

Internés

Ce scénario peut être joué à la suite du scénario « *La Disparition* » ou si les pjs, pour une autre raison, sont internés dans l'Aile des Criminels et Malades Mentaux Incurables de la Loge. Ce scénario a pour intérêt de faire comprendre aux pjs à quel point les plans peuvent azimuter tout le monde, notamment à Sigil.

Ici, ils en apprendront beaucoup, mais il leur sera très difficile de sortir, et lorsqu'ils y parviendront, la vie au dehors ne sera certainement pas paradisiaque, comme ils seront pauvres et perdus au milieu de la Ruche.

Résumé :

Détail : réveil dans le noir total, attaché à une table métallique, pendant des heures. Les cheveux du personnage ont été rasés, et il porte une grossière tunique de toile.

Dans la première partie, les pjs découvriront l'Aile dans laquelle ils sont internés, et les enfumés dangereux qui sont non loin. Ils seront au contact de Xideous (le shator qui réécrit le Livre Gardien pour répertorier les vrais noms de nombreux yuguloths et rendre leur invocation plus facile), Tollysalmon et Esmus (ex-factols Mornés), et Gifad (qui fera des prédictions sur la Guerre des Factions). Au contact de ces azimutés, et d'autres moins célèbres, ils apprendront quelques réalités de l'impossible sur Planescape (et notamment quelques vérités importantes).

Le fait que les pjs (en principe) soient moins dangereux et imprévisibles que les autres finira par leur permettre d'avoir une place un peu particulière auprès des Mornés, et ils aideront à faire le ménage. C'est dans ce cadre qu'un des pjs ira nettoyer la cellule de Tollysalmon, qui entrera dans sa tête. Elle lui fera comprendre que si elle peut emprunter son corps, elle aura le moyen de la faire sortir lui et ses amis, mais il faut que le pj se laisse faire.

Tessali, la dirigeante de cette portion de la Loge, est un peu la psy du truc, même plusieurs « assistants » l'aident dans cette tâche. Elle essaye à tout prix de faire revenir les fous dans le réel. Cela signifie que quels que soient leurs talents de persuasions, elle pensera que les pjs sont irrécupérables tant qu'ils s'en tiendront à leur version de l'histoire.

Dès qu'ils accepteront d'abonder dans son sens, elle leur proposera ses méthodes de traitement, afin de les réhabiliter. Elle leur propose, ne les force à rien. Il faut que d'eux-mêmes, ils fassent la démarche de ce « retour à la réalité ». Mais elle n'exclue pas qu'ils sortent un jour de cette aile s'ils adoptent un discours cohérent et stable avec les jours qui passent.

La méthode thérapeutique de Tessali consiste à faire ingérer une concoction réalisée à partir de la drogue connue sous le nom de fleur du styx. Cet hallucinogène les plongera dans un semi-coma où ils vivront dans une réalité alternative. Tessali leur expliquera que ces rêves seront faits de leurs délires et que leur but sera à chaque fois de retrouver le chemin de la réalité. Chacun de ses rêves communs (qui auront tout l'air d'être réels) se basera sur le délire d'un des pjs (exemple : retour à l'île d'Itak pour Mickael ou il aura le choix entre reprendre le pouvoir et quitter le rêve, abattre la reine-liche pour le genasi, libération et retour dans Sigil pour le bariare).

Avant chaque rêve, Tessali leur rappellera la règle du jeu avant de les lancer dans ces mini-scénars, et leur rappellera leur but (choisir le réel plutôt que le délire). Ces rêves dureront souvent plusieurs jours et même plusieurs semaines. Pendant cette période, ils seront nourris, réduits à l'état de légume dans le monde réel.

Mais une ombre les opprressera systématiquement dans ces rêves : celle de Tollysalmon, qui essaye de s'emparer de l'esprit d'un des pjs. Sa présence sera toujours négative et son délire à elle tentera de prendre le pas sur le rêve des pjs (toujours destructeur, toujours puissant). C'est le fait qu'elle soit githyanki et qu'elle soit psionique qui est à l'origine de ça.

Et finalement, les pjs arriveront en se tenant bien, et grâce à l'influence de Tollysalmon sur les soignants, notamment Tessali (grâce à ses dons psioniques), à être transférés dans l'Aile des Fous.

Dans la deuxième partie, les pjs seront dans l'Aile des Fous, et ils seront au contact de la dépression et de l'absence de sens. Ils auront ici une beaucoup plus grande liberté, et ils pourront en apprendre beaucoup sur les différentes ailes de la Loge, sur son fonctionnement,... Mais Tollysalmon voudra que le pj la fasse s'échapper, et elle prendra son contrôle total pour y arriver.

La troisième partie se jouera dans la Ruche, à la sortie des pjs. Ils se retrouvent dans des Quartiers ultra dangereux, sans armes, sans ressources, et dans une tenue (aussi bien par l'habit que par la coupe de cheveux) qui les stigmatise comme sortant de la Loge. Le reste de l'aventure consistera à « s'en sortir », notamment en retrouvant de quoi s'acheter de l'équipement.