L'ASILE DES OUBLIÉS

INTRODUCTION

Ce décor de campagne plante la description d'un lieu dédié au soin des malades, et plus particulièrement au traitement de la folie. La particularité de cette institution est d'être pluriconfessionnelle. Cette multiplicité des opinions nourrit des débats d'idées, tant sur la religion, que sur la folie et son traitement. Est-ce une maladie, une malédiction, un don ?

Bien sûr, l'existence d'un tel lieu est tenue plus ou moins secrète, la coexistence de ces religions n'étant pas du goût de tout le monde. Le souvenir des Erudits de l'Ambigu, et de leur tentative d'uniformisation des mythes, est encore présent dans toutes les mémoires. De plus, les points de vue des « chercheurs » sur la folie sont souvent antithétiques, et les expériences qu'ils pratiquent ne sont pas toutes très morales.

On sait peu de choses de l'histoire de l'Asile, de son origine. En dehors des trois individus qui l'ont fondé personne n'y réside depuis son origine. Parmi son personnel, les rumeurs vont donc bon train. On murmure que les trois érudits auraient été condamnés à l'exil pour leurs pratiques douteuses, et qu'ils se seraient réfugiés dans cet endroit isolé pour pouvoir continuer leurs recherches en paix. Depuis quand se connaissent-ils ? Comment se sont-ils rencontrés ? Ils n'en parlent jamais, et personne n'a jamais osé les interroger sur un passé qu'ils préfèrent manifestement oublier.

Selon votre envie, vous pourrez utiliser tout ou partie de ce décor, en le plaçant n'importe où dans Glorantha. Pour permettre cela, aucune indication de lieu n'a été donnée, de manière à faciliter toute adaptation que vous souhaiteriez faire.

COMMENT IMPLIQUER LES HÉROS

De nombreuses façons d'utiliser l'Asile peuvent être imaginées.

Les Héros peuvent y être internés, probablement de force. Ils auront alors à vivre quotidiennement en son sein, et feront connaissance avec les patients et le personnel. Leur but le plus évident sera de s'échapper, et surtout de conserver leur équilibre mental malgré les expérimentations qui pourront être pratiquées.

Si le but des Héros n'est pas de sortir de l'Asile, il peut être d'y entrer. Ils peuvent avoir à enquêter sur la disparition de quelqu'un, et remonter sa piste jusqu'à l'Asile. Là, il leur faudra mettre au point un moyen de le faire sortir (ce qui n'est pas le plus difficile, l'Asile n'étant pas très défendu). Certaines complications peuvent être mises en place par la suite : l'individu libéré peut être définitivement atteint, et ne révéler l'étendue de sa folie qu'après sa libération. Ou alors, les Héros auront à revenir à l'Asile afin de trouver un moyen de le soigner.

On peut aussi imaginer que les Héros aient à enquêter sur certains des éléments secondaires : de passage dans la région, ils sont témoins ou victimes d'un événement bizarre, et en retracent l'origine jusqu'à l'Asile. Aller jusqu'au bout des choses ne sera pas facile, si l'hospice dispose de protections au sein des autorités locales.

Autre moyen, un des Héros peut être atteint de folie, et l'Asile devient alors le but du voyage, car il constitue leur dernier espoir.

Enfin, vous pouvez faire se croiser les chemins des Héros et des Quêteurs, par exemple à l'occasion de la traque d'un tueur en série.

En désespoir de cause, vous pouvez toujours décider que l'Asile recèle un objet, un artefact, ou une connaissance, dont les Héros ont besoin. Ils auront alors à entrer dans les bonnes grâces des dirigeants de l'hospice, pour pouvoir retrouver l'objet de leur convoitise.

LES QUÊTEURS

Cela fait maintenant trois jours que je suis bloqué ici, par cette pluie incessante qui empêche toute traversée de la rivière. Le passeur a été bien brave d'accepter de me loger chez lui, mais l'ambiance de cette maisonnée commence à être pesante. Il manque à ces hommes une femme et une mère, ce qui n'a sûrement pas été toujours le cas. La cuisine qu'ils préparent est immangeable, et la maison ressemble à un taudis. Je n'en peux plus de ces silences affligés et des mines attristés qu'ils arborent toute la journée. Avec la pluie qui crépite en permanence sur la toiture, l'atmosphère est si lourde que mes épaules se voûtent également. Leur deuil est peut-être récent, mais j'aimerais qu'enfin le temps permette de franchir le cours d'eau.

Je ne tenais plus. Aujourd'hui, j'ai interrogé le passeur, alors qu'il était occupé à tresser une corde. Après quelques échanges sur la pluie qui ne finissait pas de tomber, je lui ai demandé ce qui était arrivé à son épouse. Pendant quelques instants, il n'a rien dit, mais je voyais qu'il avait le désir de se confier. Puis, il a pris la parole.

« Je ne pouvais plus rien pour elle, vous comprenez ? C'était comme si on existait plus pour elle. Ca n'a pas toujours été comme ça, bien sûr. Maintenant que j'y repense, ça a commencé il y a bien deux hivers. Elle s'est mise à se lever la nuit, et je l'ai retrouvée plus d'une fois au bord de la rivière, les mains dans la boue. Je pensais que c'était à cause de notre bébé, celui qui est mort, et que ça passerait. Mais c'est devenu de pire en pire. Il fallait la forcer, pour qu'elle mange, et elle ne s'occupait plus de la maison. Mes fils et moi, on a fini par se relayer, pour être toujours avec elle, mais elle s'en apercevait même plus. Ca devenait de plus en plus dur, et rapport au travail aussi. Elle faisait plus sa part de labeur, et y'en avait toujours un de nous qui devait rester avec elle. On a jamais roulé sur l'or, vous savez, et là, c'était plus qu'on en pouvait supporter. On a fait le plus qu'on pouvait, mais les dieux nous ont pas écoutés.

Alors, quand ces hommes sont venus… J'ai pas hésité longtemps avant de prendre ma décision. Mais ça fait pas de moi un mauvais mari, hein ? J'ai pensé

qu'à son bien. Ils ont dit qu'ils allaient prendre soin d'elle, qu'elle serait mieux avec eux, entourée de gens comme elle. Ils avaient l'air de savoir de quoi elle était malade. Ils lui parlaient gentiment, et ils avaient l'air de savoir de quoi ils parlaient. Avec leurs robes grises, ils avaient l'air de guérisseurs, ou de quelque chose du genre. J'ai demandé l'avis de mes fils, et on a finalement accepté qu'ils l'emmènent. Je leur ai bien demandé où, parce que ça me souciait, quand même. Mais ils m'ont répondu qu'il valait mieux pas que je le sache. Que ça valait mieux, qu'il fallait l'oublier. Mais j'arrive pas. Je me dis que peut-être, un jour, elle guérira ? Alors elle se rappellera de sa famille, et elle reviendra. »

Triste histoire, en vérité. Mais je serais curieux de savoir qui étaient ces mystérieux guérisseurs. D'où viennent-ils ? Je n'en ai jamais entendu parler avant, et le passeur a été incapable de me dire au nom de quelle divinité ils agissaient. Enfin, ce n'est pas mon problème. Et il est temps pour moi de partir, les nuages commencent à s'éclaircir, la pluie va bientôt cesser.

Relations avec l'Asile

L'Asile des Oubliés est un hospice qui s'attache à l'étude et au traitement (mais surtout à l'étude) de la folie. Pour cela, il a besoin de sujets d'expérimentations, déjà atteints mentalement. L'existence de l'Asile étant tenue secrète, les familles ne viennent pas frapper à la porte d'entrée pour confier leurs proches en difficulté aux bons soins de l'institution. Afin de se pourvoir en sujets d'études, les dirigeants de l'hospice utilisent les services de ruffians peu scrupuleux, que par pudeur ils appellent « Quêteurs ». Ces Quêteurs, assez bien payés au demeurant, ne s'embarrassent pas de considérations déontologiques, dès lors qu'il s'agit de recruter de nouveaux pensionnaires. Ordinairement, ils trouvent assez régulièrement des maisons dont les occupants sont en butte à la maladie mentale d'un être proche. Dans ces cas, la promesse d'un traitement charitable, et d'une guérison possible, suffit pour se voir confier le malade. Mais il arrive que la demande soit supérieure à l'offre. Les Quêteurs ne sont alors que trop heureux de proposer leurs services pour faire commodément disparaître une personne gênante : tribun, chef de clan, vieil oncle fortuné, héritier gênant, tous sont les bienvenus à l'Asile. Et le traitement qui leur est réservé garantit, en général, qu'ils y restent.

Parfois, dans de très rares cas, les Quêteurs loueront leurs services. Des années passées à côtoyer les fous et les malades mentaux, leur ont donné les moyens de les connaître, et de les retrouver. Par des enquêtes de personnalité, en reconstituant le modus operandi d'une personne, les Quêteurs arrivent parfois à le traquer – et à le retrouver. De tels personnes, meurtriers ou fugitifs, qui ont développé un raisonnement propre à leur condition mentale, sont très appréciées par les responsables de l'Asile, qui n'hésitent pas à récompenser ceux qui les ont amenées. Ainsi, en présence d'un homicide commis par une personne mentalement dérangée, les Quêteurs sont doublement motivés : ils sont payés pour la retrouver par les autorités locales, et récompensés par leurs employeurs à leur retour à l'Asile.

Sous leur apparence de pèlerins, vêtus de robes de bure grises, les Quêteurs inspirent généralement confiance – et ils en profitent. Leurs méthodes sont cependant assez musclées, lorsque cela est nécessaire. Toutefois, ce ne sont pas des fanatiques, et ils n'accepteront pas un « contrat » trop risqué. De même, en cas d'opposition trop forte, ils préféreront se replier et quitter la région.

Peu de personnes arrivent à l'Asile sans passer auparavant entre les mains des Quêteurs. Voyageurs de passage repartent en général sans avoir été inquiétés, pour deux raisons. Ils peuvent être attendus quelque part par des personnes qui s'inquiéteraient de leur disparition, et les trois savants qui dirigent l'Asile préfèrent fermer hypocritement les yeux sur les moyens détournés par lesquels leur parviennent leurs patients. Il peut juste arriver, très rarement, que les Quêteurs soient envoyés en service commandé, si quelqu'un ayant connaissance de l'existence de l'Asile en fait la demande.

L'Asile n'est cependant pas une institution très importante, et deux ou trois petits groupes d'une demi-douzaine de Quêteurs suffisent amplement à le faire fonctionner.

Un Quêteur parmi d'autres

Hirionus est un ancien légionnaire lunaire, qu'une blessure à la jambe a contraint à quitter le service actif. Sans famille, et sans talent particulier, il se trouva obligé de mendier, jusqu'à ce que l'opportunité de rejoindre les Quêteurs lui soit offerte. Sa nouvelle vie le satisfait parfaitement, surtout lorsqu'il est question d'interventions un peu musclées.

Endurant (1 ш), patient (17), Hirionus est un pisteur (5 ш) compétent, qui ne rechigne jamais à utiliser son gourdin (1 ш), et a développé avec les années une certaine compétence intuitive en matière de psychologie (15).

Visite guidée

L'Asile des Oubliés est un bâtiment discret et isolé. Anciennement, il s'agissait d'une ferme fortifiée, et sa structure actuelle en témoigne encore. Un mur couvert de mousse et de lierre cerne une cour carrée, ceinte sur trois côtés par les bâtiments de la ferme. Quand on entre dans le cour, en passant par un portail en bois vermoulu, on se trouve faire face au corps principal de la ferme : une maison de plain-pied toute en longueur, aux nombreuses fenêtres. Sur sa gauche, on peut voir des constructions en bois, qui furent un jour des étables, poulaillers, ou stables, mais qui ne semblent plus héberger aucun animal. De l'autre côté de la cour, ce sont les remises, ateliers, forges, qui furent un jour nécessaire à la vie quotidienne de la ferme. Aujourd'hui, ces endroits ne montrent plus de signe d'activité. La cour

elle-même est jonchée d'herbes folles, et manque visiblement d'entretien.

De fait, les occupants actuels de la bâtisse n'ont rien de fermiers, et les annexes sont depuis longtemps tombées en désuétude. Le bâtiment principal est lui parfaitement en état. On trouve y de nombreuses chambres et salles communes, et la maison est capable d'héberger une trentaine de personnes. De plus, les anciens celliers ont été transformés pour servir à un tout autre usage que celui prévu initialement. Les murs entre les caves ont été abattus, de manière à ne former qu'une seule grande salle, éclairée par un soupirail. Des anciens murs porteurs ne restent que des piliers, disposés dans le sens de la longueur de la pièce. C'est bien évidemment dans cette salle, que les pensionnaires de l'asile sont tenus reclus.

Autour de la ferme se trouvent les champs qu'exploitaient les anciens occupants. La population actuelle est incapable de gérer autant de superficie, mais les malades les moins dangereux sont souvent envoyés travailler la terre, à la fois pour les occuper, et pour permettre à l'asile une certaine autosuffisance. Mais les terres exploitées ne forment pas plus qu'un grand jardin potager, et le reste des terres arables est laissé complètement à l'abandon.

LES TÊTES PENSANTES

Les fondateurs de l'Asile sont au nombre de trois. Il s'agit d'érudits, chacun initié d'une tradition différente, tous obsédés par la folie et l'exploration des méandres de l'esprit humain. Chacun, en outre, possède sa propre théorie sur la folie.

Sibor

Histoire

D'origine carmanienne, Sibor est un ancien vizir qui a du fuir son pays, en butte à l'incompréhension des siens. En vérité, Sibor ne supportait pas de voir ses expérimentations et manipulations magiques restreintes par des tabous moraux qui tenaient, pour lui, de la superstition. Inutile de dire qu'une telle attitude le prédisposait à l'exil. Depuis, affranchi des limitations de sa culture, et méprisant du culte d'Idovanus, il donne libre cours à ses idées et ses ambitions.

Théories

Sibor est paragé entre deux théories, concernant la maladie mentale. Sa culture le pousse à penser que la folie est une malédiction, et a donc une cause magique. Toutefois, il s'est montré incapable de soigner certains cas par des moyens magiques. Il en est donc venu à imaginer que la folie pouvait avoir une cause physique, ou résulter d'un dysfonctionnement entre l'âme et le corps. Son incapacité à trouver l'origine physique de la folie le frustre énormément, et l'a poussé à adopter une autre démarche : il tente désormais de provoquer par des souffrances physiques un délabrement mental, afin de prouver la relation de cause à effet.

Sibor, vizir carmanien

Sibor est un petit homme entre deux ages, qui parle avec l'accent prononcé de sa culture (19) d'origine. Il prend un soin extrême (1ш) de ses vêtements, et ne sortira jamais de ses appartements sans son turban. Il a autant d'humour (5) que de modestie (5), c'est à dire ni l'un ni l'autre. Son exil forcé l'a rendu aigri (17), et ce n'est qu'après ses expériences mystérieuses qu'on peut le voir sourire, occasionnellement. Lors de ces expériences, il montre une grande imagination dans la souffrance physique ou mentale qu'il inflige (5ш). Enfin, sa pratique des substances psychotropes lui a donné une certaine connaissance des herbes, poisons et drogues (19). Il n'est pas rare de le voir biner un coin de jardin, car il s'occupe lui-même (15) de ses plantations.

Méthodes et Secrets

Le secret le moins avouable de Sibor, et qu'il cache même à ses collègues, est sa pratique de la ponction (*HW* p. 175). Cette technique, connue aussi sous le nom de Vampirisme, est en effet interdite par presque tous les cultes. Ne sachant comment Falanis et Mekanth réagiraient, il préfère pratiquer la ponction de manière occasionnelle, sur des malades incapables de réagir, et en grand secret. Il espère en fait, en vampirisant le psychisme de ses victimes, mettre à nu leur esprit, et en comprendre le mécanisme. Mais en vérité, il a développé une accoutumance à ce genre de pratique.

Dans sa recherche d'une cause physique de la folie, Sibor ne rechigne pas à pratiquer des opérations, et des dissections (post-mortem, bien sûr, mais il est rare que ses opérations ne causent pas la mort du sujet). Il utilise également de temps à autre des drogues, dans le but d'agir sur la physiologie de ses patients.

Falanis

Histoire

Falanis vient de l'Empire lunaire, et est initié à la tradition mystique de Taraltara. Son chemin vers l'illumination passe par l'aide qu'il peut apporter à ceux qui l'entourent, et il a décidé de tenter de soigner la folie. Il passe très peu de temps avec Sibor et Mekanth, et ne s'implique pas beaucoup dans la gestion au quotidien de l'Asile. En particulier, il ne veut rien avoir à faire avec les Quêteurs. Il rend tout le monde mal à l'aise, chaque fois qu'il sort de ses appartements, et ne parle que par formules sybillines et ellipses. L'essentiel de son temps passe en méditations, aux côtés des malades qu'il tente de soigner.

Théories

Falanis est persuadé que la folie résulte d'illuminations accidentelles, que le malade a été incapable de supporter, faute d'esprit suffisamment préparé. Mais Falanis est également persuadé que ce que la société appelle folie est parfois le résultat d'un état de conscience qui transcende le monde terrestre. L'individu a réussi à refuser le monde, et sa conscience est au-delà des contingences matérielles, ce qui le fait passer pour fou auprès de ses contemporains. L'un des exemples historiques sur lesquels Falanis appuie sa théorie est celui de Saint Talor, le Guerrier Hilare qui libéra Fronéla de l'emprise du Trompeur. Les Erudits de l'Ambigu le dirent fou, mais Falanis pense, comme d'autres, que c'est son état de communion mystique avec un état supérieur qui était la cause de son comportement imprévisible. Falanis voit également, dans les différents prophètes que compte l'histoire, autant d'exemples de cas de communion mystique qui pourraient être appelés folie, en d'autres circonstances. De là à voir dans les fous des prophètes manqués…

Méthodes et Secrets

Falanis n'est pas prêt d'atteindre l'illumination, tant il est obsédé et jaloux de ce qu'il pense être la réussite d'autres. En étudiant la folie, en reproduisant les schémas aliénants de certains malades, il espère parvenir à élever sa conscience, ou du moins à reproduire ce qui l'a conduit à l'illumination. Pour cela, il n'a aucun scrupule à provoquer des crises chez ses patients, qui ont chez certains des effets dévastateurs. Au lieu de voir leur état s'améliorer, les patients confiés à Falanis voient rapidement leur état se dégrader. Beaucoup d'entre eux finissent pas se réfugier dans un état catatonique, ou succombent à leur psychose. En général, Sibor se charge alors de les « soigner », ce qui signifie qu'il a les mains libres pour expérimenter. Ces patients ne durent alors plus très longtemps.

Falanis, mystique lunaire

Falanis est un grand homme d'une extrême maigreur. Sa distraction (19) est telle qu'il lui arrive d'oublier au milieu d'une phrase ce qu'il était en train de dire. Il n'a que mépris (17) pour la plupart des gens, et préfère à toute chose l'isolement de ses quartiers. Ses méthodes reposent sur sa compréhension innée (2ш) de la psychologie de ses interlocuteurs. Comptez sur Falanis pour trouver quels sont les faiblesses de ses patients, et les utiliser pour les mettre à bout. En-dehors de ses pratiques expérimentales, sa seule occupation est la lecture : Falanis se targue d'être un érudit (15), et ne manque jamais de faire des citations obscures (18), ou des commentaires cryptiques (18).

Mekanth

Histoire

Mekanth est un héortien, initié de Lankhor Mhy. C'est par amour de la connaissance qu'il a suivi le chemin qui l'a mené jusqu'à fonder l'Asile avec Sibor et Falanis. Pour lui, la recherche de connaissance ne doit souffrir aucune limite. De telles idées sont trop proches de celles des Erudits de l'Ambigu, et ont fait beaucoup de tort, par le passé, à sa réputation. C'est pourquoi il est beaucoup plus tranquille dans ce lieu isolé, pour poursuivre sa recherche de savoir.

Théories

Mekanth, à la différence de Sibor, et de la même façon que Falanis, pense que la folie est un terme général qui décrit un état spirituel. Pour Mekanth, la folie est le signe d'une relation privilégiée entre les dieux et l'individu. Ce qui fait du fou un être consacré. À l'appui de cette théorie, Mekanth est prêt à citer d'innombrables études et écrits, décrivant le fou comme un individu intouchable. Le cas des guerriers berserks est un autre de ces exemples : c'est de leur relation avec leur divinité tutélaire que les berserks tirent la capacité d'entrer en transe. Ce qui fait d'eux des fous occasionnels, et volontaires. En vérité, Mekanth donnerait cher pour pouvoir étudier un berserk…

La théorie de l'orlanthi se résume de la sorte : la folie résulte d'une extase mystique, provoquée par une rencontre avec les dieux, ou un voyage sur le plan divin. L'individu réputé fou ne vit alors plus tout à fait dans le monde terrestre, et c'est ce décalage qui provoque l'incompréhension de ses semblables.

Méthodes et Secrets

C'est par le dialogue que Mekanth tente de comprendre les fous qui habitent l'Asile. En fait, le vieil héortien est probablement le moins dangereux des trois érudits. Il noircit de notes ses pages en écoutant les élucubrations plus ou moins cohérentes des malades, sans chercher à provoquer quoi que ce soit. Il faut dire que Mekanth ne se rappelle que trop bien de son unique tentative pour atteindre le Plan Divin avec un de ses patients…

Mekanth, initié de Lankhor Mhy

Mekanth ressemble au cliché du grand-père : barbe grise, sourire débonnaire, sourcils broussailleux. Il a en permanence un ou deux manuscrits sur lui, et ses doigts sont toujours tâchés d'encre. Il parle d'une voix douce (17), exaspérante à force de patience (1ш). De temps en temps, il aime faire de l'ironie (17) aux dépends de ses confrères, mais celle-ci leur échappe la plupart du temps. Ses origines héortiennes (17) le poussent parfois à s'interroger sur les raisons de son association avec Sibor et Falanis, mais sa foi en Laknhor Mhy (5ш) et sa soif de savoir (19) sont pour lui des motivations suffisantes.

Interactions

Les trois fondateurs de l'Asile sont tellement différents, qu'il est possible de se demander ce qui permet à l'institution de fonctionner. En fait, quelles que soient leurs motifs de discorde, les trois érudits ont en commun l'envie d'étudier un domaine assez ignoré, et ont sacrifié autant leurs préjugés culturels, que leurs principes moraux. Même si Mekanth ne pratique pas d'expériences douteuses avec ses patients, il est parfaitement au courant de ce que font Sibor et Falanis. Tout au plus se plaindra-t-il de la perte d'un sujet intéressant, si l'un des malades vient à décéder au cours d'une séance avec l'un de ses deux confrères.

Ces objectifs communs, et la crainte que leurs pratiques ne soient un jour découvertes, sont un ciment suffisamment fort pour tenir ensemble trois vieillards prétentieux, irascibles, et imbus d'eux-mêmes. Les dissensions qui peuvent se produire ne durent jamais longtemps, et les conflits restent rares : les trois doctes personnages s'évitent autant que faire se peut.

JOUR APRÈS JOUR

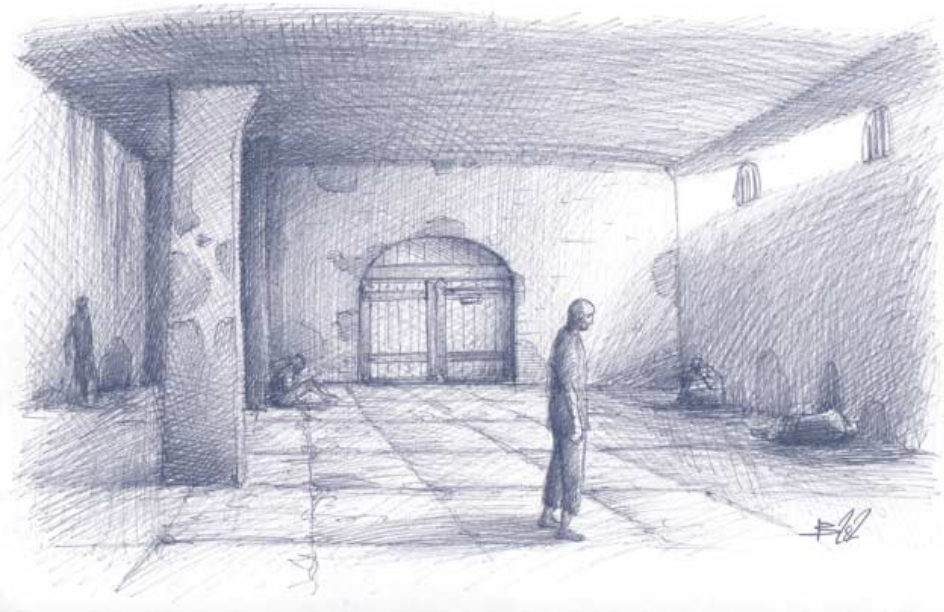
Vie quotidienne

Pour un malade incarcéré à l'Asile, l'écoulement du temps devient vite difficile à mesurer, tant les jours se ressemblent. Toutefois, le traitement auquel il sera astreint, ne sera pas le même, selon son degré de folie. Toutefois, tous vivent au sous-sol de la ferme, dans les caves et celliers aménagés à cette fin. Que ce soit afin de les couper de leur vie précédente, ou par flemme de se rappeler des noms, tous les malades sont affublés d'un quolibet, correspondant à un trait particulier.

Dans les cas de folie bénigne (et pour les personnes saines d'esprit qui arrivent par « erreur » à l'asile), le malade aura à accomplir toutes sortes de corvées, aidant ainsi à l'entretien et la vie courante de l'institution. Cela va des travaux dans le jardin, aux réparations courantes, en passant par la préparation des repas collectifs.

Les malades plus sérieusement atteints sont enfermés dans la grande cellule commune du sous-sol, et ne sortent que pour être amenés dans les quartiers des trois érudits. De temps en temps, on leur permet une promenade en plein air, mais cela est aussi rare qu'exceptionnel.

Enfin, les fous dangereux sont gardés dans les quelques cellules individuelles attenantes à la grande salle commune. Ils



ne sortent jamais, si ce n'est pas être examinés par Sibor, Falanis, ou Mekanth.

Un minimum de personnel est nécessaire pour encadrer les malades (rarement plus d'une vingtaine en même temps). Anciens fermiers, vieux soldats, criminels en fuite, tous ont leur place comme « soigneur » à l'Asile. Au total, le personnel d'encadrement rassemble une demi-douzaine d'individus patibulaires et de mauvaise volonté, qui n'aident certainement pas les personnes internées à se sentir bien. Les brutalités et les privations sont courantes, sur lesquelles les érudits ferment les yeux, affirmant que cela « affaiblit les résistances mentales ».

Parmi les autres personnes présentes en permanence à l'Asile, on peut citer Bayle, le cuisinier, un individu renfermé qui ne parle qu'à ses chiens, ou Tousseur, l'herboriste gâteux, peut-être le seul exemple de malade soigné par l'Asile. Encore que l'on puisse émettre de sérieuses réserves quant à la réussite de la guérison.

Intrigues

Un Asile secret, pratiquant des expériences impies, sur des cobayes involontaires. Cela, en soit, constitue déjà un élément d'intrigue. Mais c'est loin d'être le seul. Voici d'autres secrets, parmi lesquels vous pouvez piocher pour bâtir les épisodes de votre campagne mettant en scène l'Asile des Oubliés.

Des malades et de leurs soignants

Les malades traités à la ferme présentent une belle diversité de pathologies. Certains, même, ne sont pas forcément malades. Enfin, peut-être n'étaient-ils pas malades au moment de leur arrivée, mais quelques saisons passées ici ont de quoi mettre à mal tout équilibre mental. La raison la plus évidente, qui peut amener une personne saine d'esprit à résider à l'Asile, est qu'elle ait été amenée contre sa volonté. C'est le cas du patient que l'on appelle Rouquin, qui raconte à qui veut l'entendre qu'il est de sang noble, et que c'est pour se débarrasser de lui que des conspirateurs l'ont envoyé ici. Personne ne prête foi à ses divagations, car nombreux sont ceux qui ont de telles fables. Celle de Rouquin reste curieusement la même, chaque fois qu'il la raconte, et il prétend également qu'un jour, on viendra le délivrer, pour le rétablir dans ses droits.

Sourire, lui, n'attend pas sa libération. Au contraire, il semble s'être parfaitement adapté à la vie de l'asile. Il aide même à tenir les comptes, à gérer les stocks, ou à préparer les repas. À le voir, on peut même se demander pour quelles raisons il est retenu ici. En fait, Sourire est sujet à des crises. Il dit pouvoir entendre les dieux parler, voire lui donner des ordres. Pour le moment, les dieux lui ont dit d'attendre son heure, mais la dernière fois qu'il leur a obéi, le résultat a été un effroyable massacre. Sourire n'a du d'échapper à la justice qu'à l'aide providentielle des Quêteurs. Depuis, il vit tranquillement à la ferme. Quant à ses inspirations, les trois doctes ne sont pas d'accord : crise de folie meurtrière, ou inspiration divine, la solution n'est pas tranchée.

Silence, ainsi que son sobriquet l'indique, n'est pas très loquace. Tout le monde évite d'ailleurs de lui parler, l'homme étant enclin à des accès de violence. Le diagnostic de Silence n'a pas encore été établi, les avis étant partagés. Ce qui est certain, c'est que Silence était auparavant versé dans la tradition animiste, peut-être même un chaman. Son état est-il le résultat d'une possession par un esprit, ou un choc subi suite à un voyage psychique particulièrement éprouvant ? En fait, Silence a été victime des esprits de représailles de son culte. Il est actuellement possédé par un esprit mineur, qui se manifeste occasionnellement, et a perdu une grande partie de sa mémoire. Quels esprits vénérait Silence ? Quel crime a-t-il commis pour subir ce châtiment ? Peut-être que les Héros auront à répondre à ces questions, s'ils s'intéressent au cas de Silence.

Cleden n'est pas un malade, mais un de leur soignants. Quelles raisons peuvent pousser un homme à quitter sa terre natale, pour s'occuper de fous dans une ferme abandonnée, en se pliant à des conditions de silence et de discrétion draconiennes ? En fait, Cleden, qui dissimule soigneusement ses origines et sa croyances, est au moins aussi atteint que les plus irrécupérables de ses patients. Le désordre, la corruption, le fascinent. La dégénérescence mentale que représente la folie l'obnubile. Et, de fait, il s'est dévoué corps et âme au Chaos. La confiance que lui prodiguent les trois dirigeants de l'Asile lui permettent d'avoir les coudées franches lors de petites expériences personnelles. En apparence tout sourire et gentillesse, entre ses mains les fous légers ne tardent pas à voir leur état s'aggraver. Cleden pense que les esprits des fous peuvent entrer en résonance, par exemple, s'ils sont stimulés de la bonne façon, et de cette façon occasionner des manifestations surnaturelles dans leur proximité. Lors de certaines circonstances, comme des conjonctions astrales, il organise des mises en scène dans le cellier, et prodiguent à ses patients la « stimulation » nécessaire. Que cela ait un effet autre que des hurlements et des crises de larmes, n'est pas prouvé. Mais peut-être faut-il y voir la cause des événements bizarres qui se produisent de temps à autre dans le voisinage de la ferme…

Cleden, infirmier tortionnaire

Les trois dirigeants de l'Asile ne se parlant que peu, Cleden est en fait l'intendant en chef (17) de l'institution. Il paie les Quêteurs, surveille les malades, et s'occupe de tous les détails quotidiens. De taille moyenne, son physique lui permettrait de passer absolument inaperçu (17) n'importe où. Après de nombreuses années passées à arpenter le monde, Cleden a soigneusement effacé toute trace de sa culture d'origine. D'apparence placide (17) et blasé (17), il vaque à ses occupations sans montrer la moindre once d'intérêt. La compassion qu'il témoigne aux malades n'est que feinte (17), car son esprit est rongé par ses appétits malsains et morbides.

Expérimentations

Les expériences pratiquées par les occupants de la ferme sur les malades sont tenues secrètes – et pour cause. De nombreux tabous sont bafoués au sein de l'hospice. Entre les expériences pratiquées par Falanis, et les rites impies auxquels se livrent Cleden, l'environnement mystique de l'Asile est quelque peu agité. Qui sait ce que peuvent provoquer ces actes irréfléchis ? L'incarnation d'une puissance venu d'un autre monde ? Est-il alors étonnant que les rêves des habitants des environs soient étrangement semblables, ces derniers temps ? Peut-être que les Héros, au cours d'une Quête Héroïque…

L'Asile et le reste du monde

Si vous, Narrateur, décidez d'utiliser dans votre Série l'Asile des Oubliés, il vous faudra décider de l'endroit où vous le situerez. Et donc de ses rapports avec les forces avoisinantes. Les autorités locales ont-elles connaissance de l'hospice, et de son activité ? Si c'est le cas, on peut penser que quelques personnes sont de mèche avec les responsables de l'Asile. Dans ce cas, elles doivent y trouver leur intérêt. Est-ce que le potentat local est un érudit, parrainant les expériences pratiquées à l'Asile ? Est-il alors informé de toutes les expériences qui se déroulent ? Peut-être, également, que les autorités locales ont utilisé l'Asile pour faire disparaître quelques opposants sans causer de remous.

À l'inverse, il est possible d'imaginer que les responsables de l'Asile aient conclu un marché avec les instances politiques, ou qu'elles les fassent chanter. Ce qui est tout à fait possible, si lesdites autorités ont déjà utilisé les services des Quêteurs pour faire opportunément disparaître quelqu'un.

On peut également s'interroger sur les moyens de subsistance de la pension. Les quelques fruits et légumes récoltés, et les produits artisanaux occasionnellement produits, ne peuvent suffire à faire fonctionner l'institution. Si l'Asile ne bénéficie pas de la protection et du parrainage de quelques notables, il doit compter sur d'autres moyens, moins légaux. Peut-être la vente d'esclaves (des malades dont on souhaite se débarasser), l'accomplissement de basses œuvres (dont le kidnapping), ou bien encore la production de produits stupéfiants. Après tout, l'Asile est une ancienne ferme, située dans un endroit reculé. Et les psychotropes peuvent produire d'intéressants effets sur les malades. La brumia, par exemple, peut servir à calmer les plus agités d'entre eux…

Enfin, selon l'endroit où vous choisirez de situer l'Asile, vous aurez également à vous poser la question de l'éventualité de visites inopinées à l'Asile. Que feraient les membres de la ferme si un ou deux pélérins cognaient à la porte par une nuit de tempête ? Et si ces voyageurs étaient vos Héros ?