

VANITÉS

Canvas d'initiation.

Schéma d'opposition en quatre points

Asclépios utilise son pouvoir d'arithmancie pour provoquer la foi chez ses fidèles ; Makéda, une ancienne disciple, veut qu'il cesse ; Dýrunn, une disciple, doute de la moralité des actes d'Asclépios.

SITUATION INITIALE

À l'issue d'une grande messe donnée par Asclépios devant une foule de fidèles, le haut prêtre fait venir ses disciples devant le chœur et demande à ceux parmi les fidèles qui veulent voir leurs souffrances guéries d'approcher.

Asclépios demande à ses disciples d'aider au mieux tous ceux qui souffrent, ne serait-ce qu'en leur parlant.

- Une dame est venue avec sa fille Helgi défigurée lors d'un accident.
- Un homme, Berthold, accompagné de son épouse dit qu'il entend des voix.
- Un vieil homme, Mani, a perdu la vue à cause de son diabète.

Certains d'entre-eux ne sont pas croyants, ils viennent seulement profiter des soins.

Pendant ce temps, Makéda, une ancienne disciple d'Asclépios vient voir son amie Dýrunn.

Élément déclencheur

Makéda cherche à convaincre Dýrunn et les PJ de s'opposer à Asclépios car il utilise ses pouvoirs pour manipuler ses fidèles.

LIEU DE DÉPART

L'Institut d'Adamanthe est un établissement religieux qui se donne pour tâche d'enseigner aux jeunes démiurges comment contrôler leur pouvoir et l'utiliser dans le respect des valeurs religieuses.

Le bâtiment est un ancien couvent faisant partie intégrante de la cathédrale d'Adamanthe où Asclépios remplit les offices. L'immense bâtiment religieux se dresse de son immensité calcaire, d'une blancheur immaculée. Ses contreforts cernent le bâtiment et se dressent en une couronne de tours et de flèches. Une rosace immense baigne le chœur de la cathédrale d'une lumière magistrale, ses vitraux retracent une allégorie des préceptes gnostiques : la parfaite connaissance spirituelle libère l'âme du monde matériel.

L'ancien couvent contient un dortoir pour une trentaine de disciples venus de tout le pays, un réfectoire, une bibliothèque garnie de livres religieux et une grande pièce aménagée pour les entraînements. Des vitraux font office de fenêtres. Une cour austère quoique fleurie encadre le bâtiment.

Les enseignements d'Asclépios sont toujours pacifistes. En plus du haut prêtre Asclépios, deux enseignants participent à l'éducation des disciples : Aya Kenyatta et Mýrmann Jakobson. Des religieuses et religieux s'occupent de la pension (Frère Orson, Frère Alfred, Sœur Chiara et Sœur Mélisse). Les disciples du lieu sont nourris, logés et blanchis. Les sorties et les loisirs sont rares, les occupants passent la majeure partie de leur vie dans l'institut avant leur majorité.

Certains disciples sont orphelins, d'autres ont été placés en pension par leurs parents. La plupart ont la foi mais ce n'est pas une nécessité pour intégrer l'Institut d'Adamanthe. Ils sont employés à aider les fidèles venant prier dans la cathédrale et recourir à leurs pouvoirs pour soigner leurs handicaps et maladies, physiques comme psychiques.

LIENS DES PJ

Les joueurs doivent créer un lien avec Asclépios, leur mentor, et Dýrunn, une condisciple.

Ce que les PNJ veulent des PJ

- Asclépios veut que les PJ progressent sur le chemin de la morale (principalement basée sur le pacifisme et la tolérance et le respect du sacré ; pour les cas particuliers, vous pouvez vous inspirer du christianisme et assimilés).
- Makéda veut que les PJ l'aident à empêcher Asclépios de manipuler ses fidèles.
- Dýrunn veut empêcher Makéda, Asclépios et les PJ de se déchirer.

PNJ

ASCLÉPIOS

Présentation : Haut prêtre de la gnose hermétiste, arithmancien et psychomètre, Asclépios est un quinquagénaire vêtu de blanc, chauve, portant de petites lunettes et des vêtements sobres. Sa foi s'accompagne d'une forte moralité dictée par la connaissance et la bonne compréhension des enseignements spirituels. Il passe occasionnellement à la télévision dans une émission religieuse.

Désir : Il veut aider ceux qui sont dans le besoin.

Raisons : Il souhaite éveiller spirituellement ses semblables afin d'instaurer une haute moralité dans le pays, voire à plus grande échelle. Il professe que sa foi guérit les souffrances morales.

Complications : Pour ce faire, il utilise ses pouvoirs afin de créer un impact émotionnel si fort que leur foi devienne une évidence.

Les fidèles comme les simples curieux assistant à ses messes sont facilement convertis, mais il reste toujours quelques membres de la cérémonie qui ne semblent pas atteints, ou du moins, pas autant que les autres.

Il ne contraint personne, ceux qui viennent le voir attendent cela de lui.

Il n'a jamais utilisé son pouvoir sur ses disciples, car il considère qu'ils doivent apprendre par eux-mêmes.

Jusqu'où est-il prêt à aller ? D'un point de vue général, il n'utilise pas la violence, ni des méthodes coercitives.

Il n'utilise que l'arithmancie, pas la psychométrie sur l'assemblée. Mais comment en être sûr ?

Il ne veut pas que ses disciples interfèrent avec ses projets. Il est prêt à faire naître la foi chez eux contre leur gré s'ils s'opposent trop à lui afin de leur faire comprendre son point de vue et de leur faire bénéficier des bienfaits de sa spiritualité.

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

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

Liens : Il est le mentor des PJ. Il met continuellement à l'épreuve ses disciples dont il ne juge pas la morale irréprochable.

Il est aussi le mentor de Dýrunn et des autres condisciples des PJ : Norma, Petrus, Ennoa...

Makéda est une de ses anciennes disciples.

Il est le haut prêtre de la ville d'Hylia et le directeur de l'Institut d'Adamanthe.

Coulisses : Il vit dans des appartements aménagés dans le couvent, décorés de couleurs claires et chargés de livres et de symboles religieux.

MAKÉDA

Présentation : Une jeune alchimiste d'une vingtaine d'années à la chevelure tressée, au regard empreint d'une indéfectible détermination mais trahissant de l'amertume.

Désir : Elle veut faire cesser l'emprise que son ancien mentor Asclépios maintient sur ses fidèles.

Raisons : Elle ne croit plus que la foi soit une bonne chose.

Complications : Asclépios lui a longtemps seriné que l'amour qu'elle éprouvait pour une autre jeune fille de l'institut, Sibylle, était un vice. Makéda a fini par la quitter. Peu après, Sibylle s'est suicidée.

L'affaire n'a pas été ébruitée et expliquée par la lutte que la jeune fille menait contre ses propres démons.

Jusqu'où est-elle prête à aller ? Elle veut le raisonner, mais si cela ne suffit pas, elle souhaite le provoquer et le pousser à la faute, afin de prouver que sa morale n'est pas absolue, quitte à en subir elle-même les conséquences. Elle emploiera la violence si nécessaire.

Liens : C'est une ancienne disciple d'Asclépios.

Elle est amie avec Dýrunn et plusieurs membres de l'institut.

Coulisses : Makéda vit dans un appartement mansardé aux odeurs d'encens situé au dessus d'un pub.

DÝRUNN

Présentation : Une arithmancienne de 16 ans posée, studieuse et altruiste.

Désir : Veut maintenir les liens entre Asclépios et ses disciples.

Raisons : Il l'a sortie de la rue dans un état critique et l'a soignée. Elle l'admire en tant que disciple et se reconnaît dans les préceptes de sa foi.

Complications : Elle est amie avec Makéda et veut la protéger également.

Elle croit que les enseignements du prêtre peuvent sauver l'humanité.

Au fond d'elle-même, elle doute de la moralité de l'emprise d'Asclépios sur ses fidèles.

Jusqu'où est-elle prête à aller ? Si elle est convaincue qu'Asclépios fait quelque chose d'immoral, elle se sentira trahie et elle quittera l'institut. Sinon, elle voudra réconcilier son mentor et son amie. Elle considère l'institut comme son foyer et ses membres comme sa famille.

Liens : C'est une condisciple des PJ.

Elle admire Asclépios son mentor.

Makéda est son amie.