

A0 Folie

Par GG

Corrections Torquemada

Dans le style inimitable qui le caractérise, le sieur GG nous offre un nouveau scénario d'intro. Celui-ci à l'insigne avantage d'être prévu pour faire commencer les personnages aux environs de la période de guerre qui secoue le monde draconique. Il permettra aussi aux joueurs d'en apprendre plus sur les gestalts.

1 Le début

Alors voila, en fait, les personnages ne se connaissent pas, ce qui en soit n'a rien d'anormal puisqu'il s'agit de la première partie, mais sans le savoir, ils ont tous une personne en commun. Par souci de commodité, je l'appelle Toto.

Ce n'est pas vraiment un copain ou un ami, plutôt une simple connaissance. Ils l'ont rencontré chacun plus ou moins par hasard et à la limite ils le voient peu. Mais ce qui est bizarre, c'est que finalement, dès que ce mec est avec eux, ils ont tous plaisir à le voir, ils se sentent mieux en sa présence (même si en fait, ils le trouvent insupportables). Disons que cette relation va durer un certain temps.

Bien évidemment, il est possible que le dragon se doute de quelque chose, mais le mec gardera le secret, lui disant qu'il sait ce qui se passe mais qu'il doit reporter les explications à plus tard. Au pire, si le dragon du futur groupe révèle sa vraie nature, l'autre éludera les réponses, verra un peu moins le dragon. . .etc. En gros, il fera un déni et considèrera le personnage comme un être magique dragon. Si votre dragon se transforme carrément, l'autre fuira en criant qu'il y a une explication.

En gros et au final : débrouillez-vous !

Voila qu'un jour, ils se rendent chacun de leur coté à une invitation de sa part dans un resto, un parc, un endroit quelconque. C'est la première fois que tous les perso se rencontrent, et ils peuvent être un peu étonnés, ils s'attendaient plus ou moins à une rencontre classique, sans étranger. Mais bon... Et ne voila-t-il pas que le copain commun (Toto), se met à avoir un comportement bizarre, il raconte qu'il a enfin réussi à réunir son gestalt, que ça faisait long-

temps qu'il le cherchait, mais que maintenant, il en était certain, c'était fait. N'hésitez pas à être grandiloquent, Toto est en train de perdre les pédales bien bien.

J'imagine bien la réaction du dragon du groupe s'il ne se doutait même pas que Toto était un dragon. Ni la réaction des humains qui doivent évidemment se dire qu'il est cintré.

Il est fort possible que le dragon parle de sa nature (soit à part, soit discrètement) à Toto. Auquel cas, Toto dira que c'est impossible (mais lui se foutra complètement de parler discrètement) puisqu'il est un féérique et que pour autant qu'il sache, il n'y qu'un seul dragon par gestalt. A la limite, il accusera carrément l'autre dragon d'être un imposteur. Aux autres, il expliquera qu'ils sont des êtres magiques, que cela fait plusieurs années qu'il les observe et qu'il est certain qu'ils font partis de son gestalt. (Bon, Toto il est fou, mais il est bon pour découvrir des êtres magiques potentiels. Même s'il s'est planté pour le dragon) Après, je ne sais comment fini la rencontre (j'imagine qu'il est possible que certains se barrent tout simplement). Mais ce qui devient évident, c'est que tous se mettent à penser à cette histoire fréquemment, qu'ils deviennent tous dépressifs... etc.etc... les signes évidents d'une appartenance à un gestalt.

2 Le milieu. . .

Si le dragon du groupe ne le fait pas, c'est Toto qui provoquera une nouvelle réunion. Il commencera par expliquer qu'il sait que tout le monde ressent de la tristesse, une angoisse, qu'ils pensent les uns aux autres... etc. que c'est la preuve qu'ils font tous

partie d'un même gestalt.

Là, logiquement, le dragon du groupe devrait s'énerver un peu (savoir qu'on fait partie d'un gestalt, à part pour un féérique ce n'est jamais joyeux)... Mais, problème, il y a un dragon de trop...

Toto proposera de vérifier la chose en utilisant les pouvoirs de l'objet gestalt. (style : pensez les uns aux autres, se qu'ils ressentent...etc.) et bien sûr, les pouvoirs fonctionneront...

Seul souci, Toto ne percevra rien (il fera des annonces du style : Je sens que vous êtes super content d'être ici, je sens que l'amour nous entoure...etc. une sorte de délire).

Cependant, ce qui devrait être évident pour le dragon du groupe, c'est que lui et les autres, ils forment bien un gestalt.

Et quand le dragon demandera à avoir en main l'objet-gestalt, Toto deviendra réticent. Puis d'un coup, il semblera percuter le fait qu'il n'a rien senti lors de la "communion". Là il deviendra extrêmement agressif, il accusera le dragon de lui avoir volé son gestalt. Le ton aura des chances de monter assez vite (surtout que Toto refuse toujours obstinément de donner l'objet gestalt). Et dans une scène toute mélodramatique, Toto s'enfuira à toute bringue.... avec l'objet gestalt sous le bras...

Après, essayer de rattraper un féérique, bonne chance (pour peu qu'on fasse de Toto un père, c'est encore pire).

Bon, il va sûrement y avoir explication de la part du dragon du groupe, plus nécessité de récupérer l'objet-gestalt. Evidemment, Toto aura pris ses cliques et ses claques, et aura disparu dans la nature. Vu l'état mental qu'il semblait présenter, le plus simple est de demander directement aux féériques s'ils connaissent Toto. J'espère que le dragon du groupe y pensera....

En plus, la réponse est rapide : Oui, son père (ou son frère ou sa sœur) le connaît. (Si le dragon du groupe n'y pense pas, vous retomberez sur une enquête classique pour retrouver Toto. Ce qui n'est pas particulièrement difficile, il faut bien l'admettre, Toto étant bien parti dans des sphères inaccessibles à des personnes sensées. Et en plus, lui-même essaie de récupérer son gestalt, donc il restera dans les parages.)

Au besoin, si vraiment ça patauge, vous pouvez faire en sorte que la famille féérique contacte elle-même les personnages. Du style : Excusez-nous,

mais un membre de notre famille nous a raconté une drôle d'histoire à votre propos, pourriez-vous nous donner quelques informations parce que ce qu'il raconte est assez étrange et que lui-même n'est pas forcément un modèle de stabilité.

Le dragon peut aussi estimer ne pas vouloir faire intervenir la famille féérique et vouloir ne travailler qu'avec sa propre famille draconique. Dans ce cas, sa propre famille le renverra sur les féériques, disant qu'ils sont les plus aptes à l'aider. (En plus, les autres, les histoires de gestalt. . .). Seuls les dorés pourraient proposer leur aide, mais conjointement avec les féériques. A la limite, en fonction du dragon, Blanc, Wyvern, Noir, le perso risque de devenir un paria auprès de sa famille, pour peu que son géniteur ou génitrice soit un peu collet-monté. . .

3 La fin. . .

J'imagine que le dragon mettra son interlocuteur féérique au courant de la situation et bien évidemment l'autre est totalement compréhensif. Là il expliquera que Toto avait un gestalt mais qu'il l'a perdu (dans un accident de voiture, un incendie...etc.) et que depuis, il a le cerveau un peu en bouillie. Il essaye désespérément de se convaincre que son gestalt n'est pas mort. Mais que le dragon du groupe ne s'inquiète pas, la famille féérique est entièrement d'accord pour régler le problème, ils proposeront au dragon de s'occuper de retrouver Toto et de donner l'objet-gestalt au dragon du groupe. En fait, si les joueurs veulent les accompagner pendant la recherche, il n'y a pas de problème, le pouvoir de localisation du gestalt peut aider grandement.

Quelle que soit la décision des joueurs, effectivement, en moins d'une semaine, la famille féérique les recontacte. Prise de rendez-vous, don de l'objet-gestalt et encouragement pour l'avenir. Et si le gestalt à des questions sur le fonctionnement d'un gestalt, ils sont tout prêt à donner des cours. Super sympa en fait....

Et Toto : Ben Toto, on s'en occupe, c'est notre famille, il fait un stage en hôpital. (Si vous voulez mettre un peu d'action et de bataille là-dedans, libre à vous ! Toto peut tout à fait se défendre armes à la main. Même si ce n'est pas un guerrier accompli (loin de là). Mais les féériques feront leur possible pour éviter qu'il soit tué. Si malgré tout il est tué, on peut considérer que Toto a quand même eu le temps

de contacter l'assassin. Et en bon noir, il exécutera son contrat, même si commanditaire est mort. Toto a payé d'avance.)

Seulement voilà, quelques temps après, le dragon apprend par la famille féerique que Toto s'est évadé de son asile et qu'il a passé un contrat avec un noir pour faire assassiner le dragon du groupe. Il est évident qu'il espère ainsi, une fois le dragon mort, pouvoir intégrer le gestalt qui n'a plus de dragon. Les féeriques proposeront leur aide pour protéger le gestalt, et pour rechercher Toto. A voir ce que voudront les joueurs. Et continuation de la partie. Je vous laisse gérer le binz, ce scénario n'est que l'introduction au monde de Scales. Les histoires avec un dragon noir assassin sont déjà plus que l'introduction. Mais si vous débutez, ne faites pas trop compliqué, et ne rendez pas l'assassin surpuissant. Vous pouvez gérer l'assassin à la méthode classique (pan-pan, tu es mort !) ou tenter, à l'aide des féeriques de négocier la survie des personnages avec la famille noire. Tout cela dépendra de votre façon de jouer et de démarrer politiquement.

4 Quelques petites explications supplémentaires

L'objet-gestalt : vous avez une totale liberté quant à son choix. Mais essayez tout de même de ne pas prendre un truc trop volumineux.

Il est bien évident qu'au début, c'est Toto qui est en possession de l'objet-gestalt. Et qu'il souhaite

révéler son existence le plus tard possible. Le seul souci étant que quand la première grande réunion se passe mal, il se casse avec et garde le secret dessus. Et c'est bel et bien lui qui a formé le gestalt en passant d'un perso à l'autre.

Il faut savoir aussi, que dans sa folie, il a passé beaucoup de temps à chercher des humains qui pouvaient se révéler être des êtres magiques, il connaît donc parfaitement la vie des personnages. Et par extension, l'assassin aussi.

Et si vous vous posez la question, sachez que comme à ce stade du jeu, il n'y a aucun moyen de savoir la nature d'une personne, Toto ne s'est basé que sur son expérience personnelle, ses estimations, le feeling pour trouver de futurs êtres magiques. Pour ça, il est très bon, même s'il a confondu un vrai dragon avec un être magique. Si au début les personnages se sentent bien aux côtés de Toto, ce n'est que parce qu'il se trimbale avec l'objet-gestalt.

Ps : je sais que normalement, un gestalt ne peut se former qu'à partir du moment où il y a le dragon, l'objet-gestalt et au moins un être magique, tous les trois en présence en même temps. Mais bon, je fourbe un peu pour des raisons pratiques. D'un point de vue plus pratique et proche des règles, on peut estimer que tous les personnages vivent dans la même région et que Toto s'est de temps en temps arrangé pour que le dragon et un être magique soient dans le même périmètre en même temps que lui sans pour autant absolument avoir révélé le plan sous-jacent. Style on se croise dans la rue, au restaurant, ou : Tiens voilà mon copain, excuse-moi, il faut que je te quitte, nous allons au cinéma.