



PLAN D'ÉTUDE
MÉTAMORPHOSE

PAR LE PROFESSEURE
MATILDA WEASLEY

Table des matières

UNE MATIERE PRINCIPALE	1
LA THEORIE ET LA PRATIQUE, MAIN DANS LA MAIN	1
MATIERE ENSEIGNEE EN FONCTION DE L'ANNEE SCOLAIRE.....	2
PREMIERE ANNEE.....	2
DEUXIEME ANNEE.....	2
TROISIEME ANNEE.....	2
QUATRIEME ANNEE.....	2
CINQUIEME ANNEE	3
SIXIEME ANNEE	3
SEPTIEME ANNEE	3
EXAMEN	3
ALPHABET DE LA METAMORPHOSE	5
DEFINITION D'UNE METAMORPHOSE	5
FORMULE LATINE DES SORTILEGES DE METAMORPHOSE.....	5
MOUVEMENT DE BAGUETTE ET TRACES DE SORTILEGES	5
METAMORPHOSE INVERSE ET TRACES.....	5
FORMULE D'UNE METAMORPHOSE.....	6
MASSE DE L'OBJET	6
PUISSANCE DE LA BAGUETTE	6
CONCENTRATION.....	6
CONSISTANCE DE L'OBJET	7
VARIABLE INCONNUE.....	7
AJUSTER LES VARIABLES EN FONCTION DES BESOINS.....	7
LA MEMOIRE DE L'OBJET D'ORIGINE.....	7
SOUS-BRANCHES DE LA METAMORPHOSE	8
CONJURATION – DONNER LA VIE A LA MATIERE	8
DEMETAMORPHOSE – REVENIR A L'ETAT D'ORIGINE.....	8
TRANSFORMATION – CHANGER UN OBJET EN UN AUTRE	8
<i>Métamorphose humaine – modification du corps et de l'esprit.....</i>	<i>9</i>
<i>Sortilèges de transfert – double métamorphose simultanée.....</i>	<i>9</i>
<i>Transfert inter-espèce – changer la nature des animaux</i>	<i>9</i>
BOIS DE BAGUETTE ET SORTILEGES DE METAMORPHOSE	10
FORMULES EXTREMES	10
SORTILEGES INFORMULES.....	10
SORTILEGES SANS BAGUETTE.....	10
CREATION DE SORTILEGES	11
SUPERVISION DE LA CREATION DE NOUVEAUX SORTILEGES	11
BLOCAGES LORS DE L'APPRENTISSAGE.....	11

FEUILLES D'APPRENTISSAGE DE SORTILEGES	11
ALLUMETTE EN AIGUILLE	12
ANIMAL EN VERRE.....	13
ANNULATION DE METAMORPHOSE.....	14
BAVBOULE EN MOUFETTE.....	15
BOULE DE BOWLING EN BALLON	16
BOURSOUF EN PRESSE-PAPIER.....	17
CHANGEMENT DE COULEUR	18
CHARDONNET EN VIF D'OR	19
CHAUDRON EN BLAIREAU	20
CRAPAUD EN AMANITE	21
DE A COUDRE EN SOMBRAL	22
DISPARITION DE SERPENT	23
DRACONIFORS.....	24
DURCISSEMENT	25
ESCARGOT EN THEIERE.....	26
FELIFORS.....	27
FLEUR MAGIQUE.....	28
FONDANT DU CHAUDRON EN CHOU.....	29
FONDANT FEERIQUE EN FEE	30
FURET EN PLUMEAU	31
GNOME EN NAIN DE JARDIN	32
HERISSON EN PELOTE A EPINGLES.....	33
HIBOU EN JUMELLES DE THEATRE	34
INANIMATUS CONJURUS	35
INVOCATION AU SERPENT	36
LAPIFORS	37
LAPIN EN PANTOUFLES.....	38
OBJET EN BOITE D'ALLUMETTES	39
OBJET EN OISEAU.....	40
ORDURE EN CHIEN VIVERRIN	41
PINTADE EN COCHON D'INDE	42
PION EN REINE	43
PLUMEAU EN FURET	44
PORC-EPIC EN PELOTE A EPINGLES.....	45
ROI EN CORBEAU	46
SCARABEE EN BOUTON.....	47
SORTILEGE DE DISPARITION.....	48
SORTILEGE DE REPARATION.....	49
SORTILEGE DE TRANSFERT.....	50
SOURIS EN TABATIERE.....	51
SPONGIFICATION	52
TASSE EN GERBILLE.....	53
TATOU EN COUSSIN	54
THEIERE EN TORTUE	55
TORTUE EN TROMPETTE	56
TOURTEREAU EN LETTRE D'AMOUR	57
TRANSFERT D'UN COUSSIN EN TATOU	58

TRANSFERT D'UN HAUT-DE-FORME EN LAPIN	59
TRANSFERT D'UNE TIRELIRE EN COCHON D'INDE.....	60
TRANSFERT D'UNE TORTUE EN LIEVRE	61
VERACRASSE EN BEIGNET.....	62
REMARQUES SUR CE PLAN D'ETUDE	63
SOURCE DES IMAGES	63

Plan d'étude - Métamorphose

Bienvenue dans le cursus d'enseignement de la Métamorphose pour jeunes Sorciers et Sorcières. Je suis la Professeure Matilda Weasley, enseignante à l'École pour jeunes Sorciers et Sorcières de Poudlard, et par ces quelques lignes, je tiens à vous proposer un plan d'étude, agrémenté de notes et remarques personnelles sur mes observations en qualité d'enseignante durant ces dernières années pour la transmission et l'enseignement des cours de Métamorphose. Comme de bien, ce plan d'étude est enchanté pour vous permettre à vous, mes successeurs, d'apporter votre contribution à cette magie si particulière qu'est la métamorphose. Vous êtes aujourd'hui à la place qui fut la mienne au moment où j'écris ces quelques mots à votre attention, j'espère sincèrement que mon héritage vous sera utile pour former les nouvelles générations d'élèves qui assureront notre relève.

Une matière principale

La Métamorphose représente l'une des matières de base enseignées dans toutes les écoles de magie pour jeunes Sorciers et Sorcières durant les cinq premières années de leur cursus scolaire. Si cette matière est enseignée dès les premières années d'apprentissage, c'est principalement parce qu'elle est la forme de magie la plus académique que l'on puisse pratiquer en tant que Sorcier. Celle-ci exige une maîtrise parfaite d'un grand nombre de facteurs que nous développerons dans les chapitres suivants afin de mener à des résultats précis. La Métamorphose est particulièrement dangereuse et complexe à étudier, mais grâce à ce plan d'étude, les jeunes Sorciers et Sorcières parviendront sans mal à en acquérir toutes les notions.

N'oubliez pas que si la Métamorphose n'est généralement considérée comme une seule et unique manière lors des années d'enseignement, elle comprend en réalité diverses catégories permettant l'apprentissage de sortilèges permettant de transformer la forme et l'apparence d'animaux, d'êtres humains ou d'objets, de leur rendre leur aspect d'origine, mais également de faire apparaître ou disparaître des objets et des animaux.

Comme vous pourrez le constater en parcourant les pages de ce plan d'étude, les sortilèges de métamorphose appris durant les différentes années d'études sont classés par niveau. Ces niveaux représentent les niveaux d'étude des élèves. Ainsi, un sortilège de niveau 3 représente-t-il un sortilège dont le niveau d'étude lors de son apprentissage est la troisième année. Bien entendu, les enseignants sont tout à fait libres de proposer des sortilèges de niveau inférieur ou supérieur à l'année d'étude en cours pour compléter l'arsenal des élèves ou pour introduire de nouvelles notions à leurs élèves, mais le respect des niveaux d'étude prévaut généralement lors de l'éducation.

« La Métamorphose, comme vous en avez peut-être assez de me l'entendre dire, est une science exacte qu'il faut toute une vie pour maîtriser. Mais vous n'avez pas besoin d'être effrayés. Presque tout peut être métamorphosé, si vous percevez le potentiel qui s'y trouve. Et à moins que ma vue ne me joue des tours, je ne perçois dans cette classe que des Sorciers et des Sorcières exceptionnels. »

Matilda Weasley

La théorie et la pratique, main dans la main

Les cours de Métamorphose sont dispensés pour permettre aux élèves de bien comprendre et intégrer les notions qui leur sont enseignées. Pour cette raison, ceux-ci se découpent en une partie théorique et une partie pratique.

La théorie se concentrera sur l'étude des schémas de métamorphose et sur la lecture d'ouvrages sur le sujet ainsi que sur la maîtrise de l'alphabet de la métamorphose et la formule qui régit le lancement des sortilèges.

La pratique, quant à elle, permettra d'exercer les connaissances nouvellement acquises ou révisées et requerra de l'élève l'usage de sa baguette magique pour le tracé des sortilèges grâce à l'emploi d'une gestuelle précise. Une bonne prononciation de la formule ainsi qu'une grande concentration seront également requises afin de mener à bien ces exercices.

La Métamorphose nécessite une rigueur de travail qu'il sera peut-être difficile d'inculquer aux élèves durant les premières années d'études. De nombreux exercices de répétition seront donc nécessaires, tout comme la révision des théorèmes de Métamorphose, indispensables au bon déroulement des sortilèges. Pour toutes ces raisons, il sera probablement nécessaire que l'enseignant de Métamorphose demande des devoirs chaque semaine pour s'assurer que ces notions soient comprises et maîtrisées, et que des lacunes ne persistent pas avant de passer aux nouvelles matières. En cas de besoin, des cours particuliers pourront également être proposés aux élèves durant les weekends et les semaines de vacances.

« La Métamorphose est l'une des plus complexes et dangereuses magies que vous apprendrez à Poudlard. Quiconque se moque de ma classe partira et ne reviendra pas. Vous avez été prévenu »

Minerva McGonagall



Matière enseignée en fonction de l'année scolaire

Première année

Durant leur première année, les élèves se familiariseront avec les bases de l'alphabet de la métamorphose et la construction des formules qu'ils emploieront par la suite. Cette première année est également l'occasion de maîtriser les premières formules simples. Voici la matière qui peut être enseignée au cours de cette première année :

Sortilèges	Théorie
<ul style="list-style-type: none">☼ Allumette en aiguille☼ Objet à oiseau☼ Objet en boîte d'allumettes☼ Souris en tabatière	<ul style="list-style-type: none">☼ Alphabet de la métamorphose☼ Formule de métamorphose☼ Sortilège de Transfert

Deuxième année

Maintenant que les sortilèges et les règles de base de la Métamorphose sont comprises par les élèves, il convient d'augmenter la difficulté d'un niveau pour proposer à ces derniers de développer leur savoir. Il convient de mettre un accent particulier sur la structure des objets qui, une fois connue et correctement visualisée, permet de mieux maîtriser une métamorphose.

Sortilèges	Révisions
<ul style="list-style-type: none">☼ Animal en verre à pied☼ Annulation de métamorphose☼ Lapin en pantoufles☼ Scarabée en bouton☼ Sortilège de réparation☼ Spongification	<ul style="list-style-type: none">☼ Alphabet de la métamorphose☼ Formule de métamorphose☼ Objet en oiseau

Troisième année

La troisième année porte principalement sur des métamorphoses d'objets inanimés en êtres vivants. Un cours particulier traitera des Animagi, des lois qui les concernent et des risques de tenter de devenir Animagus.

Sortilèges	Théorie	Révisions
<ul style="list-style-type: none">☼ Changement de couleur☼ Draconifors☼ Durcissement☼ Felifors☼ Hibou en jumelles de théâtre☼ Lapifors☼ Théière en tortue☼ Tourtereau en lettre d'amour	<ul style="list-style-type: none">☼ Animagi	<ul style="list-style-type: none">☼ Annulation de métamorphose☼ Sortilège de réparation☼ Souris en tabatière

Quatrième année

La quatrième année met l'accent sur une nouvelle catégorie de métamorphoses qui permet, non pas de simplement transmuter un objet en créature vivante ou une créature vivante en un objet, mais bien de transférer certaines caractéristiques d'un animal sur un autre. D'autres sortilèges d'altération du physique seront également au programme, comme celui de changement de couleur ou celui de disparition.

Sortilèges	Théorie	Révisions
<ul style="list-style-type: none">☼ Hérisson en pelote à épingles☼ Sortilège de Transfert (pratique)☼ Pintade en cochon d'Inde☼ Fleurs magiques☼ Invocation au serpent☼ Disparition du serpent☼ Sortilège de Disparition	<ul style="list-style-type: none">☼ Transfert inter-espèce☼ Changements inter-espèce	<ul style="list-style-type: none">☼ Animal en verre à pied☼ Changement de couleur☼ Vera Verto☼ Scarabée en bouton☼ Tourtereau en lettre d'amour

Cinquième année

La cinquième année est une année charnière dans le cursus de la Métamorphose et l'occasion de parfaire les connaissances acquises en vue des B.U.S.E. Cette année est également l'occasion de pratiquer les sortilèges de Transfert et réviser de nombreuses notions apprises jusque-là.

Sortilèges	Théorie	Révisions
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Bavboule en moufette ☼ Chardonneret en vif d'or ☼ Chaudron en blaireau ☼ Dé à coudre en Sombral ☼ Furet en plumeau ☼ Inanimatus Conjurus ☼ Tatou en coussin 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Disparition partielle d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Hibou en jumelles de théâtre ☼ Sortilège de Disparition ☼ Sortilège de transfert ☼ Tourtereau en lettre d'amour
Sortilèges de Transfert		
	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Transfert d'un coussin en tatou ☼ Transfert d'un haut-de-forme en lapin ☼ Transfert d'une tirelire en cochon d'Inde ☼ Transfert d'une tortue en lièvre 	

Sixième année

Maintenant que les B.U.S.E sont passées, il est temps pour les élèves ayant choisi de continuer dans cette matière de toucher à la véritable quintessence de la Métamorphose. Dès cette sixième année, les premiers sortilèges de Métamorphose Informulés seront enseignés. Si la maîtrise des métamorphoses classiques vous semblait déjà complexes, vous aller comprendre que les incantations vous aidaient grandement à maîtriser celles-ci et que, dès lors que vous vous en passez, la véritable complexité de cette matière vous apparaîtra au grand jour.

Sortilèges	Matière particulière	Révisions
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Boule de bowling en ballon ☼ Boursouf en presse-papier ☼ Fondant du chaudron en chou ☼ Fondant féérique en fée ☼ Gnome en nain de jardin ☼ Pion en reine ☼ Plumeau en furet ☼ Tasse en gerbille ☼ Veracrasse en beignet 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Métamorphose humaine ☼ Sortilèges de métamorphose informulés 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Objet en oiseau ☼ Sortilèges d'Apparition ☼ Sortilège de Transfert

Septième année

La septième année est l'occasion de développer un nouveau pan de la Métamorphose avec la création de nouveaux sortilèges. Durant cette année, de nombreux élèves se spécialisent dans les famille de transformation soit la métamorphose de diverses cibles en une cible finale identique.

Sortilèges	Révisions
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Crapaud en amanite ☼ Escargot en théière ☼ Ordure en chien viverrin ☼ Roi en corbeau ☼ Tortue en trompette 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Annulation de métamorphose ☼ Métamorphose humaine ☼ Sortilèges de métamorphose informulés ☼ Sortilège de Transfert
Matière spéciale	
☼ Création de sortilèges de métamorphose	

Examen

Première année : Un exemple d'examen pratique pour les premières années est de pratiquer avec succès la métamorphose d'une souris en tabatière. Des points supplémentaires seront accordés si la tabatière est particulièrement jolie, d'autres seront retirés s'il y reste des moustaches, des pattes, les oreilles ou la queue.

Troisième année : Un exemple de question théorique à poser aux examens de troisième année est de lister les animaux qui sont le plus susceptibles d'être métamorphosés à l'aide du sortilège de métamorphose Lapifors. Pour la partie pratique, il sera demandé de transformer une théière en tortue

Les examens théoriques et pratiques de Métamorphose, bien que différents chaque année, possèdent tous des bases communes. Voici un exemple pratique de matière ou de type de question qui pourrait être demandée à un élève lors des B.U.S.E. Lors des A.S.P.I.C, les élèves présenteront le sortilèges qu'ils ont créés et démontreront leurs capacités à lancer des sortilèges informulés.

B.U.S.E	
Théorie	Pratique
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Définition d'un sortilège de Transfert et problèmes rencontrés lors de son utilisation ☼ Différences entre les sortilèges de transfert inter-espèce et de changements inter-espèce ☼ Formule de métamorphose et définitions précise des divers facteurs qui la composent. ☼ Donner un exemple pratique d'application de la formule de métamorphose et des ajustement possibles sur les différents facteurs qui la composent 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Furet en plumeau ☼ Sortilège de Disparition ☼ 1 sortilège de Transfert
A.S.P.I.C	
Théorie	Pratique
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Donner les règles principales de création de formules d'incantation de métamorphoses et quelques contre-exemples fonctionnant de manière erronée. ☼ Donner les définitions et des règles de la métamorphose humaine ☼ Quelle sont les influences des sortilèges informulés sur la formule de la métamorphose et donner quelques exemples. 	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Boule de bowling en ballon ☼ Gnome en nain de jardin ☼ Crapaud en amanite ☼ 2 sortilèges de Transfert
Spécial	
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Présentation du ou des sortilèges créés lors de la septième année 	

Alphabet de la métamorphose

L'alphabet de la métamorphose est la base de l'étude de cette matière. Chaque lettre de l'alphabet latin est transcrite en une nouvelle lettre qui est ensuite employé pour la construction des formules de métamorphose. L'alphabet de la métamorphose est donc constitué, comme son homologue anglais moderne, de 26 caractères.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												

Définition d'une métamorphose

Un sortilège de métamorphose, ou plus simplement appelé métamorphose, est un procédé magique permettant de transformer la forme et l'apparence, de faire apparaître ou disparaître des objets, des animaux, des plantes et des êtres humains, de leur rendre leur aspect d'origine.

La définition est volontairement très vague car la matière qui constitue la Métamorphose est aussi variée qu'elle est complexe à maîtriser. La Métamorphose est considérée par bien des Sorciers comme étant la matière la plus complexe à apprendre et à enseigner, nécessitant des connaissances complexes dans divers domaines qui sortent de l'expertise magique classique, ainsi que des capacités de visualisation des procédés magiques bien supérieures à celles d'autres matières.

Comparativement à d'autres matière comme les sortilèges, la Métamorphose ne laisse que peu de place à l'improvisation et à l'intuition, mais se concentre sur des formules complexes qu'il faut maîtriser, combiner à un alphabet propre qu'il est nécessaire d'employer pour mener à bien une métamorphose.

Formule latine des sortilèges de Métamorphose

La majeure partie des sortilèges de Métamorphose possèdent des formules en latin sorcier, basées sur le nom de la cible à obtenir comme résultat. Ainsi, si on désire obtenir un dragon comme résultat final de la métamorphose, on emploiera son équivalent latin sorcier au bon cas « Draconis ». On ajoutera ensuite le suffixe « -fors » en fin d'incantation. Dans notre exemple, on obtient alors la formule légèrement modifiée Draconifors, qui signifie littéralement forme de dragon.

Cela signifie que deux sortilèges de Métamorphose peuvent posséder des incantations identiques s'ils donnent le même résultat final. Si nous reprenons notre exemple cité plus haut, le sortilège qui métamorphose une pierre en dragon possèdera également l'incantation Draconifors. Ce qui différenciera ces deux sortilèges sera le tracé employé.

Mouvement de baguette et tracés de sortilèges

Comme c'est le cas pour tous les sortilèges, les tracés de sortilèges de métamorphose revêtent une importance capitale dans la réussite du processus de lancement du sort. Ce sont eux qui guident la magie du Sorcier pour arriver au résultat escompté, aussi est-il très important de suivre scrupuleusement ces derniers pour ne pas aboutir aux métamorphoses partielles qui peuvent représenter un danger pour le lanceur de sort et son entourage.

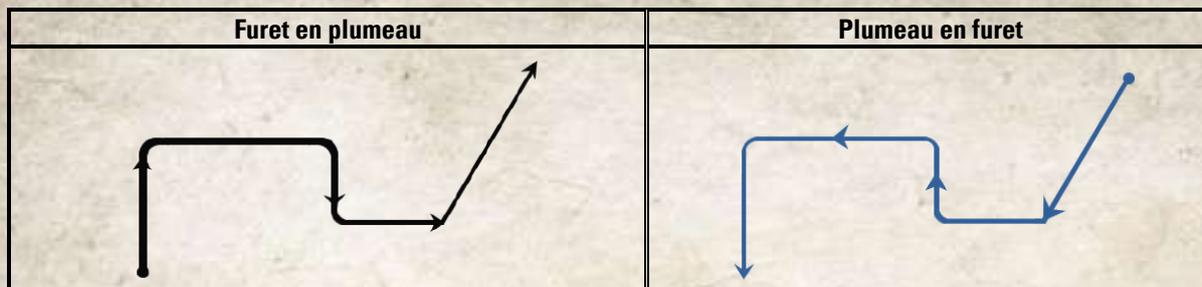
La Métamorphose a ceci de différent par rapport à d'autres branches moins strictes, comme le sont les enchantements par exemple, que les imprécisions ne peuvent être compensées par une concentration accrue. Souvenez-vous que la concentration est partie intégrante de la formule de la métamorphose, aussi une concentration accrue pour limiter les effets du tracé déséquilibrerait complètement la formule et aboutirait inmanquablement à l'échec du sort par une déstabilisation de la formule.

Encore une fois, la Métamorphose est une magie qui nécessite rigueur et entraînement draconien pour être parfaitement maîtrisée. Dans une telle branche de la magie, les imprécisions ne sont pas tolérées et considérées comme dangereuses.

Le tracé du sortilège, que vous retrouverez dans les fiches de sortilèges de ce plan d'étude, indiquent le mouvement qui doit être fait par le Sorcier ainsi que la puissance à donner à ces mouvements. Des traits fins impliquent des mouvements légers alors que des tracés épais indiquent au Sorcier qu'il doit exercer un mouvement avec force et vigueur. Vous remarquerez que certains tracés possèdent tous la même épaisseur, ce qui signifie que le tracé doit être fait de manière fluide, sans gestes brusques ou changements dans la vitesse de tracé.

Métamorphose inverse et tracés

Les tracés employant généralement une combinaison de la forme de la cible de base et de la cible d'arrivée, le tracé d'une métamorphose inverse correspond généralement en un tracé inversé de la métamorphose de base. Quelques exceptions existent, mais la majeure partie de ces sortilèges suivent cette règle. Exemple :



Formule d'une métamorphose

La formule d'une métamorphose est composée de cinq variables que le Sorcier ou la Sorcière se devra de maîtriser parfaitement. Cette formule, qui emploie l'alphabet de la métamorphose, peut se traduire ainsi :

Puissance magique de la baguette X Concentration X Consistance de l'objet X Masse de l'objet avant métamorphose X une cinquième variable inconnue.

Bien que cette formule ressemble à s'y méprendre à une formule mathématique, il n'en est rien en réalité. La formule donnée ci-dessus permet de se faire une idée générale de la difficulté d'un sortilège de métamorphose et des éléments qui vont influencer celui-ci. Il s'agit donc plus d'une formule théorique que d'une formule pratique, mais elle permet de poser les bases d'un sortilège de métamorphose tout en donnant un cadre, aussi vague soit-il, à la pratique de ce dernier. Essayons de décomposer chacune des variables de cette formule pour comprendre à quoi elles correspondent.

Exemple de calcul employant la formule de la métamorphose : Si les valeurs suivantes sont connues et formellement mesurées : la puissance de la baguette = W , la concentration = C , la Consistance = V , la masse = A , et la transformation prévue = T , et en supposant que $T = W \times C \times V \times A \times Z$, alors qu'est-ce que Z ?

Masse de l'objet

Sur les quatre variables connues, une seule est réellement mesurable. Il s'agit de la masse de l'objet, qui est définie par la quantité de « substance » qu'il contient. Bien que directement liée au poids d'un objet, la masse est une mesure légèrement différente. Vous voyez, la masse est une propriété inhérente, tandis que le poids dépend de la force due à la gravité agissant sur l'objet. La masse peut cependant être déduite grâce au poids de l'objet avec quelques calculs qui, cette fois-ci, sont purement mathématiques. S'agissant de la seule variable clairement mesurable, il est recommandé de posséder une balance de qualité afin d'éviter les approximations.

Puissance de la baguette

Cette valeur n'est pas clairement mesurable, mais tout professeur ayant suivi le cursus de formation est habilité à évaluer cette dernière. La puissance de la baguette dépend de plusieurs critères, comme le bois de cette dernière, son cœur, sa longueur, mais également sa flexibilité. Indépendamment de ces valeurs purement matérielles, la relation qu'entretient l'élève avec cette dernière est également un facteur déterminant de la puissance, tout comme la puissance magique intrinsèque de l'élève. Plus l'élève est puissant et plus la baguette le deviendra avec le temps et l'apprentissage de ce dernier.

La puissance de la baguette est aussi intrinsèquement liée au ressenti de l'élève et aux expériences partagées avec cette dernière, qu'on pourrait qualifier de lien avec sa baguette. Pour toutes ces raisons, la puissance de la baguette d'un Sorcier ne possède pas de valeur numérique propre et peut varier dans le temps et en fonction des expériences et traumatismes vécus.

« Si des problèmes liés à la puissance de la baguette et à l'estimation de cette dernière devaient survenir, le professeur de Métamorphose pourra s'appuyer sur l'expertise d'un fabricant de baguettes qui possède, à n'en pas douter, une connaissance bien plus grande dans le domaine. »

Matilda Weasley

Concentration

Comme pour pratiquement toutes les matières enseignées, la concentration de l'élève est vitale au bon déroulement d'un sortilège de métamorphose. Un élève distrait ne pourra pas mener à bien celle-ci et les conséquences risquent d'être une métamorphose partielle. La concentration permet de visualiser la forme finale de la métamorphose, tout comme les étapes qui permettent de passer de l'état d'origine à ce dernier. Bien entendu, il n'est pas possible de mesurer directement cette dernière mais un enseignant attentif sera à même d'évaluer la concentration de ses élèves afin de déceler d'éventuelles lacunes.

« Le manque de concentration est bien souvent dû à une accumulation de stress, de manque de sommeil et à d'autres distractions indissociables du jeune âge des élèves. En cas de manquement répété, des exercices de méditation permettent d'aider l'élève à se recentrer. Si ces manquement perdurent, des cours particuliers peuvent s'avérer nécessaires pour canaliser l'énergie débordantes de certains élèves »

Minerva McGonagall

Consistance de l'objet

La consistance de l'objet est une autre caractéristique non mesurable du processus de métamorphose. Pour résumer simplement, la consistance d'un objet consiste en sa capacité à résister à une métamorphose. Bien entendu, même si elle est non mesurable, cette valeur ne peut être nulle, sans quoi le sortilège de métamorphose ne serait pas possible. Même les objets non-animés possèdent donc une valeur de consistance, qui provient directement de la composition moléculaire, voire atomique, de l'objet. Les cibles conscientes possèdent également une tendance plus élevée à résister à la métamorphose. Ceux-ci possèdent donc une « Consistance » plus élevée que les objets inanimés.

Variable inconnue

Bien que la métamorphose fonctionne, comme en témoignent les nombreux sortilèges existant, il existe toujours des éléments qui échappent aux Sorciers et Sorcières les plus instruits. Cette incertitude, que nous nommons variable inconnue, explique que, même si nous maîtrisons toutes les autres variables d'un sortilège, ce dernier peut tout de même échouer. C'est là, à n'en pas douter, l'un des plus grands mystères de la Métamorphose.

Ajuster les variables en fonction des besoins

Avec toutes ces variables à l'esprit, vous pouvez déterminer approximativement la difficulté d'un sortilège de métamorphose. Avec cette approximation en tête, vous pouvez tenter d'équilibrer la formule. Par exemple, si la masse de la cible est grande, vous devrez vous concentrer plus pour contrebalancer cette valeur afin de la rendre plus facile. Inversement, si vous savez que votre baguette n'est pas la plus puissante avec des sortilèges de métamorphose, une cible moins malveillante, donc plus simple à métamorphoser, pourra aider.

Au fur et à mesure que vous progressez dans la Métamorphose, vous aurez une sensation plus intuitive de comment lancer les sortilèges, quels aspects doivent être renforcés, et quels objets sont plus ou moins faciles à transformer. Au final, vous deviez arriver à un point où vous n'aurez pas besoin de faire référence à la formule.

La mémoire de l'objet d'origine



Peu importe l'objet, l'animal, la plante ou l'humain d'origine, celui-ci semble garder une mémoire de ce qu'il était avant sa métamorphose, comme une sorte d'empreinte de sa condition originelle. Ceci explique le fait que, même si elle est métamorphosée depuis des années, une cible peut regagner son état d'origine par une démétamorphose. Cette dernière est cependant plus complexe si le temps passé sous la nouvelle forme est long, la mémoire de la forme d'origine s'estompant petit à petit. En revanche, un objet vivant résistera aux sortilèges de dissipation, comme si la vie insufflée en lui lors de sa conjuration l'empêchait de rejoindre le néant qui l'a vu naître.

Sous-branches de la Métamorphose

En tant que matière à enseigner, la Métamorphose comporte plusieurs sous-branches qui, bien que possédant des bases communes, diffèrent légèrement les unes des autres. Ces différences peuvent être l'application des règles qui les composent ou la complexité des sortilèges, tracés et incantations nécessaire à leur utilisation.

Conjuration – Donner la vie à la matière

« La Métamorphose est l'une des magies les plus difficiles à pratiquer efficacement. Il est extrêmement difficile, par exemple, de transformer quelque chose qui n'est pas vivant en quelque chose qui est vivant. Cependant, maîtriser un sort de métamorphose tel que Avifors, qui transformera de petits objets inanimés en oiseaux, peut être à la fois gratifiant et utile. »

Miranda Fauconnette

La conjuration est une forme particulière de la Métamorphose, considérée comme avancée. Il s'agit de l'une des plus complexes magies enseignées à l'école de Sorcellerie de Poudlard lors du cursus de formation des jeunes Sorciers et Sorcières. Les conjurations se distinguent des autres branches de la Métamorphose par leur capacité à transfigurer l'objet désiré à partir de vide ou de matière inerte. En résumant grossièrement, on peut donc dire que la conjuration est l'art de donner la vie à de la matière inerte. La conjuration est l'opposé des sortilèges de disparition, qui font retourner la matière ou la vie au néant.

« En Métamorphose, presque tout peut être conjuré. Tout sauf la nourriture. La nourriture peut être enchantée de certaines façons, on peut l'agrandir, la déplacer d'un autre endroit ou même la multiplier. Cependant, la nourriture ne peut pas être conjurée du néant. »

Minerva McGonagall

La conjuration est considérée comme plus difficile que la transformation, le transfert et la disparition, et n'est enseignée qu'aux élèves de niveau B.U.S.E. Dans le domaine de la Métamorphose, seule la métamorphose humaine est considérée comme plus complexe. La conjuration possède également des bases communes avec certains sortilèges appartenant aux enchantements, comme le sortilège de l'eau ou celui du feu par exemple

Démétamorphose – Revenir à l'état d'origine

La démétamorphose est à la fois une branche de la métamorphose et un type de contre-sortilège, qui permet de ramener un sujet inerte ou vivant à sa forme initiale, inversant les effets d'un sort de métamorphose. La dém est relativement simple à employer, même pour les Sorciers et Sorcière débutants.

La démétamorphose est partie intégrante de l'enseignement de la Métamorphose et est enseignée dès les premiers cours, car il est essentiel d'essayer de démétamorphoser une transformation incomplète ou ratée. Dans le cas contraire, cela est considéré comme un acte totalement irresponsable et dangereux. Pour cette raison, la démétamorphose est obligatoire dans l'enseignement à Poudlard depuis 1926.

Comme pour un sortilège de métamorphose classique, pour réussir parfaitement une démétamorphose, il faut impérativement prendre en considération l'ensemble des facteurs et paramètres initiaux qui constituent la formule de la Métamorphose. Ce point est particulièrement important dans le cas d'une transfert inter-espèces ou de transferts inter-espèces.

La démétamorphose, pour fonctionner de manière optimale, nécessite d'avoir une idée générale de l'objet d'origine. Si le Sorcier ou la Sorcière qui l'emploie sait exactement quel était l'objet ou la personne d'origine, alors l'utilisation du sortilège est plus simple. Mais il n'est pas nécessaire de connaître tous les détails très spécifiques sur ce qu'était la personne ou l'objet avant d'être métamorphosé. Savoir qu'il s'agissait d'une personne, par exemple, permet d'utiliser la démétamorphose même si le sortilège est plus complexe. Au final, plus le Sorcier ou la Sorcière qui souhaite employer une démétamorphose connaît de détails sur l'état d'origine de la métamorphose et plus simple sera le sort.

Transformation – changer un objet en un autre

La transformation, ou transfiguration transsubstantielle, est une branche de la Métamorphose qui se concentre sur l'altération ou la déformation des caractéristiques physiques ou de la forme de la cible d'une certaine façon. En d'autres termes, changer quelque chose en autre chose.

Il convient de noter que cette sous-branche de la Métamorphose est considérée comme la plus accessible de cette matière et est donc abordée très tôt dans le programme d'études de Poudlard.

En plus des métamorphoses simples, qui transforment une cible A en une cible B, la transformation comporte également trois catégories : la métamorphose humaine, le sortilège de transfert et le transfert inter-espèce.

Métamorphose humaine – modification du corps et de l'esprit

La métamorphose humaine est une sous-branche de la métamorphose qui consiste à transformer partiellement ou totalement le corps humain. La métamorphose humaine se base sur les capacités des Métamorphomages, permettant au praticien d'adopter une forme entièrement différente ou de faire divers changements individuels à son apparence, tels que la croissance ou le changement de couleur, le style ou la couleur de ses cheveux, voire l'appropriation des parties individuelles du corps d'un animal.

La métamorphose humaine est généralement prohibée ou très strictement encadrée dans le cadre des études. Pour cette raison, elle n'est enseignée qu'aux élèves qui ont passé leurs B.U.S.E afin d'éviter de malheureux accidents. La théorie sur les Animagus est cependant traitée plus tôt dans le cursus afin d'éviter que les élèves trop curieux n'expérimentent cette forme de magie sans encadrement et que nous nous retrouvions avec une nouvelle génération d'Animagus non-déclarés au Ministère de la Magie.

Mais il n'en est pas de même pour toutes les écoles de magie. Les élèves de l'école de jeunes Sorciers et Sorcières de Uagadou sont connus pour être doués en Métamorphose, et plus précisément en métamorphose humaine. De nombreux élèves qui participent au cursus de cette école sont des Animagi expérimentés, déjà depuis leur plus tendre enfance. Uagadou organise plusieurs compétitions entre ses Maisons, dont une dans cette matière, le tournoi de Métamorphose. Il conviendra donc de garder un œil sur les élèves issus de transferts inter-école et originaires de Uagadou.

La métamorphose humaine est une branche de la Métamorphose extraordinairement complexe, certainement la plus complexe de cette matière.

Bien qu'il soit possible de métamorphoser des êtres humains en objets inanimés, l'application d'un tel sortilège sur sa personne se fait avec le but de conserver sa conscience, sans quoi il serait impossible de faire machine arrière. Il convient cependant d'être extrêmement prudent avec ce type de métamorphose humaine, car cela signifie que la démétamorphose devra s'effectuer de manière non-verbale et sans baguette.

La métamorphose humaine peut mal tourner quand elle est mal exécutée. L'utilisateur risque alors de se retrouver coincé dans son état métamorphosé, incapable de faire machine arrière.

Les potions emploient des principes et procédés qui reprennent les fondamentaux de la métamorphose humaine. Nous pouvons citer, par exemple, les potions de polynectar ou la potion de beauté, qui permettent, momentanément, d'altérer la nature du corps humain.

Sortilèges de transfert – double métamorphose simultanée

Un sortilège de transfert n'est ni plus ni moins qu'une double métamorphose lancée simultanément, transformant une cible A en une cible B et inversement. De nombreux sortilèges de transfert seront pratiqués durant les cours dont certains exemples seront traités dans les pages de ce plan d'étude. L'idée, ici, est de faire comprendre aux élèves toute la complexité de cette double métamorphose simultanée et de mettre en évidence les éléments qui peuvent faciliter celles-ci.

Bien qu'il soit théoriquement possible de pratiquer un sortilège de transfert entre n'importe quelles cibles, il est généralement plus simple de le pratiquer entre deux objets qui partagent des similitudes. Par exemple, une métamorphose d'un animal et d'un objet qui portent des noms proches ou des tailles, poids ou couleurs identiques facilitent considérablement le sortilège, car tous les éléments communs sont d'autant plus d'éléments qu'il ne faudra pas modifier. À l'inverse, métamorphoser deux cibles totalement différentes sera extrêmement complexe, voir, dans certains cas, quasiment impossible.

Transfert inter-espèce – changer la nature des animaux

La transformation des espèces, plus connue sous le nom de transfert inter-espèce, est une branche de la magie de Métamorphose dans laquelle un organisme d'une espèce se transforme en un organisme d'une espèce différente. Le transfert inter-espèce est l'une des branches les plus difficiles de la Métamorphose, seule la métamorphose humaine est considérée comme plus complexe.

Bien que complexes, tous les sortilèges de métamorphose qui appartiennent à cette catégorie ne possèdent pas la même difficulté. Il est, par exemple, beaucoup plus simple d'effectuer un transfert inter-espèce de deux cibles proches dans leur nom ou dans leur structure que deux cibles totalement opposées. Par exemple, un transfert inter-espèce entre une dinde et un cochon d'Inde est plus simple, du fait des deux noms proches des cibles, que de changer une dinde en rat. De la même manière, il est plus simple d'effectuer un transfert inter-espèce entre un hérisson et un porc-épic, car les deux cibles possèdent des caractéristiques communes.

Le transfert inter-espèce est très proche du changement inter-espèce, qui est un type de Métamorphose causé lorsque les sortilèges de Métamorphose sont modifiés afin de modifier des aspects de différentes espèces animales ou végétales mais sans en altérer complètement la nature. Par exemple, un sortilège de métamorphose qui modifierait la longueur des griffes et des dents d'un chat tout en les changeant en acier et modifier sa taille pour qu'il s'approche d'une panthère serait un changement inter-espèce. Lui transférer des ailes d'aigle pour qu'il puisse voler serait un transfert inter-espèce.

Exemple d'application de la formule de métamorphose aux transferts inter-espèces : la transformation visée (*t*), le poids du corps, la consistance (*v*), la puissance de la baguette (*w*), la concentration (*c*) et une cinquième variable inconnue (*Z*) élevée à la puissance 10. Elle est alors définie comme suit :

$$t = \frac{(w \times c)}{(v \times a)} \times Z^{10}$$



Bois de baguette et sortilèges de Métamorphose



Bien que toutes les baguettes puissent permettre aux Sorciers et Sorcières de pratiquer la Métamorphose, certains bois qui les composent augmentent l'efficacité des sortilèges appartenant à cette branche de la magie.

Les baguettes en bois d'acajou ou de sapin sont particulièrement efficaces pour ce type de sortilèges par exemple. Le bouleau peut également aider un Sorcier à user de Métamorphose, de par sa nature qui le rend efficace pour les sortilèges

déliés, nécessitant des manipulations précises. Tous les bois de baguette qui permettent d'augmenter les capacités de concentration du Sorcier peuvent également être un plus pour qui désire pratiquer la Métamorphose.

Formules extrêmes

La base de la Métamorphose nécessitant précision, savants calculs et application exacte de formules, il n'est pas réellement possible d'augmenter la puissance d'un sortilège de métamorphose à l'aide de formule extrême. De fait, la majeure partie des sortilèges de métamorphose ne possèdent pas de formule extrême, comme vous le constaterez en parcourant les nombreuses fiches de sortilèges proposées dans ce plan d'étude. Ceci s'explique également par le fait que les sortilèges de métamorphose sont permanents, du moins jusqu'à ce qu'on emploie un sortilège de démétamorphose pour regagner l'état d'origine de la cible. Une formule extrême ne pourra dès lors ni augmenter les effets, qui consiste à atteindre un état donné, ni augmenter la durée, qui est de toute manière permanente.

Sortilèges Informulés

A l'instar de presque tous les sortilèges, les sortilèges de métamorphose peuvent être employés de manière informulée. Les sortilèges informulés sont des sortilèges classiques qui sont lancés par un Sorcier ou une Sorcière sans l'incantation associée. Ceux-ci fonctionnent de la même manière que les enchantements ou les mauvais sorts appris en cours de sortilèges, si ce n'est qu'ils demandent une concentration plus grande pour être maîtrisés. Ceci s'explique simplement par le fait que l'incantation est partie intégrante de la formule de la métamorphose, car elle semble interférer directement sur la dernière variable de celle-ci, la fameuse variable inconnue. Même les sortilèges de métamorphose les plus simples deviennent alors complexes quand ils sont lancés de manière non-verbale, mais une bonne concentration, une compréhension précise des différentes composantes du sortilège et un entraînement rigoureux permettent au Sorcier ou à la Sorcière de surmonter cette difficulté.

L'apprentissage des sortilèges non-verbaux est cependant éprouvant, surtout au niveau de la concentration requise. Durant les premières semaines, il n'est pas rare pour un Sorcier non habitué de terminer les leçons avec de violents maux de tête, voire même, dans les cas les plus extrêmes, de perdre connaissance si l'effort demandé est trop intense.

De plus, seuls certains élèves sont capables de maîtriser cet apprentissage. Beaucoup échoueront durant leurs tentatives ou abandonneront devant la difficulté de la tâche. La réussite de cet apprentissage particulier ne peut se faire que par de nombreuses heures de répétitions inlassables qui permettront d'acquérir les automatismes nécessaires à la maîtrise des sortilèges non-verbaux.

L'apprentissage de la magie non-verbale en Métamorphose est cependant essentielle si un Sorcier ou une Sorcière désire pratiquer la métamorphose humaine sur lui-même. Sous sa nouvelle forme, qui peut être un animal ou un objet inanimé, il est essentiel de pouvoir pratiquer cette forme particulière de magie sous peine de ne pouvoir retrouver sa forme d'origine. Nombre d'accidents de Métamorphose proviennent d'une maîtrise insuffisante en magie non-verbale, bloquant les utilisateurs sous leur forme métamorphosée.

Sortilèges sans baguette

Comme pour les sortilèges de métamorphose non-verbaux ou informulés, il est également possible de pratiquer la Métamorphose sans recourir à l'usage de sa baguette. Il s'agit cependant d'une discipline complexe qui n'est accessible qu'à une élite, car la baguette et sa puissance sont parties prenantes de tout sortilège de métamorphose.

Non étudiée durant les cours car trop imprévisible pour de jeunes élèves, la magie sans baguette est tout à fait possible pour quiconque présente certaines aptitudes innées, que le professeur de Métamorphose saura détecter à temps pour épauler l'élève dans son apprentissage. Il convient d'encadrer de très près cette pratique pour éviter les éventuels retour de flammes qui font suite à l'abandon du focalisateur de magie du Sorcier et qui pourraient mener à des catastrophes si le Sorcier ou la Sorcière ne sont pas correctement guidés. Ce type de magie ne peut être enseignée qu'aux élèves de sixième ou septième année, et uniquement sous certaines conditions bien particulières avec la supervision du Ministère de la Magie.

Certaines écoles de magie pour jeunes Sorciers, comme celle de Uagadou, se sont spécialisées dans l'apprentissage de sortilèges sans baguette et n'utilisent pratiquement jamais celles-ci. Il sera donc très important pour le professeur de Métamorphose de guider les élèves issus de transferts de ces écoles pour éviter les accidents.

Création de sortilèges

« La création de nouveaux sortilèges de métamorphose représente l'aboutissement de l'enseignement de cette branche de la magie. Il s'agit ici de la quintessence de la Métamorphose, le but de l'apprentissage de tout Sorcier qui l'étudie. Mais comme tous les buts, ce dernier est inaccessible aux élèves manquant de rigueur »

Minerva McGonagall

Les bases de création d'un sortilège nécessitent un investissement en temps et en ressources conséquents. Des jours de recherches, de calculs précis, d'expérimentations intermédiaires sont obligatoires pour aboutir aux résultats escomptés. Mais même tous ces efforts peuvent être contrecarrés par le facteur aléatoire inhérent à la Métamorphose, ce qui peut s'avérer frustrant à bien des égards.

La création de sortilèges de métamorphose suit diverses étapes claires et rigoureusement règlementées. Les premières versions d'un sortilège consistent en de longues incantations, des tracés complexes et le recours à divers éléments astronomiques et matériels afin de canaliser ce dernier. L'emploi de la runologie et de l'alphabet de la métamorphose représentent également des impératifs que le Sorcier ne pourra ignorer. Ces éléments représentent des garde-fous visant à « encadrer le sortilège » pour éviter tout effet indésirable.

Une fois la première version du sortilège de métamorphose créé, le Sorcier ou la Sorcière pourra s'atteler à simplifier le sortilège, affiner son incantation et sa prononciation, et épurer le tracé jusqu'à obtenir un sortilège simple et rapide à utiliser.

La manière de conceptualiser mentalement le sortilège est également très importante et représente le fruit et la synthèse de toutes les recherches et simplifications effectuées.

Supervision de la création de nouveaux sortilèges



Toute création de nouveau sortilège doit normalement faire l'objet d'une annonce à la Commission des sortilèges expérimentaux. La Commission des sortilèges expérimentaux fut fondée en 1629 par le Sorcier Balfour Blane afin de permettre de réguler ces créations, mais également de partager et diffuser le savoir acquis en la matière. L'idée était de faire progresser la création de nouveaux sortilèges sûrs tout en documentant ceux-ci. Notons au passage que la fondation de cet organe de réglementation a vu le jour 78 ans avant la création du Ministère de la Magie. Beaucoup de Sorciers et Sorcières considèrent donc que Commission des sortilèges expérimentaux est l'un des organismes fondateurs du Ministère de la magie, qui a posé les bases de nombreuses réglementations encore aujourd'hui en vigueur.

Blocages lors de l'apprentissage

« La Métamorphose employant nombres d'animaux et insectes, j'ai constaté au fil des années que certaines phobies des élèves pouvaient avoir des répercussions sur leur capacité à métamorphoser la source de leur phobie. Un élève musophobe, par exemple, était tout simplement incapable de métamorphoser rats et autres cochons d'Inde tant la peur le paralysait. »

Matilda Weasley

Comme c'est le cas pour tous les branches de la magie qui peuvent être apprises par un Sorcier ou une Sorcière, il est possible que des blocages apparaissent lors de l'apprentissage, blocages qui peuvent amener le Sorcier ou la Sorcière à être incapable de jeter certains types de sortilèges. La Métamorphose étant un sujet complexe, nous ne le répéterons jamais assez, il convient d'encadrer les élèves de manière rigoureuse pour éviter de tels blocages. La première réussite d'un sortilège est toujours un passage important pour un Sorcier, plus encore en Métamorphose, qui peut provoquer des effets indésirables si l'apprentissage n'est pas correctement maîtrisé. Nombre de Sorciers et Sorcières en ont ainsi fait les frais, se retrouvant incapables de pratiquer un sortilège à la suite d'un mauvais apprentissage ayant donné lieu à des effets catastrophiques.

Feuilles d'apprentissage de sortilèges

« Les pages qui suivent reprennent les sortilèges de métamorphose enseignés durant les sept années que les jeunes Sorciers et Sorcières passeront à Poudlard. Il s'agit d'un compendium de sortilèges qui se retrouvent dans divers ouvrages et pour lesquels j'ai personnellement ajouté notes et remarques pour mes successeurs. Sentez-vous libres de compléter ces derniers à l'aide de vos remarques et sortilèges lorsque vous prendrez en mains cet ouvrage. Ceci étant dit, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance dans votre enseignement ! »

Matilda Weasley

Allumette en aiguille

Transforme une allumette en aiguille

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : **Acusfors**

Prononciation : A-cus-fors

Cibles : Objet (O)

Effet principal : Change une allumette en aiguille

Formule commune : 5%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Acus » pour aiguille et du suffixe « -fors » pour forme.

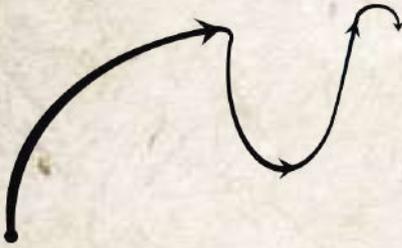
Précautions d'emploi : l'allumette doit être en parfait état de fonctionnement avant le sortilège. Une allumette utilisée, mouillée ou cassée, par exemple, ne pourra pas être changée en aiguille.

Remarque : ce sortilège fonctionne de manière inverse à celui de la métamorphose d'un petit objet en allumette, mais de manière plus simple.

Animal en verre

Transforme un animal en verre à pied ou en gobelet d'eau

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Vera Verto

Prononciation : vair-uh VAIR-toh

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : Vera Verto vient du latin « fera » qui signifie bête sauvage, et du verbe « verto » qui veut dire transformer.

Précautions d'emploi : ce sortilège est assez complexe à réaliser et peut être désastreux s'il est mal exécuté. Les effets secondaires incluent le fait que la coupe devienne poilue ou garde une queue. Le mouvement de la baguette et la posture sont tous deux très importants pour ce sort. Pour réussir ce sort, il faut toucher l'animal ciblé trois fois brusquement avec sa baguette, puis pointer sa baguette directement sur l'animal, en incantant Vera Verto

Remarque : les oiseaux, les rongeurs et les félins sont les animaux les plus réceptifs à ce sort de Métamorphose

Annulation de métamorphose

Sortilège qui annule un sortilège de métamorphose incomplet.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Reparifagex

Prononciation : reh-PAR-i-fajex

Cibles : Animal (A), Objet (O), Personne (P), Végétal (V)

Formule commune : 15%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation vient du mot latin « reparo » qui signifie renouveler ou réparer, plus le suffixe « -farge » (ou fors) qui signifie forme.

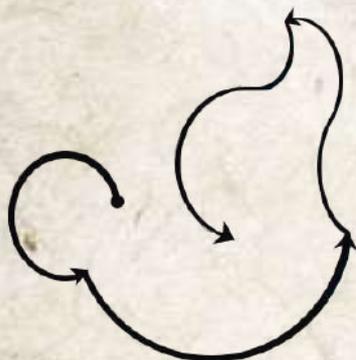
Précaution d'emploi : ce sortilège ne fonctionne pas sur les métamorphoses complètes, qui nécessitent une nouvelle métamorphose pour retrouver leur état d'origine ou un sortilège général de démétamorphose.

Remarque : les produits de métamorphoses incomplètes sont considérés comme dangereux, si bien que l'enseignant s'assurera que tous ses élèves soient capables de lancer correctement ce sortilège afin de minimiser les risques qu'ils engendrent.

Baboule en moufette

Transforme une bille de baboule en moufette

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : *Mephistisfors*

Prononciation : MEFIST-i-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

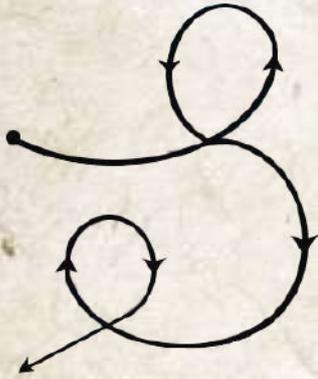
Étymologie : du latin « mefistis » pour décrire la moufette et du suffixe « fors » pour forme.

Précautions d'emploi : il est conseillé d'utiliser ce sortilège de Métamorphose en extérieur pour des raisons évidentes de mauvaises odeurs. En cas de mauvaise maîtrise de ce sortilège, il est possible de se retrouver avec une baboule poilue et agressive qui projette un liquide nauséabond sur toute personne passant à portée.

Boule de bowling en ballon

Transforme une boule de bowling en ballon

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : **Follisfors**

Prononciation : FOL-is-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

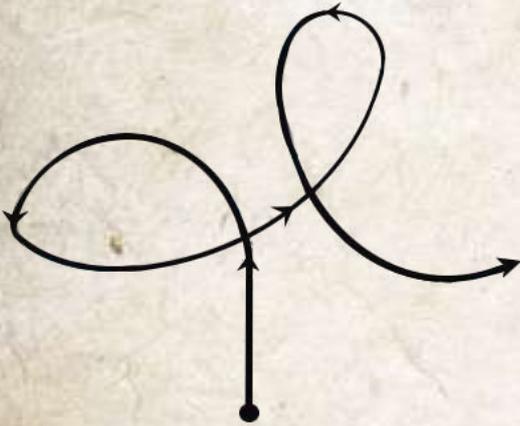
Étymologie : du latin « Follis » pour ballon et du suffixe « fors » pour forme.

Précautions d'emploi : Le ballon obtenu se mettant à flotter dans les airs, il est vivement conseillé de ne pratiquer l'annulation de métamorphose que quand ce dernier est redescendu au sol ou quand aucune personne, animal ou objet fragile ne se trouve à proximité pour éviter toute blessure malencontreuse.

Boursouf en presse-papier

Transforme un Boursouf en presse-papier en pierre ou en acier

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : « Inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Animal (A)

Durée : permanente

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : comme toute les métamorphoses qui transforment une créature vivante en objet inanimé, la difficulté principale réside dans le fait d'obtenir un objet totalement inerte. Nombre d'échecs changent simplement le Boursouf en pierre ou en acier sans le rendre inerte.

Changement de couleur

Permet de changer la couleur d'un objet, d'un animal, d'une plante, ou même de certaines parties du corps d'un Sorcier.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Colovaria

Prononciation : co-loh-VA-ree-ah

Cibles : Animal (A) ; Objet (O) ; Personne (P) ;
Végétal (V)

Durée : POUvoir/2 heures

Formule commune : 25%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation pour ce charme provient des mots latins « color », signifiant couleur et « variare », ce qui signifie varier. Ainsi l'incantation signifie littéralement changer/modifier/varier la couleur.

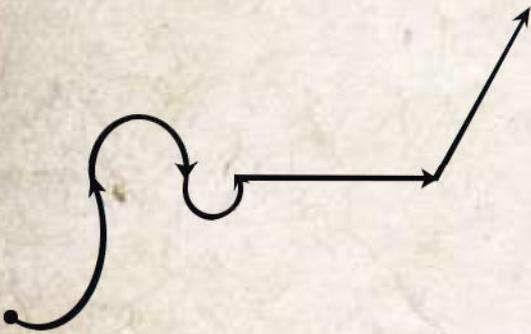
Précautions d'emploi : la formule de ce sortilège étant très proche de celle du sortilège de croissance, il convient de ne pas confondre les deux.

Variation du sortilège : les sortilèges de « couleurs d'encre clignotantes » et de « couleur de cheveux » sont deux variantes de ce sortilège.

Chardonnet en vif d'or

Transforme un chardonnet en vif d'or

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Animal (A)

Durée : permanente

Formule commune : 50%

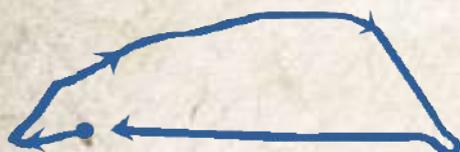
Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : mal maîtrisé, ce sortilège de métamorphose risque de changer le chardonnet en comète miniature qui se met à attaquer les personnes alentours.

Chaudron en blaireau

Transforme un chaudron en blaireau

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : Melesfors

Prononciation : me-LES-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 45%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Meles » pour blaireau et « fors » pour forme

Précautions d'emploi : il convient de lancer le sortilège sur un chaudron vide, propre et à température ambiante, sans quoi le blaireau risque d'être incontrôlable et de se mettre à attaquer les personnes alentours.

Crapaud en amanite

Transforme un crapaud en un champignon de type amanite tue-mouches

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : Amanitafors

Prononciation : A-mani-ta-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 45%

Formule extrême : pas de formule extrême

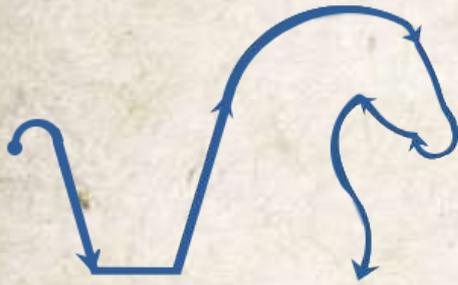
Étymologie : du latin « Amanita » pour amanite et « fors » pour forme

Précautions d'emploi : l'amanite tue-mouche étant toxique, il convient de pratiquer ce sortilège de Métamorphose avec application, au risque de se retrouver avec un crapaud toxique sautant en tous sens et contaminant les personnes alentours en émettant des nuages de spores.

Dé à coudre en Sombral

Transforme un dé à coudre en réplique miniature de Sombral

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 60%

Formule extrême : pas de formule extrême

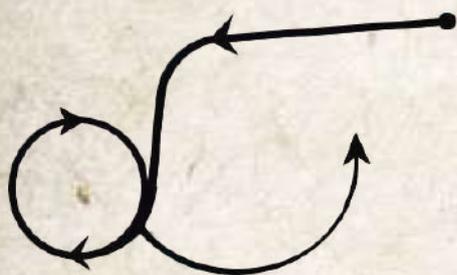
Étymologie :-

Contre-sort : le sortilège de Métamorphose d'un dé à coudre en Sombral permet, comme celui de Draconifors, de créer une réplique de Sombral de la taille d'un dé à coudre, qui possèdera toutes les caractéristiques de ce dernier. Pour les Sorciers et les Sorcières qui n'ont pas été confrontés à la mort, le résultat pourra leur donner l'impression que le dé à coudre a simplement disparu, de la même manière que si le Sorcier ou la Sorcière avaient employé un sortilège de disparition.

Disparition de serpent

Fait disparaître un serpent conjuré par magie

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Vipera Evanesca

Prononciation : vee-PARE-uh eh-vuh-NES-kuh

Cibles : serpent conjuré

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : Vipera est un genre de vipères venimeuses. Evanesca dérive du latin « Evanesco », qui signifie disparaître.

Contre-sort : le sortilège « disparition de serpent » est le contre-sort du sortilège de Métamorphose « Invocation au serpent »

Draconifors

Transforme un objet en dragon vivant de même taille

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Draconifors

Prononciation : drah-KON-i-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : Du latin « draco », qui signifie dragon, avec le suffixe « -fors » signifiant forme.

Précautions d'emploi : Le sortilège de Draconifors transforme la cible en dragon. Cependant, il ne s'agit que d'un très petit dragon métamorphosé, de la taille d'un nourrisson, limitant considérablement son potentiel de violence et la capacité à cracher du feu. Le tracé du sortilège doit de faire très rapidement, comme si le Sorcier frappait violemment l'objet de haut en bas avec sa baguette en prononçant l'incantation.

Durcissement

Change les petits objets en pierre

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Duro

Prononciation : DYOO-roh

Cibles : Objet (O)

Quantité :

❖ FC : 5dm³.

❖ FE : 10dm³

Durée

❖ FC : 1d6+2 heures

❖ FE : 1d6+3 heures

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5%/25%

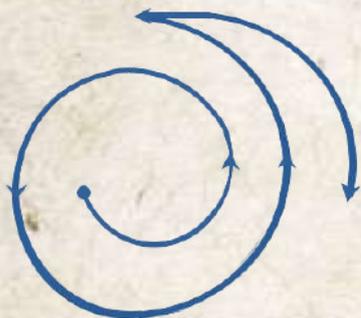
Étymologie : Du latin « duro », qui signifie durcir

Précautions d'emploi : bien qu'appartenant à la même famille de sortilège que celui de pétrification, le sortilège de durcissement n'est que temporaire et ne fonctionne que sur les objet inanimés.

Escargot en théière

Métamorphose un escargot en théière

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : **Theaollafors**

Prononciation : TE-a-ola-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

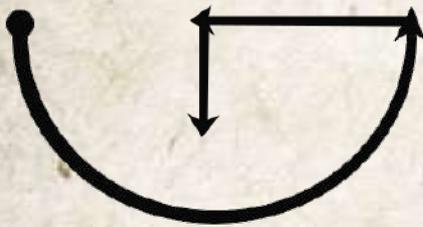
Étymologie : Du latin « Thea », qui signifie thé, « olla » qui signifie pot, avec le suffixe « -fors » signifiant forme.

Précautions d'emploi : une mauvaise maîtrise du sortilège fera que la théière produira de la bave chaude et fumante en lieu et place de thé.

Felifors

Transforme un chat en chaudron

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Felifors

Prononciation : FEE-li-forz

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : Du latin « feles », qui signifie chat, avec le suffixe « -fors » signifiant forme.

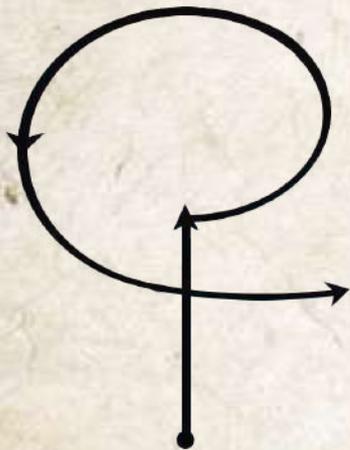
Précautions d'emploi : lorsque le sort Felifors est mal exécuté, le chaudron peut encore présenter certains attributs du chat ciblé tels que sa queue, ses oreilles ou sa fourrure, voire se mettre à ronronner ou à feuler.

Utilisation : l'incantation de cette métamorphose est inversée par rapport à sa signification. En temps normal, l'incantation devrait permettre à quelque chose de prendre la forme d'un chat en lieu et place de transformer un chat en chaudron. Cette inversion ne semble cependant pas poser de problème dans ce cas précis, même si l'incantation « Cortinafors » aurait été plus correcte.

Fleur magique

Fait apparaître des fleurs à l'extrémité de la baguette.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Orchideus

Prononciation : or-KID-ee-us

Cibles : Animal (A)

Durée :

❖ FC : 1d4+1 heures

❖ FE : 1d4+1 jours

Formule commune : 5%

Formule extrême : 0%/10%

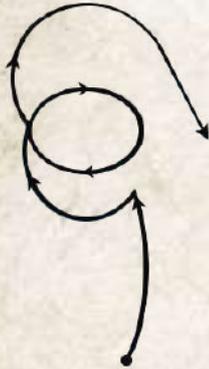
Étymologie : Du latin « Orchideae », le nom de la famille des orchidées

Utilisation : bien que l'incantation fasse référence aux orchidées, le sortilège peut conjurer n'importe quelle variété de fleurs en fonction de la volonté du Sorcier qui l'emploie. La majeure partie du temps cependant, les fleurs conjurées par ce sortilège sont des orchidées de couleur rose.

Fondant féérique en fée

Transforme un fondant féérique en fée

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : **Fatafors**

Prononciation : FATA-fors

Cibles : Objets (O)

Formule commune : 55%

Formule extrême : pas de formule extrême

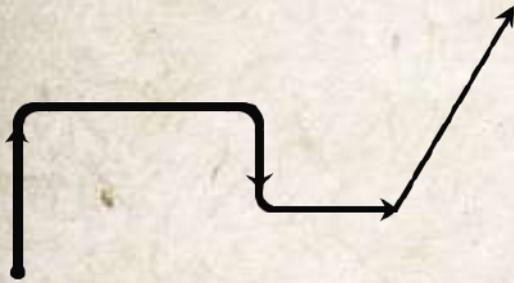
Étymologie : du latin « Fata » pour fée et « fors » pour forme

Précautions d'emploi : contrairement aux autres sortilèges donnant vie à des objets inanimés, la métamorphose d'un fondant féérique en fée est plus complexe car il donne naissance à une créature magique, même de faible puissance. La majeure partie des échecs de ce sortilège dotent le fondant féérique d'ailes, le faisant voler alentours en émettant de violents bourdonnements.

Furet en plumeau

Transforme un furet en plumeau

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : **Peniculusfors**

Prononciation : PENI-culu-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Peniculus » pour plumeau et du suffixe « fors » pour forme.

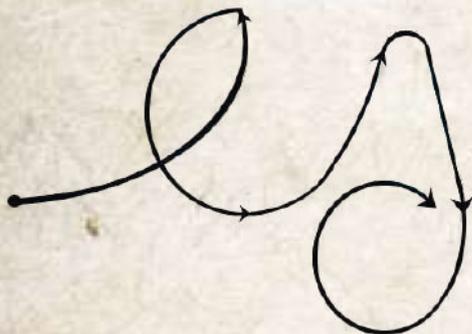
Précautions d'emploi : une mauvaise maîtrise du sortilège donnera, dans la majeure partie des cas, un plumeau composé d'une queue de furet s'agitant dans tous les sens.

Contre-sort : furet en plumeau fonctionne comme contre-sort du sortilège de métamorphose plumeau en furet

Gnome en nain de jardin

Transforme un gnome en nain de jardin

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : **Gnomusfors**

Prononciation : GNO-mus-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

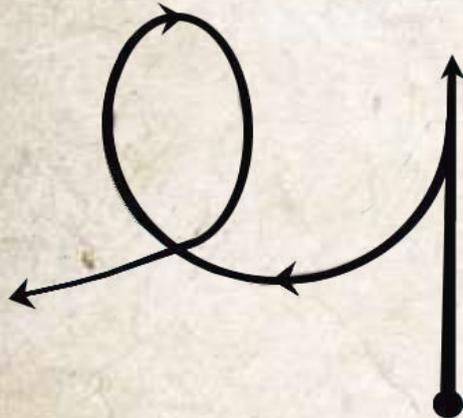
Étymologie : du latin « Gnomus » pour gnome ou nain de jardin, et du suffixe « fors » pour forme.

Précautions d'emploi : la terminologie anglaise pour gnome (Gnome) et nain de jardin (Law gnome) est pratiquement identique, ce qui devrait, en théorie, rendre le sortilège plus simple à maîtriser. Cependant, la nature même des gnomes en font de très mauvais sujets à la Métamorphose, ce qui rend ce sortilège particulièrement complexe malgré les nombreux facteurs communs entre la cible de départ et le résultat désiré.

Hérisson en pelote à épingles

Transforme un hérisson en pelote à épingle

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : inconnue

Prononciation :-

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie :-

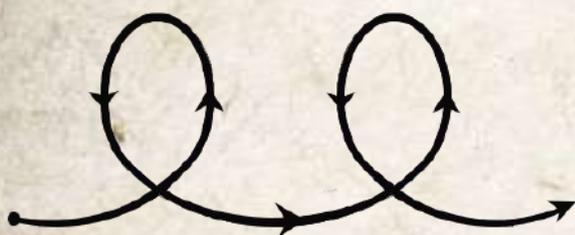
Précautions d'emploi : la difficulté du sortilège est de réussir à obtenir un objet totalement inanimé, sans quoi la pelote à épingle reculera, voire prendra la fuite quand elle verra approcher une épingle tout en produisant des grognements agressifs.

Remarque : ce sortilège fait partie de la même famille que celui de porc-épic en pelote à épingles.

Hibou en jumelles de théâtre

Transforme un hibou en paire de jumelles de théâtre

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Strigiforma

Prononciation : stri-jee-FORE-mah

Cibles : Animal (A)

Durée : permanente

Formule commune : 35%

Formule extrême : pas de formule extrême

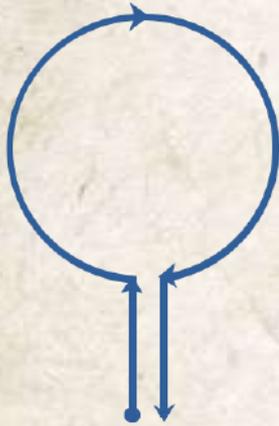
Étymologie : l'incantation « Strigiforma » provient du latin « Strigis », le génitif de « strix », qui fait référence au hibou de Screech, et de « forma », pour forme ou apparence

Utilisation : l'incantation de cette Métamorphose est inversée par rapport à sa signification. En temps normal, l'incantation devrait permettre à quelque chose de prendre la forme d'un hibou en lieu et place de transformer un hibou. Cette inversion ne semble cependant pas poser de problème dans ce cas précis, même si l'incantation « Perspicillafors » aurait été plus correcte.

Inanimatus Conjurus

Modifie la configuration d'une pièce, déplaçant les murs, conjurant du mobilier, des fenêtres, des escaliers, etc.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : Inanimatus Conjurus

Prononciation : INA-nima-tus con-JU-rus

Cibles : Objet (O)

Durée : Permanente

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : de l'anglais « inanimé » signifiant non-vivant avec le suffixe latin « -us », signifiant à soulever et « Conjurus » signifiant conjurer

Utilisation : la complexité du sortilège Inanimatus Conjurus est directement proportionnelle à l'objet que le Sorcier ou la Sorcière désire créer ou modifier. Plus les modifications sont nombreuses et complexes, et plus le sortilège l'est également. Une excellente visualisation mentale du résultat final est nécessaire au bon déroulement du sortilège, sans quoi des éléments de la pièce, voire même les murs et le plafond, risquent de simplement disparaître lors du processus.

Remarque : Pour diminuer la complexité du sortilège, il peut être plus simple de lancer celui-ci à plusieurs reprises, procédant à diverses modifications simples et localisées plutôt que de tout modifier en un seul sortilège.

Invocation au serpent

Conjure un serpent vivant.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Serpensortia

Prononciation : ser-pen-SOR-she-uh

Cibles : -

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Serpens » pour serpent et « ortus » qui est le participe passé du verbe latin « oriri » signifiant naître.

Précautions d'emploi : le serpent conjuré ne peut être contrôlé par le Sorcier et sa taille dépend fortement de la puissance magique et de la maîtrise du conjureur.

Contre-sort : le contre-sort pour cette conjuration est le sortilège de métamorphose « disparition de serpent »

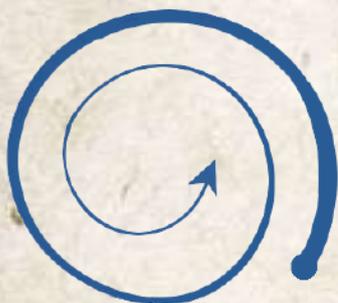
Remarque : parmi tous les sortilèges de conjuration, celui d'invocation au serpent est le plus simple à maîtriser.

Histoire du sortilège : le sort d'invocation au serpent est originaire d'Inde, probablement créé aux alentours de 1987, et est souvent utilisé illégalement aujourd'hui par les Sorciers qui se font appeler charmeurs de serpents par les Moldus.

Lapifors

Transforme un objet en lapin vivant de même taille.
Peut également transformer de petit animaux en lapin.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : Lapifors

Prononciation : LAP-i-fors

Cibles : Animal (A), Objets (O)

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : dérivé du latin « lepus », qui signifie lièvre, avec le suffixe « -fors » signifiant forme.

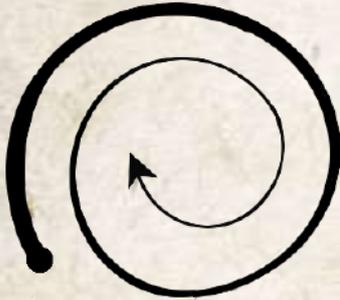
Précautions d'emploi : une fois exécuté correctement, le lanceur a la possibilité de contrôler le lapin en question durant quelques secondes, dirigeant ses mouvements et pouvant contrôler ses actions comme creuser un trou, manger certains végétaux, etc.

Contre-sort : le contre-sort pour cette métamorphose est le sortilège de métamorphose « lapin en objet »

Lapin en pantoufles

Transforme un lapin en paire de pantoufles

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : **Soccusfors**

Prononciation : SOC-us-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « soccus » pour chaussure d'intérieur et du suffixe « -fors » pour forme.

Précautions d'emploi : afin que la métamorphose soit complète, il convient d'être particulièrement concentré car il s'agit ici de transformer un animal non pas en un objet mais en deux. Le secret réside dans le fait de visualiser mentalement la paire de pantoufles comme étant un objet unique plutôt que deux séparés.

Contre-sort : le contre-sort pour cette métamorphose est le sortilège de métamorphose « objet en lapin »

Objet en boîte d'allumettes

Transforme un petit objet en boîte d'allumettes

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Flintifors

Prononciation : FLINT-i-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 15%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du mot « flinti », qui provient du Swahili, Zulu, Chichewa ou Shona; et qui signifie s'enflammer et du suffixe « -for » pour forme.

Précautions d'emploi : le plus complexe dans ce sortilège est d'arriver à obtenir une boîte pleine. Nombre de jeunes Sorciers et Sorcières parviennent à obtenir une boîte d'allumette mais celle-ci est généralement vide ou uniquement remplie de baguettes en bois inutilisables car dépourvues de leur tête inflammable.

Remarque : ce sortilège fonctionne de manière inversée à celui de la métamorphose d'une « allumette en aiguille », mais de manière plus complexe.

Objet en oiseau

Transforme un objet en oiseau vivant de même taille ou en une volée d'oiseaux.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Avifors

Prononciation : AH-vi-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 10%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : la formule Avifors vient du latin « Avis » qui signifie oiseau et du suffixe « -for » signifiant forme.

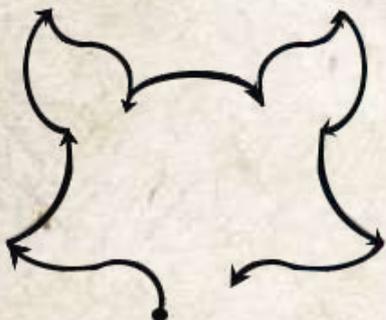
Précautions d'emploi : le nombre d'oiseaux invoqués est directement proportionnel à la quantité de matière de l'objet d'origine. Un manque de concentration aura pour résultat de donner naissance à des œufs d'oiseaux certes tout à fait viables mais loin du résultat escompté pour ce sortilège.

Autres utilisations : il est possible, dans une certaine mesure, de transformer d'autres êtres vivants simples en oiseaux comme par exemple des Fangieux ou des Scroutt à pétard, même si cela nécessite une maîtrise bien plus grande de ce sortilège.

Ordure en chien viverrin

Métamorphose un tas d'ordure en chien viverrin

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : **Nycterofors**

Prononciation : NIC-te-ro-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 55%

Formule extrême : pas de formule extrême

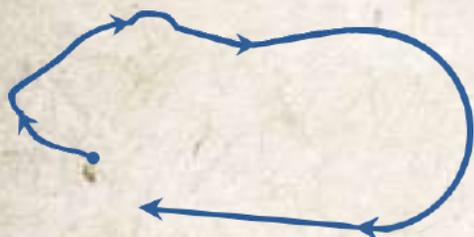
Étymologie : l'incantation emploie le mot « nyctero » qui dérive du terme grec « Nyctereutes », qui signifie vagabond et qui est employé pour caractériser les chiens viverrin, avec le suffixe « -fors » signifiant forme.

Précautions d'emploi : le chien viverrin est complexe à obtenir et, même une fois parfaitement métamorphosé, peut s'attaquer au Sorcier. Il convient donc de maîtriser quelques sortilèges de neutralisation avant de parfaire cette métamorphose.

Pintade en cochon d'Inde

Métamorphose une pintade en cochon d'Inde

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Caviidafors

Prononciation : CA-vida-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

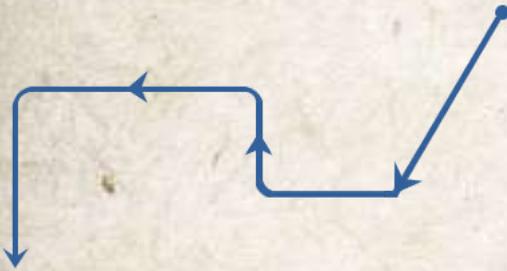
Étymologie : du latin « caviida », qui signifie cochon d'Inde, avec le suffixe «-fors», signifiant forme

Précautions d'emploi : mal maîtrisé, ce sortilège aura pour résultat de laisser des ailes au cochon d'Inde, qui tentera inmanquablement de fuir le Sorcier en s'envolant au loin. Pour cette raison, il est conseillé d'utiliser ce sortilège en intérieur ou de le pratiquer sur une cible en cage.

Plumeau en furet

Transforme un plumeau en furet

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : **Furofors**

Prononciation : FU-ro-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Furo » pour furet et du suffixe « fors » pour forme.

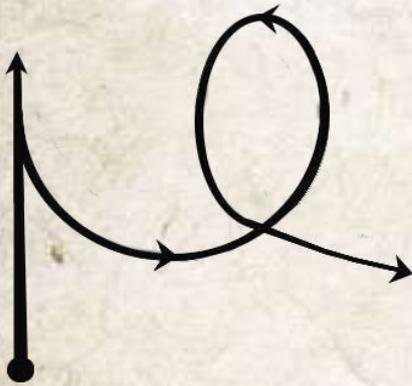
Précautions d'emploi : une mauvaise maîtrise du sortilège donnera, dans la majeure partie des cas, un furet couvert de plumes du plumeau.

Contre-sort : « plumeau en furet » fonctionne comme contre-sort du sortilège de métamorphose « furet en plumeau ».

Porc-épic en pelote à épingles

Transforme un porc-épic en pelote à épingles

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Hystrifors

Prononciation : HISS-tree-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : Du latin « hystrix », qui signifie porc-épic, avec le suffixe « -fors » signifiant forme

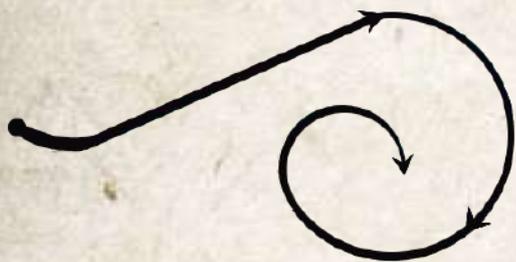
Précautions d'emploi : mal maîtrisé, ce sortilège changera le porc-épic en tas de graines de pavot.

Remarque : ce sortilège fait partie de la même famille que celui de hérisson en pelote à épingles

Scarabée en bouton

Transforme un scarabée en bouton

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Bullatusfors

Prononciation : BULA-tus-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

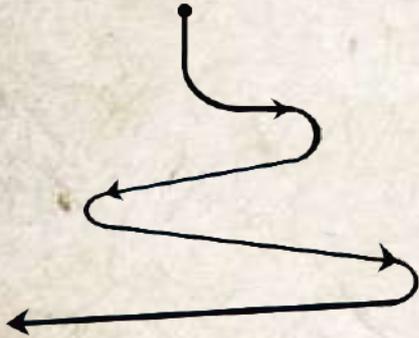
Étymologie : du latin «Bullatus » pour bouton et du suffixe « -fors » pour forme

Précautions d'emploi : la plus grande difficulté du sortilège est de parvenir à viser le scarabée afin de le métamorphoser, le sortilège ne fonctionnant pas si le scarabée est immobilisé.

Sortilège de disparition

Permet de faire disparaître un objet ou un être vivant dans le néant

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : Evanesco

Prononciation : ev-an-ES-ko

Cibles : Animal (A), Objet (O), Végétal (V), X

Durée : Permanente

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Evanesco » signifiant disparaître

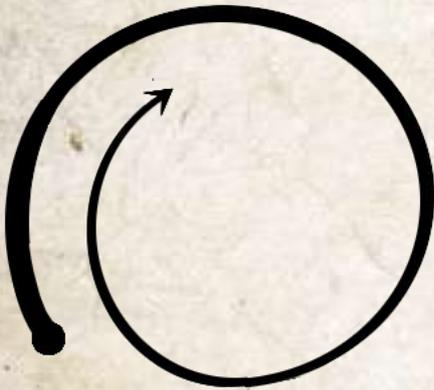
Précaution d'emploi : ce sortilège devient plus difficile avec la complexité des objets ou des animaux à faire disparaître. Par exemple, un escargot étant un invertébré, il est plutôt simple de le faire disparaître, tandis qu'une souris, en tant que mammifère, représente un grand défi. Le sortilège de disparition fonctionne de manière inversée à un sortilège de conjuration, qui fait apparaître un objet à partir de rien.

Protection : certains objets peuvent être protégés contre le sortilège de disparition par un enchantement

Sortilège de réparation

Permet de réparer une petite cassure ou un petit trou sur un objet non-magique.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantements (E)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : « Nom » Reparo

Prononciation : reh-PAH-roh

Cibles : Objet (O)

Effet principal:

- ❖ FC : Uniquement sur de petits objets
- ❖ FE : Répare des cassures et dégâts de moyenne à grande importance

Durée : Permanente

Formule commune : 10%

Formule extrême : 0% / 20%

Étymologie : l'incantation « Reparo » provient du terme latin « reparo » qui signifie fixer, réparer ou remettre.

Précaution d'emploi : le sortilège peut être employé pour réparer de grands édifices, voire même des monuments gigantesques, quand plusieurs Sorciers l'utilisent simultanément.

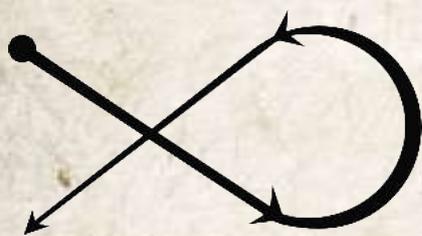
Variation du sortilège : chaque objet qui doit être réparé doit voir son nom prononcé en latin de Sorcier avant de lancer « reparo ». Par exemple, pour réparer des lunettes, le terme « oculus » doit être employé (le terme lunettes n'existant pas en latin, on lui préfère ici celui d'oculus pour les yeux).

Origines du sortilège : même si nombreux sortilèges de réparation ont été inventés et utilisés au cours de l'histoire du monde magique, le plus puissant et le plus efficace de tous reste bien Reparo. Ce dernier a été mis au point au XVIIIe siècle par une Sorcière du Service des usages abusifs de la magie du ministère britannique, Orabella Nutty.

Sortilège de transfert

Intervertit la position de deux objets.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

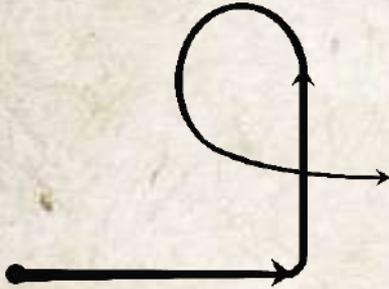
Étymologie :-

Précautions d'emploi : en réalité, le sortilège de transfert ne modifie pas réellement la position des deux objets visés mais métamorphose les deux cibles pour intervertir leurs propriétés. La première cible est métamorphosée en la seconde, et la seconde en la première. Si le lanceur ne maîtrise pas suffisamment cette métamorphose, il ne fera que transférer certaines caractéristiques du premier objet vers le second et inversement, se retrouvant avec deux métamorphoses partielles.

Souris en tabatière

Transforme une souris en tabatière

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 1

Incantation : *Buxulafors*

Prononciation : BU-xu-la-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 10%

Formule extrême : pas de formule extrême

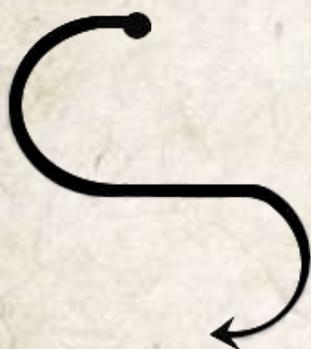
Étymologie : du latin « *buxula* » pour petite boîte et du suffixe « *-fors* » pour forme.

Précautions d'emploi : Les moustaches représentent le défi le plus important de cette métamorphose. Il n'est pas rare que la tabatière finale garde les moustaches de la souris malgré la grande compétence du Sorcier qui la pratique.

Spongification

Permet de transformer sa cible en une substance gélatineuse aux propriétés rebondissantes

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 2

Incantation : Spongifie

Prononciation : SPON-ji-fee

Cibles : Objet (O)

Durée : Permanente

Formule commune : 20%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : l'incantation « Spongifie » provient du français et signifie littéralement changer en éponge

Utilisation : ce sortilège est couramment utilisé pour enchanter des tapis de sport, qui sont ensuite utilisés pour propulser un individu dans les airs.

Tasse en gerbille

Transforme une tasse en gerbille

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : Gerbillinafors

Prononciation : JER-bi-li-na-fors

Cibles : Objet (O)

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Gerbillina » pour gerbille et « fors » pour forme

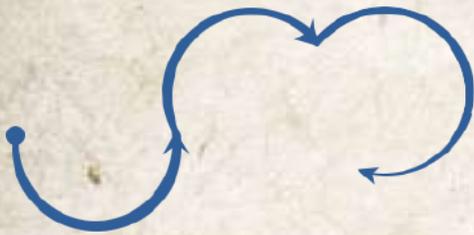
Précautions d'emploi : la partie la plus complexe de ce sortilège de Métamorphose est de parvenir à obtenir la queue de la gerbille. Nombre d'erreurs donnent une gerbille avec une anse en lieu et place de queue.

Famille de sortilège : ce sortilège de Métamorphose fait partie de la même famille que le sortilège de Métamorphose « tasse en rat »

Tatou en coussin

Transforme un tatou en coussin

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : *Coxinusfors*

Prononciation : COXI-nus-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 50%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « coxinus » pour coussin et « fors » pour forme

Précautions d'emploi : la partie la plus complexe de ce sortilège de Métamorphose est d'obtenir un coussin souple. La majeure partie des échecs aboutissent à un coussin aussi dur que la peau du tatou, voire un coussin qui se recroquevillera en boule quand on l'approche ou qu'on tente de l'utiliser.

Théière en tortue

Permet de transformer une théière en tortue

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 3

Incantation : **Chelysfors**

Prononciation : **CHE-lis-fors**

Cibles : Objet (O)

Durée : Permanente

Formule commune : 30%

Formule extrême : pas de formule extrême

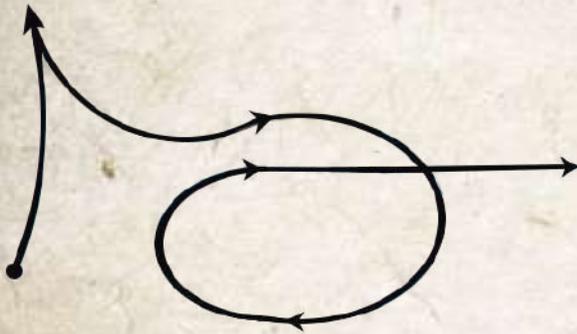
Étymologie : l'incantation « Chelysfors » provient du grec « Chelônê » qui signifie tortue et du suffixe « -fors » pour forme.

Utilisation : la plus grande difficulté de ce sortilège consiste à obtenir une carapace qui ne soit pas une théière. Nombre d'échecs donnent une tortue dans une théière, voir une tortue avec une anse sur sa carapace.

Tortue en trompette

Permet de transformer une tortue en trompette

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : **Bucinafors**

Prononciation : **BU-sina-fors**

Cibles : Animal (A)

Durée : Permanente

Formule commune : 40%

Formule extrême : pas de formule extrême

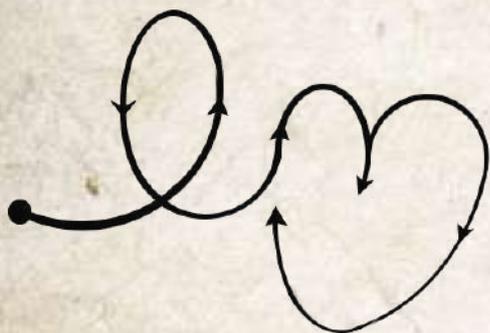
Étymologie : du latin « Bucina » qui signifie trompette et du suffixe « -fors » pour forme.

Précaution d'emploi : le son de la trompette métamorphosée dépend de la taille de la tortue d'origine.

Tourtereau en lettre d'amour

Transforme un tourtereau en lettre d'amour parlante

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 5

Incantation : « Inconnue »

Prononciation : -

Cibles : Animal (A)

Durée : Permanente

Formule commune : 45%

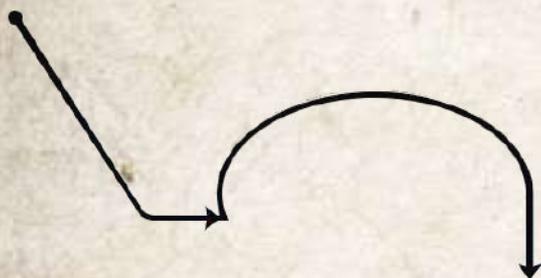
Formule extrême : pas de formule extrême

Utilisation : lorsqu'elles sont ouvertes, les lettres prononcent le message que l'expéditeur a l'intention de transmettre au destinataire. Cette lettre fonctionne d'une manière similaire à une beuglante, si ce n'est que le volume est beaucoup moins fort.

Transfert d'un coussin en tatou

Change un coussin en tatou et un tatou en coussin

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Animal (A) et Objet (O)

Formule commune : 50%

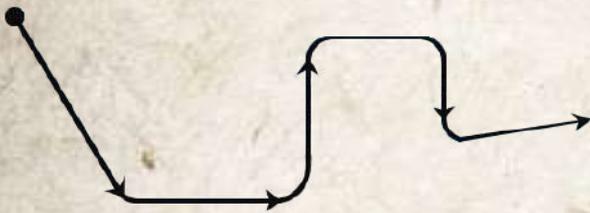
Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : un exemple de sortilège de transfert qui permet d'invertir un coussin en tatou et un tatou en coussin. Mal maîtrisé, celui-ci rend le coussin aussi dur que le cuir du tatou et le tatou aussi moelleux que le coussin.

Transfert d'un haut-de-forme en lapin

Change un chapeau haut-de-forme en lapin et un lapin en haut de forme

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Animal (A) et Objet (O)

Formule commune : 50%

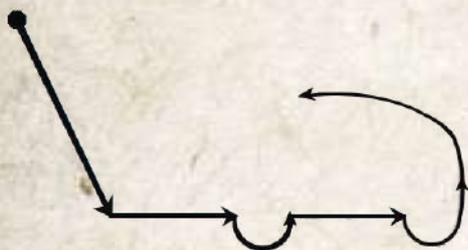
Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : un exemple de sortilège de transfert qui permet d'invertir un lapin en haut de forme et inversement. Ce sortilège est connu parmi les Moldus, qui ont l'impression de voir apparaître un lapin de l'intérieur d'un chapeau quand il est lancé par un Sorcier. Mal maîtrisé, le chapeau risque de prendre la fuite en effectuant de petits bonds dans toutes les directions.

Transfert d'une tirelire en cochon d'Inde

Change une tirelire en cochon d'Inde et un cochon d'Inde en tirelire

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Animal (A) et Objet (O)

Formule commune : 50%

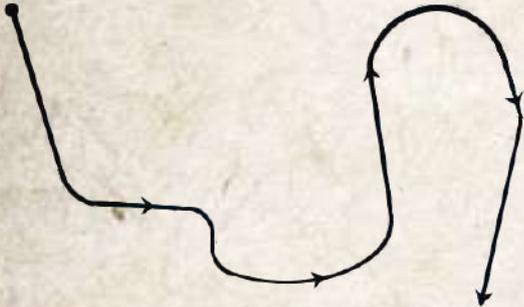
Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : un exemple de sortilège de transfert qui permet d'intervertir un cochon d'Inde (Guinea Pig) en tirelire (Piggy Bank). Le fait que les deux cibles du sortilège partagent une racine commune rend ce dernier plus simple que d'autres, mais le risque de voir courir son cochon d'Inde en train de semer de la petite monnaie est assez fort si le sortilège n'est pas correctement maîtrisé.

Transfert d'une tortue en lièvre

Change une tortue en lièvre et un lièvre en tortue

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : « inconnue »

Prononciation :-

Cibles : Animal (A) et Objet (O)

Formule commune : 50%

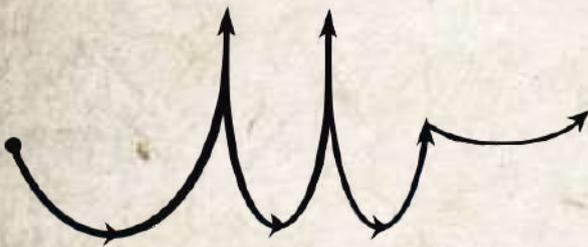
Formule extrême : pas de formule extrême

Précautions d'emploi : un exemple de sortilège de transfert qui permet d'invertir une tortue en lièvre et un lièvre en tortue. Mal maîtrisé, ce sortilège de transfert aura pour résultat de faire bondir la tortue dans toutes les directions, alors que le lièvre se déplacera à la vitesse d'une tortue.

Veracrasse en beignet

Change un Veracrasse en beignet

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Métamorphose (M)

Niveau du sortilège : 4

Incantation : **Laganumfors**

Prononciation : LA-ga-nom-fors

Cibles : Animal (A)

Formule commune : 45%

Formule extrême : pas de formule extrême

Étymologie : du latin « Laganum », qui signifie beignet, et du suffix « -fors » pour forme.

Précaution d'emploi : même si ce sortilège permet de créer un beignet parfaitement comestible, il est vivement déconseillé de le consommer pour éviter une démétamorphose lors de la digestion

Remarques sur ce plan d'étude

Tracés et formules de sortilèges en bleu : certains sortilèges ne possèdent pas de tracé ou formule existant. Afin de compléter au mieux ce plan d'étude, ceux-ci ont été inventés par nos soins pour compléter au mieux les fiches des sortilèges. Ces tracés et formules sont indiqués en bleu afin que vous puissiez faire la différence avec les tracés officiels. Si d'aventure ceux-ci venaient à être développés par Wizarding World, ils seront remplacés par les tracés officiels.

Prononciation des incantations : les incantations proposées et leur prononciation proviennent, la majeure partie du temps, de l'anglais. Ceci s'explique par le fait que les prononciations francophones sont absentes des sources officielles. Étant donné que les élèves évoluent dans un pays anglophone, cela ne devrait pas poser de problèmes pour l'immersion dans vos parties.

Source des images

<https://www.wizardingworld.com/>

