

GRIMOIRE DE MAGIE THERMODYNAMIQUE

Version 1.1, niveaux 1 à 15

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 la fin du monde, ou tout au moins la disparition de votre quartier dans les plus brefs délais. 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 pèlerin bien peigné 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. Certains sorts sont remplacés par d'autres plus puissants et deviennent obsolètes. Certains niveaux de la spécialité ne permettent pas d'accéder à des nouveaux sortilèges, mais c'est tout à fait normal.

LA SPÉCIALITÉ THERMODYNAMIQUE, NOTE DE NAK'HUA THORP

Disons-le tout de suite, la thermodynamique n'est pas une spécialité très drôle à étudier. Si les sorts les plus simples peuvent être maîtrisés sans trop de difficultés, nombre de techniques nécessitent au préalable l'étude théorique des principes de la thermodynamique. Or, à l'origine, quand on choisit un cursus de mage, ce n'est pas forcément pour se farcir des calculs de transfert de chaleur et de conversion d'énergie. De plus, les sorts de bas niveau n'ont souvent qu'un intérêt réduit pour ceux qui souhaitent utiliser la discipline dans le cadre du métier d'aventurier. On est donc en droit d'être étonné devant le nombre d'étudiants qui se pressent sur les paillasses en cours d'échanges thermiques. Il suffit cependant d'ouvrir un grimoire pour comprendre que c'est en fait l'extrême *grosbillisme* des sorts de haut niveau qui motive tous ces jeunes gens.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Il vous faudra collecter ces ingrédients en nombre suffisant, et ensuite vous assurer d'avoir le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel avant de vous lancer dans ce genre d'entreprise. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines, avec la liste d'ingrédients en plus et le temps de préparation.

LES INVOCATIONS

Il existe quantités d'invocations diverses : élémentaires, animaux, démons, familiers, esprits, fantômes, etc. Hélas, ces invocations présentent un certain danger, aussi celles-ci ne sont pas disponibles pour les mages de niveau 1. Elles restent dangereuses pour les autres niveaux de toute façon. Les trois principes d'une invocation restent toujours les mêmes quel que soit le niveau ou la discipline :

- vous devez persuader quelqu'un/quelque chose de répondre à votre appel
- vous devrez ensuite vous assurer d'en garder le contrôle
- et surtout, vous devrez faire en sorte qu'il retourne d'où il est venu

Avec les travaux de :

Nakhua Thorp - Université Donjonniqque de Sorcellerie

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

NIVEAU 1

CUIRE UN ŒUF

Sort de chaleur simple consistant à élever la température à l'intérieur de l'œuf. Le nec plus ultra consiste à cuire son œuf en trois secondes (combo avec l'accélération locale du temps) tout en le tenant en main (pour prouver que la coquille, elle, n'a pas chauffé). De là vient la fameuse expression "Va te faire cuire un œuf", qui dans la bouche d'un mage, signifie "Tu n'es bon qu'à lancer des sorts de niveau 1". Peut avoir son utilité dans le cadre d'une aventure en milieu rural.

JETER UN FROID

La température baisse instantanément de quelques degrés dans la pièce, et tout le monde vous regarde bizarrement. Le gros avantage de ce sort, c'est que n'importe qui peut le lancer, même sans être mage. Le gros inconvénient de ce sort, c'est qu'il vous fait perdre momentanément un point de charisme. Toujours est-il qu'il a servi à de nombreux groupes d'aventuriers à titre de technique de diversion.

CONSERVATION PAR EFFET THERMIQUE

Plus simple que son homologue "conservation par effet temporel", cet enchantement permet de faire baisser la température dans un récipient fermé. On peut ainsi y enfermer des aliments pour les conserver. Il présente l'inconvénient de ne pouvoir conserver que des objets inanimés, le froid tuant à court terme tout être vivant soumis à son effet.

NIVEAU 2

CUIRE UN POULET

Sort dérivé de "cuire un œuf", inventé par un mage qui n'avait pas de four. Très peu utilisé de nos jours. Compte tenu de l'énergie nécessaire pour cuire à point la bestiole, il est plus simple d'improviser un tournebroche, quitte à lancer une boule de feu mineure pour allumer le méchoui. La boule de feu mineur, rappelons-le, est un sort généraliste accessible à tous. Cependant, le sortilège est plus rapide que la cuisson normale.

CONSERVATION PAR EFFET TEMPOREL

Enchantement posé sur un récipient qui doit impérativement fermer hermétiquement. Quand le récipient est fermé, le temps y ralentit jusqu'à une vitesse proche du zéro absolu. Cette méthode permet de conserver efficacement les aliments, des plantes, et de transporter des animaux vivants de petite taille sans avoir besoin de les nourrir pendant le voyage.

NIVEAU 3

ALLIAGE

Pour faire de la métallurgie et de la bijouterie sans s'abîmer les mains. On force les atomes à se bouger un peu les fesses pour se mélanger dans les proportions désirées, on recristallise proprement la structure, et on obtient, par exemple, les plus beaux aciers chromés de la Terre de Fangh. La méthode fonctionne aussi pour faire de la soudure à froid, rapide et sans douleur, afin de réparer les objets métalliques. Il ne faut qu'une petite minute en général pour faire une soudure simple. En cas d'échec, ce sort invoque un groupe de jeunes gens à l'air niais. J'ai entendu parler de magiciennes qui rataient volontairement leurs sorts d'Alliage, mais à mon avis, il faut vraiment être désespérée pour en arriver là.

TREMPE (RITUEL)

◆ Ingrédients : poudre d'argent, huile standard

Non, ce sort ne sert pas à mettre une claque surhumaine. Pour ça, il y a la gifle de Namzar, la sbaffe de Gigaouatte ou la métamorphose Sbuff. Il remplace avantageusement le seau d'eau du forgeron pour modeler à volonté la descente en température, et donc les propriétés, d'un objet métallique. Si un bon forgeron peut faire d'aussi belles lames qu'un mage métallurgiste, en revanche, seule la magie permet d'obtenir le son si particulier de ces gongs de montagne, capables de sonner l'alerte à des vallées à la ronde. Quand la chute thermique est vraiment très rapide, on peut entendre brièvement une petite voix qui incante dans une langue étrange : c'est l'effet dit de Super-Trempe. Dans tous les cas, il faut une bonne heure pour mener à bien le rituel. On ne peut pas enchanter plusieurs fois le même objet avec la trempe.

CICATRISATION RAPIDE DE THORP

Lancez ce sortilège sur la plaie d'un allié, et vous agirez en cinq minutes sur un certain nombre de cellules pour les forcer à se régénérer plus rapidement, par l'action simultanée d'échanges caloriques hystériques et d'un vieillissement accéléré de zone. Peut réparer un os brisé, mais ne recolle pas les membres hélas. Permet de récupérer une partie des malus engendrés par les fractures ou les plaies ouvertes.

NIVEAU 4

TÉLÉPORTATION MINEURE DE FLADDU

Grâce à ce sortilège assez simple, le sorcier peut faire disparaître un petit objet à portée de vue pour le faire réapparaître ailleurs. Ce n'est pas très utile en combat, mais très pratique dans la vie quotidienne. Ce sortilège fut inventé en 1048 par un dénommé Glibzergh Fladdu, rescapé des géoles de Waldorg. Il avait été enfermé par erreur à la suite d'un flagrant délit d'ivresse sur la voie publique. Pendant les quinze jours de sa détention, il ne pensait qu'à une chose : parvenir à subtiliser les clefs du gardien. Il ne connaissait malheureusement aucun sort non-violent pour s'en sortir, et c'est pourquoi il inventa celui-ci lorsqu'il fut libéré. Les mages les plus roublard l'emploient souvent pour le vol à l'étalage, c'est pourquoi de nombreux magasins sont équipés d'alarmes magiques.

MÉTABOLISME ALTÉRÉ

Ce sort existe en deux versions, qui ne sont que les deux sens possibles d'une même direction. La version "métabolisme accéléré" s'utilise généralement en combat, pour donner aux alliés des réflexes beaucoup plus rapides. Du point de vue de la cible, le monde alentour semble vivre au ralenti, c'est une expérience assez grisante. D'un point de vue extérieur, la personne bouge en accéléré et parle comme sous l'effet d'une surdose de *potion de kawaii*. Mortel pour les ennemis, irrésistiblement drôle pour tous les autres. Attention, une utilisation trop intensive de ce sort provoque aussi un vieillissement prématuré de la cible ! La version "métabolisme ralenti" a l'effet inverse à tous points de vue, et pour qu'elle agisse il faut que la cible ne soit pas trop résistante à la magie. Elle peut évidemment servir à ralentir un ennemi trop rapide, mais peu de mages pensent à l'utiliser aussi sur un allié blessé et/ou empoisonné. C'est ainsi que de nombreux combattants sont morts bêtement en attendant l'arrivée des soins.

NIVEAU 5

ALTÉRATION LOCALE DU TEMPS

En version "Accélération locale du temps", le mage isole un petit système dans lequel il fait passer le temps plus vite. La perception du temps reste la même à l'intérieur du système (une personne qui s'y trouve n'aura pas l'impression de vieillir en accéléré). Pour des raisons de cohérence de l'espace-temps, le sort est nécessairement localisé. D'ailleurs, accélérer le temps de la même façon pour tout le monde n'aurait aucun sens, car qui s'en rendrait compte ? En version "Ralentissement local du temps" on fait la même chose, mais en inversant le rapport. Le système cible vit au ralenti, toujours sans que les créatures qui s'y trouvent ne s'en rendent compte. Normalement, on ne peut pas totalement figer le système, à moins d'être assez puissant pour atteindre le zéro absolu. Cela entraînerait par ailleurs des dommages irréversibles. À titre d'exemple pour une utilisation en domaine aventureux, ce sort permet par exemple de ralentir ou d'accélérer des travaux de manière singulière, d'augmenter ou de diminuer le nombre d'attaques et la capacité de mouvement d'une cible, ou de faire passer plus vite une conférence assommante du conseil annuel des bougmestres. Idéal pour fuir en marchant pendant que les ennemis s'escriment à vous rattraper en courant.

CUISSON MAJEURE DE FLADDU

Voici le sortilège ultime permettant de gagner du temps dans la vie quotidienne ou de passer pour un véritable chef. Cette version avancée du sort cuire un poulet permet de cuire n'importe quel aliment au degré souhaité par la recette, en quatre fois moins longtemps. Il est simplement nécessaire de posséder un récipient résistant à la chaleur (moule, plat, chaudron ou sauteuse). Ne fonctionne pas sur la matière vivante.

NIVEAU 6

ARMURE BRÛLANTE

Ce sortilège très complexe permet au mage où à l'un de ses alliés d'être insaisissable à mains nues. En effet, ses vêtements ou son armure vont absorber en quelques secondes toutes les calories à plusieurs centaines de mètres à la ronde et les restituer vers l'extérieur. Ainsi la cible du sort ne sera pas inquiétée, mais tous ceux qui posent les mains sur elles souffriront de graves brûlures. Le sortilège peut agir pendant quelques secondes et il est important de savoir (pour les elfes par exemple) que les vêtements ou l'armure ne seront pas endommagés par la manœuvre. Ne fonctionne pas si la cible est nue ou peu vêtue.

RENFORCEMENT MOLÉCULAIRE DE RILUK (RITUEL)

◆ Ingrédients : poudre de diamant, soufre en poudre

L'utilisation d'un certain nombre de techniques liées à la thermodynamique permet ici de renforcer la cohésion entre les atomes d'un objet donné. D'une manière générale, le sortilège fonctionne bien sur le cuir et le métal. C'est pourquoi on l'utilise principalement pour les armes ou les armures, et surtout les armures car il ne change pas le poids ni les propriétés de ces dernières tout en améliorant leur efficacité. Il faut trente minutes de rituel par objet, ainsi qu'une dose de chaque ingrédient. De nombreux mages utilisent cette spécialité pour se faire de l'argent sur le dos de leurs camarades, mais c'est une pratique qui est souvent montrée du doigt. On ne peut pas cumuler les effets de ce rituel plusieurs fois sur un objet.

NIVEAU 7

CLIMATISEUR DE THORP

Le mage peut utiliser la thermodynamique pour agir sur les échanges caloriques et permettre à une habitation ou un local de voir sa température monter ou descendre selon son humeur. La dépense en énergie astrale est très fluctuante, dépendant à la fois du volume des pièces et de l'ampleur de la modification de température engendrée par le sortilège. Contrairement au *chauffage de zone de Gant*, ce sortilège ne peut être lancé qu'en intérieur.

NIVEAU 8

FONTE DES NEIGES

Dans certaines régions, quand le printemps se fait un peu trop attendre, il est courant d'accélérer un peu les choses en provoquant une légère élévation de la température au ras du sol. Le delta thermique étant faible, ce sort peut être lancé sur de grandes surfaces. Un champ, un village, voire une chaîne de montagnes (le coût en énergie astrale étant à calculer en fonction). Dans ce dernier cas, le sort peut devenir extrêmement destructeur à cause de la montée des eaux dans la vallée. Il est donc parfois utilisé en temps de guerre pour nuire aux ennemis. Cela dit il convient d'être patient, car le sortilège peut mettre plusieurs heures à agir selon le terrain.

NIVEAU 9

VOYAGE DES TALIFURNES

Combinaison plus ou moins subtile de sorts que le mage élabore en se prenant lui-même pour cible, afin de voyager à la fois dans le temps et dans l'espace. À haut niveau, il y a moyen de voir du pays, mais aussi de se fourrer dans assez de paradoxes pour perdre une bonne part de sa réalité, et surtout de sa santé mentale. Seuls quelques fous pratiquent le voyage spatio-temporel au quotidien. On finit toujours par ne plus les voir revenir. Ce sort permet de se projeter dans le passé ou le futur, dans un endroit choisi : si l'épreuve échoue, elle a des conséquences tragiques car le mage sera perdu quelque part dans l'espace et le temps, et probablement incapable de revenir à son point de départ. Méfiez-vous des conséquences de vos actes sur le futur lorsque vous voyagez dans le passé, ils peuvent singulièrement altérer la réalité présente, et obliger Marty Mac Fly à faire face à Beef, son beau-père teigneux. Le voyage des Talifurnes a d'autres conséquences rigolotes, comme celle de se croiser soit même à un autre moment, provoquant très souvent des failles dangereuses dans le fragile équilibre spatio-temporel.

PÂTÉ CORPOREL DE CHAM ET THORP

Comme tous les mages ont besoin de sortilèges efficaces capables de semer la mort et la destruction, il était obligatoire que la thermodynamique ait également sa curieuse spécialité d'attaque : c'est ainsi qu'est né le sortilège du *pâté corporel*, qu'on dit issu des recherches communes de Cham (grand spécialiste du feu et de la cuisson) et de Nak'hua Thorp, elle-même assez susceptible. Ce sort est capable de métamorphoser le cœur d'un humain en lame rotative, afin qu'il mixe en quelques secondes les autres organes internes présents dans la cage thoracique et l'abdomen. La deuxième partie du sort permet d'utiliser les échanges de chaleur pour cuire instantanément la purée d'abats ainsi créée, formant ainsi un pâté. Bien évidemment, c'est très douloureux et la mort survient en une quinzaine de secondes. Cham précise que le sortilège bien réalisé permet parfois l'apparition d'une belle gelée, qui se serait formée naturellement et qui peut sortir par la bouche ou les oreilles. La cible ne doit pas être trop résistante à la magie, c'est pourquoi ce sort fonctionne rarement sur des mages ou des créatures protégées par des enchantements.

NIVEAU 10

CHAUFFAGE DE ZONE DE GANT

Ce sortilège sert à créer une sorte de bulle de plusieurs mètres carrés de température douce et sèche, permettant de réchauffer des personnes ou de dissiper certains désagréments liés à l'utilisation de magie de la glace. Le mage peut l'utiliser pour réchauffer plusieurs aventuriers, pour sécher des gens tombés à l'eau, pour isoler du froid ou pour instaurer une ambiance *cosy* dans un établissement de bains destiné à de jeunes elfettes. Tout autre usage impliquant des elfettes ne sera pas détaillé dans le présent manuel. Si le vent froid est trop fort, il ne parviendra pas à garder sa bulle en place et devra se rabattre sur d'autres sortilèges pour isoler l'équipe.

NIVEAU 11

OMÉGA 13

Il plane un sérieux mystère sur ce sortilège. D'une part, on ne sait pas vraiment qui l'a inventé, ce qui est assez rare en Terre de Fangh. Les mages sont souvent imbus d'eux-mêmes et laissent leur nom partout où cela est possible. Certains érudits ont avancé les théories les plus folles, comme celle qui implique le passage en Terre de Fangh d'un navire gigantesque et bruyant transportant des formes de vies venues d'une autre planète, lesquelles auraient légué ce sortilège au doyen de l'Université de Waldorg. Toujours est-il que le sortilège fonctionne : il fois lancé, il permet à tout un groupe de revenir 13 secondes en arrière dans le temps, afin de revivre une scène et d'en changer le cours par une modification de l'action. Le groupe conserve la mémoire des événements s'étant déroulés dans le temps imparti, alors que le reste du monde ne se rend compte de rien. Le sortilège n'est pas à proprement parler du ressort de la thermodynamique, mais il est si complexe à intégrer qu'il s'est trouvé de lui-même dans cette spécialité. On raconte cependant qu'un double échec critique au lancement du sortilège ferait disparaître tout l'univers dans une boule de matière dense, causant ainsi l'annihilation de toute forme de vie, et même la disparition des dieux. À ne pas utiliser si vous avez la guigne.

Note du Pr. Pockozsky : À titre d'exemple, citons le cas d'un mage qui aurait utilisé l'Oméga 13 dans un cas concret : son groupe avait reçu pour mission de débarrasser une mine d'un dragon des cavernes, mais la compagnie s'était trouvée faire face à tout un nid de jeunes dragons. Ayant pris la fuite et courant à perdre haleine, ils auraient choisi la mauvaise direction à un embranchement et débarquèrent sans crier gare dans la caverne des parents, où trois d'entre eux moururent presque instantanément. Le mage aurait alors utilisé l'Omega 13 pour revenir au croisement et choisir l'autre direction, qui les aurait mené vers la sortie, et surtout vers la survie.

NIVEAU 12

CUISSON OCULAIRE DE RILUK

Les mauvaises langues du milieu universitaire prétendent que ce sortilège aurait sa place dans un grimoire de Tzinntch, car il est particulièrement vicieux. En effet, le mage utilise les flux thermiques pour cuire instantanément les yeux d'une cible à l'intérieur de ses orbites... C'est très douloureux, et surtout la cible devient aveugle de façon permanente. Fort heureusement, une bonne résistance à la magie permet d'échapper aux effets du sortilège. La cible touchée subira tous les dégâts et désagréments liés aux blessures graves impliquant la perte des deux yeux.

NIVEAU 13

THERMOVORTEX

Un sort à utiliser avec parcimonie, car il se rapproche par sa violence de la magie du feu (réservée aux inconscients, comme chacun sait). Ici point de flammes, mais le mage agit sur les flux d'air et force toutes les calories d'une région à se rassembler en un point qu'il désigne. Le résultat est un échauffement brusque de l'air et la disparition quasi totale de l'oxygène au point désigné, formant une zone de cinquante mètres de diamètre. Toutes les cibles présentes dans la zone souffrent de troubles respiratoires, leur vue se brouille, ils transpirent horriblement, comme s'ils étaient forcés de combattre en costume de latex au sommet d'une dune, en plein désert. Il en résulte des capacités amoindries et une perte d'énergie vitale. Très utile sur un champ de bataille, mais absolument pas sélectif...

NIVEAU 15

CONCENTRATION CALORIQUE DE FLADDU

Ce sortilège est une extension, tant en terme de violence que de précision, du Thermovortex du niveau 13. Le mage ici peut amener toutes les calories d'une zone à se concentrer sur une seule cible de grande taille, afin de la faire littéralement cuire sur pieds. C'est le sort favori des mages pour tuer les plus dangereuses des bestioles, aussi bien les dragons que les géants. On raconte qu'il a été utilisé parfois pour organiser de spectaculaires banquets-minutes, en utilisant comme cible un Aurochs ou un sanglier géant. Néanmoins, il est bien sûr possible qu'il échoue si la cible est trop résistante à la magie, et dans ce cas il ne restera plus qu'à déplorer la perte d'une grande quantité d'énergie astrale.

NIVEAU 16

CURE DE JOUVENCE (RITUEL)

♦ Ingrédients : essence de boulorne, jus de framboises de schlipak, mousse des cavernes électriques

Il semblerait qu'un mage haut elfe soit l'auteur de ce sortilège très prisé par les dames de la haute société. En agissant sur un certain nombre de contraintes moléculaires et spatio-temporelles, le mage thermodynamique peut agir sur le métabolisme d'une cible afin d'opérer un rajeunissement cellulaire d'une dizaine d'années. Le cerveau n'est pas modifié et l'heureux bénéficiaire du sortilège peut ainsi conserver toute sa mémoire, gagnant ainsi 10 ans d'espérance de vie. Un échec critique du sortilège causera généralement l'effet inverse... C'est pourquoi nous vous conseillons de faire signer une décharge à toute personne qui vous commanderait ce rituel. Il faut 5 heures de rituel et une bonne dose de concentration pour arriver à vos fins.

NIVEAU 18

INVERSION DE LA ROTATION DE LA PLANÈTE

Contrairement à une idée répandue, inverser le sens de rotation d'un astre ne fait pas s'écouler le temps dans l'autre sens. Rien ne peut inverser le cours du temps (à moins d'utiliser le fameux sortilège « Oméga 13 » du niveau 11, mais celui-ci est très risqué). Le mage atteint du syndrome du "si c'était à refaire" n'a pas d'autre solution que de retourner lui-même, à titre individuel, dans le passé. Ce qui, de son point de vue, revient à peu près au même. Mais revenons à nos kobolds : inverser la rotation de la planète permet de créer momentanément une poche spatio-temporelle isolée du reste du monde, où des ennemis trop puissants peuvent se retirer pour se foutre allégrement sur la tronche sans faire de dommages collatéraux. Évidemment, ce sort perturbe un peu l'équilibre des astres les plus proches. C'est une des raisons pour lesquelles nous avons des années à géométrie variable. En termes d'aventure, ce sort permet de figer complètement une zone le temps de réaliser une action. Les protagonistes sont alors projetés dans une zone hors du temps et de l'espace et peuvent achever leurs actions sans que cela n'ait d'importance sur leur environnement direct. Une fois les actions terminés, ils réintègrent le plan terrestre comme s'ils venaient de le quitter une seconde auparavant : de fait, un combat acharné de 3 jours sur le plan parallèle n'aura en réalité duré que quelques secondes sur Terre. Et ce, sans la détruire.