

Grimoire de Métamorphose

Niveaux 1 à 15

*Version blanche/simple pour liseuse et impression économique
Une version illustrée et texturée est également disponible !*

Le mage 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. Elle offre toutefois des sorts inédits et très utiles.

La magie métamorphe est rarement choisie comme spécialité de niveau 1 par les aventuriers, elle est cependant tout à fait recommandée au niveau 5.

La spécialité

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.

Attention : dans le cas où vous empruntez une forme animale ou inerte, votre énergie astrale cessera de se régénérer. Prévoyez donc de la réserve pour pouvoir en assurer l'annulation.

Les dégâts

La magie métamorphe n'est pas étudiée pour faire des dégâts importants ou tuer des gens par dizaines. Elle a été dérivée des pratiques chamaniques anciennes ainsi que d'un certain nombre de religions chaotiques des âges reculés. Ne comptez pas trop sur la force de frappe de vos sortilèges donc, et réfléchissez plutôt à des moyens intéressants d'utiliser des éléments de votre environnement. Soyez fourbes.

En ce qui concerne l'assistance à l'aventure toutefois, vous ne serez pas en reste !

Multi-niveaux

La discipline métamorphe ne propose pas énormément de sortilèges différents mais trois d'entre eux sont des sorts multi-niveaux, dont deux qui sont accessibles à partir du niveau 1. Ils vous accompagneront tout au long de votre carrière et grandiront en puissance de manière graduelle, jusqu'à pouvoir offrir d'impressionnantes possibilités. N'oubliez donc pas ces trois sortilèges car ils représentent votre arsenal de base en qualité de métamorphe.

Invocations

Le métamorphe ne pratique pas l'invocation. Cependant, il peut parfois changer des objets inertes en créatures vivantes pour se faire aider, comme c'est le cas pour le monstro-mobilier.

Les rituels

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Ils ont généralement un temps d'incantation assez long et ne peuvent être effectués en combat. La spécialité du métamorphe ne dispose que d'un nombre très limité de rituels.

Monstro-mobilier

C'est la transformation d'un morceau de mobilier inerte – généralement en bois – en une créature vindicative et renforcée, apte à blesser vos adversaires ou vous faire gagner du temps.

Les meubles ainsi transformés vont se voir pousser des membres et vont s'animer pour foncer vers la cible de votre choix. Notez qu'il vous faudra de la poudre d'argent pour arriver à vos fins.

Usages :

- Création d'allié pouvant être utilisé au combat
- Récupération d'objets d'utilité courante
- Peu coûteux, faible en dégâts, sort silencieux



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 2 minutes

- La pièce de mobilier sera active en tant que monstre pendant cette durée, ou jusqu'à destruction



Ingrédients :

- 1 pièce de mobilier dans un état correct
- 1 dose de poudre d'argent



Coût : variable

- Coût dépendant du meuble transformé

Épreuve : INT

Restrictions :

- Le meuble ne doit pas être pourri ou déjà brisé
- Vous ne pouvez transformer et contrôler qu'une seule pièce de mobilier à la fois



Dégâts : variable

- Selon meuble transformé, dégâts fixes, sans bonus
- L'attaque critique sera seulement imparable



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir déposer la poudre sur le meuble, d'un geste rapide

Caractéristiques/niveaux :

- Niveau 1 : chaise/tabouret d'attaque (Coût : 4 PA)

AT : 10 / EV : 15 / PR : 2 / PI : ID+1

- Niveau 2 : Table vindicative (Coût : 6 PA)

AT : 11 / EV : 20 / PR : 3 / PI : ID+2

- Niveau 4 : Lit de combat (Coût : 8 PA)

AT : 11 / EV : 25 / PR : 3 / PI : ID+3

Invulnérable aux armes contondantes

- Niveau 6 : Armoire/buffet d'assaut (Coût : 10 PA)

AT : 13 / EV : 30 / PR : 4 / PI : ID+4

Invulnérable aux armes tranchantes

Notes diverses :

Une fois le meuble localisé, le mage doit s'en approcher, l'asperger de poudre d'argent et prononcer l'incantation.

Les meubles sont généralement en bois, et donc sensibles au feu. Ils produisent tous des dégâts contondants. Leur courage est sans limite mais ils ne sont pas très rapides donc ils n'auront pas l'initiative.

On ne peut pas les maudire et on ne peut pas modifier leurs caractéristiques avec d'autres sortilèges.

Le monstro-mobilier est autonome, une fois lancé contre une cible il ne demande aucune attention de votre part. Ils ne parent jamais les coups.

Échec critique : le meuble implose, projetant des échar-des dans toutes les directions

Réussite critique : super-meuble ! AT +2 et EV+5

Métamorphose de l'inerte

Ce sort permet de transformer un objet inerte en un autre objet inerte, en général de proportions et de poids semblables ou proches. Sa puissance évoluera en fonction des niveaux. Vous pouvez par exemple changer un balais en faux bâton magique, modifier l'apparence d'un livre ou d'un vêtement, modifier l'apparence d'une table ou transformer une roue de chariot en un carré de bois inutile. Vous pouvez aussi improviser de petits spectacles. C'est votre ingéniosité qui vous permettra de tirer parti de cette discipline.

Usages :

- Transformation d'objet
- Usages très variés !



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Dispel Magic



Coût : 3 PA

Épreuve : INT

Restrictions :

- Poids de l'objet dépendant du niveau
- Ne fonctionne pas sur des objets enchantés
- Ne fonctionne pas si l'objet est mobile, sur quelqu'un ou dans la main de quelqu'un (jusqu'au niveau 10)
- Certaines matières sont inaltérables (voir notes)
- Ne permet pas de créer de la nourriture

Poids des objets :

- Niveau 1 : 1 kg et moins
- Niveau 2 : jusqu'à 2 kg
- Niveau 3 : jusqu'à 5 kg
- Niveau 4 : jusqu'à 10 kg
- Niveau 5 : jusqu'à 15 kg
- Ajoutez ensuite 10 kg par niveau

Et à partir du niveau 10 (inclus) certaines restrictions ne s'appliquent plus (voir plus haut)



Portée : jusqu'à 10 mètres



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Rak' takkuluh !»
- Silencieux à partir du niveau 6

Notes diverses :

La métamorphose obtenue est toujours une copie de quelque chose existant ailleurs, mais généralement moins solide et sans propriétés particulières.

Le sort a été créé par l'Académie avec un certain nombre de restrictions évidentes, aussi vous ne pouvez pas altérer les métaux précieux, les gemmes ou des matériaux étranges, les ingrédients magiques, que ce soit dans un sens ou dans l'autre. Les objets enchantés ou maudits ne répondront pas non plus.

Vous ne pouvez pas non plus créer d'objets comportant des parties mécaniques complexes.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : l'objet est plus beau, mais en dehors de ça, aucun effet

Métamorphose du vivant

Ce sortilège, plus évolué que les autres, permet de transformer un être vivant en un autre, de proportions et de poids semblables ou proches – du moins jusqu'au niveau 10. Sa puissance évolue également en fonction des niveaux. Utilisez-le avec sagesse, car vous n'avez certainement pas envie de recouvrir la Terre de Fangh de chats qui se prennent pour des chiens, ou inversement ! Et à partir du niveau 8 il permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre de manière assez efficace.

Usages :

- Transformation d'êtres vivants
- Usages très variés !
- Permet de changer de sexe



Durée d'incantation : 1 minute

- Pendant ce temps, cible et mage sont immobilisés
- À haut niveau, ce temps peut être réduit

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Dispel Magic



Coût : variable

- De 4 à 15 PA, selon taille de la cible
- Comptez 8 PA pour un humain

Épreuve : INT-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Restrictions :

- Poids de la cible dépendant du niveau
- Ne fonctionne pas sur les démons, morts-vivants, élémentaires, créatures magiques ou esprits
- Ne permet pas de transformer une partie du corps



Portée : jusqu'à 5 mètres



Mot de pouvoir :

- Répétez en boucle « Talira, Turakh ! »
- Concentrez-vous sur la forme à obtenir

Poids des cibles :

- Niveau 3 : jusqu'à 3 kg
- Niveau 4 : jusqu'à 6 kg
- Niveau 5 : jusqu'à 15 kg
- Niveau 6 : jusqu'à 43 kg
- Niveau 8 : jusqu'à 100 kg
- Niveau 10 : jusqu'à 200 kg
- Niveau 12 : jusqu'à 300 kg

À partir du niveau 10, le mage peut commencer à modifier les proportions du corps résultant de manière significative.

Notes diverses :

La métamorphose obtenue est toujours une copie d'une autre personne ou d'un autre animal, ou même d'un végétal, que le mage devra avoir auparavant vu d'assez près afin de le copier au mieux. La qualité du résultat dépendra de la qualité de son épreuve.

Si vous essayez de transformer une personne naturellement réfractaire à la magie, et même si c'est un allié, vous réaliserez un test de résistance magique.

Un animal transformé ne comprendra généralement rien et continuera de se comporter comme il le faisait auparavant, souvent avec maladresse.

Échec critique : sortilège entropique

Réussite critique : copie très conforme, dépense de 8 PA seulement

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, non magiques ou enchantés, de moins de dix kilos.

Usages :

- Changer quelque chose en citrouille
- Pour impressionner, nuire, divertir



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Dispel Magic



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Restrictions :

- Restrictions identiques à : métamorphose de l'inerte
- Permet, en plus, la transformation de petits animaux



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, «Elebelh mazi drouilh !»

Notes diverses :

Ce sort n'a pas d'utilité connue en combat, mais il permet souvent au métamorphe de faire le spectacle de ses pouvoirs.

Notez qu'il est déconseillé de consommer la citrouille obtenue, même en soupe, car on a rapporté des cas de mutations ou d'accidents magiques à la suite d'essais culinaires de ce genre. C'est à réserver aux situations adaptées.

Échec critique : les chaussures du mage se transforment en deux citrouilles, lui bloquant les pieds

Réussite critique : la citrouille est énorme !

Annulation métamorphique

Sortilège visant à supprimer les effets d'une métamorphose, à rendre à la cible sa forme normale. Son efficacité dépend principalement du niveau du sort d'origine. Pour les métamorphoses précédemment réussies par le mage lui-même, la réussite est assurée. Pour le reste, il s'agit d'une lutte de pouvoir inter-niveaux.

Usages :

- Annulation d'une métamorphose
- Peut être le fait du mage ou d'un concurrent



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : permanent



Coût : 4 PA

Épreuve : INT (ou pas)

- L'épreuve n'est nécessaire que si la métamorphose a été réalisée par un autre mage

Ajustements à l'épreuve :

- Si la métamorphose a été réalisée par un autre mage, pour chaque niveau du sort au-dessus du vôtre, comptez un malus de 1

Effets :

- L'objet / l'être transformé retrouve sa forme originale

Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- En général, « Allunul !! »
- Silencieux à partir du niveau 3

Notes diverses :

Ce sort bien pratique vous permet de faire vos expériences de métamorphose en courant un minimum de risques. C'est par ailleurs le seul sort que vous pouvez lancer lorsque vous êtes sous une forme qui n'est pas la vôtre.

Si vous êtes vous-même métamorphosé, vous retrouverez votre forme avec ce sort.

Lorsqu'un être vivant est métamorphosé en objet inerte, il se retrouve en quelque sorte en stase et retrouvera ses caractéristiques exactes en cas d'annulation métamorphique.

Si c'était une transformation du vivant au vivant, l'énergie vitale sera calculée au pourcentage.

Échec critique : le mage détruit (ou tue) la cible au lieu de lui rendre sa forme

Réussite critique : coût du sort 2 PA

Œil de chat

Une alternative intéressante au sort de détection des ennemis ou au bâton lumineux, peu discret. Le mage transforme ses propres 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). Parfois, son regard devient également plus captivant.

Usages :

- Gain de nyctalopie temporaire
- Pour le mage uniquement



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez 10 min par niveau du mage
- Possibilité de mettre fin au sortilège par simple concentration



Coût : 2 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5

Effets :

- Vous pouvez voir dans l'obscurité pendant toute la durée du sort



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Bien que n'étant pas forcément très impressionnant, puisque la différence pour les autres n'est pas forcément visible - ce sortilège vous donnera des yeux étranges et permet de bénéficier d'atouts que votre origine n'a pas forcément à la base.

Ainsi vous pourrez avancer en reconnaissance dans un lieu sombre, plutôt que d'utiliser vos sorts lumineux ou des torches que les ennemis détectent à plusieurs centaines de mètres.

Échec critique : Quelque chose a foiré... Vous devenez aveugle pendant la durée du sort !

Réussite critique : vos magnifiques yeux de chat vous donnent un +2 en CHA pendant la durée du sort

Changer l'eau en vin (rituel)

Comme son nom l'indique, ce sort permet de transformer de l'eau en vin, une boisson dont la qualité dépendra essentiellement de la réussite de votre épreuve ! Certains mages utilisent cette technique pour s'enrichir, ce qui ne surprendra personne. Le vin obtenu est bien entendu tout à fait consommable, même s'il est parfois d'une qualité douteuse.

Usages :

- S'enivrer pour pas cher
- S'enrichir aisément

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du sort : permanent



Ingrédients :

- 1 dose de sarments de vigne séchés
- Du feu
- De l'eau dans un récipient



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- La qualité du vin dépendra de votre résultat

Restrictions :

- Niveaux 1-5 : Jusqu'à 10 litres
- Niveaux 6+ : Jusqu'à 20 litres

Résultats :

- Épreuve juste : vin quelconque, piquette (5PA/L)
- Épreuve bien réussie : vin correct (1PO/L)
- Épreuve largement réussie : bon vin (3PO/L)



Portée : contact

- Le mage doit être au contact de l'eau



Mot de pouvoir :

- « Haukel denal ! » à répéter plusieurs fois

Notes diverses :

Pour mener à bien ce rituel, le mage doit faire brûler les sarments près du récipient contenant l'eau, tout en répétant la formule. Il soufflera sur la fumée produite pour qu'elle survole le récipient.

Après quelques minutes, l'eau se change en vin de manière instantanée. L'eau peut être tirée de n'importe quelle source et n'a pas forcément besoin d'être qualifiée de potable à la base.

Notez que si vous comptez revendre le breuvage, il vous faudra vous procurer des amphores ou un tonnelet. Les prix sont indicatifs et peuvent dépendre de la région ou du négociant.

Échec critique : vous n'avez pas produit de vin, mais plutôt quelque chose qui ressemble à de l'urine.

Réussite critique : le vin produit est un grand cru ! Vous pourrez revendre celui-ci 10 PO du litre.

Prenez et mangez-en tous

Sort étrange, probablement élaboré par des hobbits, qui transforme le pain en viande cuite et n'importe quel boisson en jus de rôti. À éviter dans les banquets végétariens.

Ce sortilège peut vous permettre d'amadouer des bêtes sauvages ou des compagnons voraces, aussi bien que vous nourrir vous-mêmes si vous n'avez personne pour vous préparer un bon petit plat. Le pain, contrairement à la viande, se conserve plutôt bien.

Usages :

- Transformation culinaire
- Permet de faire un vrai repas à partir d'ingrédients de base



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : permanent



Ingédients :

- De 1 à 3 miches de pain
- De 1 à 3 litres de boisson ou d'eau



Coût : 2 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher les miches (!)



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, parce que c'est bien plus classe

Notes diverses :

Un sort dont l'utilité a souvent été contestée, généralement jusqu'à ce qu'une compagnie d'aventuriers se retrouve en plein désert avec pour seule nourriture quelques miches de pain. Notez que la viande générée est toujours consommable et ne vous donnera aucune maladie.

Échec critique : le pain se change en mélasse immangeable et tout est perdu

Réussite critique : vous obtenez un repas super énergétique, +2PV récupérés

Mets ta morphose

Technique permettant de revêtir quasi instantanément une armure ou une combinaison de combat (avec un étonnant bonus de +4 contre les Gorgauths). Le lanceur de sort doit pour cela effectuer un enchaînement précis de gestes, parfois avantageusement remplacé par un salto gracieux. Revoyons la scène au ralenti... Si vous n'avez plus trop d'énergie astrale et qu'on vous attaque, vous aurez au moins quelque chose à faire et de plus vous aurez l'air un peu classe.

Usages :

- Modification personnelle du mage
- Armure et capacités augmentées
- Combat au corps-à-corps



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Les bonus sont appliqués tant que dure le combat



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices : bonus

- AT et PRD +2
- PR +2 (magique)
- PR +4 contre les Gorgauths



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Habituellement, criez «Mets ta morphooooose!»
- Oui, c'est un sort moderne

Notes diverses :

La première fois qu'il lancera le sort, le mage doit imaginer le type d'armure ou de combinaison qu'il va revêtir. Cela lui prendra donc 2 assauts de plus.

Ensuite, à chaque fois qu'il lancera le sort, cette même armure se matérialisera sur lui. Ainsi, il sera reconnu de ses ennemis et pourra leur inspirer la peur !

Échec critique : le mage s'est trompé et il se retrouve engoncé dans un costume d'animal pelucheux (à déterminer). AT/PRD/FO/AD : -2 et capacité de mouvement réduite

Réussite critique : Super-armure, ajoutez 1 à tous les bonus

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, de maintenir une forme physique optimale. 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).

Usages :

- Optimisation vitale
- Doit être lancé sur une journée
- Pour le mage uniquement



Durée d'incantation : 2 secondes

Durée du sort : 1 journée

- Le sort fonctionne pour une période de 24H



Coût : 4 PA

Épreuve : non

- Ce sort fonctionne toujours

Effets :

- Récupération : +1D6 PV à chaque période de repos d'au moins 2H
- Élimination d'un poison ou d'une maladie en 12H



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Ce sortilège est bien pratique en cas d'exploration de donjon ou autre voyage en milieu hostile, car il permet au mage de garder la forme sans utiliser les potions qui finissent généralement par provoquer des maux d'estomac.

Si vous commencez à souffrir de symptômes divers lors d'un déplacement et ne savez pas trop pourquoi, vous pouvez toujours utiliser la maîtrise du métabolisme, il y a de fortes chances pour que vous ayez été touché par un poison ou une maladie. Ces symptômes disparaîtront graduellement dans les 12 heures.

Ailes du métamorphe

Le mage qui trouve la lévitation surfaite et coûteuse peut contourner le problème en se faisant pousser des ailes dans le dos. C'est assez douloureux, et avec les ailes viendront un certain nombre d'inconvénients d'ordre pratique, mais c'est le prix à payer pour pouvoir voler librement et sans dépense de mana. Notez que la discipline est plutôt fatigante sur de longues distances.

Usages :

- Le mage se pare d'ailes emplumées
- Modification permanente pouvant être annulée
- Peu discret
- Pas toujours pratique

XXXXXX

Durée d'incantation : 1 minute

- Pendant ce temps, le mage se transforme

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Advanced Dispel Magic

☆☆☆☆

Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets et utilisation :

- Possibilité de voler (avec 10 kg d'équipement)
- Encombrant : AD-2
- Couleur des plumes au choix
- Autonomie : FORCE du mage X 10 minutes
- À épuisement le mage doit se reposer au moins 2H
- Vitesse maxi : 50 km/h



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Répétez « Ustallah kunar ! » pendant toute la durée de la transformation

Notes diverses :

Pour pouvoir se transformer, le mage doit au préalable dévêtir la partie supérieure de son corps. Il faut que le dos soit libre.

Les ailes sont grandes : il faut prévoir au moins cinq ou six mètres d'envergure pour soulever un humanoïde moyen, ce n'est donc pas discret et c'est encombrant. Le mage doit prévoir de modifier ses vêtements et/ou son équipement pour s'adapter à sa nouvelle morphologie, il ne pourra plus par exemple porter de sac au dos.

Une fois repliées, il est possible de dissimuler les ailes sous une grande cape.

S'il est assez facile de s'élever et de se déplacer, il faudra un peu de temps pour apprendre à faire des acrobaties aériennes... Car voler ne s'improvise pas.

Échec critique : le mage s'affuble d'une mutation majeure qu'il ne pourra annuler lui-même

Réussite critique : le sort ne coûte que 4 PA et les ailes vous donnent +2 en CHA

Forme végétale de Thorp

Excellent pour le camouflage, même à bas niveau, ce sort est néanmoins tout à fait stressant car il faut être capable de supporter la condition végétale. Sous cette forme vos sens seront amoindris, vous pourrez voir et entendre dans une certaine mesure mais c'est assez perturbant.

Usages :

- Transformation en plante
- Forme de votre choix
- Nécessite un sol terreux ou sablonneux

XXXXXX

Durée d'incantation : 1 minute

- À haut niveau, ce temps peut être réduit

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Advanced Dispel Magic



Coût : 3 PA

Épreuve : INT-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Toutes caracs réduites à zéro, sauf INT



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

En prenant la forme végétale, vous devrez renoncer temporairement à une partie de votre équipement. Tout ce qui n'est pas un vêtement devra être mis de côté, même votre bâton. Vous pourrez récupérer tout cela plus tard. Si vous utilisez cette technique pour du camouflage ou de l'infiltration, veillez à bien dissimuler vos effets personnels.

Il faudra pouvoir lancer l'annulation métamorphique afin de retrouver votre forme, et pour cela vous devez disposer d'assez d'énergie astrale avant votre transformation. En effet, votre EA ne va pas se régénérer tant que vous êtes sous forme végétale.

Vous devrez prévoir une forme végétale d'un poids égal au vôtre, même si pour cela vous produisez beaucoup de racines.

Échec critique : le mage s'affuble d'une mutation majeure qu'il ne pourra résorber lui-même

Réussite critique : c'est une belle plante !

Œil du basilic

Une métamorphose bien évoluée puisqu'il s'agit tout simplement de changer la cible en pierre. Ce sort doit être bien maîtrisé si l'on veut qu'il soit réversible. Les débutants ont tendance à détruire les tissus dans le processus, si bien que même dépétrifiée, 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 contre-sort dans un délai raisonnable, elle décèdera. Certains mages ont utilisé ce sort pour sauver un camarade d'une blessure très grave.

Usages :

- Malédiction métamorphique réversible
- Ne fonctionne pas sur les démons, élémentaires, esprits et créatures magiques
- Rend la cible invulnérable, en stase
- Peut permettre de sauver un allié d'une blessure



Durée d'incantation : 3 assauts

- Cible et mage sont immobilisés pendant ce temps

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Dispel Magic



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible se change en pierre
- Cible : toutes caracs=0
- Possibilité de tuer la cible (voir notes)
- La cible est invulnérable

Restrictions :

- Cible de moins de 200 kg



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Le mage doit être bien en vue de la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Okko nizh bazlik ! »

Notes diverses :

Le mage doit obtenir le contact visuel avec la cible, celle-ci devant le fixer, même un court instant. À partir de ce moment, ils seront tous les deux immobilisés pendant trois assauts et la transformation en pierre interviendra de manière presque instantanée. Si l'épreuve est réussie «juste» (de 1 à 2 points près) la cible sera considérée comme décédée. L'annulation métamorphique pourra seulement lui rendre sa substance, sous forme de cadavre.

Si l'épreuve est bonne, la cible sera juste placée en stase sous forme pierreuse. La victime du sort ne pourra plus être altérée qu'à coups de pioche ou de gros marteau, et pourra rester ainsi longtemps jusqu'au contre-sort. En stase, la cible de pierre peut survivre ainsi pendant deux mois. Ensuite elle sera considérée comme perdue à tout jamais.

Notez que tout l'équipement et les vêtements de la cible sont généralement pris dans le processus.

Échec critique : génération de sortilège entropique

Réussite critique : pas de test de résistance magique

Forme animale

Aussi appelé « Manimal ». 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 bestiau sous peine de passer pour un imbécile. Les druides excellent dans la forme animale, parce qu'ils connaissent à fond leur sujet. La métamorphose peut durer jusqu'à cinq minutes, ce n'est pas tout à fait instantané et c'est un peu douloureux.

Usages :

- Métamorphose du mage
- Nécessite l'abandon de l'équipement

XXXXXX

Durée d'incantation : 5 minutes

- Pendant ce temps, le mage ne peut agir

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Advanced Dispel Magic

☆☆☆

Coût : 5 PA ou plus

- Gros animaux : +2 à +5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Le mage perd son équipement
- Caractéristiques sauf INT : identiques à l'animal



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

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 ! En montant de niveau, le mage pourra se risquer à des formes plus avancées.

La durée d'incantation se réduira également avec les niveaux.

Pour reprendre sa forme, le mage n'a qu'à lancer l'annulation métamorphique (il doit ainsi garder au moins 4 PA). Les autres sorts ne fonctionnent pas sous la forme animale.

Si le mage a subi des blessures sous forme animale, son score d'EV sous forme humaine devra être adapté en pourcentage.

Échec critique : le mage s'affuble d'une mutation majeure qu'il ne pourra résorber lui-même

Réussite critique : C'est un bel animal ! Il a +5 en EV et +2 à toutes ses caractéristiques.

Sbaaf ultime de Thorp

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 voler.

Usages :

- Attaque physique unique
- Uniquement au corps-à-corps
- Peut faire chuter la cible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Cette épreuve inclut l'épreuve AT

BONUS : chute

- La cible doit réussir une épreuve FO ou elle sera renversée

Restrictions :

- L'effet bonus ne fonctionne que sur des cibles humanoïdes de taille standard



Dégâts : 2D6+4

- Dégâts standards/contondants
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir frapper la cible



Mot de pouvoir :

- Habituellement, «Sbaaf !»
- C'est un sort moderne

Notes diverses :

Il faut compter un assaut pour la transformation du bras et un assaut pour l'attaque elle-même. L'épreuve liée au sort inclut cette attaque, et si le sort est réussi, l'attaque le sera également !

Échec critique : le mage transforme son bras en tentacule mou et inutile, et ce pendant toute la durée du combat

Réussite critique : résolvez une attaque contondante critique

Métamorphose d'énergie

Ce sort permet tout simplement de transformer votre énergie vitale en énergie astrale. Attention, car il pompe dans vos réserves de vie et il peut se révéler très dangereux !

Le mage se concentre rapidement pour transférer son énergie dans une partie supérieure de sa conscience.

Usages :

- Récupérer de l'énergie astrale
- Sort rapide mais dangereux



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- Les PA sont considérés comme acquis



Coût : variable

- Comptez 1 PV pour 2 PA

Épreuve : INT

Effets :

- Lancez 1D6 pour déterminer le nombre de PV
- Multipliez le score par 2 et ajoutez à l'EA
- Retranchez les PV

Restrictions :

- Le mage ne peut descendre en-dessous de 4 PV
- 1 transfert par jour au maximum, ou vous perdrez connaissance
- Le gain ne peut dépasser le quota maxi d'EA



Portée : contact

- Pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Ce sort est très pratique quand on vient à manquer d'énergie astrale. Cependant, il n'est pas à prendre à la légère.

Le mage se perd parfois dans la démarche et puise dans ses réserves plus que de raison, ce qui se termine avec une perte de connaissance.

Échec critique : le mage se perd dans le sortilège et tombe à 2 PV. Son énergie astrale est augmentée mais il s'évanouit sous le choc.

Réussite critique : vous pouvez choisir de lancer 2D6 - mais attention à votre EV

Transmutation d'I-Beh (rituel)

Nommé d'après son inventeur, le mage nain I-Beh, ce sort transforme n'importe quel objet en une somme d'argent aléatoire, généralement bien inférieure à sa valeur marchande (mais parfois supérieure, de façon inexplicable...). Ce n'est pas le meilleur moyen pour faire fortune, mais c'est pratique pour vider son grenier. Idéal pour ne pas s'encombrer avec des rebuts.

Usages :

- Transformation d'objets en or
- Résultat très aléatoire

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du sort : permanent

- La transformation en or est permanente



Ingrédients :

- Objets quelconques
- 1 dose de gui



Coût : variable

- Comptez 3 PA par objet

Épreuve : INT-2

Effets :

- Les objets sont transmutés selon la règle décrite dans les notes

Restrictions :

- Ne transforme pas les objets enchantés/maudits
- Un objet ne peut pas être trop gros



Portée : jusqu'à 2 mètres

- Depuis le mage jusqu'au tas d'objets



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Pour mener à bien ce rituel, le mage doit placer du gui au milieu du tas d'objets à transformer (on ignore encore pourquoi cet ingrédient magique a été sélectionné par I-Beh). Les objets peuvent être de n'importe quel type, mais doivent avoir été fabriqués par quelqu'un pour posséder une réelle valeur, laquelle sera également fonction de leur état.

Le mage se concentre ensuite et la magie opère, laissant sous chaque objet une somme aléatoire en monnaie.

Règle de transmutation

Si l'épreuve est réussie, lancez 1D20 par objet :

- 11-20 : valeur divisée par 20
- 7-10 : valeur divisée par 10
- 3-6 : valeur divisée par 5
- 2 : valeur égale
- 1 : valeur multipliée par 2

Échec critique : les objets sont détruits sans contrepartie

Réussite critique : l'objet le plus cher laisse 2X sa valeur

Transmutation d'l-Beh inversée (rituel)

Un sort très étrange et probablement écrit en état d'ébriété. Il est destiné à transformer le contenu de votre bourse en un amas d'objets aléatoires.

Quand ils picolent ensemble, les métamorphes riches et 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.

Usages :

- Gâcher de l'argent
- Faire apparaître des objets

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du sort : permanent

- Les objets sont créés définitivement



Ingrédients :

- Monnaie
- 1 dose de Sel



Coût : aléatoire

- De 2 à 10 PA
- La dépense en PA dépendra de l'objet créé

Épreuve : INT-2

Effets :

- Les pièces de monnaie sont transmutes selon la règle décrite dans les notes



Portée : 1 mètre

- Le mage doit se trouver proche des pièces



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Le mage doit saupoudrer les pièces avec du sel, puis se concentrer. Il fait alors appel aux forces chaotiques.

Certaines personnes utilisent ce sort pour nuire à leur entourage. En effet, le sort étant silencieux il est bien difficile de comprendre de quelle manière le contenu d'une bourse vient de se transformer en une chaussure gauche.

C'est le sortilège ultime pour menacer un Nain.

La valeur des objets créés est souvent très inférieure à celle de la monnaie transmutée.

Règle de Transmutation :

Si l'épreuve est réussie, lancez 1D20 :

- 11-20 : 1 objet
- 7-10 : 2 objets
- 3-6 : 2 objets, 1 protection
- 2 : 3 objets, 1 arme
- 1 : 1 objet magique et/ou maudit

Les objets sont choisis aléatoirement par le destin.

Échec critique : les pièces se changent en une mélasse noire

Réussite critique : génération d'une arme magique

Octosac de Niugilak (rituel)

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 parle pas.

Usages :

- Assistance au transport
- Pour le mage uniquement

XXXXXX

Durée du rituel : 2 minutes

Durée du sort : permanent

- L'opération n'est pas réversible



Ingrédients :

- 1 sac vide en bon état
- 1 dose d'orties du Chaos



Coût : 8 PA

Épreuve : INT

Effets :

- Le sac devient autonome
- Capacité : 20 kg

Restrictions :

- Sur sac non enchanté uniquement

Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher le sac



Mot de pouvoir :

- Répétez en boucle «Muytrikal nizh badrul!»

Notes diverses :

Pour mener le rituel à bien, insérez les orties dans le sac et commencez à psalmodier.

L'octosac est pratique mais 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 capable d'escalader des parois et de se glisser dans des environnements étriqués grâce à son physique d'arachnide. Il ne sait pas nager.

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.

Ce sac n'est pas discret : il peut vous attirer des ennuis en agglomération, surtout à Glargh. Vous n'aurez aucun souci à Waldorg en revanche.

Échec critique : le sac se transforme en mélasse noire, avec son contenu

Réussite critique : dépense de 4 PA seulement

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.

Usages :

- Métamorphose radicale de combat
- Peut toucher les alliés

XX

Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : 2 minutes

- Pendant cette durée, le mage se déplace sous forme d'hélice
- Peut durer moins longtemps, au choix du mage

☆☆☆☆

Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys

Effets :

- Le mage peut uniquement se déplacer
- Score de protection (PR) multiplié par deux
- Chaque cible qu'il touche doit esquiver ou subir des dégâts

➤ + + +

Dégâts : 3D (fixe)

- Dégâts tranchants non magiques
- Chaque cible touchée encaisse ces dégâts
- Ne comptez pas vos bonus aux dégâts

☹☹☹

Portée : contact

- Pour le mage uniquement

Aire d'effet :

- Le mage se déplace de 4 mètres par assaut dans la direction de son choix
- Il touche tous ceux qui sont sur sa trajectoire



Mot de pouvoir :

- Criez « Hellicoy Doudlah ! »

Notes diverses :

Une fois le mage lancé, les ennemis vont uniquement pouvoir l'esquiver. Pour cela toutefois ils doivent être capables de le voir venir.

Dans le cas où l'hélice est bloquée (par un mur ou un arbre), le mage peut choisir de reprendre sa forme originelle par simple concentration. 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.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique

Réussite critique : le sort ne coûte que 8 PA

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.

Usages :

- Bonus d'armure physique
- Pour le mage ou un allié
- Pour le corps à corps uniquement



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1 combat

- L'armure est active tant que dure le combat



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices : +6 PR

- Bonus d'armure physique
- Pas de malus associé

Restrictions :

- Ne fonctionne pas si la pièce d'armure de la cible est déjà en thritil
- Si l'armure est lancée sur le mage, celle-ci l'empêche de jeter des sorts (interférences liées au thritil)



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Si l'armure est La matière étrange du plastron empêchera le mage de jeter des sorts, mais il pourra combattre efficacement au corps à corps jusqu'à la fin du combat.

Ce sortilège peut être lancé sur un allié, ce qui vous permettra d'avoir l'estime de vos camarades.

Il s'accompagne parfois d'un bonus de charisme, le plastron rayonnant donnant une allure vraiment épique au combattant, mais c'est rarement utile dans un combat.

Échec critique : le vêtement de la cible devient mou et tombe sur ses pieds (sauf relique). Il perd son équivalent en PR.

Réussite critique : plastron magnifique, +3 en CHA

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 imprévisible : inoculation de maladie, transformation en poulet, perte d'énergie, gonflement des oreilles, disparition des effets de la gravité...

Usages :

- Transformation rapide de potion
- Résultat très aléatoire



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : permanent

- La potion est transformée à tout jamais



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

Effets :

- La potion est changée en autre chose, de façon aléatoire - le résultat sera le fruit du destin



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Le mage doit pouvoir distinguer la fiole



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, car fourbe

Notes diverses :

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 aigris l'utilisent parfois pour faire des blagues de mauvais goût à leurs amis.

Notez que la plupart des magasins d'objets magiques sont enchantés pour résister à ce sort !

Échec critique : la fiole de potion implose et répand son contenu

Réussite critique : la fiole donnera forcément une mutation majeure

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 c'est souvent efficace. Il n'aura aucun effet sur les reliques et n'aura aucun effet du tout si la cible résiste à la magie.

Usages :

- Malédiction matérielle agaçante
- Déstabilise et handicape l'adversaire
- Idéal contre des ennemis de niveau moyen
- Inefficace contre les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : permanent

- Le matériel perdu n'est pas récupérable



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- Des pièces d'équipement tirées au hasard se liquéfient

- Appliquez la règle aléatoire inclue dans les notes

Restrictions :

- Inefficace sur reliques ou matériel indestructible



Portée : jusqu'à 10 mètres

- Malédiction : le mage doit pouvoir distinguer la cible mais celle-ci peut être partiellement à couvert



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, peut être lancé fourbement

Notes diverses :

La cible doit tirer 1D6 pour savoir quelles pièces de son équipement sont perdues.

Les «objets» sont des éléments du sac, autres que les vêtements ou les armes. Le «plastron» représente la protection principale du torse.

Résultat du D6 :

1 = casque, 1 chaussure, 2 objets

2 = bracelets, casque, 2 chaussures

3 = 1 arme, 1 chaussure, 3 objets

4 = casque, plastron, 4 objets

5 = 2 armes, casque, plastron

6 = casque, plastron, chaussures

Échec critique : le mage ou l'un de ses alliés est victime de la malédiction

Réussite critique : pas de test de résistance magique

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, ou bien par son Octosac. 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.

Usages :

- Avantage au corps-à-corps
- Arme et attaque supplémentaire
- Dégâts magiques
- Sur le mage ou un allié
- Peut toucher n'importe quelle créature



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- L'arme se résorbe à la fin du combat



Coût : variable

- Pour le mage : 6 PA
- Pour un allié : 10 PA

Épreuve : MagiePhys

Bénéfices :

- +1 AT par assaut (nul besoin d'ambidextrie)
- Dégâts spécifiques de l'arme

Restrictions :

- La cible doit avoir une main libre



Dégâts : 1D+5 (+bonus)

- Ajoutez à ces dégâts votre bonus INT
- Vous devez réussir vos attaques pour toucher
- Dégâts tranchants/magiques

Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Une fois votre bras transformé en arme, vous devrez savoir vous en servir ! Il va de soi que vous devrez réussir vos attaques pour que les dégâts s'appliquent à chaque assaut.

Les bonus divers octroyés par l'arme se situant dans l'autre main ne comptent pas.

Échec critique : le bras visé perd son ossature et se transforme en une saucisse molle et inutile. Vous devrez consulter un médecin spécialisé.

Réussite critique : très belle réussite de l'arme, dégâts 2D+4

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.

Usages :

- Malédiction radicale
- Hilarant pour les spectateurs
- Cause la Honte
- Inefficace contre les démons, créatures magiques, élémentaires, esprits



Durée d'incantation : 3 assauts

- La cible et le mage sont immobilisés pendant la durée de l'incantation

Durée du sort : permanent

- Réversible à l'aide d'un contre-sort : Annulation métamorphique ou Advanced Dispel Magic



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible prend l'apparence d'une chaussette de même taille
- Couleur et matière au choix du mage



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Malédiction : le mage doit pouvoir distinguer la cible mais celle-ci peut être partiellement à couvert



Mot de pouvoir :

- Naturellement, vous pouvez crier «Chaussette !»

Notes diverses :

Le mage peut choisir de viser à peu près n'importe quoi ou n'importe quoi dans la mesure où la cible n'est pas trop grande. Les tests ont démontré qu'il était possible de changer ainsi quelque chose d'aussi gros qu'une belle vache.

Les animaux de grande taille ainsi que les géants ne sont donc pas transformables.

Bien évidemment, les caractéristiques de la cible sont réduites à zéro dans le cas où la transformation est effective.

Seul un bon contre-sort prononcé par un mage de niveau équivalent pourra dissiper cette malédiction.

Échec critique : la malédiction s'abat sur l'un des alliés du mage

Réussite critique : pas de test de résistance magique

Gourmandise de Thorp

Ce sortilège assez complexe transforme une petite maison en construction mangeable, essentiellement sucrée. Murs de pain d'épices, poutres de chocolat, paillasson de guimauve, vitres en sucre filé, toiture en biscuits... Il est idéal quand on ne trouve pas de quoi manger en forêt, qu'on a besoin de piéger un gourmand ou qu'on découvre la chaumière abandonnée d'un ermite.

Usages :

- Métamorphose culinaire
- Impressionnant !
- Aussi beau que bon

XXXXXX

Durée d'incantation : 2 minutes

- Pendant cette durée, le mage se concentre

Durée du sort : permanent

- La métamorphose n'est pas réversible

☆☆☆☆

Coût : variable

- Comptez 3 PA pour 10m² de maison

Épreuve : INT-3



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la maison



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Le mage s'approche de la maison, y pose ses deux mains et se concentre. Il lui faudra deux minutes pour la modifier du sol au plafond.

Très sympathique pour piéger les enfants. Attention au soleil tout de même, il a tendance à tout faire fondre.

Des morceaux de la maison peuvent éventuellement être vendus comme confiseries, mais il faut faire vite avant qu'ils ne soient périmés.

Échec critique : la maison se transforme en un monstre géant et attaque à vue : fuyez ! Elle aura les caractéristiques d'un dragon des cavernes

Réussite critique : c'est magnifique... le mage dépense 1 PA seulement pour toute la maison ! Et hop, c'est le moment de se pourrir les dents.

Création chimérique de Thorp

Évolution ultime du sort « Métamorphose du vivant » qui vous permet à présent de créer des êtres vivants totalement nouveaux à partir de n'importe quelle forme de vie.

La taille de l'être résultant sera tout de même proche de la taille de la créature choisie comme cible.

Usages :

- Se prendre pour un dieu
- Créer des familiers amusants
- Créer des montures impensables
- Faire des farces stupides

Notes :

Ce sort fonctionne exactement comme la « Métamorphose du vivant » (multi-niveaux) mais sans limitation de forme obtenue.

Utilisation sur des animaux :

Libre à vous de créer, à partir d'un Morshleg, un pous-sin vert de trois mètres de haut, équipé d'une trompe et armé de défenses, avec une queue d'alligator. Votre connaissance de la vie et des flux de matière vivante est à présent parfaite. Vous n'avez plus vraiment de limites.

Notez que l'animal résultant sera aussi stupide qu'il l'était avant sa transformation. En utilisant le contrôle mental de la magie généraliste, vous pourrez généralement vous assurer sa fidélité, c'est déjà ça.

Les mages utilisent généralement ce sort pour se créer des montures épiques originales à partir d'un cheval, comme le destrier écailloux volant ou le rhinocéros de voyage cracheur de feu. La réussite de votre épreuve déterminera les limites de votre réussite. Ces belles montures peuvent se vendre une véritable fortune.

Créatures pensantes :

Avec une épreuve bien réussie, et pour peu que la personne ne résiste pas à la magie, vous pouvez également créer des matières inertes à partir de matière vivante (transformation de quelqu'un en eau, en pierre, en boue, en barbabapa). Dans certains cas, la métamorphose sera réversible (transformation en matière dure), mais bien sûr si vous transformez une personne en gelée verte, elle se répandra sur le sol et sera considérée comme décédée.

Notez que vous pouvez transformer ainsi des cadavres afin de les faire disparaître à tout jamais.

Il vous est possible de transformer des gens en animaux, mais dans ce cas ils garderont leur intelligence ainsi qu'une certaine dose de rancune à votre égard.

Le contrôle mental sur une personne transformée en animal doit être bien entendu testé sur son psychisme de créature pensante et non pas comme on le ferait sur un animal sans intelligence.

Index des sortilèges du métamorphe



Multi-niveaux :

- NI+ : Monstro-mobilier (page 3)
 NI+ : Métamorphose de l'inerte (page 4)
 N3+ : Métamorphose du vivant (page 5)
 NI5 : Création chimérique de Thorp (page 29)



Utilitaires :

- NI : Annulation métamorphique (page 7)
 N6 : Métamorphose d'énergie (page 18)
 N10 : Change-potion d'Alkantarade (page 24)



Altération du mage :

- N2 : Œil de chat (page 8)
 N4 : Ailes du métamorphe (page 13)
 N4 : Forme végétale de Thorp (page 14)
 N5 : Forme animale (page 16)



Altération/malédiction d'un tiers :

- N5 : Œil du basilic (page 15)
 N9 : Thrivilisation de Thorp (page 23)
 NI1 : Liquéfaction des biens (page 25)
 NI2 : Bras-d'acier de Zuluf (page 26)
 NI3 : Chaussette de Zuluf (page 27)



Dégâts et combat :

- N6 : Sbaaf ultime de Thorp (page 17)
 N8 : Hélice des tourments (page 22)



Assistance à l'aventure :

- NI : Changer en citrouille (page 6)
 N2 : Œil de chat (page 8)
 N2 : Changer l'eau en vin (page 9)
 N2 : Prenez et mangez-en tous (page 10)
 N7 : Transmutation d'I-beh (page 19)
 N7 : Transmutation d'I-beh inversée (page 20)
 N8 : Octosac de Ningilak (page 21)
 N10 : Change-potion d'Alkantarade (page 24)
 NI4 : Gourmandise de Thorp (page 28)



Soin et régénération :

- N3 : Maîtrise du métabolisme (page 12)
 N6 : Métamorphose d'énergie (page 18)



Améliorations mage ou allié :

- N2 : Œil de chat (page 8)
 N3 : Mets ta morphose (page 11)
 N4 : Ailes du métamorphe (page 13)
 N9 : Thrivilisation de Thorp (page 23)
 NI2 : Bras-d'acier de Zuluf (page 26)



Protection :

- N5 : Œil du basilic (page 15)
 N9 : Thrivilisation de Thorp (page 23)

Illustration de couverture : Guillaume Albin
 Voir son site - <http://guillaume-albin.fr/>

Illustrations intérieures : Pen of Chaos :)