

Le sortilège

Narsdeen !

Avant-propos

Avez-vous lu le roman ? Mais si, le roman qui n'a pas de titre, qui n'a reçu qu'une relecture approximative mais qui fait vraiment évoluer le monde de Scales ?

Si ce n'est pas le cas, ce serait bien de commencer par là : <http://hopitalpsy.fr/IMG/pdf/roman-gg.pdf>

Nous allons discourir de ce qui se passe dans le roman. Sachant qu'il se déroule très tardivement dans la ligne de temps du site Hôpitalpsy, en fait après même le supplément Découvertes (les GP savent pour la Mère qui remplace Toungouska, que le Céleste est malade suite à l'attaque d'Athabaska, Tshuapa est le chef du Conseil, l'origine des Êtres magiques est connue, etc). Bien évidemment, lire le roman donne plein d'indications sur le contexte et sur le sortilège en lui-même et je ne reviendrai pas dessus ci-dessous. Z'avez qu'à lire le roman.

Ceci est bien sûr totalement optionnel. Et si vous voulez l'utiliser tel que sans référence au site, et sans avoir suivi notre développement, libre à vous, il suffira que vous adaptiez. Voilà, donc, un tout nouveau sortilège vient de sortir : il se compose de divers éléments indispensables :

- D'abord, il faut comme masque l'art de la Scarification.
- Ensuite, il faut des coquilles d'œuf de dragon, coquilles qui doivent provenir d'une génération au moins égale à celle de celui sur qui on applique le sortilège (en gros, pour un Enfant il faut que ce soit au moins l'œuf d'un Enfant ou d'un Père, pour un père que l'œuf contenait au moins un Père. De plus, l'œuf doit être de la même famille que le porteur de la Scarification (un œuf de féerie pour un féérique, un asiatique pour un asiatique, etc.)
- Et pour finir, il faut du Sel de Dragon. Oui, oui, le truc alchimique. Après, j'y reviens plus tard, le Sel doit respecter les mêmes conditions que les coquilles d'œuf : au moins même génération d'origine et même race (un Père Plume aura besoin d'un Sel provenant d'un Père Plume au minimum)

Pour information : ce sortilège touche à l'essence profonde des dragons. Uniquement des dragons. Sachez qu'au-delà d'un arrière-petit-fils ce sortilège n'aura plus d'effet, le génome draconien est trop dégradé. Ainsi, il n'aura donc aucun effet sur un Être Magique. Ce n'est que pour les dragons (pistonés).

Ceci dit, nous partons maintenant sur de bonnes bases.

En jeu

C'est là que cela se complique un peu. Il existe différentes versions du sortilège qui dépendent de la qualité de Sel de Dragon. Si vous avez lu le Roman, tant mieux, vous comprendrez mieux le pourquoi et l'origine du sortilège, ainsi que son mode de fonctionnement, sinon voici comment simplement le mettre en jeu :

La qualité supérieure : elle ne s'obtient qu'à partir d'un Sel de Dragon très spécifique, celui produit par un moine du Monastère de St Dumas. Ce Sel peut servir à faire des armes magiques, et pas de la camelote alchimique, non, non, de la vraie bonne grosse arme magique permanente capable de découper du dragon en petit morceau (Excalibur, Lance de Longinus sont de cet acabit). Bien sûr, ce Sel n'a pas toujours été l'exclusivité des moines de St Dumas, de la même façon cette qualité de Sel se retrouve dans la fabrication d'autres objets magiques que des armes forgées. Mais en l'occurrence, les moines de St Dumas sont à l'heure actuelle les seuls personnes connues encore capables de produire ce Sel (un mélange de technique et de mysticisme), et en fait il n'y a carrément que deux moines vivants ayant les compétences et le savoir. Rien ne vous empêche d'avoir d'autres sources : par exemple du Sel très ancien, reliquat d'un forgeron mythique, un alchimiste mystique tout seul dans sa grotte, etc.) mais ce sera à vous de donner l'origine. Les deux moines sont le Père supérieur du monastère qui est toujours au Monastère et son ancien second qui est à la garde du Conseil des Dragons (pour les raisons et plus d'explications cf. le roman).

La qualité excellente : il est produit par des technomanciens de haut niveau, avec de l'équipement de pointe. Autant dire que seuls les très bons et très équipés alchimistes peuvent produire une telle qualité de Sel de Dragon. En soi, les labos de pointe de la Mc Keenan&Dodge et certains Grands-Pères (en l'occurrence, principalement Jichin et dans une moindre mesure Quetzalcoatl et Athabaska... et éventuellement Vorok) sont plus ou moins les seuls à avoir cette qualité.

La qualité bonne : produite par des technomanciens compétents, relativement bien équipés. Autant dire qu'elle n'est pas extrêmement rare, mais pas trouvable au coin de la rue.

La qualité commune : technomanciens compétent, matériels basiques... sera relativement courante.

La qualité médiocre : mauvais techno, matériels improvisé... la qualité la plus courante sur le marché noir.

Il faut savoir une chose sur la qualité supérieure : aucun dragon, être magique quelconque ou même être divin ne peut la produire. Seul un pur humain peut faire ce type de Sel. La raison est due à la trop forte densité de Mana chez les êtres magiques qui interfère avec le processus de fabrication.

Mais les technomanciens de la Mc Keenan&Dodge ? me direz-vous... oui, ils pourraient. Seulement pour l'instant ils ont deux soucis...

D'abord ils ont quelques lacunes techniques (le secret de fabrication complet n'a pas encore été redécouvert), mais en plus ils ont surtout le problème de ne pas être des mystiques avec une foi religieuse pure et bien établie.

En effet, dans le processus de fabrication doit entrer en jeu la Volonté, ou plus précisément la Foi car elle agit directement sur le Mana. Or la voie suivie par les technomanciens « modernes » est technique, ce sont des techniciens assez différents dans leur vision du monde et de la magie des anciens alchimistes (et je rappelle que le forgeron dans les temps anciens avait souvent une dimension mystique), cette différence fait qu'ils ont du mal à atteindre la même qualité.

On peut retrouver par exemple cette différence chez Quetzalcoatl et Jichin... même si plus compétent en magie alchimique, Jichin n'aura pas la dimension « mystique » de Quetzalcoatl (sans compter en plus le fait que leur propre Mana interfère avec le

processus de fabrication). Alors certes, ils sont capables d'arriver à une technicité, une pureté quasi parfaite, mais il manque ce petit quelque chose qui rend le Sel d'une qualité supérieure.

Le sortilège en lui-même

Origine

Parce que c'est bien de dire qu'il y a un nouveau sortilège, de nous dire qu'il a différentes versions et tout ça, mais à un moment, ce serait bien de savoir ce qu'il fait.

C'est le dérivé d'un sortilège d'origine (cf le roman) que les dragons, les technomanciens et le Céleste ont pu étudié. Ils n'ont pas encore découvert exactement comment ce sortilège d'origine agit, ni comment le reproduire à l'identique, mais ils sont arrivés à en produire une version abâtardie.

Bref, on n'a toujours pas dit ce qu'il fait.

Spécificités et masque

Le sortilège est à coup unique (comme un tatouage en mieux : une fois activé il est permanent). Mais comme le sortilège touche à l'essence même du dragon, il ne peut y avoir qu'une seule Scarification (pas comme les tatouage) en cours.

Le Sort ne s'active qu'une fois et produit un effet sur l'essence même du dragon porteur, ensuite, il ne sert plus à rien. On pourrait même supprimer le masque, les effets resteraient (en fait, il agit un peu, pas vraiment en fait mais en pratique il faut considérer, comme la coquille d'œuf, en mieux... cf. le roman pour plus d'hypothèses).

On peut bien sûr supprimer le masque, et refaire un sortilège avec un sel de meilleure qualité... c'est possible, mais désagréable car la scarification doit faire approximativement au minimum la taille de deux bons gros poing humains. Il faudrait donc enlever totalement la peau assez profondément, attendre que ça se soigne de manière naturelle ou grâce à une greffe de peau (et oui, pour des raisons encore inconnues, on pense à des interactions inter sortilèges quand on touche à l'essence d'un dragon), que ce soit lors de sa conception ou de son enlèvement il est impossible d'utiliser un Sort de Soins (ou de Vieillesse) pour cicatriser plus vite, cela empêche le sortilège de fonctionner... du moins concernant l'enlèvement, il faut attendre plusieurs mois avant de refaire la nouvelle scarification... autant dire que la guérison naturelle est plus rapide.

Enfin, la scarification doit avoir une valeur représentative symbolique forte, la plus classique et évidente étant un dragon de la race du porteur (si vous trouvez quelque chose ayant une valeur symbolique équivalente libre à vous). Et enfin, elle doit contenir des morceaux de coquille (on parle d'implants) et être colorée avec une teinture à base de Sel de dragon.

Note aux petits malins, on ne récupère pas les morceaux de coquille implantés précédemment pour refaire un nouveau truc, c'est dégueu et inefficace.

De plus, on ne peut que monter en qualité de Sel, refaire une scarification avec un sel de moins bonne qualité ou égale n'a aucun effet.

Pour le lanceur, il n'y a pas de progression dans le niveau du sortilège. En soit, le masque + sortilège coûte 50 points de mana, le sortilège est lancé à la fin de la scarification et c'est le concepteur du masque qui lance le sort. De plus, et sans cela ne marche pas, il faut que le concepteur du masque soit déjà expert ou spécialiste en scarification.

Le personnage ne pourra activer le masque qu'une fois la scarification cicatrisée, il coûte 1 point de Mana. Vous avez donc un temps certain entre la conception du sort et voir si cela a bien été enchanté, ce qui peut amener des arnaques assez faciles.

Les effets du sortilège

Sont listés ci-dessous les effets maximums (c'est pas comme si on attendait de les lire depuis le début de ce texte).

☉ Qualité supérieure

Sur les Parents : Mana passe à 50, récupération mana 1 pt par mn, polymorphie en dragon à volonté, autant de fois qu'il veut, autant de temps qu'il veut... en revanche, s'il tombe inconscient ou mort, il garde la forme qu'il a. La valeur du don inné Polymorphie draconique ne change pas, c'est celle qui reste utilisée pour savoir le temps que prend la polymorphie. Cependant, les interdits concernant la polymorphie restent actifs et donc réclament un jet en présence d'humain... s'il y a présence d'humain ou risque de découverte, le mort ou l'inconscient reprendra forme humaine automatiquement (ceci est un facteur plutôt psychologique). En fait, il devient un intermédiaire entre un Père et un Grand-Père d'un point de vue de gestion du mana et de la polymorphie.

Sur les Enfants : Mana passe à 25, récupération mana 1 pt par mn, polymorphie en dragon à volonté, etc. comme le parent. Et le pouvoir inné Armure (si il y a) devient actif sous forme humaine. En fait, il devient une sorte de Père, moins fort physiquement, mais supérieur d'un point de vue Mana et Polymorphie. Disons que par certains côtés, il peut être considéré comme un Père...

Sur les Petits-Enfants : Mana passe à 10 et a la capacité de Polymorphie d'un Enfant normal. En fait, il devient carrément un Enfant de base, un vrai, avec plus de Mana, il peut même rajouter les points de caractéristique, et les dons innés pour rattraper son retard à la création.

Sur les Arrières-Petits-Enfants : Mana passe à 5, prend les caractéristique et dons innés des Petits enfants. En fait, il faut maintenant le considérer comme un Petit Enfant, etc.

☽ Qualité excellente

Sur les Parents : Mana passe à 50, récupération mana 5 pt par heure, polymorphie en dragon à volonté, autant de fois qu'il veut, autant de temps qu'il veut... en revanche, s'il tombe inconscient ou mort, il garde la forme qu'il a, avec les mêmes limitations que pour la qualité supérieure. La valeur du don ne change pas, c'est celle qui reste utilisée pour savoir le temps que prend la métamorphose.

Sur les Enfants : Mana passe à 25, récupération mana 5 pt par heure, polymorphie en dragon à volonté, avec les mêmes limitations que la qualité supérieure, et pouvoir inné Armure (s'il y a) devient actif sous forme humaine.

Sur les Petits-Enfants : Mana passe à 10 et a la capacité de polymorphie d'un Enfant normal. En fait, il devient carrément un Enfant de base, un vrai, avec plus de Mana, sauf qu'en dehors de la quantité de Mana et polymorphie et les dons innés d'un Enfant qui ne concernent pas les capacités physique, il ne prend aucun autre bénéfice (notamment par exemple des Griffes, Gueules, Souffles, Puissance, Endurance). Il faut le considérer comme un Enfant, avec plus de Mana et plus faible physiquement.

Sur les Arrières-Petits-Enfant : Mana passe à 5 et polymorphie d'un petit enfant, plus les dons innés non physique, mais pas de bonus de caractéristique. Il faut le considérer comme un Petit-Enfant. Idem, recommencer le ferait monter de génération.

☉ Qualité bonne

Sur les Parents : Mana à 25, récupération mana 2 pt par heure, métamorphose en dragon à volonté, autant de fois qu'il veut, autant de temps qu'il veut... en revanche, s'il tombe inconscient ou mort il reprend forme humaine automatiquement. La valeur du don ne change pas, c'est celle qui reste utilisée pour savoir le temps que prend la polymorphie.

Sur les Enfants : Mana passe à 15, récupération mana 2 pt par heure, polymorphie en dragon à volonté, inconscient ou mort, reprend forme humaine automatiquement. Etc.

Sur les Petits-Enfants : en gros, il prend les caractéristique de Mana et de Polymorphie d'un Enfant normal. Mais rien d'autre. En revanche, si nouvelle scarification avec meilleure qualité, il faut le considérer comme un Enfant

Sur les Arrières-Petits-Enfant : idem, prend Mana et Polymorphie des Petits enfants. Idem, recommencer lui ferait monter de génération, mais devra améliorer sa qualité de Sel. Peut remplacer le shoot de placenta.

☉ Qualité commune

Sur les Parents : Mana reste à 25, récupération mana 1 pt par heure, peut se métamorphoser à volonté 8 fois pour un total de 8 heures par jour. La valeur du don inné Polymorphie ne bouge pas et continue à servir pour connaître la vitesse de métamorphose.

Sur les Enfants : Mana passe à 10, récupération mana 1 pt par heure, peut se métamorphoser à volonté 8 fois pour un total de 8 heures par jour. La valeur du don inné Polymorphie ne bouge pas et continue à servir pour connaître la vitesse de métamorphose.

Sur les Petits-Enfants : Pas d'effet

Sur les Arrières-Petits-Enfant : Pas d'effet... peut remplacer le shoot de placenta.

☉ Qualité médiocre

Sur les Parents : N'a pas d'effet sur les parents.

Sur les Enfants : Mana reste de base, récupération mana 1 pt par heure, métamorphose 8 fois par jour pour un total de 8 heures etc.

Sur les Petits-Enfants : pas d'effet

Sur les Arrières-Petits-Enfant : pas d'effet.

La mécanique du sort

Ce sortilège débloque (certains diraient « soigne ») le fonctionnement du champ de Mana propre à chaque individu.

Le fonctionnement du Mana du dragon devient (plus ou moins, en fonction de la qualité du Sel) tel qu'il devrait être si Velkhan n'avait pas fait joujou avec ses enfants pour diminuer leur lien avec le Mana.

Mais en fait, ce n'est qu'un effet secondaire du sortilège.

Originellement, le sort devait servir à une meilleure Polymorphie, raison pour laquelle c'est le domaine dans lequel il est le plus actif. Il agit extrêmement peu sur le génome lui-même sauf pour les générations les plus basses. Mais, en fonction de la qualité du Sel, la réparation du champ de Mana est plus ou moins bonne, ainsi que la polymorphie. C'est une version bâtarde du sort originel qui lui restaure complètement à la fois le champ de Mana personnel comme il devrait être si à l'origine les Grands-Pères n'avaient pas été manipulés par le Céleste, mais qui en plus agit sur le génome. Certes, les Grands-Pères ont un génome parfait, donc pas de modification majeure de ce point de vu... mais pour les métis cela modifie leur génome, et pas qu'un peu, les rendants de plus en plus dragon pur. Oui c'est costaud, et c'est pourquoi les Grands-Pères et le Céleste sont si soucieux à propos de ce sortilège... Il permettrait aux grands dragons de se soigner, au Céleste de se soigner et à tous les dragons de devenir de vrais purs dragons (avec quelques difficultés, cf. le roman pour plus d'information, Génétique et les auras et corps astraux, éthérés et autres à venir)

Pour information : c'est un peu ce qu'il se passe avec Midgard. Il a lui aussi un champ de Mana perturbé, ainsi que ses enfants. Mais baignant en permanence dans le Mana, ils submergent leur propre champ, rétablissant ainsi les connexions qui ont été manipulées par le Céleste, d'où la grande puissance de cette race. Puissance qu'elle perdrait si elle venait vivre à l'air libre comme tout le monde, la surcharge de Mana se dissipant petit à petit. C'est ainsi qu'il n'y a pas de différence entre les Pères et les Enfants, ils ont tous grandi comme s'ils n'étaient pas malades. Mais faites grandir un Enfant Brun à la surface, et bien il deviendra bien moins puissant que ses petits frères souterrains.

Et dans mes parties ?

🌀 Le Conseil

Les seuls à avoir accès à la qualité supérieure sont des dragons travaillant directement et exclusivement pour le Conseil. Ils ne répondent qu'à lui, et autant dire que le Chef du Conseil (actuellement Tshuapa) a une totale confiance en eux. Il faut savoir que ces dragons sont ceux qui ont bien vécu les expérimentations pour essayer de reproduire le sortilège d'origine. Autant dire que tous ne l'ont pas supporté (il y a encore quelques imperfections dans l'élaboration du sortilège) et qu'il existe dans le monde un hôpital secret de luxe sous la tutelle du Conseil avec des dragons ayant servi de cobayes volontaires (et ils ne savaient pas en quoi consistait l'expérience) et où cela ne s'est pas très bien passé... avec des effets divers et variés à votre convenance.

Le Conseil est actuellement le seul organisme au monde pouvant expérimenter ce sortilège avec la qualité supérieure de Sel. Mais bon, ce Sel ne se produit pas en quantité industrielle... un seul mec pour le produire et le Conseil en a le plus strict des monopoles. De plus, il semblerait que seul le sortilège originel puisse avoir un effet sur un Grand-Père, les dérivés n'agissent pas et ça les embêtent bien parce qu'ils n'ont pas vraiment envie de servir de cobayes.

Et à l'intérieur même des Grands-Pères, seuls Tshuapa, Jichin, Quetzalcoatl, Vermithrax, Athabaska et Ancyte connaissent l'existence de ce Sel, sa provenance et donc l'existence du moine. Il y a d'ailleurs un accord secret entre eux pour que Maera et Vorok ne soient jamais au courant. Concernant les autres dragons, Tshuapa aurait bien voulu les mettre au courant, mais pour l'instant il y a une forte opposition de ces frères déjà au courant. Donc... ben pour l'instant il ne dit rien.

🌀 Les différentes versions

La version excellente est en possession de tous les dragons. Après, tous ne sont pas capables de la produire, surtout en quantité suffisante pour faire des expérimentations ou même de faire le sortilège par eux-mêmes. Si certains, notamment Maera et Gwellarion ont bien conscience qu'il y a anguille sous roche et posent régulièrement la question, la seule réponse qu'ils obtiennent c'est : « Devient Chef du Conseil, tu auras accès à toutes les informations. Autant dire que la prochaine élection pour le poste de Chef du Conseil risque d'être mouvementée. Gwellarion a d'ailleurs tenté une sorte de « Parle ou je t'explose », il s'est retrouvé face à plusieurs de ses frères et a préféré (pour l'instant) ne pas trop insister. Pour info, bien sûr Maera cherche comme les autres Grands dragons à se guérir, mais dans le cas de Gwellarion il entrevoit aussi la possibilité de virer le sort que lui ont jeté les druides et qui leur permet de contrôler les wyvernes (mais bon, ça il hésite encore à en parler. Et pour ceux qui ne comprendraient pas de quoi on parle, relisez les suppléments de l'Hôpital, en particulier Nature).

Bien sûr, certains Grands-Pères ont utilisé ce sortilège sur de rares descendants à l'intérieur de leur propre famille, ceux en qui ils ont la plus totale confiance. C'est une récompense encore plus rare que les pouvoirs spéciaux, le cadeau bonux. Surtout quand elle est faite avec un Sel de qualité excellente.

Cette version est aussi dans les mains des grands technomanciens de la Mc Keenan&Dodge, et donc dans celle de Velkhan. Ils ont connaissance de l'importance des moines de St Dumas, mais n'ont à l'heure actuelle pas accès directement à l'un d'entre eux, donc ils n'ont pas la qualité supérieure, juste l'excellente.

Evidemment, la nature humaine (et de certains dragons) étant ce qu'elle est, il est devenu possible de trouver au marché noir du sel de cette qualité. Mais bon, c'est excessivement cher, rarissime et potentiellement dangereux car totalement illégal.

🌀 Le Céleste

Il y a une course actuellement entre le Céleste et le « Conseil » pour retrouver l'efficacité du sortilège originel. Le Céleste ne sait pas que le moine est protégé par le Conseil, il le croit perdu dans la nature et le recherche activement. En soi, il est en retard par rapport à ses enfants, bien que ce soit celui avec le plus de chance de reproduire le sortilège originel. Mais bon, après, il y a des histoires de partage avec les technomanciens qui sont à discuter.

🌀 Marché noir

Le sortilège sort petit à petit sur le marché noir, avec ses différentes qualités de Sel. Il devient possible de trouver maintenant du Sel de dragon en petites fioles qui se vendent sous le manteau et quelques rares dragons capables d'effectuer le sortilège. Un trafic

s'est installé... et d'ailleurs on compte étrangement plus de disparition de dragon ces derniers temps.

☉ Réactions

Il s'avère qu'assez vite après son apparition sur le marché, à la fois du sortilège et des Sels, le Conseil l'a déclaré totalement illégal et passible de sanction. A vous de gérer le timing. Autant dire que si on vous trouve en possession de Sels de Dragon ou si vous êtes scarifiés « illégalement » (en gros sans l'accord d'un grand père), vous risquez un mauvais quart d'heure... un long quart d'heure. Cela dépend un peu des circonstances... à vous de gérer comment vous voyez cela pour les punitions, mais on essaiera systématiquement de remonter à la source.

☉ Saint Dumas

Le monastère de St Dumas a acquis une reconnaissance dans les hautes sphères. C'est devenu par la force des choses une sorte de zone neutre. De plus il est actuellement sous le commandement « des forces du Bien » (en gros, il est squatté par des êtres divins du Vatican, armés d'armes magiques). Certes, le Père supérieur travaille encore pour l'Eglise et est chargé de former d'autres forgerons aptes à faire des armes magiques. Autant dire qu'il traîne très largement les pieds (c'est un homme de paix) et que toute façon il faut beaucoup de temps pour former quelqu'un. Alors certes il est apte à produire du Sel de qualité supérieur, mais en très très petite quantité, ça dépend un peu des morceaux de dragon que St George, St Michel et autres lui ramènent.

Les technomanciens ne peuvent plus accéder au monastère, ils sont considérés comme des Sorciers, serviteurs de Satan, envoyés du Diable par les joyeux squatteurs aux idées extrêmement larges. Le Céleste irait bien faire un tour, mais ses alliés techno s'y opposent, ils ont bien trop peur qu'il ne détruise le monastère et se barre avec le père supérieur. Donc, ils surveillent les alentours pour repérer et écarter les Nouveaux-Nés et les envoyés spéciaux du Céleste. Disons qu'il y a bisbille entre eux, mais que pour l'instant ils sont sur une sorte de statu quo, puisque lui aussi ne veut pas que les technomanciens accèdent au Père supérieur et lui enlèvent sous le pif. Alors ils travaillent ensemble pour que personne (à part l'église) n'accède au monastère, chacun attendant la bonne occasion (ils ont eu une âpre discussion après avoir mis physiquement les choses au clair. Cf. le roman). L'association n'est pas rompue, chacun ayant des capacités que l'autre n'a pas : les technomanciens la capacité à produire du Sel, le Céleste la connaissance en magie.

De même, les Grands-Pères voudraient bien faire un tour là-bas, suffit juste de passer le cordon de sécurité établi par le Grand-Père, la Mc Keenan&Dodge, et ensuite discuter amicalement avec les Êtres Divins qui y logent.

☉ Ésotérisme

Le Conseil (et les autres dragons au courant) s'est subitement intéressé aux milieux ésotériques humains. Il semblerait qu'il recherche des « illuminés », des gens ayant une foi profonde et capable d'alchimie. Bien sûr, oui, certains alchimistes modernes possèdent le mysticisme d'antan et seraient capables d'apprendre à fabriquer un Sel de qualité supérieure, mais bon, ça ne court carrément pas les rues ceux qui en plus travaillent sur du dragon. Le Céleste bien sûr fait la même chose. Et les techno s'y mettent, mais avec plus de mal, le côté mystique, ils ont vraiment du mal, pour eux c'est un changement total de perspective.

Complications

Mon Dieu, j'oubliais : mais que se passe-t-il si on utilise le mauvais sel de dragon ? Hein, alors ? Si l'étiquette sur l'éprouvette est fausse et que je crois prendre du Doré, étant moi-même doré ? Hein, il se passe quoi ?

Hé bien, non, il ne se passe pas rien. Du moins si pour les versions médiocre et commune... le truc n'est vraiment pas au niveau et ça fait pshitt ! Le sortilège ne prend pas et basta.

En revanche, pour les versions bonne, excellente ce n'est pas la même chose. En fait, cela semblera marcher très bien, mais après un mois (ou deux) les problèmes vont arriver : il se crée une dissonance dans le champ personnel de Mana du porteur. D'abord, la réserve de Mana va descendre d'un point par semaine, et la récupération va disparaître. Et la polymorphie va commencer à faire des siennes, par exemple certaines parties du corps ne vont plus suivre et chaque polymorphie va tirer un peu plus sur le Mana, considérez qu'elle bouffe des points (à vous de voir, perso je cale subjectivement vers 4 points).

Ensuite, pour la qualité bonne, une fois le Mana arrivé à 0, la polymorphie ne marche plus et il ne se passe rien de plus. Le personnage reste à 0 point de mana (donc plus de magie) et il reste scotché à la forme humaine (du moins si ce n'est pas une polymorphie qui l'amène à 0, auquel il se peut qu'il conserve certains membres draconiques à vie). Il vivra comme ça. Pour l'excellente et la supérieure, la dégradation continue (perte des caractéristiques physiques, vieillissement, etc. ... tous les symptômes d'une vie en rupture avec le Mana), puis la mort. Ça prendra plus ou moins de temps, mais bon, il faut bien rigoler.

Et comment ça se soigne ? Ben tout bêtement, il faut refaire le sortilège, avec un nouveau masque et le bon sel (d'une qualité équivalente). Comme le principe de ce sortilège est de réparer les dysfonctionnements du champ de Mana, ben au moins il pourra servir à ça. Sauf qu'on ne répare pas un féérique avec du serpent de mer.

Éventuellement, on pourrait estimer que le Sel de Féérique, quelle que soit sa qualité, ait des effets légèrement différents... par exemple il n'amène pas la mort, même avec du sel excellent ou supérieur. Qu'il pourrait être utilisé efficacement pour les versions médiocre ou commune sans effet secondaire (sympa ça pour les féériques... la chasse est ouverte).

A voir toutes les options que vous souhaitez.

Et se pose la question de l'œuf.

Bon là très sincèrement, un mauvais oeuf fait juste planter le sortilège.

Et purement pour le background parce que cela a peu de chance de concerner les joueurs : Mais se pose alors la question pour les Grands-Pères et le Céleste... quid de leurs œuf ? Parce qu'on a beau dire, comme il faut au moins une génération (en fait un métissage) identique à celle du porteur du sort, ben ça pose problème. Ils en ont fait quoi de leurs œufs les vieux ? Et est-ce que c'est encore utilisable ? Parce que bon, ça fait tout de même quelques millions d'années.

C'est un problème qu'ils se posent. Bien évidemment vous pouvez considérer que les œufs sont toujours accessibles et viables... mais peut-être pas pour tous...

En soi, ils espèrent que l'œuf est surtout là pour le symbolisme (important en magie des masques) et qu'ils trouveront une autre manière de symboliser la (re)naissance d'un dragon ou qu'ils arriveront à se débrouiller avec les œufs des gamins. Pour le Céleste et Maera, c'est encore pire... mais bon, lui il a encore la possibilité de faire un gamin à sa vieille, il y a juste quelques soucis à aplanir pour qu'ils en profitent tout les deux. (ps : les GP ne peuvent pas faire de gamin avec Maera, cf. le roman)

Note de l'auteur pour Amaury plus particulièrement : j'ai abandonné l'idée de faire des variantes en fonction des familles... après tout, je trouve illogique que pour « réparer » le champ de Mana on puisse utiliser une essence de Mana différente, donc le sel d'une autre famille.

Même si, en partant d'une hypothèse différente : il faudrait utiliser une essence différente pour compléter l'essence, mais alors il faudrait se taper quels sont les appariements nécessaires, souhaitables et tout et tout... mais bon c'est aussi une option qu'on pourrait explorer... ça amènerait une dimension commerciale amusante, mais vachement compliquée.

Autre option ; il se pourrait qu'il faille du Sel de récolteur... pour avoir la formule originelle... celle qui permet d'obtenir du vrai de vrai dragon. Histoire de compléter un génome "physique" par un génome "magique" pour avoir un dragon complet. La chasse au Wensceslas et descendants est ouverte. Et à la limite, les "vieux sels" pourraient être plus couramment des sels de récolteur, puisque les autres dormaient et qu'eux-même étaient pourchassés par les EM.

