

SITUATION 2 - VANITÉS

Introduction

Le mentor des PJ les envoie rencontrer son ami Asclépios, un prêtre très admiré et qui possède une immense culture pouvant sans doute les aider sur leur quête de la pierre philosophale. Insistez sur le fait que rares sont les démiurges à posséder des connaissances sur la pierre philosophale.

Asclépios les accueillera chez lui et leur demandera pour quelles raisons ils recherchent la pierre philosophale et mettra à l'épreuve ceux dont la morale ne correspond pas à la sienne. S'il souhaite mettre à l'épreuve la morale des PJ, c'est parce qu'il sait que les moyens pour atteindre la pierre philosophale peuvent être terribles.

PREMIÈRE ÉPREUVE

L'épreuve consiste à l'aider à soigner ses fidèles malades qui se rendent la messe : handicapés physiques ou psychiques, choisissez en fonction des talents des PJ. Certains sont des fidèles de longue date, d'autres cherchent ici un moyen de guérir qu'ils ne peuvent trouver ailleurs. Si aucun PJ n'a de talents de soignant, ils peuvent aider et se montrer utile d'une manière ou d'une autre.

Lieux principaux

LA CATHÉDRALE D'ADAMANTHE

Description générale

Située au cœur de la capitale Hylia, l'immense cathédrale d'Adamanthe se dresse de son immensité calcaire, d'une blancheur immaculée. Ses contreforts cernent le bâtiment et se dressent en d'innombrables tours et flèches. Une rosace immense baigne le chœur de la cathédrale d'une lumière magistrale, ses vitraux retracent font une allégorie des préceptes gnostiques.

Cependant, la véritable épreuve est celle du choix qu'ils auront à faire quand ils apprendront ses desseins, ce qu'Asclépios sait inévitable.

PREMIÈRE RÉVÉLATION

Pour lui, la première chose à savoir sur la pierre philosophale, c'est qu'elle ne doit pas tomber en n'importe quelles mains, ceux qui se laissent dominer par leurs passions seront des fléaux, les rares parvenant à se dominer sont les seuls parmi les rares élus pouvant produire de grandes choses (notez que ce n'est que son point de vue).

DERNIÈRE RÉVÉLATION

L'adresse d'une connaissance d'Asclépios sera dévoilée aux PJ à l'issue de la partie, un démiurge très discret, du nom de Selim, ayant mené des expériences sur la pierre philosophale.

La question formulée par cette situation est : une emprise non destructrice est-elle acceptable ? Et si elle est mue par une noble cause ?

Histoire du lieu

La cathédrale est l'œuvre d'un célèbre architecte alchimiste Fiodor Yvanovitch. Le travail d'une extraordinaire précision confère à ces lieux une aura magique idéale pour les offices qui y sont rendus restituant toute la majesté des *Æons*.

CHEZ ASCLÉPIOS

Description générale

Asclépios vit dans une grande maison ornée de boiseries et de nombreuses plantes qu'il entretient avec beaucoup de dévotion et de

patience.

Sa bibliothèque est immense et regorge d'ouvrages religieux, philosophiques, et démiurgiques. Beaucoup questionnent la relation des démiurges à la morale gnostique.

Les disciples d'Asclépios viennent poursuivre leur apprentissage ici et se rendent régulièrement à la cathédrale Æonique pour apporter leur aide à leur mentor et aux fidèles.

LA GNOSE HERMÉTISTE

La religion d'Asclépios pourrait ressembler par ses fondements à une forme de christianisme, prenant un parti différent : pour les gnostiques, le monde matériel est une prison dont les habitants sont voués à la souffrance physique et psychique. Le seul moyen pour échapper à cette aliénation consiste à atteindre une connaissance parfaite de son essence divine.

La cosmogonie

Précédant toute chose de par l'éternité, le Père primordial, l'imperceptible, l'inconcevable, à la fois unique et universel, coexistant avec sa Pensée Ennoïa, enfanta de sa lumière Noûs, premier Æon.

Le Père primordial et sa Pensée engendrèrent également Aléthéia, vérité, racines de toutes choses.

Noûs et Aléthéia engendrèrent à leur tour Logos, le verbe et Zoë, la vie.

Logos et Zoë engendrèrent Anthropos, l'Æon humain, Ekklesia, l'assemblée, Bythios, l'abysse, Mixis, le mélange, Agératos, celui qui n'a pas d'âge, Henôsis, l'union, Autophyès, celui qui existe par lui-même, Hédoné, le plaisir, Akinêtos, l'immuable, Syncrasis, l'association, Monogenès, le fils unique, et Makaria, la félicité.

Anthropos et Ekklesia engendrèrent enfin Paraklêtos, le consolateur, Pistis, la foi, Patrikos, le père, Elpis, l'espoir, Métrikos, la mère, Agapè, l'amour, Aeinous, la prudence, Synesis, l'intelligence, Ekklesiastikos, celui qui unit l'assemblée, Makariotès, la joie parfaite, Thelêtos, la volonté et Sophia, la sagesse.

Ainsi furent engendrés les trente Æons qui constituèrent le Plérôme.

Sophia désira engendrer seule. Par admiration

pour le Père primordial elle bafoua l'ordre, car seuls les couples d'Æons peuvent créer, c'est en cela qu'ils ne sont pas les égaux du Père primordial.

L'émanation de Sophia fut un être difforme, ignorant, imparfait, qu'elle dissimula dans les ténèbres de l'abîme par honte.

Là, le fils du chaos Ialdabaôth pris conscience de son existence au milieu de l'abîme spiralé tel un serpent et engendra un Æon ténébreux : la matière, notre bas-monde la Terre.

On ne peut rien cacher aux Æons, ainsi, Sophia fut bannie du Plérôme.

N'ayant jamais perçu la lumière, Ialdabaôth s'unit à sa propre ignorance pour générer les Archontes : des anges et archanges dont les influences contrôleront la destinée.

Suite au repentir de Sophia pour qui fut créé le purgatoire, aux abords du monde de la lumière, les Æons de la lumière entreprirent d'anéantir cette terrible création.

Mais Ialdabaôth vit le reflet de l'Æon-Humain et de son image, il généra Adam et Ève. Les Æons renoncèrent à leur plan et agirent différemment :

L'un des Archontes nommé Sabaôth, reçut la lumière des Æons et se transforma en serpent pour la donner à Adam et Ève sous la forme d'un fruit.

Prisonniers de l'Éden la lumière leur permit de s'évader et ainsi d'échapper partiellement à l'emprise de Ialdabaôth.

Ialdabaôth punit Sabaôth, son propre fils pour sa trahison et le déchût en l'envoyant sur la terre, terrible disgrâce.

Mais Sabaôth et ses suivants s'unirent aux humains et donnèrent naissance à des êtres éveillés, capables de rivaliser avec l'influence des Archontes. Ialdabaôth le vit et de fureur généra des pluies torrentielles qui ne tardèrent pas à noyer la terre sous les eaux, afin de les exterminer.

Mais les Parfaits, car tel était le nom qui leur avait été donné, furent sauvés du déluge en construisant une immense arche qui les empêchèrent de mourir noyés.

Il est dit qu'un Parfait parviendrait un jour à une connaissance pure et totale qui lui permettrait de mettre fin au règne de Ialdabaôth et de libérer Sophia du purgatoire.

ASCLÉPIOS

Présentation

Un haut prêtre de la gnose hermétique, arithmancien et psychomètre, chauve portant de petites lunettes et des vêtements sobres. Sa foi l'oriente vers une forte moralité dictée par la connaissance et la bonne compréhension de la chose spirituelle.

Il est connu pour passer à la télévision dans une émission religieuse.

Désir

Il souhaite éveiller l'humanité à la foi afin de restaurer une haute moralité dans le pays, voire dans le monde.

Complications

Pour ce faire, il utilise ses pouvoirs, non pas pour modifier l'esprit de ses fidèles, mais pour leur créer un impact émotionnel si fort que leur foi devienne une évidence. Les fidèles comme les simples curieux assistant à ses messes ont peu de chances d'en réchapper, mais il reste toujours quelques membres de la cérémonie qui ne semblent pas atteints, ou du moins, pas autant que les autres (les plus critiques, sans doute).

Ses fidèles le défendraient jusqu'après sa mort, mais sans violence.

Jusqu'où est-il prêt à aller ?

D'un point de vue général, il n'utilise pas la violence, ni des méthodes coercitives.

Il ne veut pas que les PJ interfèrent avec ses projets et il est prêt, à contrecœur, à chercher à faire naître la foi chez eux de force s'ils s'opposent trop à lui.

Il irait jusqu'au sacrifice de lui-même, car devenir un martyr permettrait d'accroître son influence.

Liens

Parmi ses fidèles, plusieurs démiurges : Norma, Petrus et Ennoa ; tous trois vouent une admiration à Asclépios, bien que Norma doute quand à la sincérité de son œuvre.

Le reste des fidèles, dévoués avec beaucoup de

ferveur à leur guide, n'utilisent pas la violence, mais cherchent également à convaincre.

Il est ami avec le mentor des PJ, qui se trouve être également l'un de ses fidèles.

MAKÉDA

Présentation

Une alchimiste de près de quarante ans à la peau noire et à la longue chevelure tressée. Elle possède un tempérament de feu et un goût prononcé pour les plaisirs charnels.

C'est une ancienne disciple d'Asclépios.

Désir

Elle souhaite mettre fin aux agissements de son ancien mentor et à son emprise psychologique sur ses fidèles.

Complications

Elle est persuadée qu'Asclépios modifie l'esprit des fidèles grâce à ses pouvoirs, ce qui est faux.

Asclépios l'accuse de s'être laissée séduire par les plaisirs charnels, origine de leurs dissensions sur ce qui est ou n'est pas moral.

Jusqu'où est-elle prête à aller ?

Elle veut le raisonner, mais si cela ne suffit pas, elle souhaite le pousser à la faute quitte à en subir elle-même les conséquences.

Elle emploiera la violence si nécessaire.

Liens

C'est une ancienne disciple d'Asclépios, des divergences concernant ce qui est moral les ont éloignés l'un de l'autre.

Elle est amie avec les trois disciples d'Asclépios : Norma, Petrus et Ennoa.

Elle éprouve une attirance pour PJB.

Son frère, Noam est totalement sous l'emprise d'Asclépios, il a quitté sa femme et son fils pour vivre une vie plus pure. Il est impossible à raisonner.

Note : Makéda demandera de l'aide à tout PJ fuyant Asclépios, utilisez-la pour rattraper les PJ fuyant le conflit.

ALLECTO* LE MENTOR DES PJ

*Nom par défaut, à remplacer par le nom donné par les joueurs s'il y a lieu.

Désir

Elle n'est pas seulement amie avec Asclépios, elle est aussi l'une de ses plus ferventes fidèles. Elle veut convaincre les PJ de se soumettre à sa foi, selon elle, le meilleur moyen d'atteindre l'élévation spirituelle nécessaire pour se rapprocher de la pierre philosophale.

Complications

En passe de perdre la raison, elle a demandé à Asclépios de modifier sa mémoire pour la

Transition

Créez une transition vers l'intrigue principale de la campagne. Pendant la partie, si les enjeux de la situation de crise ont pris et se sont suffisamment développés, contentez-vous de l'amorcer ou de la garder pour plus tard. Si par contre vous pensez qu'il faudrait un enjeu supplémentaire, vous pouvez exploiter votre transition comme ultime rebondissement.

AVICENNE

Présentation

Ce nom est porté par un groupe d'individus partageant le même esprit. Sous son pardessus, l'on peut voir un costume du siècle dernier. Il est d'un tempérament plutôt calme et d'une élocution parfaite malgré un léger accent. Il maîtrise l'alchimie et la psychométrie.

Son but est d'instaurer le règne de l'un de ses alter ego en le sacrant roi de l'humanité, avec le soutien de la religion gnostique. Il en serait le Guide, le Parfait.

Avicenne utilise la psychométrie et l'alchimie pour se connecter à l'esprit des individus afin de les contrôler. Il perçoit le monde à travers les yeux de tout ses avatars. Il est extrêmement calculateur et ressent de moins en moins d'émotions au fur et à mesure de la fragmentation de son âme.

soigner. C'est après qu'elle est devenue croyante.

Jusqu'où est-elle prête à aller ?

Elle cherchera à utiliser son autorité sur les PJ pour les convaincre.

Un conflit trop violent risquerait de faire ressurgir sa maladie mentale.

Liens

Elle est le mentor des PJ.

Elle est amie avec Asclépios et également l'une de ses plus ferventes fidèles.

Note : utilisez le mentor pour impliquer davantage les PJ dans le conflit.

Ses alter ego sont implantés parmi les hautes sphères du pouvoir.

Note : vous n'avez pas besoin de révéler tout cela dès à présent, gardez le mystère sur le personnage et ses réelles motivations, vous pourrez les révéler dans de prochains Canevas.

Désir

Il souhaite demander à Asclépios de soutenir l'avènement du roi de l'humanité en échange de faveurs et d'un soutien financier, médiatique et politique.

Complications

Il n'a en réalité que faire de l'avis d'Asclépios. Ce dernier refusera et Avicenne cherchera à prendre le contrôle de son esprit afin de parvenir à ses fins.

Il veut continuer à faire agir l'enveloppe d'Asclépios comme avant, avec cependant moins de scrupules pour modifier l'esprit de ses fidèles à dessein.

Jusqu'où est-il prêt à aller ?

Il pourrait également le tuer pour ensuite transformer sa propre apparence afin de prendre sa place.

Il est prêt à prendre le contrôle de l'esprit de quiconque se mettra en travers de son chemin.

