

Le baiser volé

Par Emmanuel Granier

Ce mini scénario peut parfaitement s'intégrer dans n'importe quelle campagne lors d'un scénario urbain. De même, il peut être développé pour en faire une aventure de plus grande envergure. Aucun profil n'est fourni afin que le MJ adapte au mieux le scénario à son équipe.



Résumé de l'intrigue

Depuis quelques années, une statue de Véréna est sortie du temple de Bechafen le jour saint de la déesse. Durant toute cette journée, la statue est révérée par l'ensemble de la population, sans considération de classe sociale ni de fortune.

En échange, elle confère, la nuit venue et pour 24 heures, à la première personne qui l'embrasse le pouvoir de guérir toute maladie, difformité ou blessure d'origine naturelle. L'acte de soin consiste à l'apposition des mains sur la partie du corps à soigner et à donner un baiser sur le sommet du crane du patient, sauf s'il s'agit de la partie à guérir. Toutefois, si l'affliction est justifiée, la guérison n'a pas lieu.

La coutume veut que ce soit le Grand Prêtre qui embrasse la statue. Il ne refuse les soins à personne, en théorie.

Les PJ sont abordés par une jeune et jolie femme mystérieuse. Elle leur explique ce qui précède et demande aux PJ de voler le baiser quelques minutes avant le début de la cérémonie. Un de ses amis a une vilaine blessure qui s'aggrave à chaque instant. Il a vraiment besoin qu'on l'aide. Bien qu'elle ne puisse entrer dans les détails, elle les assure que sa requête est juste et fondée. Son ami est dans une situation critique et elle est sûre que le Grand Prêtre refusera son aide car son ami a déjà essuyé un refus direct. Elle désire simplement qu'ils volent le baiser, qu'ils embrassent son compagnon, puis qu'ils rendent le baiser à la statue. Elle peut payer en bon or ou éventuellement utiliser le chantage si les PJ ont un passé trouble.

Si les PJ objectent qu'il est impossible de rendre le baiser à la statue ce qui privera de nombreuses personnes de soins, la jeune femme rétorquera que cela n'est que balivernes et boniments religieux ; ce en quoi elle a raison. La procédure du baiser telle qu'elle est codifiée par le culte de Véréna oublie en effet de préciser que le baiser n'est qu'emprunté à la statue. Le Pouvoir de guérison dure effectivement 24 heures, mais il peut être transmis à n'importe quel humanoïde, neutre ou bon, par le truchement de la statue.

La statue est exposée juchée sur une estrade sur le parvis du temple. Elle est constamment surveillée par des hommes du guet et des jeunes initiés durant toute l'exposition.

La statue

Véréna est la mère de Shallya (déesse de la compassion et de la guérison) et la déesse de la justice. Ainsi, elle ne peut supporter que quelqu'un souffre injustement. La statue est un don de la déesse au temple de Bechafen, en remerciement de la dévotion de la Grande Prêtresse Brunhilda. La statue est apparue dans le temple la nuit suivant la mort de Brunhilda la Pieuse. Une prophétie avait annoncé cette apparition. C'est un bloc parfaitement lisse de marbre blanc qui devient légèrement bleuté le jour saint de la déesse. Elle ne doit sortir du temple que ce jour et le jour précédent. Quiconque l'embrasse lors du jour sacré, après une journée de célébration, est alors investi, pour 24 heures, du Pouvoir de guérison dont elle a doté sa fille.

Si une seule personne, à condition d'être d'alignement neutre ou bon, ne peut être dépositaire du Pouvoir, celui-ci peut être rendu à la statue par un simple baisé pour être à nouveau transféré à une autre personne. Le Grand Prêtre actuel, successeur de Brunhilda, a volontairement occulté cela afin de conserver le Pouvoir pour lui seul. Il désire ainsi s'assurer que le Pouvoir sera bien restitué à la statue.

Le Pouvoir provient directement de Véréna qui l'instille dans la statue en réponse aux dévotions précédant son jour saint. Si le Pouvoir ne lui est pas rendu à l'issue de cette journée, elle ne l'accordera plus.

La mystérieuse jeune femme

La jolie jeune femme qui contacte les PJ est un templier de Solkan. Son opposition au culte de Véréna de Bechafen est personnelle et ancienne. Elle ne peut plus rien demander au temple local depuis qu'elle s'est opposée publiquement et avec raison au Grand Prêtre qu'elle accuse d'être corrompu.

Natasha Deriger, car c'est son nom, est prête à offrir 200 Co pour la guérison de son ami. Elle ne révélera sa véritable nature que lorsqu'un PJ aura le Pouvoir.

Son ami est une licorne blessée à l'arrière-train par une arme empoisonnée lors d'une rencontre avec un Champion du Chaos. Elle a trouvé refuge dans une écurie d'auberge proche de la porte Ouest de la ville.

Le vol par baiser

La statue est sortie et déposée magiquement sur une estrade montée pour l'occasion devant le temple. L'estrade mesure 1,50 mètre de haut, 5 mètres de large et 4 mètres de profondeur. Elle est en châtaigner massif ignifugé par magie. Deux escaliers de part et d'autre permettent au public de monter (puis de redescendre) pour se recueillir au pied de la statue. Une file d'attente assez conséquente se forme dès avant la sortie de la statue, qui est déjà un petit événement. Une dizaine de gardes veille au maintien de l'ordre au alentour du temple. Des initiés (1D6+1) sont constamment présents sur l'estrade ou à proximité.

La disparition du soleil derrière les remparts coïncident avec la coloration en bleu pale de la statue. Alors les PJ ne disposent que de quelques minutes pour embrasser la statue avant le Grand Prêtre.

Cela est parfaitement réalisable pour une personne cachée sous l'estrade qui, après l'avoir forée, baise les pieds de la représentation de la déesse. A l'évidence, ce n'est pas facile. La discrétion est de rigueur. Tous les plans sont imaginables. Au MJ de gérer les différentes situations, sachant que ni les gardes ni les initiés ne redoutent le vol du Pouvoir. De plus, la foule est entièrement focalisée sur l'arrivée très théâtrale du Grand Prêtre

Lorsque le Grand Prêtre se rend compte qu'aucune sensation de plénitude ne l'envahit suite à son baiser, il s'évanouit, choqué et terrifié par l'idée que la déesse lui en veuille. Pendant ce temps, les PJ auront largement le temps de se rendre à l'auberge pour y soigner la licorne et revenir rendre le Pouvoir.

Il est bien sûr possible que les PJ agissent différemment, confisquant le Pouvoir par exemple. Alors, gare aux représailles du culte de Véréna.

Complication

Dieter Vernaug est un chasseur de primes qui, à ses heures perdues, se livrent à la lucrative chasse aux composants. Il sait que Natasha est liée à une licorne. Il l'a donc suivi depuis quelques jours, persuadé quelle le mènera tôt ou tard à son amie.

Vernaug pourra être aperçu par les PJ un peu attentifs. Il rôde autour d'eux depuis leur rencontre avec Natasha. Il les attaquera à l'auberge avec quelques gros bras recrutés pour l'occasion. Jusque là il fuira le contact. Si les PJ parviennent à le coincer, il appellera la garde à grand cri.

Conclusion

A l'issue de ce petit scénario, les PJ peuvent s'être fait une alliée de choix en la personne de Natasha, et deux ennemi : Vernaug et le Grand Prêtre de Véréna de Bechafen. Ils auront aussi certainement quelques informations compromettantes sur la direction du culte en Ostermark.

Expérience

Interprétation de son rôle :	0 - 20 points
Vol du Pouvoir :	50 points
Restitution du pouvoir :	20 points
Guérison de la licorne :	20 points
Neutralisation de Vernaug et de ses sbires :	10 points