

GRIMOIRE DU MÉTAMORPHE

Version 1.0, niveaux 1 à 14

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre, pour éviter d'entraîner avec vous, dans une fin aussi triste que douloureuse, d'innocentes personnes de votre entourage ou vos animaux familiers. Chaque individu pratiquant des Arcanes de Sorcellerie possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de cette énergie qu'il peut influencer la réalité à l'aide de rituels, de sortilèges, d'invocations, de potions et autres disciplines inconnues du quidam de base.

LES NIVEAUX

Les sortilèges sont disponibles à certains niveaux. Vous devez donc acquérir de l'expérience pour pouvoir utiliser les sorts les plus puissants. Nous en reparlerons lorsque vous aurez atteint le stade en question... Pour gagner des niveaux, il faut utiliser la magie, et pour cela tous les moyens sont bons : aventure, mercenariat, entraînement, trouver un emploi dans un domaine magique, payer un maître, etc. Notez que certains sorts sont anodins au niveau 1 mais se révèlent très efficaces avec l'augmentation de vos capacités.

LA SPÉCIALITÉ DU MÉTAMORPHE

La métamorphose est une discipline enseignée par les Dieux du Chaos eux-mêmes. Si les elfes noirs sont passés maîtres dans cette spécialité, elle est accessible à toutes les races chaotiques ou assimilées, donc à presque tout le monde, pour peu qu'on ait un minimum de dispositions pour la magie. Cependant, malgré le côté spectaculaire de la discipline, de nombreux étudiants la délaissent au profit de spécialités plus efficaces au combat. Parmi les magies chaotiques, la métamorphose est une des moins dangereuses pour la santé mentale et consomme souvent peu d'énergie astrale. Le seul désordre habituellement noté chez un métamorphe intervient dès lors qu'il prend trop souvent une forme donnée. Ainsi, un mage qui se transforme trop souvent en loup risque à terme de se prendre pour un loup, et on a l'explication d'à peu près un cas de lycanthropie sur trois.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Certains rituels sont parfois très longs et peuvent causer l'ennui, voir l'endormissement de vos camarades. Il faut rester concentré néanmoins jusqu'au bout. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines.

LES INVOCATIONS

La magie métamorphe ne fait jamais appel à l'invocation. En revanche, elle peut faire naître des créatures animées à partir d'objets inertes. Les créatures ainsi créées sont décrites dans le grand tableau des invocations.

Avec les travaux de :

Nak'hua Thorp - Université Donjonniqve de Sorcellerie

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

NIVEAU 1

CHANGER EN CITROUILLE

Pour des raisons inconnues, c'est le sort de métamorphose le plus facile à réaliser, et surtout à stocker dans des objets. On trouve de nombreux *Staff of the Cursed Pumpkin* dans les magasins de farces et attrapes. Ne fonctionne que sur des objets ou animaux de moins de dix kilos.

LIVRE DE POCHE

Transforme n'importe quel livre en un autre. Comme le sort est parfaitement réversible, de nombreux mages s'en servent pour changer leurs grimoires en romans à l'eau de rose le temps d'un voyage. Ainsi, leur secrets sont à l'abri, et en plus, ils ont de la lecture.

COUP DU CHAPEAU

Permet de transformer un foulard en lapin ou une pièce de monnaie en oiseau. Il va de soi que les vrais mages exécutent ce tour sans chapeau.

TRANSFORMER UN SERPENT EN CRAPAUD (RITUEL)

◆ Ingrédients : serpent mort de peur, oeil de crapaud, cheveux de vierge

Blague potache inventée par des étudiants en métamorphose qui avaient constaté que de nombreuses jeunes filles embrassaient les crapauds au printemps. Ils se regroupent alors autour des mares, et attendent les jeunes imbéciles, un sourire en coin.

NIVEAU 2

OEIL DE CHAT

Une alternative intéressante au sort de détection des ennemis dans l'obscurité. Le lanceur transforme ses yeux en ceux d'un animal voyant dans l'obscurité, ou ayant un autre spectre de vision (l'infrarouge marche très bien pour repérer les créatures à sang chaud).

CHANGER L'EAU EN VIN (RITUEL)

◆ Ingrédients : cendres d'un érudit, sarments de vigne séchés

Petit sort sympathique apprécié dans les mariages, à condition que le lanceur soit de niveau suffisant, et si possible, versé dans l'œnologie. Sinon, on risque la piquette, et les mariés ne seront pas contents. Il suffit de cinq minutes pour exécuter le rituel.

PERMUTATION TRANSGENRE

Lancé sur une malle, une commode ou un placard contenant des vêtements, ce sort transforme les vêtements d'homme en vêtements de femme, et inversement. Parfaitement inutile, mais tellement jouissif...

PRENEZ EN MANGEZ-EN TOUS

Sort étrange, probablement élaboré par des hobbits, qui transforme le pain en viande et le vin en jus de rôti. À éviter dans les banquets végétariens.

NIVEAU 3

AILES

Les mages qui ne maîtrisent pas la lévitation peuvent contourner le problème en se faisant pousser des ailes dans le dos.

Inconvénient : il faut prévoir au moins cinq ou six mètres d'entvergure pour soulever un humanoïde moyen. En plus, les ailes ne poussent pas assez vite pour s'enfuir promptement en cas d'urgence, et ça fait un mal de chien.

Solution : les faire pousser à l'avance et les dissimuler sous une grande cape.

Inconvénient de la solution : l'effet du sort peut passer pour une mutation, faisant de vous une cible de choix pour les faucheurs d'OGM.

Notez que la modification est permanente... Pour faire disparaître les ailes, il faut lancer le sort à nouveau.

METS TA MORPHOSE

Technique permettant de revêtir quasi instantanément une armure ou une combinaison de combat (avec un étonnant bonus de +4 contre les Gorgaouths). Le lanceur de sort doit pour cela effectuer un enchaînement précis de gestes, parfois avantageusement remplacé par un salto gracieux, en moins de cinq centièmes de secondes. Revoiyons la scène au ralenti...

NIVEAU 4

CHANGEFORME DE NIUGILAK

Ce sortilège permet au praticien de changer n'importe quel objet ou animal de moins de cinquante kilos en autre chose, une chose de son choix qui aurait plus ou moins la même masse. Ne fonctionne pas sur les humains, même sur les anorexiques.

CHANGER L'ESSENCE (RITUEL)

◆ Ingrédients : poudre d'argent

Créé à l'origine pour trouver plus vite des plantes médicinales, ce sort est désormais plutôt utilisé pour transformer n'importe quelle plante en herbe à fumer. C'est une spécialité druidique, particulièrement répandue parmi le bas clergé de Bakhoul. On transforme une plante en une autre, tout simplement.

OEIL DE BASILIC

Rien à voir avec l'huile d'olive. Il s'agit tout simplement de changer la cible en pierre. Ce sort doit être extrêmement bien maîtrisé si on veut qu'il soit réversible. Les débutants ont tendance à détruire les tissus dans le processus, si bien que même dépêtrifiée, la cible est morte de toute façon. D'une certaine façon, si la cible est laissée à l'abandon et que personne ne vient lui jeter de *dispel magic* ou de sort équivalent dans un délai raisonnable, elle décèdera.

NIVEAU 5

FORME ANIMALE

Permet de se transformer en un animal de son choix, ou du moins, en l'image mentale que l'on a dudit animal, d'où l'importance de bien étudier le bétail, sous peine de passer pour un imbécile. Les druides excellent dans la forme animale, parce qu'ils connaissent à fond leur sujet. À bas niveau, il est conseillé de s'en tenir à des animaux de gabarit comparable à celui du lanceur de sort, car la gestion des quantités de matière est un domaine extrêmement délicat à maîtriser. D'un autre côté, quand l'ennemi tombe sur une guêpe de 80 kilos, en général, il court. La métamorphose peut durer jusqu'à cinq minutes, ce n'est pas tout à fait instantané.

FORME VÉGÉTALE

Excellent pour le camouflage, même à bas niveau (on peut facilement faire 2 kilos de plante et 78 kilos de racines), ce sort est néanmoins tout à fait stressant, car il faut être capable de lancer le contre-sort (le même sortilège, mais pour reprendre la forme humaine) sans disposer de la moindre liberté de mouvement (et sans pouvoir lire son grimoire...) à moins de vouloir rester une fougère toute sa vie. Relancer une épreuve d'Intelligence après la transformation pour retrouver sa forme normale est une obligation, et si le mage n'a plus de PA après sa série d'échec, il devra s'habituer à la vie en pot. Avec un peu de chance, ses amis seront assez gentils pour l'arroser.

NIVEAU 6

FUSION DES MÉTAMORPHES

Moyennant une synchronisation parfaite et un ego résistant aux chorégraphies ridicules, deux métamorphes de niveau équivalent peuvent se fondre en un seul, beaucoup plus puissant, qui possède la somme des connaissances des deux précédents. Au bout d'un certain temps, le sort s'estompe et les deux lanceurs se séparent, sans autre séquelle qu'un furieux mal de tête. Les points de vie, les points astraux sont également cumulés, et la forme fusionnée garde les meilleures caractéristiques des deux mages pendant toute la durée du sort.

TRANSFORMER UN PRINCE EN CRAPAUD (RITUEL)

◆ Ingrédients : partie du corps de la victime, bougie noire au suint de bouc, Poil de barbe de Nain Bleu

Autrefois très prisé, ce sort n'est plus guère utilisé de nos jours, depuis que les histoires au coin du feu ont rendu public le contre-sort correspondant. Au printemps, de nombreuses jeunes filles font le tour des mares et embrassent tous les crapauds qu'elles trouvent (non par altruisme, mais simplement pour trouver fortune et gloire). Il existe depuis peu une variante moins connue et plus difficile à contrer : transformer un prince en épouvantail à tête de nazet. Ce sort peut-être lancé à très longue distance mais nécessite au moins un cheveux de la victime, une rognure d'ongle ou autre partie du corps. Le Prince qui ne parvient pas à résister à cette puissante magie sera transformé en batracien jusqu'à ce qu'une jeune fille l'embrasse. Il faut tout de même une bonne heure pour prononcer le rituel.

NIVEAU 7

MAÎTRISE DU MÉTABOLISME

Tous les métamorphes de haut niveau utilisent ce sort en tâche de fond. La maîtrise du métabolisme permet d'éliminer plus vite les toxines, poisons et infections, et de maintenir une forme physique optimale. En la couplant avec la Prolongation de la Vie qui est une technique de nécromancie (ce qui dénote déjà d'un certain vice), les mages peuvent non seulement vivre plus longtemps, mais en plus, rester relativement jeunes jusqu'à un âge avancé. Ce sort permet de regagner des points de vie supplémentaires à chaque période de repos et d'éliminer rapidement les poisons et les maladies de l'organisme (sans forcément trouver l'antidote). Ne fonctionne, hélas, que pour le jeteur de sort.

TRANSMUTATION D'I-BEH (RITUEL)

◆ Ingrédients : objets quelconques, gui

Nommé d'après son inventeur, le mage nain I-Beh, ce sort transforme n'importe quel objet en une somme d'argent aléatoire, généralement inférieure à sa valeur marchande (mais parfois très supérieure, de façon inexplicable... à hauteur d'environ 5% des chances). Pas le meilleur moyen pour faire fortune, mais pratique pour vider son grenier. Le rituel est très court et ne dure que 2 minutes (et ce quel que soit le nombre d'objets).

TRANSMUTATION D'I-BEH INVERSÉE (RITUEL)

◆ Ingrédients : objets quelconques, sel, cresson frais

Pour transformer le contenu de votre bourse en un amas d'objets aléatoires. Quand ils picolent ensemble, les métamorphes fêtards lancent ce sort pour voir s'ils trouvent des objets magiques. Et le pire, c'est que des fois, ça marche... Les dieux de la métamorphose sont vraiment lunatiques.

NIVEAU 8

ULTIMATE SBAAFF

Réservé aux mages qui maîtrisent vraiment bien leur sujet, ce sort n'est autre qu'une métamorphose limitée à un bras, la difficulté consistant à le rendre surpuissant de façon discrète, sans pour autant déséquilibrer le reste de l'organisme. Une fois qu'on a une main de golbargh à la place de son appendice habituel, il ne reste plus qu'à balancer la mandale et à regarder l'adversaire qui vole. Existe en version *ultimate kick*, mais ça ruine les chaussures.

NIVEAU 9

THRITILISATION DE THORP

Le métamorphe avisé peut choisir, s'il est pris dans un combat vigoureux, de transformer un vêtement (ou celui d'un allié) en plastron d'armure de Thritil, le temps d'un combat. Le résultat, c'est un atout majeur en protection car ces armures ne causent pas de malus (elles sont légères et bien formées) et qu'elles absorbent la plupart des coups. Ce sortilège peut être lancé sur un allié, ce qui vous permettra d'avoir l'estime de vos camarades.

NIVEAU 10

OCTOSAC DE NIUGILAK

À ce stade de la carrière, et pour peu qu'il ne soit pas encore équipé d'un sac *multiplan à condensation astrale*, le mage peut en avoir assez de transporter son matériel. Il pourra donc lancer ce sortilège sur un sac à dos afin de lui donner vie et d'en faire un compagnon de voyage aussi discret que pratique. Le sac se voit ainsi doté de huit pattes articulées et d'une capacité de transport d'environ 20 kilos. Il ne court pas très vite cependant... Il faudra faire attention à lui dans les périodes les plus agitées de l'aventure et au cours des cascades. Il est en revanche capable d'escalader des parois et de se glisser dans des environnements étriqués grâce à son physique d'araignée. S'il est frappé ou endommagé, le sac a de grandes chances de perdre sa forme et de revenir au stade de sac normal, avec son contenu. Peut être utilisé sur le sac d'un allié.

CHANGE-POTION D'ALKANTARADE

Ce sort très rapide et très élaboré permet de modifier instantanément le contenu d'une fiole de potion et de le transformer en autre chose, sans changer sa couleur ni son goût. La potion aura ainsi des effets complètement différents, sur un mode aléatoire totalement imprévisible : inoculation de maladie, transformation en poulet, perte d'énergie, gonflement des oreilles, disparition des effets de la gravité... C'est un artifice particulièrement utilisé dans les duels de magie, au moment où les mages se préparent une retraite pour absorber une potion de mana ou regagner de l'énergie vitale. Les vieux mages aigres l'utilisent parfois pour faire des blagues de mauvais goût à leurs amis.

NIVEAU 11

MONSTRO-MOBILIER DE THORP

Lorsqu'il combat dans un donjon, un château ou tout autre lieu meublé, le mage métamorphe peut désormais transformer des pièces de mobilier en familiers de combat. Ceux-ci ne sont pas très efficaces ni très dangereux, mais ils peuvent occuper les ennemis pendant un petit moment, bloquer une issue, gêner l'adversaire. Selon le meuble visé, les créatures n'ont pas les mêmes caractéristiques, aussi il convient de bien faire son choix. Certains, comme les lits de combat, sont invulnérables aux attaques contonantes, qui rebondissent contre le matelas. Se renseigner dans le tableau des invocations pour en savoir plus.

LIQUÉFACTION DES BIENS

Voici de quoi donner du souci à un adversaire... Le sortilège va changer une partie de son équipement en une mélasse aussi collante qu'inutile. Adieu parchemins, sac de luxe, armure, armes et casques empanachés. Le sort est toutefois quelque peu bizarre, il change les choses de façon aléatoire, mais en général c'est efficace. Il n'aura aucun effet sur les reliques en particulier, et n'aura aucun effet du tout si la cible résiste à la magie.

NIVEAU 12

BRAS-D'ACIER DE ZULUF

Le mage porte un bâton dans une main, mais dans l'autre ? Souvent rien du tout, puisqu'en général il fait porter ses affaires par une personne stupide et de forte corpulence. Cela lui laisse donc une main libre... Et ce sortilège exploite cette particularité. L'avant-bras du mage se change en une lame magique, qui lui permet d'attaquer au corps-à-corps avec deux fois plus d'efficacité. Il dispose d'une attaque et d'une parade supplémentaire pour chaque assaut ! Le gros avantage de ce sortilège, c'est qu'on peut également le lancer sur un allié.

LÉGÈRETÉ DE THORP

En travaillant sur sa structure moléculaire, le mage de haut niveau parvient à échapper partiellement à la gravité. Il sera donc quatre fois moins lourd, pourra sauter quatre fois plus haut, huit fois plus loin, et souffrira moins de la fatigue physique ou du poids de l'équipement pendant un court laps de temps. Le sort ne coûte pas grand-chose en énergie astrale, mais il ne dure pas longtemps...

NIVEAU 13

CHAUSSETTE DE ZULUF

Ils savent s'amuser, ces mages de haut niveau. Le vieux Zuluf n'avait sans doute plus toute sa tête le jour où il décida de créer ce sortilège. Toutefois, on peut lui reconnaître une certaine efficacité : le sortilège transforme en chaussette quelque chose ou même *quelqu'un*. La chaussette aura la taille et le poids de la cible d'origine. Bien que ce sort soit tout à fait stupide, il convient d'ajouter qu'il ne sera d'aucun effet si la cible résiste à la magie. Bien évidemment, les caractéristiques de la cible sont réduites à zéro dans le cas où la transformation est effective. Seul un bon *dispel magic* prononcé par un mage de niveau équivalent pourra dissiper le maléfice. La taille et la forme de la cible changée dépendent du niveau du mage, d'une manière générale, mais ce n'est pas une science exacte.

HÉLICE DES TOURMENTS

Pour faire le malin dans les combats ou sur le champ de bataille... Le métamorphe se change lui-même en une sorte d'hélice géante de combat, qui tournoie à une vitesse folle et blesse cruellement tout les inconscients (y compris les alliés) se trouvant sur son passage. Un *dispel magic* lancé par un ennemi peut contrer le maléfice, aussi bien qu'un projectile de grande taille ou qu'un obstacle qui pourrait empêcher l'hélice de tourner ou de se déplacer. Dans le cas où l'hélice est bloquée, le mage peut choisir de reprendre sa forme originelle. Si on le frappe ou si on lui tire dessus sous forme d'hélice, le mage perd des points de vie mais son armure est doublée.

NIVEAU 14

GOURMANDISE DE THORP

Ce sortilège transforme une petite maison en construction mangeable, essentiellement sucrée. Murs de pain d'épices, poutres de chocolat, paille de guimauve, vitres en sucre filé, toiture en biscuits... Idéal quand on ne trouve pas de quoi manger en forêt, et qu'on découvre la chaumière abandonnée d'un ermite. Très sympathique aussi pour piéger les enfants. Attention au soleil tout de même, il a tendance à tout faire fondre.