes Meuldors. D'autres érudits parlent d'un cadeau du Dieu Jord'hun à l'une de ses charmantes amies, déesse mineure sans panthéon ni pouvoir, à qui il fallait trouver une vocation (ou occupation) à sa portée. La séduisante Picrate devint ainsi la divinité du vin qui conduit à l'ivresse. Elle apparaît comme une très belle femme, juste un peu éméchée, qui guide désormais les hommes faibles sur les sentiers de la perdition. Certaines mauvaises langues comparent Picrate à Lafoune avec de la couperose. Blonde, gracieuse, dotée d'une poitrine aussi improbable que sa chute de reins, son effigie couronnée (et parfois uniquement vêtue) de grappes de raisins se décline en gravures, peintures et mosaïques que l'on découvre dans certaines des caves des confréries vineuses.

La fête des vendanges, dont la date dépend de la météo, est l'occasion d'une grande beuverie où l'on tente d'atteindre la grâce divine par des moyens assez peu conventionnels.

On dit en effet que l'homme aimé de Picrate est celui aux yeux duquel toutes les femmes ressemblent à la déesse. Cette croyance pousse les vignerons et les paladins du culte à boire ce soir-là sans modération ni discernement. D'où l'enseignement principal du culte de Picrate : la grâce divine, ça donne mal à la tête (et pas que). Les recenseurs de la population en Mooté affirment qu'un quart des naissances sont issus de cette soirée et, pour un autre quart, du soir de la fêria de Fierpâté, une fête sans autre exemple connu à ce jour... Cela dit, dans le reste de la terre de Fangh, c'est plutôt la passion de la bière.

Le Paladin semi-homme devra avoir un COU min. de 12, CHA min. de 11, INT min. de 10 et FO naturelle de 10 (min. et max.).

Le paladin est bien plus vaillant qu'un Hobbit normal, un vrai vétéran des tavernes, et commence donc avec 30 PV et 10 PA (gain d'1D4 PV ou PA à chaque niveau supplémentaire).

L'EA (ou PA) de la magie et prêtrise hobbit est différente des autres magies et est soumise à des règles particulières...

Compétences de naissance :

- APPEL DU TONNEAU
- ATTIRE LES MONSTRES
- BOURRE-PIF DES TAVERNES*
- CUISTOT
- INSTINCT DE SURVIE
- INTIMIDER
- RESSEMBLE A RIEN
- CUVÉE A LA CAVE** (RECUPERATION)

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

- APPEL DES RENFORTS
- CHERCHER DES NOISES
- CHEVAUCHÉE
- DETECTER
- ERUDITION
- FARIBOLES
- INSTINCT DU TRESOR
- NAGER
- PREMIERS SOINS
- TIRER CORRECTEMENT
- TRUCS ET ASTUCES DE MON BEAU-PERE***

* La compétence *Bourre-pif des tavernes* permet au Semi-homme de combattre sans armes ou équipé d'armes improvisées (bouteille, tabouret...), avec un bonus de +2 au PI, sans malus et avec accès à certains coups spéciaux.

** La compétence *Cuvée à la cave* fonctionne comme la capacité Récupération sans être assujettie aux conditions de confort (donc même

pendant un coma éthylique). Ainsi, en plus des 1 PV /1h, elle permet au paladin hobbit de régénérer n'importe où, par une sieste salutaire d'au moins 1 heure, 4 PA /1h, dans la limite de 3h consécutives.

*** La compétence *Trucs et astuces de mon Beau-Père* permet d'obtenir 2 sorts communs supplémentaires de *Fédulogie* (magie des Hobbits liés à la nourriture, au jardinage ou au nettoyage des maisons) et un bonus de +1 à tous les jets d'assemblage ou de coupage de vins.

Pouvoirs spécifiques du Dieu :

« *Un second chez soi* » : bonus de +4 pour toutes les épreuves des actions de renseignement et de relationnel basées sur le CHA et INT dans une taverne, une auberge, un tripot ou un bistrot (informations, noms, habitudes...). De plus, à moins d'être totalement ivre, les voleurs auront un malus de 4 pour tenter de le voler.

Jeux de taverne : le paladin ne fait pas que boire, il s'occupe et s'intègre aux activités ludiques de ces établissements. Ainsi, il gagne un bonus de +4 pour les jeux de cartes, de dés, les jeux de fléchettes, les paris des courses...

Obligations :

Le Paladin de Picrate s'engage à suivre les préceptes suivants :

- afin d'obtenir les faveurs de son dieu tutélaire, le paladin doit quotidiennement consommer au moins un gros verre de vin par jour (1/4 litre).

Si le paladin ne peut respecter cette règle, il subira un malus de 3 à toutes ses épreuves de prodige pour la journée suivante.

Au bout de 3 jours d'abstinence, un malus complémentaire de 2 s'appliquera à tous ses jets (même de dégâts).

Au bout d'une semaine, il ne pourra plus lancer aucun prodige.

Restrictions :

- Contrairement au Mage culinaire semi-homme, le Paladin de Picrate peut utiliser une magie divine spécifique et la magie classique

des prêtres et paladins, avec de nombreuses restrictions dont uniquement sur certaines armures et objets (au choix du MJ, liste des objets dédiés) ;

- Peut utiliser les bagues et amulettes classiques des paladins, ainsi que les potions de mana classiques mais il ne sait pas fabriquer les potions des paladins autres que celles de sa classe ;

- Peut utiliser des dards, des poignards et dagues de lancers, des frondes et lance-pierres et uniquement des armes possibles pour leur taille ;

- N'utilise pas d'armure complète, ni supérieure à un PR de 3 (sauf magie) ;

- N'utilise jamais d'armure en métal ;

- Transporte des charges jusqu'à 15 kilos.

Limitations :

- *Ivresse de Picrate* : en cas d'utilisation abusive d'alcool (plus de 3 litres par jour) ou un jet de maladresse critique de la compétence APPEL DU TONNEAU ou de 3 échecs à des épreuves d'APPEL DU TONNEAU dans la journée, le Hobbit aura l'esprit plus qu'embrumé par une gueule de bois mémorable et subira un malus de 3 en INT/CHA/AD pour 4+1D6 heures. Il existe des bonus dans cet état, par exemple +4 COU et l'immunité au trait Terrifiant (voir page 13 du bestiaire) ;

- *Hylophobie ou la peur de la forêt* : le Paladin de Picrate est habitué à la vie dans les villes et villages, les lieux clos sentant l'alcool, la sueur et la fumée. Mais au grand air dans les forêts bucoliques ou les sous-bois, en cas de séjour prolongé d'au moins 24h, il subira un malus de 2 à l'attaque et à tous ses jets de compétence.

Au niveau 1, le Paladin de Picrate débute sa carrière avec son premier Recueil d'astuces et de blagues par Michou Koloutchi et/ou le Catalogue complet des Vins, La Bible selon Roby Parterre, contenant 2 sorts communs de *Fédulogie*, et les 2 prodiges de niveau 1.

A chaque changement de niveau, il connaît les nouveaux prodiges du niveau obtenu et gagne 1 nouveau sort de *Fédulogie*.

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 paladin semi-homme.

Au premier niveau, le paladin tire deux fois 1D8 et applique le résultat dans la table 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 paladin possède ou acquiert la compétence *Trucs et astuces de mon Beau-Père*, 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 hobbits 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 ruelles et des impasses

Petit sort qui permet de se repérer dans un village ou une ville inconnue. Il guide le paladin vers le débit de boisson (taverne, cave, tripot ou auberge) le plus proche. La portée est de 50 mètres par niveau.

4 – Instinct du sommelier

Petit sort qui permet au paladin de trouver la meilleure bouteille dans une cave, un magasin... dans un rayon de 3 m pendant 5 minutes. Cela lui procure également un don pour estimer au plus juste la qualité des breuvages.

5 – Excuse bidon

Petit sort bien pratique pour raconter ou inventer un bobard à sa douce quand on rentre un peu trop tard et aviné à sa maison, surtout lorsque l'aube se lève au chant du coq.

Sur un jet d'intelligence à +4, l'interlocuteur partira en soufflant et râlant mais ne tiendra pas rigueur au paladin pour son arrivée tardive.

Un sort très pratique pour la paix des ménages. Certains érudits disent que ce sort fut commandé à des mages puissants par les taverniers et aubergistes pour conserver leurs clients et leurs recettes journalières.

6 – Amitiés liquides

Petit sort bien pratique pour se faire payer un coup gratuit par le tavernier ou l'aubergiste local ou par un autre client (les Nains sont immunisés à ce prodige) si vous réussissez une épreuve de CHA +4. Utilisable 1 fois par jour pour un seul verre de vin.

7 - Amélioration du... vin

Relancez 1D6 :

1 à 3	du vin rouge
4	du vin blanc
5	du rosé
6	du vin pétillant

Petit sort qui permet d'améliorer sensiblement le goût d'un vin. Cela permet d'augmenter le prix de 25% si la vente se fait dans les 24 heures. Plus généralement, cela confère un bonus de +2 aux jets de compétences de coupage et assemblage de vins.

8 - Destruction massive des... vers de sarment

Relancez 1D6 :

1 à 3	des vers de sarment
4	des pucerons des ceps
5	des guêpes du raisin
6	des chenilles de vigne

Petit sort qui détruit les bestioles et parasites sur une zone de 10 mètres de rayon, pendant 10 minutes par niveau.



Livre de recettes

Au fur et à mesure que le paladin va gagner de l'expérience, les secrets de l'assemblage et du coupage des vins lui seront révélés par Picrate : le pouvoir des arômes, l'ensemble des odeurs et des goûts exprimés par le vin associé à certains secrets de comptoir, qui lui permettront de regagner de l'énergie astrale. Nos héros des tavernes ne devront pas sous-estimer l'intérêt d'avoir d'avance quelques bouteilles préparées car dans de nombreuses circonstances, elles leur seront indispensables pour survivre aux périls de la vie « trépidante » auxquels s'expose tout bon pilier de taverne.

Attention, ces potions ne fonctionnent que pour ceux qui ont la compétence APPEL DU TONNEAU.

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). La préparation consiste à faire des mélanges de vins, en taverne, seul ou entre amis.

Bonus à la valeur de l'épreuve : +1 par 2 niveaux de paladin hobbit, +1 si on a la compétence *Trucs et astuces de mon Beau-Père*, +/- objets et sorts (exemple : récipients spéciaux vendus par la CAMHIF) ...

Niveau 2

Recette de la Piquette de Picrate

- Coût de fabrication : au moins 2 vins (min. 25PO)
- JC 12+
- Durée de préparation : 10 min /dose
- Gain de 5 PA (Magie hobbite) pour 1 litre

Niveau 7

Recette du Grand Cru de Picrate

- Coût de fabrication : au moins 5 vins (min. 100 PO)
- JC 10+
- Durée de préparation : 30 min /dose
- Gain de 10 PA (MH) pour 1 litre

Niveau 4

Recette du Vin Chaud de Picrate

- Coût de fabrication : au moins 1 vin et des épices (min. 50 PO)
- JC 12+
- Durée de préparation : 20 min /dose
- Gain de 5 PA (MH) et 5 PV pour 1 litre

Niveau 10

Recette du Nectar de Picrate

- Coût de fabrication : au moins 5 vins (min. 200 PO)
- JC 8+
- Durée de préparation : 60 min /dose
- Gain de 20 PA (MH) pour 1 litre

Changer l'eau en vin

Ce prodige est le premier que tout bon aspirant paladin (avec ou sans paille) apprend dans une taverne pour lui permettre de comprendre les bases des autres pouvoirs de Picrate. La légende évoque le premier d'entre eux, José Cruche, ou J-C pour les intimes, qui décida d'épater ses amis lors d'un banquet avec au moins une bonne douzaine d'invités uniquement masculins (le principe que les filles ne tiennent pas l'alcool persiste toujours à l'heure actuelle), surtout des artisans et commerçants locaux. Il invoqua Picrate pour changer l'eau de la tablée en vin car les réserves avaient été entièrement liquidées. Les mauvaises langues disent d'ailleurs que les Hobbits peuvent boire chaque jour la moitié de leur poids en liquide alcoolisé, ce qui est bien évidemment faux car après ça ils n'auraient plus de place pour manger leurs dix repas journaliers.

Depuis ce jour glorieux, la communauté de Picrate n'a plus jamais manqué de vin dès lors qu'il reste un peu d'eau à table, sur un comptoir, dans une jarre, un verre ou un tonneau.

À ce jour les tentatives pour transformer directement les mares, ruisseaux et cours d'eau ont échoué mais nul doute que le premier qui réussira ce prodige aura le droit de siéger aux côtés de José Cruche et de Picrate en personne, au Paradis de la Taverne heureuse.

Usages :

- Modification alimentaire
- Le vin sera de piètre qualité



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1 jour ou permanent en cas de critique



Coût : 1 PA par niveau

Epreuve : MagiePhys+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Tranz-sub-stan-tia-tion !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de modifier en quelques instants une quantité d'eau, même impropre à la consommation, en un vin de piètre qualité, et sa quantité et le contenant ou récipient évoluera en fonction du niveau du paladin, comme indiqué ci-après :

Niv 1	1 gros verre de vin	1/4 litre
Niv 2	1 pichet ou petit broc	1/2 litre
Niv 3	1 bouteille	1 litre
Niv 4	1 Magnum	2 bouteilles
Niv 5	1 Jéroboam	4 bouteilles
Niv 6	1 Réhoboam	6 bouteilles
Niv 7	1 Mathusalem	8 bouteilles
Niv 8	1 Salmanazar	12 bouteilles
Niv 9	1 Balthazar	16 bouteilles
Niv 10	1 Nabuchodonosor	20 bouteilles

Les termes varient d'une taverne à l'autre entre bibine, piquette, vinasse...

Echec critique : vous générez une pinte de bière tiède qui apparaît pour se renverser aléatoirement sur une cible à moins de 5 mètres du paladin ou sur lui-même s'il est seul.

Réussite critique : la durée du prodige, donc du vin, devient permanente et il sera de meilleure qualité sans être pour autant un grand cru.

Ivresse du combat

Un des prodiges indispensables lors des bastons en taverne ou dans les donjons. Il permet d'augmenter sensiblement ses chances de toucher son adversaire, avec ou sans arme, et de lui infliger des dommages plus importants, considérés en plus comme magiques. Pour le lancer, le paladin doit avoir bu au moins un verre de vin dans la journée, ce qui n'est pas la restriction la plus difficile à suivre. Enfin, contre les humanoïdes qui ont la compétence RADIN (on ne voit pas bien de qui on peut causer), il bénéficiera d'un bonus complémentaire de dommage. En tout état de cause, ce prodige est à utiliser au combat et sans modération....

Usages :

- Bonus mystique ajouté à une attaque physique
- Bonus variable, dépendant du niveau
- Ne fonctionne qu'au corps à corps, avec ou sans arme.
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 1 assaut

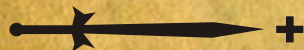
Durée du prodige : immédiat



Coût : 2 PA

Epreuve : AT+2

- Ajouter 2 au score AT pour cette attaque
- Si l'attaque est ratée, 1 PA sera dépensé
- Si l'attaque est parée ou esquivée, les 2 PA seront tout de même dépensés



Dégâts : arme + bonus

- Ajouter des points de dégâts aux PI de l'arme
- Bonus dépendant du niveau

Niveaux 1 à 3 : +2

Niveaux 4 à 6 : +3

Niveaux 7 à 8 : +4

Niveaux 9 et supérieurs : +5

- Ne comptez pas votre bonus d'Intelligence
- Restriction : non cumulable avec un coup spécial ou un autre prodige dans le même assaut.



Portée : contact

- Le paladin doit être au corps s à corps



Mot de pouvoir :

- Généralement « Ô Frontibus, Ô Nazibus! »

Détails du prodige et notes diverses :

Le paladin puise sa force dans le vin qu'il a bu dans la journée. Les dégâts causés par cette attaque sont comptés comme des dégâts magiques et il peut frapper ainsi à chaque assaut, tant qu'il dispose de l'énergie de son Dieu.

En plus des bonus du prodige, le paladin qui inflige des dégâts aura un bonus magique complémentaire de 2 PI contre les adversaires qui ont la compétence « Radin » car Picrate déteste ceux qui ne payent jamais leur coup en taverne.

En cas de maladresse critique de l'attaque, résolvez normalement la maladresse de combat et 2 PA seront perdus. Le bonus ne s'appliquera pas, évidemment.

En cas de réussite critique de l'attaque, résolvez normalement le critique de manière standard et doublez le bonus mystique.

Dissipation de l'ivresse de groupe

L'alcool nuit gravement à la santé. Il peut aussi conduire à une mort rapide quand on se retrouve en situation de combat, en sortant de la taverne après avoir oublié qu'on était en mission. L'abus d'alcool modifie les caractéristiques de tous les héros, même ceux de niveau 10. Les tavernes sont pleines d'aventuriers vantards qui prétendent être à même de bastonner dix Orques après vingt pintes de bière. Mensonges ! Ces gens utilisent la dissipation d'ivresse de groupe. Grâce à ce prodige de Picrate qui est aussi un sortilège (disponible aussi en parchemin), le paladin permet à tous les membres d'un groupe d'aventuriers de retrouver instantanément ses esprits dans le cas d'une trop forte absorption d'alcool. Le sort est accessible dès le niveau 1 pour les mages et au niveau 2 pour les disciples de Picrate, ce qui pourrait sembler paradoxal. En vérité, il est nécessaire aux jeunes étudiants en magie à cause de leur tendance à faire la fête un peu trop souvent les veilles d'examen.

Pour rappel, selon l'état d'ébriété de l'aventurier, vous pouvez compter entre -2 et -4 points de malus pour chaque caractéristique, en particulier INT et AD. Dans ce cas le prodige ou le sortilège sera vraiment très utile, car permettant de récupérer les points d'un coup !

Usages :

- Suppression des malus de l'alcool mais pas de la gueule de bois.
- Annule toutes les malédictions interdites de Picrate quelle que soit le niveau.
- Ne peut pas être lancé dans un combat.



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : immédiat



Coût : variable, soit 2 PA, soit spécial

Epreuve : MagiePsy+2 ou -2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : 5 mètres de rayon autour de la cible qui peut être le paladin ou au contact pour la version d'annulation des malédictions.



Mot de pouvoir :

- Généralement « Pffffout fin ilafett ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire disparaître pour une ou plusieurs cibles, consentantes ou non,

les malus habituels de l'ivresse de Picrate, soit -3 INT, CHA et AD, ou les malus de l'ivresse des règles standards.

Le prodige n'efface pas la gueule de bois, le mal de tête, la nausée, ni les maux d'estomac. Il ne faudrait pas que ça devienne une habitude tout de même.

Les bénéficiaires du prodige garderont des souvenirs de leur état ou des actes commis sur une épreuve réussie d'INT +2.

Une version plus récente du prodige permet de choisir une cible unique pour faire disparaître définitivement une malédiction ou les effets d'un échec critique du Panthéon de Picrate : si le paladin réussit son épreuve de prodige à -2 et cela lui coûtera au moins 1 PA en plus du coût du prodige annulé.

Echec critique : les effets et la durée de la cuite, donc des malus dû à l'alcool, seront doublés. Vous gagnez un point de Mankdebol.

Réussite critique : Le prodige supprime même la honte, les souvenirs gênants et bien sur la gueule de bois. Pour la version concernant la suppression des malédictions, la réussite critique enlève toutes les malédictions d'un coup pour 5 PA seulement, la classe !

Toujours debout

Le célèbre ménestrel Nono Lapikol fut un légendaire et inamovible pilier de comptoir. Il le défendait avec sa bande et s'est vu inspirer par Picrate l'un des plus importants prodiges : « Toujours debout » est devenu la base du combattant de taverne car il donne de nombreux avantages défensifs dont une chance non négligeable de diminuer les effets des critiques reçus, ceux des ennemis mais aussi les siens ou ceux de ses alliés en cas de maladresse. De plus, devenant insensible à de nombreux sorts, prodiges ou malédictions diverses, les chances de finir le combat seul debout sur le ring d'une salle de taverne s'en trouvent fortement augmentées, une aubaine pour rouler des mécaniques et se faire payer des tournées durant les jours suivants. Les aventuriers, ces fléaux des tavernes, n'auront qu'à bien se tenir au risque de subir une déculottée mémorable...

Usages :

- Amélioration physique personnelle
- Utilisable uniquement par le paladin
- Amélioration de la résistance et immunités



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du prodige : immédiat pour 1 combat



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePsy+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7



Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « Tintintin ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de protéger le paladin le temps d'un combat. Il gagne la compétence TRUC DE MAUVIETTE améliorée soit +3 PR et + 3 en résistance magique.

De plus, sur tous les coups critiques reçus, il aura 50% de chance (4+ sur 1 D6) de les transformer pour devenir uniquement « ignore l'armure, +3 de dommages ».

Enfin le temps du combat il gagnera la compétence TETE VIDE contre les sorts, prodiges, malédictions adverses ou de ses alliés.

Echec critique : le paladin fait un sevrage instantané, il se mettra à trembler et subira un malus de 2 à tous ses jets et à toutes ses caractéristiques pendant 1 D6 heures. Vous gagnez immédiatement un point de Mankdebol.

Réussite critique : le coût du prodige ne sera que de 1 PA et le bonus passera de +5 au lieu de +3.



Invocation de la barrique

Si comme pour beaucoup la barrique est le surnom amical de votre grassouillet compagnon de taverne, c'est avant tout un tonneau en bois, la plupart du temps en chêne. Équipé d'une bonde, d'un couvercle et d'un bouchon en bois ou en verre servant à fermer le trou de remplissage, le tonneau est LE récipient de base pour recueillir et stocker le vin.

La déesse, dans sa bonté habituelle, permet au paladin dans le besoin de puiser une barrique dans la cave sacrée de sa Taverne heureuse, dans son paradis. Le tonneau pourra être utilisé dans de nombreuses situations, soit pour servir de récipient à du vin, soit pour être envoyé sur un adversaire dans le but de le blesser ou le faire tomber, mais aussi pour servir de protection et même d'esquif ou d'abri de fortune. Bien plus solide que la moyenne, elle repartira dans sa cave d'origine après un certain temps, sauf pour les plus dévots qui pourront la conserver.

Usages :

- Création d'une robuste barrique de bois
- Usage multiple, en fonction des situations
- Provient de la cave sacrée de Picrate



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du prodige : 2 heures par niveau ou permanent en cas de réussite critique



Coût : 3 PA

Epreuve : MagiePsy+1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8



Portée : jusqu'à 10 mètres

- portée calculée en ligne droite depuis la main du paladin.



Mot de pouvoir :

- Généralement « Rou!mapou! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer un tonneau ou barrique qui peut contenir 1 hectolitre (100 litres). En bois solide et parfaitement étanche à part la bonde, elle pourra être utilisée de nombreuses manières.

Elle peut servir de projectile sur la tête d'un ennemi qui peut uniquement l'esquiver (épreuve à -5) pour ne pas subir 2D6 + niveau de paladin de dégâts physiques contendants. La cible devra faire une épreuve de FO (à -3 sans casque) pour ne pas tomber et perdre 3 assauts.

Elle peut être utilisée pour recevoir des liquides, dont du vin mais elle disparaîtra sans son contenu au terme du prodige (prévoir sceaux, balais et serpillières).

Elle peut servir de protection contre des tirs comme un abri partiel (PR 4, 15 PV, Rupt 1-2).

Elle peut aussi servir d'embarcation de fortune ou de grosse bouée car elle flotte plutôt bien...

Echec critique : la barrique tombe directement sur le paladin et se brise en lui infligeant les dégâts.

Réussite critique : la barrique devient permanente et arbore un symbole de grappe de raisin en or pour une valeur de 100 PO. Le vin y sera toujours conservé dans les meilleures conditions.

Malédiction de l'anthocyane

L'anthocyane est le pigment naturel du fruit qui donne sa couleur souvent rouge au vin. Une malédiction simple et amusante fut créée à partir de ce procédé naturel et la victime qui rate son jet de résistance magique se retrouvera avec un visage altéré par un teint rougeot sur les joues et un nez légèrement plus imposant qu'à l'habitude. Difficile de passer inaperçu lorsque l'on quitte la taverne ! Ce prodige accorde à ceux qui ne l'ont pas déjà la compétence APPEL DU TONNEAU, en plus du joli minois rubicond. Les paladins adorent taquiner les Elfes avec ce prodige pourtant inoffensif concernant les dégâts physiques. Depuis quelques temps, les milices de certaines villes ont recruté des prêtres ou des mages spécialisés dans la dissipation de cette malédiction afin de garantir la paix civile dans les tavernes et les rues proches.

Usages :

- Malédiction sur un ennemi
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- Modifications des aptitudes et de l'apparence
- Effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau



Coût : 3 PA

Epreuve : MagiePSY

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire

Si la cible fait une maladresse critique de l'épreuve, la malédiction devient permanente.



Portée : jusqu'à 20 mètres

- portée calculée en ligne droite depuis la main du paladin, fonctionne sur les cibles partiellement à couvert ou derrière d'autres gens.



Mot de pouvoir :

- Généralement « Alapéro! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de modifier et transformer le visage de la cible et de lui donner une teinte rouge presque sang sur les joues.

Cette malédiction vient d'un détournement des pigments naturels qui donnent normalement sa couleur rouge au vin pour infliger un malus de -3 en CHA à la victime (-5 pour les Elfes sylvains et les Hauts Elfes).

De plus la cible gagne ponctuellement la compétence Appel du tonneau si elle ne l'a déjà pas. Il est possible facilement de faire dissiper cette malédiction dans un temple ou par un mage.

Echec critique : le paladin s'inflige la malédiction lui-même pour 24 heures, sans test de résistance magique.

Réussite critique : la durée du prodige devient 24 heures et l'épreuve de résistance magique sera faite avec un malus de 3.



Abus de moult

Ce prodige ancien et sournois des disciples de Picrate servait autrefois à éviter les combats avec des ennemis trop forts. Les mages de Tzinntch ont adapté la technique avec leur sort maison « la Diarrhée sauvage d'Akutruus » qui est devenu un moyen d'affaiblir des ennemis avant de s'en débarrasser physiquement ou par la perte de leur crédibilité à long terme. Nombre de nobles et bourgeois, de ménestrels ou de marchands ont connu l'inconfort de la perte de leur honneur (et de leur fond de culotte) en public. On parle même en souriant de ce clpitaine de Glargh devenu la risée de ses troupes pendant plus de 10 ans.

Les paladins utilisent plus souvent ce prodige mais rarement pour humilier volontairement. En effet la cible incapable de résister à la magie sera prise d'affreux maux de ventre et devra d'urgence trouver des latrines ou un petit recoin pour se soulager...

Usages :

- Malédiction sur un ou plusieurs ennemis
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- modifications des aptitudes et de l'apparence
- effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 5 minutes par niveau



Coût : 3 PA par cible (max 3 cibles)

Epreuve : MagiePsy

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9
- Test de résistance magique obligatoire

Si la cible fait une maladresse critique de l'épreuve, la malédiction deviendra handicapante par un CHA-5 le temps de se nettoyer.



Portée : jusqu'à 20 mètres

- portée calculée en ligne droite depuis la main du paladin, fonctionne sur les cibles partiellement à couvert ou derrière d'autres gens.



Mot de pouvoir :

- Généralement « Troad'mou clouutrou »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de maudire et de causer de terribles crampes au ventre des cibles et en cas d'épreuve ratée ou réussie, il aura des conséquences différentes.

Cette malédiction vient d'un détournement du mout qui est le jus de raison frais en non fermenté qu'il faut boire normalement avec modération.

En cas de réussite de l'épreuve de résistance magique, la cible sera épargnée.

En cas d'échec simple de l'épreuve de résistance magique, la cible sera obligée de fuir le combat pour aller se soulager et subira avant un malus de 3 sur tous ses jets.

En cas d'échec critique de l'épreuve de résistance magique, la cible n'a pas eu le temps de se retenir pour aller se soulager et subira un malus de 1 sur tous ses jets pendant la durée du prodige et -5 en CHA le temps de se laver.

Il est possible facilement de faire dissiper cette malédiction dans un temple ou par un mage.

Echec critique : Le paladin s'inflige la malédiction lui-même, sans test de résistance magique pour 24 heures.

Réussite critique : la durée du prodige est doublée cause 1D6 de dégâts et l'épreuve de résistance magique sera faite avec un malus de 5.

Déluge de chopines de bière

Il est bien évident que ce serait un sacrilège de jeter du vin sur ses ennemis (sauf celui béni sur de morts vivants ou des démons mineurs) mais les Paladins de Picrate ont inventé le déluge de chopines de bières pour humilier leurs rivaux de taverne lors de joutes ou de rixes pour savoir qui a la plus grosse (on parle évidemment de leurs ardoises dans le bistro). Le prodige fait s'abattre sur la ou les cibles des chopines en différents matériaux avec de la bière tiède ou bouillante. Tables brisées, tapis imprégnés, chaises renversées... cela causera quelques dégâts dont la serveuse devra s'occuper en râlant sur « cette bande de poivrots bruyants et sans gêne ». Enfin, contre les Nains, ce sera toujours un plaisir de les taquiner à coup de chopines !

Usages :

- dégâts sur plusieurs cibles
- efficacité dépendant du niveau
- frappe aveuglement une zone



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 4 assauts

- pendant ce temps, les chopins frappent et les cibles sont handicapées
- les dégâts sont décomptés à chaque assaut



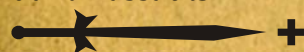
Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9

Bénéfices :

- Cibles : malus de -3 à toutes les épreuves pendant 4 assauts



Dégâts : variables

- Ces dégâts sont fixes et pour chaque cible de la zone d'effet du prodige
- Niveaux 1 à 3 : 1D+4
- Niveaux 4 à 6 : 1D+5
- Niveaux 7 à 8 : 1D+6
- Niveaux 9 et supérieurs : 1D+7
- Ne comptez pas votre bonus d'Intelligence



Portée : jusqu'à 20 mètres

- depuis le paladin jusqu'au centre de la zone
- cible les ennemis ou alliés situés dans une zone circulaire de 5 m de rayon



Mot de pouvoir :

- Généralement « OZabr!-voar ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire s'abattre sur une zone une pluie fournie de chopines en bois, en verre, en métal en fonction du niveau du paladin et contenant de la bière tiède.

Il aura tendance à briser pas mal de choses dans la zone.

On peut sortir de la zone en réussissant 2 épreuves d'adresse avec les malus en 2 assauts. On prendra donc que 2 fois les dommages.

Echec critique : Le déluge de chopines, hélas, se forme autour du paladin et de ses voisins.

Réussite critique : Ce sont des chopines d'une pinte avec de la bière bouillante qui infligeront +2 aux dégâts et un malus complémentaire de 1 aux épreuves des cibles pendant les 4 assauts.

Bâtonnage de Picrate

A l'origine, le bâtonnage était l'action de donner des coups de bâton dans du vin en barrique pendant « son élevage », afin de remettre en suspension les lies du vin. Des paladins malins ont affiné cette technique pour mettre au point un prodige utilisable en combat pour frapper une cible unique avec acharnement. La victime se retrouve frappée, lynchée par des bâtons invulnérables pendant quelques secondes et finira un soupçon décoiffée et dépenaillée. Un prodige indispensable contre les créatures squelettiques, lichs mineurs et horreurs osseuses car les dégâts seront doublés pour les réduire en miettes. L'équipement subira un traitement similaire et les potions et autres objets fragiles auront tendance à finir détruits, au grand désespoir de leurs propriétaires.

Usages :

- Apparition de grands bâtons sur une cible
- Infligent des dégâts magiques contendants
- Peuvent être invoqué en combat, efficaces contre certaines créatures comme les squelettes ou les magiciens et leurs potions.



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 6 assauts

La cible ne pourra rien faire pendant ce temps que de compter les coups.



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10



Dégâts : variables

- Ces dégâts sont variables et pour une cible unique de la zone d'effet du prodige
- Niveaux 5-6 : 3D6
- Niveaux 7-8 : 4D6
- Niveaux 9 et supérieurs : 5D6
- Ne comptez pas votre bonus d'Intelligence
- les petits objets seront détruits comme les potions sur une épreuve de 3+ sur un D6.



Portée : jusqu'à 10 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Baston-page !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'invoquer 1D6+1 bâtons indestructibles qui vont s'abattre vers la cible désignée par le paladin. Elle sera littéralement lynchée pendant 6 assauts et ne pourra uniquement que constater les dégâts sur elle et son matériel si elle survit.

Les dégâts seront doublés contre les créatures squelettiques (squelettes, lichs mineurs, horreur osseuse) car le bâtonnage sera encore plus efficace et destructeur.

Echec critique : Vous devenez la cible de votre propre prodige et vous gagnez-en plus un point de Mankdebol si vous survivez à votre propre lynchage.

Réussite critique : Le coût du prodige n'est que de 2 PA et il faut ajouter 1D6 de dégâts de base.

L'esprit de la Serveuse de taverne

Voici comment faire apparaître une charmante hôtesse, souriante, toujours avenante et qui chantera doucement les chansons de taverne que l'on aime tant. Ce prodige servait initialement à remettre debout la joyeuse bande d'amis, suite à une bonne baston de taverne, et cela afin de ne pas rentrer trop minable à son domicile. Quelques aventuriers de Picrate ont commencé à l'utiliser pour se soigner des plus grosses blessures dans les donjons et il est étonnamment efficace contre les morts vivants et les démons car l'aura bénéfique de la serveuse les blesse tant qu'ils sont autour d'elle. Si des lourdauds de taverne essaye de la draguer, elle esquivera poliment mais restera pour remplir sa mission à bien : soit de soigner le paladin ou son groupe, soit de mettre en fuite les morts vivants indésirables.

A noter qu'elle peut être détruite par des dégâts magiques et nul doute que les esprits nuisibles protégeront leurs monstres en la ciblant volontairement.

Usages :

- Esprit surnaturel, semi-éthéré d'une serveuse
- Immunisé aux dégâts physiques standards
- Aide à la récupération de l'énergie vitale
- peut être utilisé en combat, efficace contre certaines créatures



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1 minute par niveau



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10



Portée : Jusqu'à 10 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *HepmæmZel !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'invoquer d'outre-tombe l'esprit amical et bienveillant d'une serveuse de taverne morte depuis moins d'un siècle.

Elle apparaîtra toujours jeune et avenante, avec un petit accent charmant (elle chante une chanson de taverne) et un sourire permanent.

Sa présence permet à l'assistance de récupérer 1 EV par 5 assauts, dans la zone de 3 mètres de diamètre autour d'elle. Les saignements s'arrêtent, les fractures disparaissent à la fin du prodige et les doigts, ou un œil seront aussi régénérés.

A l'inverse, au milieu de morts vivants et de démons, elle infligera automatiquement 1 de dommage béni par assaut à chaque créature maléfique dans la zone d'effet.

Un nécromant ou un mage mauvais pourra la détruire avec des dégâts magiques, elle aura dans ce cas un total de 4 EV par niveau du paladin avant de disparaître.

Echec critique : Vous invoquez l'esprit maudit de la patronne de taverne, qui aura les effets inverses de la serveuse...fuyez pauvres fous.

Réussite critique : le coût de prodige ne sera que de 4 PA et les effets de soins/dégâts doublés tous les assauts.

Le vin d'ici vaut mieux que l'eau de là

Un prodige efficace à la fois contre les morts vivants et qui permet d'autre part de bénir du vin pour de multiples usages dont le fameux enchantement du Saint Tire-bouchon. Au niveau gustatif, contrairement à la rumeur populaire, le goût n'est ni amélioré ni diminué, mais certains malins essaient de profiter de naïfs souvent déjà bien imbibés pour vendre le liquide plus cher s'il est béni par un paladin compétent.

Le prodige sera cependant inefficace sur de l'eau ou de la bière mais s'appliquera sur de l'eau transmutée en vin par le premier sort connu par le paladin. Après des déboires souvent ridicules, le nécromant aura de bonnes raisons de vous craindre et vous risquez de devenir la cible de ses sorts malfaisants afin de se débarrasser de vous en priorité.

Usages :

- Bénédiction de liquide à base de vin
- Efficace contre les morts-vivants et les démons
- Se conserve dans des fioles, des flasques, bouteilles ou barriques



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : Effet immédiat et pour une durée permanente pour le vin bien conservé dans un contenant fermé.

Prodige qui sert pour l'enchantement du saint tire-bouchon



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePsy+1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : Contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Ouzyk-sprit!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de bénir une quantité de vin qui dépend du niveau du paladin (1 litre par niveau) pour servir contre les morts-vivants ou les démons mineurs. Pour être efficace, à moins de prévoir des baignoires à l'avance pour immerger les ennemis, le plus simple est de prévoir des flasques, des fioles ou bouteilles ou pour les plus forts des tonnelets (2 à 5 litres) ou tonneaux (5 à 20 litres).

Il faut réussir une épreuve d'adresse pour toucher l'ennemi et que le contenant se brise, avec un bonus de +1 par bonus de Force. (Bonus de +2 au lancer pour les fioles, les flasques, les bouteilles, - 4 pour les tonneaux, portée courte) Les contenants en verre se brisent sur du 3+ et ceux en bois sur du 5+.

Chaque ½ litre fait 1D6 de dommages, sans PR Naturelle, sauf les protections magiques.

Le vin répandu sur le sol infligera moitié de dégâts aux créatures vulnérables à ce prodige.

Echec critique : Le vin se transforme en eau corrompue et soigne les créatures mauvaises de 1D6 par contact.

Réussite critique : Picrate n'aime vraiment pas les créatures mort-vivantes ou les démons, et les dégâts du prodige seront doublés.

Métabolisme vinifié

Certaines mauvaises langues disent qu'à force de boire de façon excessive une majorité de Paladins seraient momifiés de l'intérieur. Ce sont les paroles aigries de consommateurs jaloux, même s'il est vrai que la longévité de certains piliers de comptoir contredit médecins et érudits, et que les explications scientifiques restent bien trop imprécises. Le seul consensus obtenu est que la recommandation du verre de vin quotidien n'est qu'une escroquerie : l'expérience montre qu'il en faut au moins cinq pour agir efficacement. Dernier argument s'il en faut : la sagesse populaire a depuis longtemps admis que « l'alcool, ça conserve ».

Sous l'influence de ce prodige, le paladin paraîtra insensible aux malédictions, aux effets entropiques, voire dans une certaine mesure, à la magie.

Usages :

- Prodige personnel uniquement
- Immunités accrues
- Résistances améliorées



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePsy+1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : Personnelle



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Formo! powa !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige lui permet de contrôler son métabolisme et donne au paladin de Picrate une immunité accrue à bon nombre de tracas.

Il devient ainsi immunisé pour la durée du prodige aux maladies et aux poisons, à tous les effets entropiques (ce qui n'est pas rien), bénéficie d'un bonus de +5 contre les malédictions, et les sorts affectants l'esprit.

Enfin, il gagne 5 points de résistance magique aux effets et dégâts des sortilèges ou prodiges des autres dieux (les 5 premiers dégâts magiques sont simplement ignorés).

Echec critique : La cible initialement personnelle devient à la place « un ennemi », choisit par le destin dans 1 rayon d'un kilomètre, ou à défaut, un allié qui a la compétence « appel du tonneau » mais le paladin ne pourra pas retenir le prodige de la journée.

Réussite critique : La durée du prodige devient 24 heures et ne coute que 4 PA.

Bonification de la bouteille

Ce prodige est l'un des rares qui permet au paladin de regagner des forces en créant des bouteilles de soins efficaces contre la plupart des blessures. Attention cependant à ne pas en abuser, certains paladins sont morts d'une cirrhose foudroyante d'en avoir absorbés plus de trois dans la même journée. Consommées avec modération, ces potions seront d'une grande aide dans les moments les plus critiques. Ne pas oublier de mettre une étiquette sur la bouteille, qui deviendra la véritable carte d'identité du contenu bénéfique et évitera des méprises (comme faire ingurgiter du shampoing à la place des soins). Ne riez pas, de nombreux témoignages dans les archives de la caisse des donjons relatent ce genre d'exploit qui ont causé la perte de trop de bons et loyaux équipiers.

Usages :

- Création de potions de soins avec du vin
- A consommer avec modération
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 9 assauts

Durée du prodige : Potion permanente



Coût : 9 PA

Epreuve : MagiePhys+1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11

Bénéfices :

- Récupération de 15EV
- Réduit les fractures
- Arrête les saignements
- Divise par 2 les malus liés aux blessures graves



Ingrédients :

- Un assemblage de différents vins (25 PO).
- Quelques épices secrètes (25PO)
- Une petite bouteille de ½ litre



Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Grandcu, grandcu, grandcu !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer des bouteilles de soins qui fonctionnent pour tous les humanoïdes et étonnement pour certains animaux domestiques comme le chien.

Ces bouteilles contiendront du vin de très bonne qualité, et auront les mêmes effets qu'une potion de soins majeurs.

A chaque potion bue, le bénéficiaire des effets devra faire un jet de résistance à la magie pour ne pas être légèrement enivré et avoir -1 à tous ses jets et caractéristiques pour 1D6 heures.

Les héros avec la compétence appel du tonneau sont exonérés de ce jet pour la 1ere potion par jour mais pas à la 2eme. (Il n'est pas possible d'en boire plus de 3 par jour (de potions), et sur un jet de résistance magique raté de façon critique, le héros sera affecté par le prodige interdit de Niveau 7 « Cirrhose fatale ».

Echec critique : Les ingrédients sont perdus et deviennent une mixture nauséabonde et acide pour 3D6 de dégâts, qui détruit le mobilier ou fait un trou dans le sol.

Réussite critique : Picrate est dans une période généreuse et il n'y aura pas une mais trois bouteilles de vins et de soins

L'effeuillage de la grappe

A l'origine, l'effeuillage était l'action d'enlever progressivement au début de l'été, les feuilles situées à hauteur des grappes de raisin, pour découvrir la grappe. Un soir de fin d'année, dans une taverne du quartier sud de Fierpâté, une bande de joyeux lurons saouls a été particulièrement inspirée par un groupe d'Elfettes sylvaines perdues et court vêtues qui se rendaient en Mooté pour un concert. On ne sait comment cela survint mais la grâce de Picrate venait de toucher Nono Lapikol, le célèbre parolier hobbit, lui inspirant la malédiction de l'effeuillage de la grappe : « Les Elfes se trouvèrent fort dépourvues quand la bise fut venue, pas un seul petit morceau d'étoffe ou de tissu beau... » La fable ne nous précise pas vraiment la suite mais les légendes évoquent souvent un groupe d'une demi-douzaine de belles Elfettes courant nues dans la neige en direction de Glargh...

Usages :

- Malédiction détournée sur 1 cible
- Destruction vestimentaire
- Résistance obligatoire par un jet de rupture pour chaque vêtement ou armure de la cible



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : immédiat après un effeuillage brutal de 1D6 assauts



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePhys-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Portée : jusqu'à 20 mètres

- portée calculée en ligne droite depuis la main du paladin, fonctionne sur les cibles partiellement à couvert ou derrière d'autres gens.



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Ala foli, paditou !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire venir d'outre-tombe un groupe d'esprits des tavernes de toutes les races qui arrachent en quelques secondes les vêtements et les armures de la cible désignée par le prêtre. Chaque pièce d'équipement non magique (et donc les reliques) doit faire un jet de rupture pour ne pas être détruit définitivement et éparpillée autour de la victime qui aura un malus de -1 de Charisme et de Courage pour 1 heure.

Echec critique : Erreur de casting, c'est l'un de vos alliés qui devient la cible de la malédiction, sans jet de rupture pour le matériel classique qui sera détruit. Vous gagnez un point de Mankdebol.

Réussite critique : Les vêtements et les armures sont automatiquement détruits et la cible est blessée pour 2D6 de dégâts magiques et subit un malus de 2 de Charisme et de Courage pendant 24 heures.

Enchantement du Saint Tire-bouchon

Les érudits et les historiens ne sont pas d'accord sur une vérité pourtant connue par les disciples de Picrate, mais le tire-bouchon fut bien inventé avant la bouteille. Les mauvaises langues disent que c'était un cadeau des disciples de Slanoush à ceux de Lafoune pour des utilisations... intimes... et que la mèche hélicoïdale n'était que le ressort cassé d'une partie trop utilisée de l'objet. On dit d'ailleurs une mèche « en queue de cochon » ce qui a encore renforcé cette théorie plus amusante que la vérité. Le premier tire-bouchon légendaire fut en réalité un cadeau de Anakill Moo Radin, dit le grand Forgeron, un Dieu nain secret même pour son peuple. Il avait eu une vision lors d'une beuverie mémorable dans les salons de son amie déesse : un objet bizarre qui pourrait servir plus tard et il l'avait fabriqué le soir même. Pendant des siècles l'objet était resté à trainer jusqu'à l'invention de la bouteille et du bouchon de liège.

Usages :

- Enchantement d'objets servants de reliques
- Résultat aléatoire
- Objet lié magiquement à son propriétaire
- En plus il débouche les bouteilles



Durée d'incantation : 1d6 heures

Durée du prodige : permanent



Coût : totalité des PA

Son capital doit être au maximum

Epreuve : MagiePhys-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Ingrédients :

- Un tire-bouchon de très bonne qualité, qui doit valoir au moins le prix d'au moins 25 PO
- Une vasque contenant du vin béni la veille par le prodige de Niv 6 « Le vin d'ici vaut mieux que l'eau de là ».



Portée : contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Issi l'bourro dégadin !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'enchanter un tire-bouchon qui deviendra la relique d'un jeune paladin disciple de Picrate.

Il est d'usage que ce prodige se fasse dans l'enceinte de la cave sacrée de la déesse, siège de la confrérie Vineuse auquel le jeune paladin désire se rapprocher. Lors de l'intronisation du nouveau, il lui sera remis son tire-bouchon qui lui sera lié jusqu'à sa mort définitive. En effet, même s'il l'égare ou est volé, il reviendra la journée suivante dans sa main, pour la plus grande joie de son propriétaire.

Pouvoirs divins du tire-bouchon, tirez 1D6 :

- 1 Bonus de +1 CHARISME
- 2 Bonus de +1 aux jets de résistance magique
- 3 Bonus de +1 aux épreuves de Picrate
- 4 Bonus de -1 PA par prodige de Picrate lancé
- 5 Bonus de +1 PR magique
- 6 Bonus de +5 PA journalier (Prodiges Picrate)

Echec critique : le tire-bouchon explose dans la vasque et inflige 3d6 de dégâts magiques dans une zone de 3 mètres de rayon.

De plus vous gagnez un point de Mankdebol bien mérité et des ampoules aux mains.

Réussite critique : Picrate est pleine de bonnes intentions pour son petit nouveau et le tire-bouchon aura un 2ème pouvoir Divin différent.

L'esprit du sommelier

Certains qualifient le sommelier d'agent de propagande du vigneron et le négociant en vins de dealer de vins. Eh bien oui, c'est la vérité et il ne faut pas en avoir honte, bien au contraire. Grâce au travail du sommelier, un expert en son art capable de reconnaître et de choisir la meilleure bouteille pour accompagner un simple repas ou le plus festif des banquets ; votre repas sera toujours réussi. Ce prodige permet donc de demander les services d'un esprit d'un sommelier qui viendra vous aider à la bonne gestion et faire le service de votre cave sacrée, votre maison personnelle, une taverne ou auberge et même un magasin de vins. Il vous sera tellement utile que vous ne pourriez plus vous en passer...

Usages :

- Esprit surnaturel, semi-éthéré, unique
- Immunisé aux dégâts physiques standards
- Ne peut pas être lancé dans un combat
- Ne combat jamais, ni se défends.



Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau ou permanent en cas de réussite critique.



Coût : 10 PA

Epreuve : MagiePsy-2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11
- Pas besoin d'épreuve de contrôle



Portée : Jusqu'à 3 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Vla letolité !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire apparaître un sommelier du paradis de Picrate, mort depuis moins d'un siècle, pour servir de majordome dans une cave sacrée, la maison du paladin, dans une taverne ou un magasin de vins. Comme le paladin ne peut avoir qu'un serviteur en même temps, il vaut mieux bien choisir son endroit mais il peut le faire disparaître à tout moment.

Il apparaîtra toujours poli, avec un petit accent pincé car il communique avec une voix en disant « bien Monsieur » ou « bien Madame ».

Il sait tout faire dans l'endroit choisi et il range, sert à table, fait la vaisselle, nettoie, astique, tout ce qui annule le bazar du paladin mais ne peut en aucun cas attaquer. Il choisit toujours la meilleure bouteille pour le repas ou une fête. Enfin il vous prévient mentalement d'une intrusion.

Echec critique : Vous invoquez l'esprit maudit d'un sommelier aigri, qui cassera votre mobilier et vos bouteilles, salira tout jusqu'à sa destruction car la révocation ne marchera pas. On ne peut le détruire que par des dégâts magiques pour un total de 5 EV par niveau du paladin au moment de son arrivée.

Vous gagnez aussi un point de Mankdebol.

Réussite critique : L'effet du prodige devient permanent et l'esprit du sommelier reste aussi longtemps que le Paladin reste vivant et décide de la conserver à un endroit.

In vino veritas

Rien de mieux pour se faire des amis et de délier les langues qu'un petit verre de vin. En partant de ce constat simple, des paladins de Picrate ont poussé l'expérience à partir d'un prodige efficace : le vin but en grande quantité diminue la volonté des consommateurs en proportion égale à la quantité ingurgitée, et comme les paladins ne sont jamais avares pour partager une bonne bouteille, ils ont trouvé un moyen de faire causer et contraindre à dire la vérité aux bienheureux qui auront raté leur épreuve de résistance. Il fallait y penser...même si cela coute quelques litres du vin, souvent médiocre il faut bien le concéder. D'où l'expression « tirer les verres du nez ».

Des informations précieuses ont été obtenu de cette façon, et transmises à l'OMC (ordre des Mages Culinaires) et à la milice locale pour protéger le Mooté depuis bien des années.

Usages :

- Malédiction sur un ennemi unique
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- Modifications des aptitudes et de l'apparence
- Effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1 minute par niveau



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11
- Test de résistance magique obligatoire à -3

Si la cible fait une maladresse critique de l'épreuve, la malédiction deviendra permanente et à chaque mensonge il aura la nausée jusqu'à la dissipation magique du prodige.



Portée : Contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *In vino veritas santapas!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet au paladin de Picrate de forcer une cible à dire la vérité, toute la vérité, rien que la vérité. La victime aura de tout de même un jet de résistance magique à -3 pour éviter les effets et ceux qui ont la compétence « appel du tonneau » auront un bonus de +3 pour résister. Cette malédiction fonctionne étonnamment même sur ceux qui ont la compétence « tête vide », mais sans le malus de -3.

Si le prodige est réussi, la victime devra dire la vérité, en rigolant bêtement entre 2 phrases, et répondre à 1 question par niveau du paladin.

A la fin du prodige, elle s'endormira du sommeil du juste pour 1D6 heures et se souviendra partiellement de ce qui s'est passé sur une épreuve réussie d'intelligence à -3.

Le paladin devra puiser dans sa cave personnelle ou utiliser un de ses prodiges pour obtenir le vin nécessaire à délier les langues.

Echec critique : Le paladin inflige la malédiction à l'un de ses compagnons ou une autre personne, sans test de résistance magique et pour 1D6 heures.

Réussite critique : Le coût du prodige n'est que de 3 PA et le malus du test de résistance sera de -5 au lieu de -3

Fondation de la Cave sacrée

Il est temps pour le paladin de créer une confrérie vineuse, certains diront une secte ou un truc de cultistes. Cette organisation sera entièrement vouée à l'adoration du vin et de la déesse Picrate. Cette confrérie aura une tenue reconnaissable avec son propre blason personnel, une espèce de commanderie et des chevaliers recruteurs, des textes et un tribunal en cas de besoin. La cave sera le lieu souterrain de rencontre pour les membres de la confrérie, préférentiellement le soir. Il devra faire le plan de sa future cave avant de lancer son prodige, sur un papier taché de vin et ouvrir une bonne bouteille d'un grand cru pour l'occasion.

La cave sera donc équipée d'un chai (pièce fraîche et dans la pénombre), un pensionnat pour barriques pleines (pas les disciples) pendant environ 18 mois.

Usages :

- Modification de terrain définitive
- Acte fondateur d'une confrérie Vineuse
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 1D6 heures

Durée du prodige : Permanent et ne disparaît qu'avec la mort du dernier disciple de la confrérie vineuse au bout de 1D100 années.



Coût : 15 PA

Epreuve : MagiePhys-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Ingrédients :

- Une bouteille de vin de 1 litre que le paladin va boire pendant le prodige, un grand cru qui vaut au moins 150 PO
- Une carte même grossière, tachée de vin



Portée : Jusqu'à 3 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Nul n'entre ici s'il n'est sommé !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de former une confrérie Vineuse grâce à la création d'une cave sacrée. Comme une confrérie commence à partir de 1 personne, on n'est pas capable aujourd'hui de connaître le nombre exact de ses confréries.

Le paladin choisit exactement l'endroit de l'ouverture de la cave qui sera souterraine et magique, aux fondations solides d'un autre temps. Il devra avoir une idée du plan qu'il désire et la cave fera au moins de 5 m² par niveau avec un maximum de 1 porte par niveau, 1 salle secrète qui pourra être protégée.

Les pièces seront voutées, en pierre taillée, la température restera idéale pour la conservation du vin mais tout sera vide et le paladin devra entièrement meubler sa cave. La porte d'entrée sera très solide et le paladin ou les adeptes de cette confrérie Vineuse pourront l'ouvrir en touchant simplement les gros anneaux avec des symboles de grappes de raisin, car il n'y a pas de clés, c'est donc presque inviolable.

Echec critique : Une fosse de 5 mètres de diamètre et de profondeur s'ouvre à vos pieds et vous tombez dedans pour 3D6 de dommages. Vous gagnez un point de Mankdebol.

Réussite critique : La cave est magnifique, avec des mosaïques et des bas-reliefs de la déesse, le sol sera carrelé, elle pourra faire 10 m² par niveau du paladin et il aura même un petit puit et un four dans une pièce, une vraie merveille.

Avatar de Picrate

Arrivé au summum de son art, le paladin de Picrate peut demander à sa déesse de l'aider grâce à un avatar que seul le plus dévoué de ses fidèles voit normalement. Un éléphant rose de grande taille vient prêter main forte au paladin et il n'est pas commode. On passera sur les talents de danseur de l'animal, sa capacité de voler qui semble ridicule au vu des minuscules ailes dans son dos, mais c'est bien ses capacités de combat qui sont recherchées. Et les ennemis en seront pour leurs frais s'ils préfèrent rigoler que fuir devant une masse de plusieurs tonnes se jetant sur eux. Si une célèbre chanson nous dit « gare au gorille », le « gare aux éléphants roses » deviendra vite une plaisanterie de fin de soirée arrosée en taverne.

Usages :

- Arrivée de l'avatar de combat de Picrate
- Interdit dans les magasins de porcelaines
- Créature magique destructrice
- Dégâts magiques contendants



Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du prodige : 1 combat

Il n'y a pas d'épreuves de révocation car il disparaît à la fin du combat ou au bout de 10 assauts si l'épreuve de contrôle est ratée.



Coût d'invocation : 25 PA

- Coût pour 1 créature

Epreuve d'appel : MagiePsy-3

Epreuves de contrôle :

- Vous : Magie Psy +3D6
- Avatar : 2D6 +13
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : il paraît que l'on peut voir plusieurs éléphants roses en même temps mais cela reste à prouver...



Énergie vitale : 100	INT : 5
AT : 15	Esquive : 5
COU : 100	PR : 8*
Classe/XP : 250	Res. Magie : 20

Voir ci-dessus les caractéristiques de la créature.

La créature peut tenter l'esquive ou une parade à 12 avec ses défenses à chaque assaut.

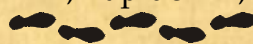
* immunité aux armes non magiques.



Dégâts : 6D6+6 (physique contondant béni et magique)

Critique sur 1-4 : 1 critique contendant.

Traits : Bulldozer volant, Immunités, Légende, Critique++, Mise à Terre +++, Puissant +++, Rapide ++ ; Terrifiant ++



Portée : jusqu'à 30 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Par le pouvoir du vin ancestral !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire venir du plan de Picrate un avatar de la déesse sous la forme d'un imposant éléphant rose avec des petites ailes.

Il n'attaquera jamais volontairement un humanoïde qui a la compétence Appel du tonneau mais un coup est si vite arrivé sur sa lancée.

Il vaut mieux réussir l'épreuve de contrôle de l'avatar sinon gare aux dégâts sur le mobilier urbain pendant 10 assauts.

Echec critique : l'avatar échappe à votre contrôle et détruit tout ce qui l'entoure, oups... Vous gagnez un point de Mankdebol, triste.

Réussite critique : le coût du prodige n'est que de 15 PA et l'avatar n'a pas besoin de contrôle.

Vin nouveau

La sublime déesse Picrate, dans sa grande générosité permet à certains de ses disciples de revenir de son Paradis vers les terres de Fangh grâce à un de ses prodiges qui ne pourra être fait que par un paladin au sommet de son art et de sa puissance. Pour que le prodige puisse fonctionner correctement il faut que la cible soit décédée depuis peu de temps, que le corps ne soit pas dans un état trop endommagé mais surtout il faut qu'elle possède la compétence « appel du tonneau ». Le Paladin devra déboucher une de ses meilleures bouteilles de grand cru pour l'occasion et la cible devra rester un moment à se reposer avant de pouvoir remettre les pieds dans une taverne pour se remettre de ses émotions...

Usages :

- Rendre la vie à une personne
- Le corps ne doit pas être trop endommagé
- Ne fonctionne que sur les humanoïdes qui ont la compétence « Appel du tonneau »



Durée d'incantation : 1D6 heures

Durée du prodige : comme la durée de l'incantation, le corps se régénère le temps où le paladin se concentre dessus



Coût : la totalité des PA

- Le paladin doit être au maximum de ses PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Ingrédients :

- Une bouteille de vin de 1 litre que le paladin va boire pendant le prodige, un grand cru qui vaut au moins 150 PO
- des encens pour au moins 100 PO



Portée : contact



- Généralement « Bourru-bouré ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de rendre la vie à une cible humanoïde qui doit absolument posséder la compétence APPEL DU TONNEAU, sans quoi le prodige est automatiquement un échec et les PA perdus pour rien.

Vous devez toucher la cible pendant le prodige, et boire la bouteille de grand cru tout au long de la régénération.

La cible revient avec la moitié de ses PA et points de vie mais devra rester tranquille pour au moins 24 heures, ou 12 heures en cas de cuite dans l'heure de sa nouvelle vie.

Attention, les conséquences des membres brisés ou manquants seront toujours là à votre réveil et il faudra d'autres soins adaptés pour revenir frais comme avant votre trépas.

Echec critique : Votre prodige agace Picrate qui vous prive de tout prodige pour 1D6 jours et vous recevez 1 point de Mankdebol, non mais !.

Réussite critique : Votre prodige est une vraie seconde naissance, un vin nouveau coule dans son sang et la cible sera soignée totalement, même les membres brisés et les membres manquants (sauf la tête bien sûr). Picrate dans sa générosité lui accorde un nouveau point de destin, sans dépasser le maximum de 3.

La voie de l'arsouille

Ce prodige interdit est la malédiction la plus utilisée par les paladins de Picrate car il permet de créer des liens avec des inconnus dans une taverne ou un tripot. C'est l'idéal pour délier des langues afin d'avoir des informations, pour humilier des Elfes, ou pour simplement profiter d'un bon moment entre rigolards autour d'une bonne bouteille. Les historiens avisés disent que le mot Arsouille serait une réalité une insulte en langue Anglois, un peuple amateur de thé et de bière tiède qui aurait disparu il y a plus de 3000 ans lors d'un cataclysme entropique magique à base de gelée à la menthe. « Arsehole », devenu arsouille, se traduit littéralement par « trou du cul », « débauché »... tout un programme.

Usages :

- Malédiction sur un ennemi unique
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- Modifications des aptitudes et de l'apparence
- Effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePsy+1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire

Si la cible fait une maladresse critique de l'épreuve, la malédiction devient permanente.



Portée : jusqu'à 20 mètres

- portée calculée en ligne droite depuis la main du paladin, fonctionne sur les cibles partiellement à couvert ou même derrière d'autres gens.



Mot de pouvoir :

- Généralement « Pozlo... ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de maudire une cible unique pour lui donner la compétence Appel du tonneau « l'alcool attire le héros, s'il ne parvient pas à résister à son instinct de poivrot. Il devra passer une épreuve d'INT +4 pour s'en sortir ou décidera de s'adonner à la boisson, quitte à finir allongé dans son vomi. C'est vraiment la honte ».

Cela permet d'avoir des amis de taverne en plus, mais attention, pour des raisons inconnues, les gens affectés par ce prodige seront souvent rancuniers malgré une bonne soirée passée entre amis.

Echec critique : Le paladin inflige la malédiction à l'un de ses compagnons ou une autre personne qui n'a pas déjà la compétence, sans test de résistance magique et pour 24 heures.

Réussite critique : la durée du prodige devient 24 heures et l'épreuve de résistance magique sera faite avec un malus de 3.

Picrate de potasse

Un prodige droit sorti des enfers du Chaos et du délire du seul Disciple Gobelin célèbre de Picrate, Kiboum Zifly. Lors de sa plus bénéfique séance de méditation à la déesse (un coma éthylique de 3 jours), le jeune paladin à la peau verte découvrit les mots secrets qui permettent de faire apparaître du Picrate pur (une substance explosive instable), en une pâte grisâtre odorante ainsi qu'une mèche pour allumer le tout. Depuis, nombre de coffres, de portes ont été ouvertes grâce à ce prodige détourné. Attention cependant de ne pas rester trop prêt de l'explosion pour éviter de prendre des dommages du souffle et des éclats, la légende nous rappelle que Kiboum a rejoint le paradis des gobelins en ratant son prodige par un ultime échec critique...

Usages :

- Dégâts explosifs sur le mobilier, les portes.
- Faible explosion localisée
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : le Picrate de Potasse disparaît au bout d'une heure



Coût : 5 PA

Epreuve : MagiePsy-2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9



Ingrédients :

- une dose de mousse des cavernes électriques.
- 1 sachet de soufre en poudre
- 1 corde/mèche de 10 cm ou plus (1cm = 1 seconde), valeur 1PO les 10 cm



Portée : contact

- Le paladin ou un allié pose le Picrate de Potasse sur ou à côté d'un objet et allume la mèche ou pas (épreuve de jet de courage à faire).

Zone d'effet : 1 mètre de rayon pour les dégâts



Mot de pouvoir :

- Généralement « Sapète ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire apparaître du plan du Chaos une substance grise, explosive (avec une mèche de 10 secondes) qui peut se fixer sur une porte, une serrure d'un coffre, du mobilier qui sera détruit sur un 3+ pour les plus solides et automatiquement sur les matériaux normaux.

Si on reste à portée, on prendra 2D6 de dégâts.

Echec critique : Un gobelin fou venant des enfers du Chaos apparaît à côté de vous et fait sauter une charge explosive puissante en hurlant « Mort aux Elfes, mort aux Nains ». La zone sera de 3 mètres de rayon et balayée par 3D6 de dégâts. Tout le monde sera couché pour au moins 3 assauts. Vous gagnez un point de Mankdebol et c'est bien mérité.

Réussite critique : la portée et les dégâts du prodige sont doublés à cause d'une erreur sur la quantité de la charge.

Souffle acétique

La légende de l'haleine des poivrots de certaines tavernes n'est pas usurpée et une version détournée et maudite est devenue un prodige redouté pour les adversaires bien propres sur eux. Au-delà des dommages sur soi et son matériel, il faut avoir le cœur bien accroché si l'on est victime de cette malédiction plus que palpable. On comprend mieux pourquoi que tant les hauts Elfes et Paladins de Braav évitent les tavernes des bas quartiers et les conflits avec les disciples de Picrate, afin de garder un standing intact en toute circonstance.

Usages :

- Cône blessant à destination de plusieurs cibles qui peut toucher les alliés ou les passants
- Produit des dégâts d'acide de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : immédiat



Coût : 9 PA

Epreuve : MagiePhys-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10



Dégâts : variables

- Ces dégâts sont variables et pour une cible unique de la zone d'effet du prodige

- Niveaux 5-6 : 3D6

- Niveaux 7-8 : 4D6

- Niveaux 9 et 10 : 5D6

- Ne comptez pas votre bonus d'Intelligence

- les armures et le reste de l'équipement devra tester un jet de rupture.



Ingrédients :

- une fiole de vinaigre que le paladin boit.



Portée : Jusqu'à 5 mètres du paladin

Aire d'effet : cône en face du mage de 2 mètres au départ et 5 mètres à la fin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Kahmeame-hhhhhfffff !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet au paladin en colère de blesser ses ennemis qui lui font face en ouvrant simplement la bouche et en produisant un souffle chargé en alcool acétique (maladie qui transforme le vin en vinaigre) et acide. Les dégâts causés seront importants (et même doublés contre les hommes légumes ou les créatures végétales) et les victimes qui ratent leurs jets de rupture verront une partie de leur équipement non magique tomber à leur pied.

Les victimes touchées devront tester leur armures et matériel par un jet de rupture contre l'acide et les jets ratés feront perdre 1 de protection naturelle à l'armure et détruiront le matériel basique et non magique.

Echec critique : Le prodige fonctionne mais la zone d'effet est circulaire autour de vous et touchera alliés et ennemis (5 mètres de rayon).

Vous gagnez en outre (de vin), un point de Mankdebol.

Réussite critique : Ajoutez 1D6 de dégâts magiques et le matériel non magique sera automatiquement détruit par les acides.

Triste malédiction de l'abstème

Ce prodige de haut niveau est une malédiction puissante et punitive, avec la disparition de sa compétence APPEL DU TONNEAU car elle fait perdre du coup le statut de paladin au disciple de Picrate qui rate son épreuve de résistance à la magie. La plupart du temps, c'est une assemblée Vineuse qui décide de cette sanction ultime à l'encontre d'un disciple qui a commis les plus graves crimes. Suite à l'affaire de l'auberge rouge de Labik, les époux Martini ont connu les affres de ce supplice durant l'attente du verdict de leur procès puis de leur exécution.

Une utilisation récente de ce prodige permet de commettre le sacrilège de tout pilier de taverne : transformer n'importe quel vin en une vulgaire eau, à peine fraîche, une totale ineptie...

Usages :

- Malédiction sur un ennemi ou du vin
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- Modifications des aptitudes et de l'apparence
- Effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 24 heures ou permanent



Coût : 9 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10
- Test de résistance magique obligatoire avec un malus de -3

Si la cible fait une maladresse critique de l'épreuve, la malédiction devient permanente.



Ingédients :

- une gourde de 1 litre d'eau, beurk.



Portée : Contact



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Onferm !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire subir la pire malédiction pour un adepte des tavernes, la perte de la compétence « appel du tonneau » ou par une version plus récente de transformer, le vin en eau ce qui reste un grand sacrilège pour beaucoup.

Il est possible d'annuler automatiquement les effets de cette malédiction par le prodige « voie de l'arsouille de NIV 3 » ou en réussissant une dissipation de la magie ou des malédictions.

Pour la version récente du prodige, il permet de transformer sans épreuve 1 litre de vin en eau par niveau du paladin, même si c'est plutôt rare d'avoir une idée pareille.

Echec critique : C'est vous qui devenez la cible de votre prodige et vous perdez votre statut de paladin jusqu'à l'accomplissement d'une quête de rachat fixée par votre déesse (choix du MJ). Vous gagnez 1D3 points de Mankdebol.

Réussite critique : le coût du prodige n'est que de 3 PA et le malus du test de résistance sera de -5 au lieu de -3

Cirrhose fatale

Ce prodige est la seule malédiction mortelle et le Paladin de Picrate devra avoir de sérieuses raisons pour invoquer la puissance de sa Déesse pour se débarrasser d'un adversaire ou d'un ennemi. Attention cependant car les effets du prodige sont fatals qu'après une période variant de 1 à 6 jours et nul doute qu'un adversaire éternel et puissant vous aura dérangé avant d'attendre ce laps de temps.

Pourtant il faut avouer que ce prodige interdit reste le plus sournois inventé à ce jour par un tavernier maudit et son épouse, les Epoux Martini, dans son auberge Rouge de Pierre Abeille à Labik qui avaient la spécialité de faire disparaître ses clients, avant que l'OMC (ordre des mages Culinaires) ne fasse une enquête poussée et ne découvre l'ampleur du nombre des disparitions.

Ils furent noyés dans de la bière tiède comme châtiment cruel mais mérité car plus d'une cinquantaine de personnes ont péri dans l'établissement aujourd'hui devenu une humble maison de retraite pour mages à la retraite, sur les coteaux arborés et paisibles de la ville.

Le nom du tavernier fut longtemps caché mais le prodige fut retrouvé et repris par certains disciples de Picrate moins diplomates que la moyenne...

Usages :

- Malédiction sur un ennemi
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures mystiques
- Modifications des aptitudes et de l'apparence
- Effet incapacitant puis mortel



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1D6 jours avant le décès de la cible



Coût : 9 PA

Epreuve : MagiePsy-3

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10
- Test de résistance magique obligatoire avec un malus de -3



Ingrédients :

- Dans une bouteille, le foie d'un animal, souvent de poulet dans un vin macéré pour une valeur de 50 PO minimum.



Portée : jusqu'à 10 mètres



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Danton cru !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de lancer une terrible malédiction contre un ennemi et de lui infliger une mort affreuse. La victime qui rate son jet de résistance magique mourra dans 1D6 jours d'une maladie qui le diminuera avant de l'achever.

Le cible aura -3 à toutes ses caractéristiques et ses jets, un tiers de ses points de vie, le temps de la maladie et décèdera à l'issue de la durée. Il est conseillé d'annuler rapidement les effets de cette malédiction par une dissipation de la magie ou des malédictions, car la cible ne connaît pas la durée du prodige avant sa fin.

Echec critique : Le paladin inflige la malédiction à l'un de ses compagnons ou une autre personne autour de lui, au choix du destin, sans test de résistance magique, et le paladin gagne un point de Mankdebol.

Réussite critique : Réussite critique : le coût du prodige n'est que de 3 PA et le malus du test de résistance sera de -5 au lieu de -3.

Index des prodiges de Picrate

Multi : Livre de recettes	page 5	Niveau 7 :	
Niveau 1 :		Bonification de la bouteille.....	page 18
Changer l'eau en vin.....	page 6	L'effeuillage de la grappe.....	page 19
Ivresse du combat.....	page 7	Niveau 8 :	
Niveau 2 :		Enchantement du Saint Tire-bouchon..	page 20
Dissipation de l'ivresse de groupe	page 8	L'esprit du sommelier.....	page 21
Toujours debout.....	page 9	Niveau 9 :	
Niveau 3 :		In vino veritas	page 22
Invocation de la barrique.....	page 10	Fondation de la Cave sacrée	page 23
Malédiction de l'anthocyane	page 11	Niveau 10 :	
Niveau 4 :		Avatar de Picrate	page 24
Abus de moût	page 12	Vin nouveau	page 25
Déluge de chopines de bière	page 13	Interdits :	
Niveau 5 :		La voie de l'arsouille	page 26
Bâtonnage de Picrate	page 14	Picrate de potasse	page 27
L'esprit de la Serveuse de taverne.....	page 15	Souffle acétique.....	page 28
Niveau 6 :		Triste malédiction de l'abstème.....	page 29
Le vin d'ici vaut mieux que l'eau de là..	page 16	Cirrhose fatale	page 30
Métabolisme vinifié	page 17		



A mes amis,

@A

Un supplément par Laurent Alexandre, alias *Robin de la Chopine*, et mise en page de David Benureau, alias *Jocugar Sanglebouc*, inspiré des travaux de John Lang du Donjon de Naheulbeuk.
Illustrations de Nicolas Baranger, alias *David Chicode*.
Merci aux testeurs, victimes volontaires du club Vendéen du « Fief du Dragon diplomate ».