

Manuel du Paladin semi-homme de Jord'hun



Niveaux I à II

Le paladin hobbit de Jord'hun

Souvent appelé frontalier, garde-barrière, ou plus simplement garde champêtre, le paladin de Jord'hun n'est pas un soldat ni même un milicien mais un protecteur discret des jardinets et potagers, des champs et plus généralement des frontières du Mooté.

Humble et courageux, il patrouille sur les sentiers et les chemins de la région afin d'accomplir les tâches quotidiennes et utiles au bonheur paisible de ses concitoyens.

Le paladin de Jord'hun est en réalité un adepte descendant du premier paladin semi-homme, Samy Piedmou.

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 héros en herbe, 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 hobbite est différente des autres magies et est soumise à des règles particulières...

Compétences de naissance :

- APPEL DU TONNEAU
- ATTIRE LES MONSTRES
- CHEVAUCHÉE
- CUISTOT
- FUMEUR D'HERBE A PIPE*
- INSTINCT DE SURVIE
- INTIMIDER
- RESSEMBLE A RIEN
- SIESTE DU JARDIN** (RECUPERATION)

* La compétence *Fumeur d'herbe à pipe* permet au paladin de Jord'hun de récupérer 4 PA /h après une séance (ou 6 PA /h en cas d'utilisation d'une herbe à pipe de qualité supérieure). Attention cependant à la dépendance en cas d'utilisation prolongée, voir les limitations ci-après.

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

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

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

*** La compétence *Arme de bourrin hobbite* permet au Semi-homme de combattre avec de grandes armes spécifiques à sa race (bèche, faux et fourche...), avec un bonus de +1 au PI. Il ne peut en aucun cas prendre des armes des autres races.

**** La compétence *Trucs et astuces de mon Grand-Père* permet d'obtenir 2 sorts communs 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 de préparation de mixture de fleurs et herbes médicinales.

Pouvoirs spécifiques du Dieu :

« **Main verte** » : les plantes entretenues par le paladin sont immunisées aux maladies, aux nuisibles et aux champignons ;

« **Connaissances des herbes et des plantes sauvages** » (légumes sauvages et herbes aromatiques) : grâce à ce don, il peut trouver des herbes utiles pour les recettes de ses potions, 1D6 herbes par tranche de 4 heures de recherche réussie (test INT+4) ;

« **Lutte contre les parasites** » : bonus de +2 (Protection, Parade, Dégâts, Résistance) contre les monstres végétaux, les monstres fongiques ou myconides, les vases et limons, et les insectes géants (pas les araignées) ;

« **Haï par les Nains** » : en cas de test de COU raté, les Nains auront une envie irrépressible de frapper le paladin ; dans tous les cas, le CHA du paladin sera divisé par 2 pour les interactions impliquant des Nains ;

« **Ami des potes-âgés** » : affinité avec les personnes d'un âge certain (test CHA+4 envers tous les petits vieux, souvent barbus ; c'est plutôt pratique dans les relations avec les mages retraités).

Obligations :

Le paladin de Jord'hun s'engage à suivre les préceptes suivants :

- afin d'obtenir les faveurs de son dieu tutélaire, le paladin doit quotidiennement consacrer 30 minutes à la préservation rituelle de la Nature : planter ou semer des graines (arbres, fleurs, fruits ou légumes), entretenir une petite parcelle (champ, verger, jardin ou potager) ou un chemin (champêtre ou forestier).

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

Restrictions :

- Contrairement au Mage culinaire semi-homme, le Paladin de Jord'hun 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 des paladins, ainsi que les potions de mana classiques mais il ne sait pas fabriquer les potions des paladins autres que celles de sa propre classe ;

- Peut utiliser des arcs courts, frondes et lance-pierres uniquement et certaines grandes armes (voir liste des armes de bourrin hobbit) en plus des armes habituelles des Semi-hommes ;

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

- N'utilise jamais d'armure en métal ;

- Transporte des charges jusqu'à 15 kilos.

Limitations :

- **Dépendance** : en cas d'utilisation abusive de l'herbe à pipe (plus de 2h/jour), le Hobbit aura l'esprit embrumé et subira un malus de -2 INT pour 6 heures (-4 INT chez les autres races) ;

- **Urbophobie** : le paladin de Jord'hun est habitué à la vie au grand air et aux vastes espaces bucoliques. En cas de séjour prolongé (d'au moins 24h) dans une ville, il subira un malus de -2 à l'attaque et à tous ses jets de compétence.

Au niveau 1, le paladin de Jord'hun débute sa carrière avec son premier recueil d'astuces de jardiner, *l'Almanach du Père Joc*, contenant 2 sorts communs de *Fédulogie*, et les 4 prodiges de niveau 1.

A chaque changement de niveau, il connaît les nouveaux prodiges du niveau obtenu et gagne 1 nouveau sort commun de magie hobbit.

Sorts communs de *Fédulogie*

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

Chaque 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.

Au premier niveau, le paladin tire deux fois 1D10 et applique le résultat dans la liste ci-dessous.

A chaque niveau suivant, il gagne un nouveau prodige commun pour lequel il jette 1D10. 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 Grand-Père*, il gagne deux prodiges communs supplémentaires.

1 – Livraison express de Mat-Hom

Petit prodige 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 prodige est possible dans toute la Terre de Fangh mais la livraison se fera en 24 heures.

2 – Fumée de ma pipe en bois

Petit prodige 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 prodige accorde alors un bonus de +4 au jet de compétence.

3 – Connaissance des sentiers et des chemins

Petit prodige 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 – Détection des fleurs et herbes médicinales

Petit prodige qui permet de trouver plus facilement les ingrédients nécessaires à la fabrication des mixtures soit 1d3 herbes (Macérât du Mooté, sirop de Jord'hun et le divin spiritueux). La portée est de 30m de rayon autour du paladin.

5 – Maître-jardinier

Petit prodige qui permet au paladin d'acquérir la compétence *Entretien parfait du jardinet* (taille des arbres, arbustes, massifs floraux et surfaces engazonnées) pendant 1h. Cela lui permet de s'occuper parfaitement d'une surface d'environ 10 m², soit la taille standard du jardinet de bons nombres de trous de Hobbits. Il ne pourra en aucun cas être rémunéré pour cette activité mais pourra être gratifié du gîte et du couvert par son hôte.

6 – Maître de la ruche

Petit prodige qui permet au paladin de commander aux abeilles géantes du Mooté pendant 1 min par niveau. Durant ce laps de temps, les insectes de la ruche seront non seulement calmes mais bienveillants, traitant le paladin comme leur reine.

De plus les abeilles offriront au Semi-homme un peu de leur précieuse production. Lancez 1D6 à chaque utilisation :

1 à 4	3 doses de miel de qualité
5	de la cire pour 3 bougies
6	une dose de gelée royale

Une dose de miel de qualité rend 3 PV.

La gelée royale rend 5 PV et donne CHA+1, COU+1 et INT+1 pour 24 heures.

Si le paladin est attaqué pendant la durée du prodige, les abeilles tenteront de le protéger : le paladin bénéficiera d'une PR exceptionnelle de 8. Cependant le Hobbit ne peut jamais leur ordonner d'attaquer une cible.

7 – 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 prodige 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.

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

9 – Charme-...taupe

Relancez 1D6 :

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

Ce prodige 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 paladin de Jord'hun, utiliser pour aérer les champs, apporter des noisettes ou, tout simplement, finir dans une assiette.

10 – 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 prodige 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...

Livre de recettes

Au fur et à mesure que le paladin va gagner de l'expérience, les secrets de la nature lui seront révélés par Jord'hun : le pouvoir des herbes médicinales associé à celui de certains alcools, qui lui permettront de regagner de l'énergie astrale. Nos héros ne devront pas sous-estimer l'intérêt d'avoir quelques doses préparées d'avance car dans de nombreuses circonstances elles leur seront indispensables pour survivre aux périls de la vie « trépidante » auxquels s'expose tout protecteur du Mooté.

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). Celle-ci consiste à faire infuser plantes et fleurs dans un alcool porté à ébullition dans un chaudron, voire à distiller le tout dans un alambic.

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 Grand-Père*, +/- objets et sorts (exemple : *Bon sens hobbit*, marmites spéciales de la CAMHIF) ...

Niveau 2

Infusion d'Herbefol

- Coût de fabrication : eau + 5 herbes
- JC 12+
- Durée de préparation : 5 min / dose
- Gain de 3 PA (Magie hobbite)

Niveau 4

Recette de macérât du Mooté

- Coût de fabrication : vin (min. 50 PO) + 10 herbes
- JC 12+
- Durée de préparation : 60 min / dose
- Gain de 5 PA (MH)

Niveau 7

Recette de sirop de Jord'hun

- Coût de fabrication : vin (min. 100 PO) + 15 herbes
- JC 10+
- Durée de préparation : 120 min / dose
- Gain de 10 PA (MH)

Niveau 10

Recette du divin sirupeux

- Coût de fabrication : vin (min. 150 PO) + 20 herbes
- JC 8+
- Durée de préparation : 180 min / dose
- Gain de 20 PA (MH)

Abri de Fort Thun

Grâce à ce prodige, finie la belle étoile, exposé au froid et à l'humidité des nuits mootéennes. La mise au point de ces refuges a permis à des générations de Hobbits itinérants de pouvoir bivouaquer n'importe où (ou presque). Partout où le font échouer ses pieds meurtris ou son estomac contrarié, le paladin de Jord'hun connaissant ce prodige sait qu'il trouvera un toit et un feu ! Et au fur et à mesure que cet art est maîtrisé, la modeste cahute se transforme une coquette maisonnette. A l'époque de l'édification de du Fort Thun (cet ouvrage gardant la frontière occidentale du Mooté) par les compagnons bâtisseurs de Samy Piedmou, la prolifération de ces abris aux abords du chantier ont lié durablement les deux noms.

Usages :

- Création d'un abri naturel évolutif magique
- En extérieur seulement
- Permanent en cas de réussite critique



Durée d'incantation : 5 minutes jusqu'au niveau 6, 10 minutes à partir du niveau 7

Durée du prodige : 4 heures + 1 heure par niveau du paladin



Coût : 4 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le paladin



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer en quelques instants un abri de fortune qui évoluera en fonction du niveau du paladin.

Niveaux 1 à 3 : Abri de feuillages et fougères (qui protègent partiellement des intempéries) et son feu de camp,

Niveaux 4 à 6 : Cabane de branchages (qui protège correctement des intempéries mais pas du froid ni du chaud), 1 à 3 ouvertures (accès et/ou ventilation) et son foyer,

Niveaux 7 à 9 : Petite chaumière en pierres et torchis, avec 1 âtre empierré, 1 porte et 1 à 3 fenêtres,

Niveaux 10 et plus : Maisonnette maçonnée, avec 1 belle petite cheminée, 1 porte renforcée et 2 à 4 fenêtres.

L'abri permet de loger 1 personne par niveau du prodige, soit environ 2 m² par niveau. De plus, à partir du niveau 4, l'abri sera équipé d'un petit foyer, d'une paillasse de mousse par niveau pair et d'un petit potager de 1 m² par niveau en extérieur.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la durée du prodige devient permanente et l'abri ne peut être dissipé mais peut subir les effets du temps ou des coups.

Flaque de boue

Pour découvrir les origines de cet antique prodige, il faut remonter aux temps des grands chantiers d'assèchement des marécages gangrénant alors les collines d'Altrouille. Étonnamment, jusqu'alors aucun elfe, nain ou paladin de Braav n'avaient été vus dans la région... Sans ce prodige le Mooté aurait été privé de ses terres les plus fertiles, de sa Feuille d'Herbfol, sa Ronde de Roudmeul, sa Coteaux de la Vinasse (!), sa Quenouille N°4 spéciale (!!)... de sa Sauvageonne de Blynis (!!!)... Bref le Mooté n'aurait pas le Mooté !

Usages :

- Transformation du sol en zone vaseuse peu profonde
- Pour handicaper ou ralentir des ennemis
- En extérieur seulement, sur terrain naturel



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du prodige : 1D6 minutes + 1 minute par niveau du paladin



Coût : 3 PA

Epreuve : MagiePsy +2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le paladin
- Aire d'effet de 2 mètres carrés par niveau

Détails du prodige et notes diverses :

Le sol se trouve transmuté en flaque de boue qui réduit la vitesse de mouvement par 2 pour la durée du sort et reprend sa consistance normale ensuite. Les paladins de Braav, les Elfes et les Nains doivent réussir une épreuve de COU+3 pour s'engager dans la zone ainsi créée.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la durée du prodige est doublée et la boue devient poisseuse, les personnages dans la zone auront leur capacité de mouvement divisée par 4.

Force de la terre

Voici l'exemple de la vigueur indomptable de la nature ! A écouter les récits de cette expérience mystique, il apparaît que le paladin accède à un état supérieur de conscience qui fait tourner la tête, où il semble drainer la puissance naturelle de son environnement... Peut-être pas si imagé quand on sait ce prodige laisse au paladin un goût dans la bouche de sève fraîche ou de résine, selon la saison ! Certains paladins ont coutume de ramasser de la terre avant le combat et de s'en frotter les mains. C'est le cas dans les arènes de Waldorg avec le célèbre gladiateur Maxim le Muss. Si rien ne prouve que cela soit utile au prodige, c'est vrai que ça fait super classe !

Usages :

- Bonus mystique ajouté à une attaque physique
- Bonus variable, dépendant du niveau
- Ne fonctionne qu'au corps à corps, avec une 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

Restrictions

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 « *Wo grand fou !!* »

Détails du prodige et notes diverses :

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

En plus des bonus du prodige, contre les morts vivants et les démons, le paladin qui inflige des dégâts aura un bonus magique complémentaire de 2 PI car la nature déteste ce qui la corrompt.

Echec critique : vous résolvez normalement la maladresse de combat et 2 PA seront perdus. Le bonus ne s'appliquera pas, évidemment.

Réussite critique : vous résolvez normalement le critique de manière standard et doublez le bonus mystique.

Piège à râteaux

La légende raconte que Jord'hun lui-même est le découvreur malencontreux (comprenez première victime...) de ce prodige : après une journée de labeur harassant, son fidèle râteau magique oublié dans le jardin se serait ainsi rappelé de manière « fracassante » à son bon souvenir, dès l'aurore du lendemain. Bizarrement le culte de Jord'hun a par la suite délaissé le symbole du râteau acariâtre pour la pelle-bêche ! Maîtrisés par le paladin, les avatars du râteau abandonné (et devenu vindicatif) peuvent être invoqués pour abattre leur courroux. On dit même que le facétieux râteau peut apparaître spontanément dans les pelouses des jardiniers distraits...

Usages :

- Protéger une zone naturelle
- En extérieur seulement
- dégâts physiques contondants.



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau



Coût : 4 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- Protection d'une zone naturelle



Ingrédients :

- Quelques feuilles mortes.



Portée : zone

En vue jusqu'à 20 mètres du Paladin, avec une zone circulaire de 2 mètres par niveau du point choisi.



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Ratibooz !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet au paladin de créer une zone protégée des intrus et peut aussi parfois toucher des équipiers ou des badauds.

Le paladin semi-homme pourra cependant donner le mot de commande de protection à ses camarades pour éviter le déclenchement de 1D3 râteaux causant chacun 1D6 +niveau du paladin en dégâts physiques contondants non magiques.

Si ce dé indique 6, la cible aura en plus une chance d'être étourdie durant 3 assauts si elle rate un jet de Force.

La zone peut être dissipée par magie divine ou des sorts de mages et sur commande du Paladin.

Echec critique : vous générez un râteau géant entropique sous vos pieds qui vous inflige 2D6 dégâts et vous devez réussir un jet de résistance sur la Force pour ne pas être assommé 1D6 minutes. De plus vous gagnez un point de Mankdebol.

Réussite critique : le nombre de râteaux est doublé et les dégâts seront augmentés de 3 PI par râteaux.

Averse de pots de fleurs

Mais d'où peut bien provenir un tel phénomène ? La réponse est pourtant simple : du plan de Jord'hun, où disparaissent régulièrement ces plantes fraîchement empotées et déposées sur une étagère magique branlante, quotidiennement, avec grand soin, par Ronchon, le premier nain de jardin de Jord'hun. Le serviteur s'acquitte ainsi de sa punition depuis plusieurs siècles : un jour qu'il aidait son maître, il a bousculé par mégarde cette étagère, forçant Jord'hun à intervenir in extremis pour expédier le chargement dans notre univers avant que les pots ne se fracassent au sol en abîmant le dallage de la serre ! La rematérialisation s'est produite sur une bande de gobelins, devant Samy Piedmou au moment où celui-ci implorait son Dieu d'intervenir, mettant en déroute les viles créatures (du moins celles encore conscientes).

Usages :

- Dégâts sur plusieurs cibles
- Efficacité dépendant du niveau
- Frappe aveuglement une zone
- En extérieur seulement



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 4 assauts

- Pendant le temps de l'averse, les cibles sont handicapées
- Les dégâts dans la zone sont décomptés à chaque assaut



Coût : 4 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+2
- Niveaux 4 à 6 : 1D+3
- Niveaux 7 à 8 : 1D+4
- Niveaux 9 et supérieurs : 1D+5
- Ne comptez pas votre bonus d'Intelligence



Portée : jusqu'à 20 mètres

- depuis le paladin jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet :

Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 5 mètres de rayon



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Pad po !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire s'abattre sur une zone une pluie plus ou moins fournie (en fonction du niveau du paladin) de pots de fleurs venant du Jardin de Jord'hun et contenant une petite plante verte.

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 pots de fleurs, hélas, se forme autour du paladin.

Réussite critique : les pots des plantes épineuses avec de lianes qui infligent +2 dégâts et -1 AD aux épreuves des cibles pendant 4 assauts.

Destruction des mauvaises herbes

Ce prodige n'était initialement que nocturne jusqu'à une évolution récente. Désormais il permet de faire disparaître toutes les mauvaises herbes d'un petit champ ou d'un jardinet. La légende parle de Nains semi-fantomatiques, venant arracher la végétation en râlant, mais les rares témoins sortaient souvent de tavernes, bien imbibés de boissons fortes.

Une variante permet même de faire des dégâts aux créatures végétales animées, aux entités myconides, aux vases et aux hommes-légumes (sauf les hommes-carottes, qui sont souvent des disciples de Jord'hun). Une demi-douzaine d'esprits de nains volants encerclent alors l'ennemi et lui infligent des coups d'outils de jardinage bien placés : effet garanti comme le meilleur des désherbants naturels !

Usages :

- En extérieur seulement et prodige nocturne pour la version passive sur un champ et modification du terrain
- malédiction sur les créatures végétales et assimilées causant des dégâts magiques pour la version active



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : effet à l'aube après une nuit pour la version passive

- 1 assaut par Niveau (version active)



Coût 4 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7

Dégâts sur la cible (version active)

1D+2*+Niveau du paladin par assaut

Ne pas comptez votre bonus d'intelligence

*bonus « Lutte contre les parasites »

Ingrédient :

Le paladin doit jeter une pièce de cuivre dans l'endroit choisi ou vers la créature visée.



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le paladin

-zone d'effet d'un petit champ ou jardinet pour la version passive



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Nth ! Nth !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet soit de débarrasser un champ ou jardinet de toutes ses mauvaises herbes en une nuit, soit de combattre des créatures végétales, des myconides, des vases et même des hommes-légumes (sauf hommes-carottes) en invoquant le pouvoir de Jord'hun.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : pour la version passive, le prodige protège le champ pendant 1D10 ans (il se déclenche une fois par semaine).

Pour la version offensive, les dégâts sont doublés en cas de réussite critique.

Pelle-bêche lumineuse

Au début ce prodige n'en était pas un. Il l'est devenu lorsque les vers luisants, grands amateurs de pousses de tabac, ont totalement disparu du Mooté, décimés à coup de pelle-bêche par les paladins obstinés ! La luminescence provoquée par les bestioles écrabouillées sur les outils était très appréciée dans l'obscurité. Il a bien fallu chercher une solution, trouvée par Samy Piedmou !

Ce prodige est très pratique lorsque le paladin est désarmé ou sans arme (en revenant de son bain par exemple, ce qui arrivera rarement à un nain vu leur récurrent manque d'hygiène) et cela lui sauvera souvent la mise. Il est étonnamment efficace contre bon nombre d'ennemis, il convient donc de les connaître pour ne pas perdre cet avantage.

Usages :

- Arme magique avec des dégâts tranchants
- Uniquement pour le paladin
- Touche toute les créatures ou entités
- Dégâts augmentés contre certaines cibles



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du prodige : immédiat et pour 1 combat



Coût : 4 PA

Epreuve : MagiePhys

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7

Dégâts

L'arme apparaît dans la main du paladin, est incassable et fait 1D6 + niveau du paladin + les bonus/ malus de Force de dégâts tranchants magiques.

Ne pas comptez votre bonus d'intelligence



Portée : personnelle



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'invoquer une arme qui brille légèrement venant tout droit du cabanon de Jord'hun, qui sera très efficace (+ 1D6 de dégâts) contre certaines créatures végétales, les monstres fongiques ou myconides, les vases et limons, et les insectes géants (mais pas les araignées). Cela fonctionne aussi très bien contre les morts-vivants et les démons, avec le même avantage car la vie végétale déteste ces abominations qui corrompent l'équilibre de la nature.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : l'arme se révèle être une relique de Jord'hun qui a un bonus de +3 AT/PRD et +1D6 de dommages magiques.

Soins de Dame nature

Les Semi-hommes aiment personnifier la nature en une belle et grande Dame (qui n'a rien de "semi", elle), peut-être à cause des fantasmes que procure l'image de ses bienfaits et de ses caresses. Les paladins de Jord'hun ont poussé encore la métaphore avec le soin apporté par le cataplasme de papillons magiques : si la nuée invoquée parvient à soigner les blessures superficielles, le regain d'ardeur qui s'observe parfois s'explique bien plus difficilement (il ne serait pas très avouable que les tendres soins de la bonne Dame aient un second effet Kiss cool). Qu'on se le dise : la Nature est protectrice de ce qui pousse, qui pousse et qui pousse.

Usages :

- Prodige de récupération de soins
- En extérieur seulement ou dans une grotte
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : une vingtaine de secondes



Coût : 3 PA

Epreuve : MagiePsy+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 7

Bénéfices :

- Le paladin ou la cible gagne 1D6 + niveau du paladin en soins magique, qui réduisent aussi les fractures et stoppent les saignements.
- Ne peut pas être lancé plus 2 fois par jour sur la même cible sans déclencher un prodige entropique de la nature



Portée : contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Silence ça pousse, silence ça soigne !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de soigner, grâce à la force bénéfique de la nature, le paladin ou l'un de ses alliés. En quelques secondes, une multitude de superbes petits papillons colorés (des papillons sombres dans une caverne) entoure la cible et lui redonne de la force vitale, soigne les petits saignements et les fractures mineures.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : les effets des soins du prodige sont doublés et la cible gagne +2 en COU et CHA pour une journée.

Fourche-bêche volante

Après quelques déboires avec son râteau (NDR : surpris ? il fallait pas somnoler en lisant la page 9), Jord'hun a adopté avec succès la pelle-bêche et la fourche-bêche. Le Père Joc l'a prouvé : un bon bêchage vaut trois arrosages. Et la forme aérodynamique de ces outils a permis une autre découverte : ils planent ! Bien qu'ils aient été envisagés un temps comme armes de jet, cette fonction nécessite trop de pratique pour être efficace... En attendant des paladins ont trouvé un moyen de faire mouche à tous les coups ! Selon la période, la pelle ou la fourche se matérialisent (Jord'hun et ses acolytes ont aussi besoin de leurs outils).

Usages :

- dégâts magiques sur la cible
- attaque à distance pour le paladin
- peut toucher n'importe quelle créature ou esprits
- ignore l'armure naturelle de la cible



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du prodige : 1 assaut

Le paladin ne peut combattre en même temps et doit lancer la fourche dans le même assaut, car elle disparaîtra à l'assaut suivant



Coût : 4 PA

Epreuve : MagiePsy

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8

Dégâts

- L'arme apparaît dans la main du paladin, qui la projette vers sa cible et fait 2D6 + niveau du paladin + les bonus/ malus de Force de dégâts perforants magiques.
- Ne pas comptez votre bonus d'intelligence
- Ignore le score PR naturel de la cible
- Ne peut être combiné avec des coups spéciaux ou d'autres prodiges.



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Visée par le dieu, la cible peut être touchée même à couvert



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'invoquer une arme, une redoutable fourche-bêche légèrement luisante venant tout droit du paradis de Jord'hun. Le paladin peut lancer cette arme qui touchera toujours sa cible en vue, sans parade ni esquive, même partiellement caché ou derrière d'autres créatures devant elle.

Il devra le faire cependant dans le même assaut car l'arme d'énergie mystique disparaîtra ensuite.

Elle infligera des dégâts perforants magiques conséquents.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : l'incantation ne coûte que 2 PA au paladin ; de plus l'arme est en fait une relique de Jord'hun qui occasionne +1D6 dommages magiques.

Mur de boue séchée

Il fut une époque lointaine où ce prodige était communément utilisé dans le Mooté (en particulier pour ériger les digues canalisant les cours d'eau lors de l'assèchement des marécages) et il en subsiste encore quelques vestiges. A l'occasion, l'observateur averti pourra remarquer un chemin creux bordé de ces talus, gagnés depuis longtemps par des haies redevenues sauvages, bonheur des cueilleurs de mûres (et non de murs !) et des petites bêtes qui s'y cachent. La maîtrise du Muret de pierre a mené progressivement à la désuétude de ce prodige et a façonné les paysages que l'on connaît aujourd'hui dans le Mooté.

Usages :

- En extérieur seulement
- Prodige nocturne
- Ne peut pas être lancé dans un combat
- Modification du terrain



Durée d'incantation : 1 minute

Durée du prodige : permanent



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8

Ingrédient :

Le paladin doit jeter une pièce de cuivre dans l'endroit choisi



Portée : jusqu'à 3 mètres



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Fette mur po légier !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer un muret de boue séchée, solide, de 1 m de hauteur et de 30 cm de large. La longueur du mur dépend du niveau du paladin soit 1 mètre par niveau pair. Le mur n'est pas en lui-même magique, il ne peut donc être dissipé mais détruit par le temps ou des coups physiques ou des dégâts magiques. Le fait d'accoler un mur à un autre de même nature le fait se souder solidement.

Il ne pourra en aucun cas être rémunéré pour cette activité mais pourra être gratifié du gîte et du couvert par son hôte.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la longueur du mur de boue séchée est doublée.

Nuage de gaz de choux pourris

Arme non conventionnelle par excellence, l'utilisation du gaz de choux pourris est taboue, tout comme celui de moutarde. La découverte de son pouvoir dévastateur est due au hasard : une année que le Grand Pot-au-feu de Tirlouit avait été annulé pour cause d'intempéries, les organisateurs se sont résolus à stocker dans le même grenier les choux et la moutarde. L'humidité suivie de chaleur a accéléré la fermentation. Après quelques semaines, la déflagration anéantit le quartier sud de la ville, avec un bilan humain lourd à payer et une pestilence qui rendit la ville inhabitable pendant 6 mois...

Usages :

- Malédiction puissante interdite en ville
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures magiques
- effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du prodige : 3D6 assauts

Une fois sortit de la zone, les effets des malus disparaissent au bout de 1D6 assauts



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 8
- Test de résistance magique obligatoire avec un malus de 1 par niveau du paladin

Si la cible fait une maladresse critique de l'épreuve, elle vomira avant de s'évanouir.

Ingrédient :

Le paladin doit jeter des feuilles de Chou dans la direction de l'endroit choisi.



Portée : jusqu'à 20 mètres

-depuis le paladin jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet :

Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 5 mètres de rayon



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire apparaître un nuage verdâtre de gaz de choux pourris, qui touche les cibles ennemies ou les alliés dans la zone.

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 la zone et aura un malus de 2 en ATT/PRD, à toutes ses caractéristiques et un malus de 2 sur tous ses jets d'épreuves et de compétences.

En cas d'échec critique de l'épreuve de résistance magique, la cible n'a pas eu le temps de sortir de la zone et en plus des malus classiques, elle vomira sur un voisin son petit déjeuner avant de s'évanouir la durée du prodige. Il est possible facilement de faire disparaître cette malédiction par un vent fort, une dissipation...

Echec critique : le nuage apparaît à vos pieds et les effets seront pour vous et votre entourage.

Réussite critique : l'aire d'effet et la durée du prodige sont doublées.

Pétunias pétulants sur les pieds

Ce prodige, l'un des rares qui ne soit pas lié à la boustifaille, fait pousser sur l'adversaire des pétunias, qui sont l'une des fleurs que les Hobbits préfèrent. La plupart des gens n'ont que faire d'une telle malédiction, mais les paladins subissent un malus de -10 en Charisme, ce qui, du coup, est un petit peu la loose. La légende raconte que Samy Piedmou aurait vaincu le gardien d'un pont, un paladin nain de Khornettoh, entièrement vêtu d'une lourde armure noire avec des grandes pointes, en lui lançant cette malédiction. Le Nain se prit les pieds dans les plantes, trébucha et bascula sous le pont où il se noya. Cela mit fin à la tyrannie du Nain sur la région, le terme d'une longue période de rackets et meurtres. On ne trouva jamais son corps mais bien des années plus tard, Samy le retrouva au paradis de Jor'd'hun (l'enfer vert pour le nain)...

Usages :

- Malédiction puissante sur une cible
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires, animaux et créatures magiques
- modifications des aptitudes et de l'apparence
- effet incapacitant et non létal (naturel)



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 3D6 assauts



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy-1

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

Ingrédient :

Le paladin doit jeter 1 dose d'herbes grises des marais dans la direction de la cible.



Portée : jusqu'à 20 mètres

-depuis le paladin jusqu'à la cible choisie, même à couvert



Mot de pouvoir :

- Malédiction en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire pousser des végétaux, de belles fleurs appelées Pétunias sur les pieds d'un humanoïde. Cette terrible malédiction, en plus de la honte que cela produit (-5 CHA, effet doublée pour les paladins), gêne considérablement le mouvement (divisé par 2) et diminue les chances de survivre à un combat avec un malus de - 3 ATT/PRD et AD.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : le prodige dure 24 heures et ne coûte que 2 PA, les bottes non magiques sont détruites sur un jet de rupture raté.

Bon sens hobbit du cousin Samy

Lassés de prendre toujours les baffes en premier à cause de leur héritage génétique, il est naturel que les paladins hobbits aient cherché une parade magique. C'est le premier paladin de Jord'hun, Samy Piedmou, qui l'a transmis à ses congénères en revenant de la quête du Gras. Cela permet maintenant aux paladins de Jord'hun, ceux de la déesse Picrate et aux mages culinaires 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 !).

C'est devenu avec le temps, l'un des sorts ou prodiges préférés des paladins et mages culinaires.

Usages :

- Amélioration personnelle des chances de survie
- Ne peut être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 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 paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Moulted Jord'hun !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Le paladin 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 prodige entropique de la nature.

Réussite critique : le prodige dure 12 heures et ne coûte que 2 PA.

Flaque de liser

Il n'y a rien d'anodin dans ce prodige, prenez-en garde ! La fosse à purin créée par ce prodige peut devenir un piège mortel pour les moins agiles ou les porteurs de grosses armures. Mourir dedans fera de vous l'objet de rigolades pendant bien des décades, et pour les plus connus, de chansons qui traverseront le temps. Lorsque le roi nain Blankal le Fort vint revendiquer de façon grossière et usurpée la propriété des mines de Picaroc, c'est grâce à une embuscade menée par des paladins de Jord'hun (qui les pistaient depuis le massacre du village de Sacregris en 988 du second âge), que la question fut réglée définitivement : Blankal disparut dans une fosse à purin avec une partie de ses gardes d'élites. Depuis le roi nain est un des serviteurs les plus demandés au paradis de Jord'hun.

Usages :

- Piège mortel et incapacitant
- En extérieur, modification du terrain
- Peut concerner plusieurs cibles



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9

Effet : le sol devient semi liquide et tous ceux qui sont présent s'y enfoncent.

Du fait de l'odeur, on doit faire une épreuve de COU pour les Elfes et les paladins pour éviter de se sentir mal.

Restrictions : le sol ne doit pas être en pierre



Portée : jusqu'à 20 mètres

-depuis le paladin jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet :

Touche les ennemis ou alliés dans une zone circulaire de 3 mètres de rayon



Mot de pouvoir :

- Généralement « *O nassibuss ég'lou ég'lou !* »

Mot de pouvoir :

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer une fosse à purin dans la zone choisie par le paladin.

Initialement, quand le terrain commence à se modifier, les cibles sur place peuvent tenter d'en sortir et y échapper avec un bond agile (épreuve AD-3)

S'ils ont échoué, ils devront rejoindre la berge en nageant, en rampant avec une nouvelle épreuve AD-4 sauf s'ils ont la compétence nage. En cas de nouvel échec, c'est la tasse pour 2D6 de dégâts sans armure et ainsi de suite jusqu'à être sortis ou morts noyés.

On peut aider une victime avec une arme longue, une perche, une corde avec un bonus de +4 à chaque jet.

On ne gagne pas d'expérience pour les victimes causées par ce prodige et les Nains qui meurent ainsi se retrouveront au paradis céleste de Jord'hun.

Il est possible de repêcher les corps à condition d'avoir une bonne respiration et aucun amour propre.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la durée de la fosse devient permanente et ne peut être dissipée, juste rebouchée et l'odeur est bien réelle...

Serpe bénie de Jord'hun

Le cabanon de jardin de Jord'hun est connu pour abriter nombre de merveilles, un peu comme les caves de la déesse Picrate et ses tonneaux d'or. Dans un râtelier, on peut trouver les armes et outillages de jardins bénis par le dieu, dont les fameuses grandes serpes enchantées. Le paladin de Jord'hun dans le besoin pour invoquer l'une d'elles et l'utiliser pour se défendre contre les dangers. Elle améliore les capacités martiales et inflige des dégâts tout en étant éthérée, une aide sérieuse pour les paladins semi-hommes qui manquent souvent d'impact dans les affrontements sur les frontières ! Et en plus elle brille de mille feux ! Il faut avouer que voir débarquer en même temps une douzaine de ces guerriers avec des lames scintillantes, ça en jette...

Usages :

- Dégâts tranchants magiques sur la cible
- Combat au corps à corps uniquement
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprits
- Ignore l'armure naturelle de la cible
- Attaque imparable et ne peut parer avec (Sauf avec une 2eme arme ou un bouclier)



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du prodige : Immédiat et pour 1 combat



Coût : 8PA

Epreuve : MagiePsy

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 9

Dégâts

- L'arme semi éthérée et bénie apparait dans la main du paladin, elle est incassable et fait 2D6 + niveau du paladin de dégâts tranchants magiques.
- Vous gagnez + 2 ATT /CHA/COU
- Ne pas comptez votre bonus d'intelligence
- Ne peut être combiné avec des coups spéciaux ou d'autres prodiges.



Portée : personnelle



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet d'obtenir une des grandes serpes bénies de JORD'HUN, qui brille d'une lueur verte sur 2 mètres.

Cette arme magique ne peut être parée, juste esquivée mais du coup elle ne permet pas non plus de parade pour le paladin car elle est éthérée (sauf avec une 2eme arme ou un bouclier). Elle cause de gros dommages sur les adversaires peu protégés magiquement, car elle ignore l'armure naturelle de la cible.

C'est le seul prodige vraiment efficace au corps à corps au niveau dégâts.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : le prodige dure 1 heure par niveau et ne coute que 3 PA.

Amélioration suprême des rendements potagers et des cultures

C'est l'un des prodiges les plus recherchés par les nombreux fermiers du Mooté, et lorsque le paladin de Jord'hun est bien disposé et surtout plein d'énergie, il pourra appeler la bénédiction de son dieu sur une parcelle de terre, des potagers, des champs ou des vignes, et même des vergers en bordure de forêt. Si le prodige fonctionne, c'est la garantie de gains substantiels pour le jovial cultivateur car sa production n'en sera que bonifiée. La contrepartie, c'est le risque proportionnel de fauches par des Hobbits moins scrupuleux sur la propriété d'autrui, et aussi les animaux et insectes attirés par un festin garanti. Mais une fois cueillis et conditionnés en paniers, caisses, bocaux ou dans une réserve cadénassée, le travailleur de la terre pourra enfin jouir d'un repos bien mérité en attendant sa prochaine récolte. Certains paladins ont connu une grande renommée dans nos campagnes grâce à ce prodige et d'autres moins lorsque l'entropie s'en est mêlée...

Usages :

- Amélioration des végétaux
- En extérieur seulement
- zone très étendue



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1 jour pour faire effet puis permanent sur les végétaux



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePsy+2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10

Ingrédient :

Le paladin doit jeter une pièce de cuivre dans l'endroit choisi.



Portée : 100 mètres de rayon autour du paladin



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de doubler les récoltes des potagers et des cultures et même des vignes.

Les légumes, fruits et céréales obtenus seront plus gros, n'auront pas de défaut et pourront se vendre de 50 à 100% plus chers au marché, une auberge ou à un marchand.

La durée de conservation sera doublée mais les nuisibles et parasites (rats, insectes...) auront aussi plus de chance de les trouver à leur gout.

Echec critique : vous générez deux prodiges entropiques de la nature sur le champ, la culture, la vigne concernée.

Réussite critique : la zone d'effet est doublée et le prodige ne coute que 4 PA.

Messenger de Jord'hun

Lorsqu'un fidèle paladin jure par son dieu, il est de coutume de prononcer "Par tous les nains de Jord'hun". Lorsque le dieu se manifeste, il envoie l'âme d'un de ses esclaves nains pour aider son serviteur hobbit et le nain pourra se défouler un moment, en râlant et en oubliant d'où il vient.

Usages :

- Convocation d'un allié temporaire rôleur
- Allié doué pour le combat au corps à corps
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'invocation : 3 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau mais il disparaît à la fin d'un combat.



Coût : 9 PA

Epreuve d'appel : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10
- Pas d'épreuves de contrôle et de révocation

Ingrédient :

Le paladin doit jeter une pièce de cuivre dans l'endroit choisi pour faire apparaître le Nain, qui la ramassera.

Maximum d'invocation : 1 seul Nain de jardin



Énergie vitale : 50	INT : 10
AT : 12	Parade : 12
COU : 15	PR : 7 (MAG)
Classe/XP :	Res. Magie : 15
FO : 15	AD/CHA : 10

Voir ci-dessus les caractéristiques de la créature.

Équipement : armure plate en cuir et lianes tressées PR5 (1), heaume en cuir, bottes en cuir, bouclier en bois, 1 grand sac à dos en cuir.

Son équipement est magique, incassable et disparaît avec lui

Compétences : Appel du tonneau, Chercher des noises, Détecter, Forgeron, Instinct du trésor, Pénible, Radin, Tirer correctement (hache), Truc de mauviette

Coups spéciaux : double attaque et hache volante de Goltor



Dégâts : 1D6+8 (pioche-hache : physique tranchant magique)

Dégâts : 1D6+6 (hachette de lancer : projectile magique, portée : 10 m)



Portée : jusqu'à 10 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Mon nain de jardin !* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire venir un Nain du jardin Céleste de Jord'hun. Même si comme tous les nains, c'est un champion rôleur, il se montra brave contre les dangers et sera toujours volontaire pour combattre. Équipé de sa bêche de Jord'hun, il pourra accomplir ses tâches journalières dans les champs et les potagers.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : le Nain messenger à le droit à une nouvelle vie et quitte le Paradis de Jord'hun une fois l'invocation terminée.

Sérénité ultime du jardinet

Le brave paladin a parfois besoin de repos et de soins après avoir repoussé le Mal qui menace la vie paisible des habitants du Mooté. Souvent seul dans sa lutte, il aura la possibilité de reprendre des forces grâce à un prodige bien utile, personnel et efficace. Cependant avant de retrouver sa pleine vigueur, le Hobbit devra passer par un rituel de soins prodigués par les forces de la terre pendant lequel il sera vulnérable. C'est pourquoi il peut être prudent de laisser une personne veiller sur lui pendant le repos, histoire d'éviter une triste fin prématurée. Ce prodige est à l'origine de légendes concernant la prétendue régénération des frontaliers car, à de nombreuses reprises, ceux que l'on croyait perdus revenaient dès le lendemain presque indemnes. Plus simplement, ça évite aussi de dépenser son argent en potions curatives. La version elfique qui a inspiré ce prodige à Jord'hun est encore utilisée par des rôdeurs elfes mais au lieu de fonctionner en étant au sol, c'est sous le couvert d'un arbre qu'il faut se reposer.

Usages :

- Soins personnels du paladin
- En extérieur seulement, dans une zone
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1 heure, soins à la fin de la durée



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePhys+1

- Epreuve à -3 si pas dans un jardin.
- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 10

Bénéfices

-1D6 EV/niveau de récupération au terme du prodige.



Portée : contact du paladin



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige personnel permet au paladin de se soigner plus ou moins efficacement.

Il doit se coucher à même le sol, dans un jardin ou au pire dans un champ ou sous un arbre.

Les herbes et du lierre vont pousser et entièrement le recouvrir en moins d'une minute, pour une heure de soins prodigués par Dame Nature. Il sera très vulnérable à ce moment-là.

Au terme du prodige, le paladin sera tout neuf, ou presque.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : le paladin récupère l'ensemble de son énergie vitale, les cicatrices disparaissent, régénération mineure possible, d'un doigt, un œil, un muscle ou un os.

Les maladies et les poisons sont chassés du corps du paladin.

Golem de boue et de fumier

Le Golem est une créature magique, animée à partir de lisier et de boue accumulés par deux incantations préalables, ce qui en fait un des prodiges les plus compliqués à effectuer, et c'est tant mieux car quand il échappe à son créateur, il devient une arme mortelle pour la population locale ! Des légendes et quelques rapports des autorités attribuent la disparition de certaines fermes ou de petits villages à ces Golems fous... En vérité, il n'y a aucune honte à fuir pour rester hors de portée de cette abomination malodorante.

Usages :

- convocation d'un Golem unique
- En extérieur seulement
- Nombreuses immunités
- attaque imparable mais esquive possible



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : 1 combat, la créature disparaît à la fin du combat



Coût : 6 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11

Ingrédient :

Le paladin doit réussir préalablement les prodiges *Flaque de boue* (N1) et *Flaque de lisier* (N4).

Epreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1 Golem



EV : 50 à 80*	FO : 1D6+12
AT : 10	PR : 10 (MAG)**
COU : 20	Res. Magie : 15
Classe/XP :	

Voir ci-dessus les caractéristiques de la créature.

La créature ne fait jamais de parade ni d'esquive.

* La créature est de taille aléatoire : 1D4+4. Résultat x10 pour les EV, et résultat x50 cm pour la hauteur.

** contre les sorts et les armes enchantées. Le Golem est immunisé contre les armes non magiques et tous les projectiles.



Dégâts : 2D6+6 (physique contendant magique)

- esquivable uniquement
- critique 1 à 3 : le Golem saisit sa cible et essaie de l'étouffer (confrontation de FO). Si la victime rate 3 épreuves consécutives, elle sera considérée comme morte.



Portée : jusqu'à 20 mètres du paladin



Mot de pouvoir :

- Généralement « Ça va tacher ! »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire apparaître un Golem de boue et de lisier de plus de 3 mètres de haut et de large.

La créature est très lente et n'avance que de 1 mètre par assaut, il suffit donc de courir pour l'éviter.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

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

Muret de pierre

Nombre des solides murets de nos pittoresques chemins du Mooté, ou des champs de nos belles cultures et surtout des jardins des maisons des Semi-hommes, ont été réalisés grâce à ce prodige très utile, qui est la version évoluée de celui de boue séchée. Le paladin fait appel aux suivants Nains jardiniers du paradis de Jord'hun, qui bâtissent le muret pendant la nuit en ramassant les pierres des alentours. Il n'est pas rare d'entendre au loin les travailleurs fantômes râler au plus profond de la nuit. Cependant il n'est pas possible de créer autre chose (une maison, un puits, des murs de château, etc.) à partir de ce prodige. Les paysages du Mooté sont reconnaissables de loin grâce à ses longs murets de pierre, une terre paisible avec ses chemins bien délimités, ses pâtures fermées où le bétail peut paître tranquillement, protégés par les discrets mais vigilants paladins frontaliers.

Usages :

- En extérieur seulement
- Prodige nocturne
- Ne peut pas être lancé dans un combat
- Modification du terrain



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor



Durée d'incantation : 1 minute

Durée du prodige : permanent



Coût : 10 PA

Epreuve : MagiePsy-2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11

Ingrédient :

Le paladin doit jeter une pièce de cuivre dans l'endroit choisi



Portée : jusqu'à 3 mètres du paladin

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer un muret de pierres du pays, plates et solides, de 1 m de hauteur et de 30 cm de large. La longueur du mur dépend du niveau du paladin soit 1 mètre par niveau pair. Le mur n'est pas en lui-même magique, il ne peut donc être dissipé mais détruit par le temps ou des coups physiques ou des dégâts magiques. Le fait d'accoler un mur à un autre de même nature le fait se souder solidement.

Il ne pourra en aucun cas être rémunéré pour cette activité mais pourra être gratifié du gîte et du couvert par son hôte.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la longueur du mur de pierre est doublée.

Communion animale, minérale et végétale

Ce prodige unique permet d'entrer en symbiose avec un animal, un végétal et même avec un minéral, et donc avoir accès à une partie de ses souvenirs. Pour cela il suffit de lui poser mentalement quelques questions car les pierres et les arbres parlent très rarement (on dit qu'ils sont d'une extrême timidité). Le résultat est assez aléatoire car sans question précise, les réponses peuvent être souvent interprétées de différentes façons. Mais elles seront toujours justes car la notion de mensonge reste le privilège des créatures humanoïdes. Associé à un pisteur, il est quasiment impossible à des fuyards d'échapper à ce duo de poursuivants, et c'est ainsi que lors de la guerre civile de l'O.M.C. (Ordre Magie culinaire), en 1469 du second Âge, un tiers des mages renégats furent repris. Certains érudits pensent d'ailleurs que c'est dangereux d'abuser de ce prodige : « à force de pénétrer ces esprits, il serait possible d'y finir prisonnier » (encore des jaloux incapables de comprendre les pouvoirs de la nature).

Usages :

- Permet de communiquer avec un animal, un végétal ou un minéral
- En extérieur seulement
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du prodige : maximum de 1 minute par niveau, les questions doivent être posées dans ce laps de temps.



Coût : 8 PA

Epreuve : MagiePsy +/- bonus en fonction de la cible : animal = +1, végétal = -3, minéral = -5

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Portée : 5 mètres de rayon autour du paladin

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de rentrer en communion avec un animal, un végétal ou un minéral.

Une fois l'épreuve réussie, vous pouvez poser mentalement quelques questions simples (1 au mieux par niveau du paladin) à la cible et vous aurez toujours une réponse juste car la nature est brutale mais ne ment pas. Le MJ doit être logique dans les réponses, il n'y a pas de pièges dans les réponses mais des questions mal posées peuvent créer des erreurs d'interprétations.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la portée et la durée du sort sont doublées et vous pouvez même avoir un aperçu des réponses à vos questions.

Portail de Jord'hun

Les Semi-hommes peuvent parcourir de longues distances pour accomplir des quêtes culinaires ou démêler des histoires d'anneaux comme certains pochtrons de taverne aiment nous abreuver, mais les paladins de Jord'hun ont appris des anciens Elfes la possibilité de voyager à partir du tronc d'un arbre vers un autre arbre assez loin, avec qui il aura passé du temps et gravé sa marque secrète. Mais attention, une fois ce portail ouvert, il ne peut être fermé avant la fin du prodige et il est souvent arrivé par le passé que des ennemis en profitent pour entrer dans le Mooté. Heureusement, la durée reste brève et toute une armée de Méchants ne pourra pas utiliser l'aubaine du portail. Le récit le plus récent d'un incident de « portail » nous conte la fin prématurée d'un mage de Tzinnc'h teigneux se retrouvant sous l'arbre des fêtes de Rillettebourg, au milieu d'une petite « cousinade » hobbite. Il finit sa carrière lapidé par divers projectiles de cuisine et diverses denrées, lancés par une centaine de Semi-hommes, juste après avoir incinéré par accident, à son arrivée, le ménestrel local...

Usages :

- Prodige de voyage instantané de groupe
- En extérieur seulement, ou dans une cour qui possède au moins un arbre vivant
- Connaissance de la destination nécessaire



Durée d'incantation : 5 assauts

Durée du prodige : immédiat

Le portail reste ouvert 1D6 assauts par niveau du paladin et ne peut être fermé pendant cette durée.



Coût : 6 PA (variable)

Cout initial : jusqu'à 10 kilomètres

Dépenser +6 PA par tranche de 10 Km ajouté

Epreuve : MagiePhys+1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Portée : contact

-le paladin doit toucher l'arbre de départ.



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de se téléporter en créant un portail dans le tronc d'un arbre pour arriver dans un autre tronc. Vous devrez cependant avoir déjà touché de vos mains et gravé votre marque secrète sur l'arbre de destination.

Ce prodige modifie l'arbre en créant un lien entre 2 troncs vivants et les alliés ou les ennemis peuvent passer à travers le portail durant le temps où il reste ouvert.

La dépense de PA dépend de la distance choisie et de la destination.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature sur place et votre point d'arrivée n'est pas celui prévu (choix du MJ).

Réussite critique : la portée et la durée du sort sont doublées.

Amitiés Chaponnes

Le paladin de Jord'hun, las d'être trop souvent seul dans ses aventures (ou tout simplement à la suite de trop d'ampoules aux pieds), demande parfois à la nature de lui confier une monture locale atypique, la fameuse chaponne Fanghienne, une créature étrange et rare ressemblant à un gros poulet qui vole, et oui on ne rit pas ! Cette créature a marqué l'histoire par des apparitions au cours de bataille et les anecdotes croustillantes (et parfois culinaires) fourmillent à son sujet. Bien que remplacé au second Âge par des bêtes plus grandes et moins fragiles, cela reste la monture épique la plus abordable et la plus économique car la créature est omnivore et facile à contenter. Le Mooté est devenu une réserve pour ses créatures qui se sont multipliées dans certaines zones au point de devenir le grand cauchemar des paysans céréaliers locaux. On parle même de certaines chasses interdites (car le goût de sa chair est paraît-il exquis). Le paladin de Jord'hun qui a croisé une seule fois le regard innocent de cette créature ne pourra plus jamais en consommer, et c'est tant pis pour lui...

Usages :

- Appel d'un familier sauvage
- En extérieur seulement
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée de la convocation : 8 assauts

Durée du prodige : 1 heure par niveau



Coût : 9 PA

Epreuve : MagiePsy-1

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11

Ingrédient :

Le paladin doit jeter devant lui une poignée de grains ou graines, et attendre 1D6 minutes.



Portée : contact et personnel



Mot de pouvoir :

- Généralement « *Petite, petite, petite!* »

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de faire venir une chaponne aguerrie sauvage vivant au Mooté. Elle va servir de monture au paladin-semi homme pour la durée du prodige.

Il pourra s'en servir pour voyager, pour combattre, pour porter son matériel et même pour faire connaissance car la créature attire l'attention des jeunes Hobbites (bonus de CHA de 4). Il faudra la nourrir mais elle est assez facile à contenter.

(Pour les caractéristiques plus précises de la Chaponne aguerrie, voir page 36 du bestiaire)

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : la chaponne devient le familier définitif du Paladin jusqu'à sa mort (la sienne ou celle du paladin). Elle lui sera fidèle et dévouée, l'aidera pour les combats et les trajets de voyage.

Création et façonnage végétal de Jord'hun

Les quelques rares paladins semi-hommes de Jord'hun qui arrivent à ce niveau peuvent désormais devenir des vrais jardiniers hors norme, car ils peuvent modeler la nature végétale et surtout créer des plantes et fleurs uniques en fonction de leur imagination ou envie. Les légendes disent que ce sont les Meuldors eux-mêmes qui utilisèrent ce pouvoir au début du monde pour créer et animer certains êtres végétaux pensants comme les Ents. Au cours des siècles suivants, les paladins ont modelé certains arbres centenaires pour en faire des habitations et le grand arbre-silo au centre du Mooté est en constante évolution grâce à ces prodiges, certains l'appelant même l'Arbre aux mille cachettes. Il serait possible de recoller des membres perdus des Hommes-légumes, mais personne à ce jour n'a encore été témoin d'un tel exploit.

Usages :

- Façonnage et manipulation végétale
- En extérieur seulement
- Ne peut pas être lancé dans un combat
- Ne fonctionne que sur les végétaux vivants



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor



Durée d'incantation : 1 heure

Durée du prodige : permanent



Coût : de 6 à 24 PA

(C'est le MJ qui détermine le coût)

Epreuve : MagiePsy-1 à -4

(C'est le MJ qui détermine la difficulté)

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Portée : Jusqu'à 30 mètres du paladin

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de créer, de modifier ou de façonner les végétaux, d'un arbuste à un grand chêne ou même un Boulorne millénaire.

Il faut cependant respecter les saisons.

Le pouvoir de création est limité à 1 kg par niveau du paladin, il pourra donc faire pousser à partir de rien un crocus des neiges, un nouveau rosier, un massif d'une centaine de jonquilles ou un jeune cerisier.

Le pouvoir de façonnage est beaucoup plus puissant car il n'y a pas de limite de taille. Le paladin pourra modifier la forme des fleurs, des buissons des arbustes mais surtout des arbres pour créer des plateformes, des petites maisons dans les branches ou des pièces dans les troncs et cela sans faire de dégâts à l'arbre. Ce prodige est donc très recherché mais très difficile à réaliser.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature.

Réussite critique : le coût en PA du prodige est réduit de moitié.

Colère de la nature

Alliant à la fois le comportement paisible de la douceur d'un soir d'été mais aussi mordant que le froid tranchant d'une nuit d'hiver sans fin, le paladin de Jord'hun en appelle aux esprits des éléments de la nature pour déclencher une terrible tempête autour de lui, qui altérera une grande partie de son environnement, ouvrant des fissures dans le sol et risquant de faucher bien des vies. Il ne demandera aux puissances de la nature que très exceptionnellement à l'aider de cette façon, car il s'écroulera de fatigue la plupart du temps pour plusieurs heures, au milieu des corps sans vies des victimes du désastre. Certaines invasions ont été repoussées grâce à ce prodige, parfois au prix de la vie du paladin assez désespéré pour en être arrivé à cette extrémité.

Usages :

- Tempête naturelle, en extérieur seulement
- Très importants dégâts non magiques de zone
- Touche toutes les cibles sauf le paladin



Durée d'incantation : 15 assauts

Durée du prodige : 1 minute par niveau



Coût : 15 PA

Epreuve : MagiePsy-2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11

Dégâts

- Comptez 5D6 de dégâts ainsi qu'un critique contendant par cible à l'issue de la durée.
- Ne pas comptez votre bonus d'intelligence
- Le matériel non magique doit faire un jet d'épreuve de rupture pour ne pas être endommagé ou détruit.



Portée : Jusqu'à 500 mètres de rayon autour du paladin



Mot de pouvoir :

- Malédiction en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de générer une terrible tempête naturelle dans une grande zone.

Un vent très violent, des éclairs qui frappent au hasard, le sol qui se soulève et se fissure, les constructions qui s'écroulent, c'est la désolation et les victimes prisent dans la zone seront bien secouées ou pour les moins chanceuses ou les plus faibles tuées simplement.

Le paladin est au centre de la zone d'effet et totalement épargné par le désastre ou les dommages, mais pas ses alliés, ni les cueilleurs de champignons.

A la fin du prodige, le paladin tombera inconscient pour 1D6 heures à moins de réussir une épreuve de RM avec un malus de 10 (sur un échec critique, il décèdera tout simplement).

Echec critique : vous générez 1D3 prodiges entropiques de la nature successifs.

Réussite critique : la portée et la durée du sort sont doublées, il y aura aussi de la grêle mortelle pour 3D6 de dégâts magiques.

Esprit de la nature

Les esprits sauvages de la nature sont souvent cruels, surtout envers ceux qui tout au long de leur vie abusent des bienfaits simples et des innocentes créatures du monde. Pourtant le paladin, à travers ses nombreuses quêtes, a gagné la confiance de certains de ces esprits et peut maintenant implorer que des humanoïdes tombés au combat (ou simplement morts) puissent bénéficier d'une nouvelle vie terrestre mais dans le corps d'un autre être vivant, animal ou très exceptionnellement végétal. Certains paladins taquins utilisent aussi ce prodige comme punition envers des personnes ayant été trop orgueilleuses ou trop puissantes en leur imposant une vie bien moins glorieuse.

Rien de mieux pour rire un peu que de voir un ancien tyran, un ennemi d'un dieu du Chaos ou un barbare brutal devenir un lapin blanc, un gnome des forêts du nord, voire un Homme-navet...

Usages :

- Réincarnation d'un humanoïde mort dans la journée en un animal ou créature de la nature, elfe sylvain ou gnome des forêts du Nord.
- Le mort va choisir sa nouvelle vie.
- En extérieur seulement
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Durée d'incantation : 6 heures

Durée du prodige : permanent



Coût : Cout maximum des PA

Epreuve : MagiePhys-2

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11
- La cible non-volontaire à la réincarnation à le droit à un jet d'épreuve de résistance à la magie.



Portée : contact du paladin

- Le prodige doit être fait au contact du corps



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet de réincarner un humanoïde décédé dans les 24 dernières heures et même si son corps est très endommagé.

Les esprits de la nature lui accordent une nouvelle vie avant d'aller au paradis et il pourra choisir sa nouvelle forme et gardera quelques souvenirs de sa vie précédente (doit faire une épreuve d'INT -4 sur un sujet précis). La liste non exhaustive concerne les animaux classiques de la forêt, le lapin, le corbeau, le loup, le sanglier, l'ours..., mais aussi le dragon des cimes, une licorne, une panthère, une ondine, et étonnamment les Elfes sylvestres et les Gnomes des forêts du Nord.

Echec critique : vous générez un prodige entropique de la nature et la réincarnation se fera par erreur dans le corps d'un/une homme légume sans jet de résistance. (Choix du MJ).

Réussite critique : la réincarnation se change finalement en résurrection et l'humanoïde revient avec à la vie avec la moitié de ses PA et PV mais il devra attendre au moins 12 heures de repos pour être opérationnel de nouveau.

Accès au Sanctuaire de Jord'hun

Après tant d'aventures et d'exploits dans les terres de Fangh, le paladin de Jord'hun est enfin arrivé au pinacle de ses talents et peut désormais ouvrir un portail divin vers le paradis paisible de son dieu vénéré. Il pourra s'occuper quotidiennement et pour une douce éternité de son potager et de la culture de légumes variés et toujours parfaits : de savoureux navets, de fermes poireaux ou d'avenants radis. Ça serait en vérité un cauchemar pour tous les autres êtres sensibles qui peuplent notre monde, un enfer vert peuplé de disciples avec des brouettes et des binettes, et des Nains jardiniers bougons qui purgent leur peine pour des fautes commises de leur vivant. Parfois, Jord'hun permet à quelques disciples de retourner un moment sur les terres de Fangh, le temps d'une mission, d'une quête ou tout simplement d'un travail agricole. Le paladin pourra aussi, au hasard de ses balades, croiser le premier paladin Samy Piedmou ou sa compagne, une magnifique Elfe des premiers temps. En vérité, ils ne sont dans l'histoire qu'une poignée par siècle à avoir été capable d'arriver à ce niveau de puissance et de maîtrise et, en cette année 1498 du second Âge, personne ne semble plus en être capable.

Usages :

- Ouverture dimensionnelle vers lieu Céleste
- En extérieur seulement
- Ne peut pas être lancé dans un combat



Mot de pouvoir :

- Litanie en Meuldor



Durée d'incantation : 1 heure

Durée du prodige : Portail qui dure 1 minute par niveau puis disparaît.



Coût : 15 PA

Epreuve : MagiePsy-3

- Epreuve nécessaire jusqu'au niveau 11



Portée : Jusqu'à 3 mètres du paladin

Détails du prodige et notes diverses :

Ce prodige permet au paladin de Jord'hun d'ouvrir enfin un portail magique vers le Paradis Céleste de son dieu, portail qui se refermera au bout de quelque instant. Le paladin (et ses alliés s'ils sont assez fous pour le suivre) arrivera ainsi dans la cour de Jord'hun, devant la fontaine sacrée, source de vie végétale de son royaume bucolique et champêtre.

Une vie paisible attend le paladin qui ne pourra retourner en terre de Fangh qu'avec l'aval de son dieu tutélaire. Il pourra donner des ordres aux Nains jardiniers, qui passent leur éternité en enfer verdâtre....

Echec critique : vous générez 3 prodiges entropiques de la nature simultanés.

Réussite critique : le paladin devient un Avatar Mineur de Jord'hun, il gagne +2 en INT, COU, CHA, 3PR magique permanent et il peut ouvrir le portail de nouveau pour le sanctuaire pour 5 PA seulement et sans les malus d'épreuve habituels.

Index des prodiges de Jord'hun

Livre de recettes	5	Amélioration suprême des rendements potagers et des cultures	21
Abri de Fort Thun	6	Messenger de Jord'hun	22
Flaque de boue	7	Sérénité ultime du jardinet.....	23
Force de la terre.....	8	Golem de boue et de fumier	24
Piège à râteaux	9	Muret de pierre	25
Averse de pots de fleurs	10	Communion animale, minérale et végétale...	26
Destruction des mauvaises herbes	11	Portail de Jord'hun	27
Pelle-bêche lumineuse.....	12	Amitiés Chaponnes	28
Soins de Dame nature	13	Création et façonnage végétal de Jord'hun ...	29
Fourche-bêche volante	14	Colère de la nature	30
Mur de boue séchée	15	Esprit de la nature	31
Nuage de gaz de choux pourris.....	16	Accès au Sanctuaire de Jord'hun.....	32
Pétunias pétulants sur les pieds	17		
Bon sens hobbit du cousin Samy	18		
Flaque de lisier	19		
Serpe bénie de Jord'hun.....	20		

A mon fils, qui m'a inspiré Samy PIEDMOU.

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.

Illustrations de Nicolas Baranger, alias *David Chicode*.

Merci aux testeurs, victimes volontaires du club vendéen du *Fief du Dragon diplomate*.