Scénario dans les grandes Lignes

Ce scénario reprends deux classiques de Rêve de Dragon: le rêve imbriqué et le micro-rêve dont il faut s'échapper. Les voyageurs sortent du *gris rêve* dans une plaine de fleurs magiques qui les empoisonnent. Cet empoissonnement les emprisonne dans un micro-rêve dont ils doivent s'échapper pour se réveiller, guéris.

Les habitants du micro-rêve sont sous l'emprise d'un sortilège fort ancien qui tient de l'obsession culturelle: construire ***la Tour***. Au fil des siècles, toutes les pierres du micro-rêve ont été utilisé pour cette bâtisse, et les habitants ont dû se tourner vers une forme de magie particulière pour obtenir des matériaux: le *Morpeugue*. Grâce à cette magie, ils peuvent voler des bâtiments dans d'autres rêves et les ajouter à la Tour.

Comme c'est – en apparence – le seul moyen de quitter ce rêve, les personnages se retrouveront probablement impliqués dans cette pratique, ils ont le gros avantage d'avoir visités plein de rêves dotés de bâtiments, et leurs souvenirs permettent ainsi de guider les raids. Malheureusement, durant leur initiation, ils se retrouveront prisonniers des victimes récurrents de ces vols, qui veulent eux aussi utiliser le *Morpeugue* à leur avantage. Ils devront donc pratiquer le *Morpheugue* dans le *Morpeugue* et espérer s'échapper.

Pour sortir du micro-rêve, il faut briser le sortilège et convaincre le concepteur de la tour, Architrave que Zellige accepte son *cadeau en l'état*. Les personnages ont pour cela plusieurs options, ls peuvent rapporter une statue de Zellige volée par le Morpeugue, ou simplement reproduire le rituel du cadeau à l'Architrave que les habitants du micro-rêves répètent depuis des générations.

Introduction

Architrave le bâtisseur était un haut-rêvant renommé du second âge. Son obsession, c'était la construction, il allait de royaume en royaume et construisait des ouvrages plus magnifiques les uns que les autres: des palais de verre, des fontaines à arc-en-ciel, des ponts soutenus par des enchantements grandioses.

Un jour, il arriva à *Marque,* la cité de la reine Zellige qui lui demanda de

construire la plus haute tour jamais construite. Charmé, et désireux de séduire la belle souveraine, Architrave conçu les sorts les plus beaux, invoqua les bâtisseurs les plus assidus et entreprit la construction de l'aiguille de Zellige, une tour si haute que la lune pourrait venir s'y percher pour se reposer.

Huit fois, Architrave pensa avoir terminé son chef d'œuvre, huit fois Zellige lui rétorqua que la tour n'était pas assez grande, et qu'il pouvait faire mieux. Il n'y eut jamais de neuvième fois, le cataclysme de la fin du second âge emporta la tour et plus personne n'entendit jamais parler de Architrave ou de la reine Zellige. Pourtant les légendes affirment que Architrave avait trouvé l'enchantement parfait pour construire sa tour…

Le grand cataclysme a enfermé la cité de Marque dans un micro-rêve, où les enchantements de Architrave ont partiellement survécus et font que les habitants cherchent inlassablement à agrandir ***la Tour.*** Ils reconstruisent donc la tour à partir de ses ruines, puis démantelèrent la ville de Zellige pierre par pierre pour compléter ce qu'on appelle à présent l'ouvrage.

Lorsque chaque rocher du rêve fut utilisé, les habitants du rêve développèrent une forme de magie spéciale qui permet de visiter en rêve un autre rêve et d'y voler un bâtiment, celui-ci se retrouve téléporté au sommet de l'ouvrage, qu'il complète. Cette pratique est à présent la principale activité du micro-rêve où les personnages vont aboutir.

Plaine Toxique

Les voyageurs sortent du gris rêve dans une plaine remplie à perte de vue de fleurs mauves similaires à des coquelicots. L'air est immobile et lourd, le soleil de plomb, clairement c'est le mois du dragon. Un jet d'intellect / botanique à 0 permet d'identifier les fleurs comme des *Narcolias*, une fleur dont le pollen est magique et toxique. Vu l'étendue de la plaine, tous les personnages sont intoxiqués. Au loin, sur une petite colline, les voyageurs distinguent un petit bois, c'est probablement sa vue qui les a tirés du gris rêve. Tous ont le nez irrité et encombré de morve mauve, ainsi qu'une migraine, ceux qui ont échoué à un jet de constitution à zéro ont aussi de la peine à respirer et marcher.

À la gardienne de s'arranger pour le groupe parvienne de justesse dans la forêt. Au centre du bois, se trouve une petite cabane de bois et mousse ou vit une vieille sorcière, elle accueillera les voyageurs empoisonnés. Ils n'auront que peu de temps pour lui parler avant de somber dans un sommeil magique. La sorcière dit s'appeler *Z,* simplement. Elle leur dira qu'ils ont été capturés par le sort de Architrave, et que le seul moyen pour eux d'échapper à cette intoxication magique est de libérer Architrave de son contrat. Elle n'aura pas le temps de développer avant que les personnages ne sombre dans les rêves.

Le reste du scénario aura lieu à l'intérieur d'un rêve, duquel les personnage ne se réveilleront que s'ils remplissent leur quête, c'est à dire convaincre Architrave que la tour est terminée en l'acceptant en l'état…

Le Micro-Rêve

Les voyageurs se réveillent dans un paysage de collines verdoyantes qui s'étendent pratiquement jusqu'à l'infini. Le paysage semble être dénudé de toute pierre, de tout rocher, tout au plus quelques bois sur les collines et des marécages aux pieds de ceux-ci. Seul élément géographique: une gigantesque structure rocheuse au nord, une tour démesurée à l'architecture chaotique. Le climat est doux, la végétation riche et abondante, si les personnages désirent chasser, ils trouveront facilement des chevreuils et des lapins. Du haut d'une colline, les personnages peuvent distinguer un village situé non loin du pied de la structure. Les maisons sont en bois, et entourés de champs qui ont l'air bien entretenus. Non loin du village se trouve une carrière.

Les personnages se trouvent dans un micro-rêve torique, c'est à dire que s'ils marchent vers le sud, ils se retrouvent au nord de la carte, et s'ils vont vers l'est, ils arriveront par l'ouest. Il n'y a pas de déchirure de rêve mauve dans ce rêve. Si, en désespoir de cause, ils tentent d'en provoquer une, elle sera jaune.

Si les personnages s'approchent du village, ils seront accueillis chaleureusement par les paysans qui travaillent dans les champs, on leur dira qu'ils sont les bienvenus, et qu'il faut qu'ils aillent au village de *Gheraille* et se décident pour une guilde, soit celle du *Dragon*, soit celle des *Loups*. Les

paysans semblent eux même divisés quand à leur affiliations, s'ils ne se tarissent pas sur les qualités de leur guilde favorite, ils seront évasif sur leur rôle exact, ils se borneront à expliquer que les guildes font des *raids*, qu'il s'agit d'agrandir la tour. Tout le micro-rêve est appelé *le monde de Gheraille*.

Si les personnages passent une nuit à l'extérieur du village, ils entendront durant la nuit, le bruit d'un éboulement qui provient du haut de la structure, ils pourront même distinguer durant quelque instants la luminescence d'une déchirure jaune. Un jet de vue à -5 permettra de remarquer que la tour est devenue légèrement plus haute.

Gheraille

C'est l'unique agglomération du micro-rêve, elle comporte une centaine de maison en bois avec des cheminées en terre cuites et des toits en chaume. Le centre d'activité est la place de l'architecte où se tiennent les marchés, et où l'on trouve la plupart des artisans et les deux auberges, ainsi que la maison des architectes. Au centre de la place se trouve une statue de l'Architecte.

Même si les terres alentours sont fertiles, la vie semble spartiates, les bâtiments sont très simples, seules l'Auberge du Dragon et l'Hostellerie des Loups sont décorées, ces bâtiments servent de base aux guildes de *Morpeugue* respectives. Toutes les énergies sont concentrées sur une seule tâche: construire la tour, et la chose la plus importante est le *Morpeugue*.

La maison des architectes

Elle sert de siège du gouvernement et de salle commune, si le temps est très mauvais, le marché à lieu à l'intérieur. La ville est dirigée par un conseil de trois architectes, leur rôle n'est pas de construire quoi que ce soit, mais d'organiser la société pour que le *Morpeugue* puisse avoir lieu: il faut produire de la nourriture, de la craie. C'est purement un rôle d'intendance, le pouvoir réel se trouve dans les deux guildes.

La statue

Elle représente un homme élégamment habillé, dans une main, il tient un théodolite et de l'autre il désigne la tour. La statue est en granit gris et assez bien conservée, la stèle devait comporter une plaque, mais elle manque. Tous les habitants de Gheraille l'appellent l'architecte. Ils ont une attitude très ambivalente à son sujet, d'un côté c'est celui qui a commencé la construction de la tour – qui est la chose la plus importante pour la petite ville, de l'autre, on ne sait pas grand chose à son sujet, et on n'aime pas en parler. Certaines rumeurs parlent de son fantôme qui hante dans les ruines de la tour, mais on n'en parle pas.

La Manufacture

C'est un grand bâtiment en bois doté d'un toit large avec de nombreuses claies à l'extérieur ou sèchent une variété de plantes. C'est ici que l'on fabrique la craie magique utilisée pour le Morpeugue, selon un processus très complexe. Il faut une grande quantité de craie brute et de nombreuses herbes. C'est le domaine de Joliette, une des rares femmes de Gheraille à ne pas pratiquer le haut-rêve.

L'Atelier

Cette bâtisse en bois se distingue par ses formes arrondies. C'est ici que Mademoiselle Jeanne pratique ce qu'elle appelle la chimie amusante. Elle produit la *Morpine*, mais aussi différentes potions médicales pour la population.

L'Arrivée

L'arrivée des personnages ne passera pas inaperçue, clairement les voyageurs sont rares ici. Deux questions semblent préoccuper les locaux: est-ce que les voyageurs ont visité des villes, avec de grand bâtiments, et quelle auberge vont-il choisir. Si on leur demande la raison de leur préoccupation architecturales, ils seront évasifs.

Lorsque les voyageurs arriveront sur la place, ils seront accompagnés d'un cortège des curieux, et reçus par les trois personnages les plus importants de la

ville, un homme et deux femmes. L'homme souhaite la bienvenue au groupe:

«Voyageurs, je suis Solis, le premier architecte de Gheraille je vous souhaite la bienvenue dans notre ville, nous sommes très honorés d'avoir des visiteurs, nous sommes tous très impatients d'entendre vos récits sur les cités que vous avez visité et peut-être nous honorerez vous en participant au Morpeugue. Je vous présente Clara, la cheffe de la guilde des loups, et Roxine, la cheffe de la guilde des dragons. Nous avons beaucoup de choses à discuter, mais je pense que vous désirez d'abord vous rafraîchir, ce soir c'est la fête».

Les voyageurs penseront qu'ils pourront simplement aller à l'une ou l'autre auberge, ce n'est pas si simple: l'auberge du Loup et l'auberge du Dragon sont clairement les bases des guildes respectives et la bourgade est clairement polarisé entre les bleus (loups) et les rouges (dragons). Les personnages sont un enjeu majeur, donc tout le monde cherchera à convaincre celui qui semble être la cheffe du groupe (il semble entendu que le leader est une femme) de choisir l'une ou l'autre auberge: la bière y est meilleure, l'ambiance plus sympathique. L'idée que le groupe se sépare ne semble pas concevable. Si les personnages tergiversent trop, la situation dégénère en bagarre générale, au grand dam du bourgmestre.

Le soir c'est effectivement la fête, tout le monde y a mis du sien: on abattu un bœuf pour l'occasion et mis un tonneau de *Brouhe,* la bière locale, en perce. C'est une bonne occasion pour les voyageurs d'essayer de comprendre la situation, ils auront à faire face à deux problèmes, d'abord leurs interlocuteurs sont saouls, ensuite la situation est pour eux si naturelle qu'ils n'ont pas l'habitude de l'expliquer, leurs explications seront donc très confuses: clairement le but d'un raid est de se faire un donjon, littéralement…

Les supporters d'une guilde ne se feront pas prier pour raconter les exploits de leur champions et les échecs de leur opposants, le fait qu'une mission échouée se solde souvent par des lubies. Pour peu qu'ils posent les bonnes questions, les personnages pourront apprendre beaucoup de chose, où se trouve la carrière d'où est extraite la craie, l'atelier où elle est enchantée (chez Joliette), l'alchimiste qui prépare les potions de Morpine (Mademoiselle Jeanne).

Pour les villageois, il ne fait pas l'ombre d'un doute que les personnages vont

rester, et pour cause: ils se trouvent dans un micro-rêve torique dépourvu de toute déchirure de rêve. Il n'y a ici que le village et la tour. Le seul moyen d'échapper temporairement à cette bulle est le *Morpeugue*.

Dans tous les cas on pressera les personnages à faire leur choix le soir même, même si officiellement, ils devront recevoir le cadeau des grands anciens dans une cérémonie qui aura lieu le lendemain.

Les Guildes

Les deux guildes fonctionnent de manière très similaire, elles se distinguent surtout de par leur style. Chaque guilde est digérée par une femme, la *Lidheuse*, c'est une chose entendue pour les villageois, pour qui le *Morpeugue* est une activité de femme – elles rêvent mieux. S'il y a un personnage féminin dans le groupe, tout le monde assumera que c'est elle qui dirige.

La guilde du Dragon est dirigée par *Clara*, une rousse d'âge mur qui a autant de prestance que de caractère. Elle croit dans les qualités individuelles et le *style* par dessus tout, car pour bâtir et rêver, le style est capital. La guilde est un reflet de sa dirigeante, flamboyante, puissante, mais quelque peu désorganisée, avec quelques idées étranges comme le fait qu'en tant que *Lidheuse*, il faille chanter.

Historiquement, c'est celle qui a le plus bâti, car ses membres maîtrisent mieux le style, c'est à dire le fait de se rêver avec un équipement magique, même si cet équipement est plus spectaculaire que magique. Ces victoires historiques confèrent à la guilde un grand prestige, mais ces dernières génération, elle est plutôt sur le déclin, depuis que Clara est devenue maîtresse de Guilde et a repris certaines idées des loups.

La guilde des Loups est dirigée par *Roxine*, une noiraude longiligne à l'air dur. Elle croit dans le travail d'équipe, et le sens du sacrifice, la guilde regroupe toutes celles qui ont été rejetées par les guilde des Dragons. Et si, traditionnellement, c'était la seconde guilde, ces temps-ci, le vent à tourné:

organisation et persévérance ont permis à la guilde d'être plus efficace et de rapporter plus de matériaux. Elle a notamment introduit la pratique de la reconnaissance, c'est à dire un raid où l'on explore un rêve sans rien voler, et celle de l'exploration systématique pour chercher de nouvelles cibles. Roxine voit avec inquiétude la guilde des Dragons reprendre du poil de la bête depuis l'arrivée au pouvoir de Clara.

Mis à part les différences de style, les deux guildes ont la même raison d'être: pratiquer le Morpeugue et ramener un maximum d'architecture. Les guildes pratiquent à tour de rôle, et ne sont donc actives qu'une nuit sur deux.

Les Maçons

Il y a un groupe de mécontents à Gheraille, qui ne pense que le *Morpeugue n'est pas la solution*. Ils forment un groupe très secret, qui se nomme ***les maçons***. Le groupe est dirigé par Marc, le forgeron, et comporte uniquement des hommes. Cela fait des années que Marc va récolter les minerais dont il a besoin dans la tour. Naturellement, démonter la tour est *tabou*.

Les maçons savent que la légende du fantôme de la tour n'est pas une légende, qu'il y a une personne qui ressemble à l'architecte qui vit caché dans les niveaux supérieurs. Ils seront extrêmement méfiants envers les personnages, après tout ce sont des étrangers. Si les personnages refusent absolument de participer au Morpeugue, ou qu'ils provoquent une catastrophe qui remet en cause sa pratique, le contact sera plus aisé.

Le Morpeugue

Le Morpeugue est une forme de haut-rêve qui consiste à se projeter dans un autre rêve, et à y provoquer des déchirures de rêve temporaires qui emportent des bâtiments (et seulement les bâtiments). Ceux-ci sont insérés en haut de la tour. L'intégrité structurelle de l'étage ainsi ajouté n'est pas idéale, mais personne n'en a cure, la tour devient toujours plus grande.

Pour pratiquer le Morpeugue il faut deux substances magiques: la Morpine,

une potion que l'on ingère avant de s'endormir, et une craie spéciale qui a deux propriétés importantes: premièrement si on la place dans sa bouche en s'endormant, elle est présente dans le rêve, ensuite si l'on trace avec un polygone doté d'un nombre premier de côtés sur le sol, cela créée une déchirure temporaire qui emporte tout ce qui correspond à l'élément terre dans le rêve d'origine.

Le Morpeugue est généralement une activité de groupe : tous les membres du groupe s'endorment après avoir consommé de las Morpine. La *Lidheuse* guide le groupe vers le rêve cible, où aura lieu *le raid*. Tous les membres apparaissent au travers d'une déchirure mauve, exactement comme des créatures invoquées.

Le but du raid est de rapidement trouver un bâtiment en pierre et de tracer des marques spéciales autours de celui-ci avec une craie magique, lorsque la dernière marque est posée, le bâtiment ainsi que les membres du groupe disparaissent dans des déchirures mauves. Le raid est terminé et le bâtiment réapparaît au sommet de la tour, les membres du groupe se réveillent.

La pratique du Morpeugue implique typiquement différent types de raids:

- *L'errance* – la pratique le Morpeugue sans but (rêve) pré-déterminé afin de trouver des rêves avec des bâtiments. Pratiqué uniquement par les Lideheuses. En général ces expéditions n'apportent *qu'une pierre à l'édifice*. C'est à dire que le rituel de fin avec la craie est fait sur une simple pierre.

- *La reconnaissance* – la pratique pour explorer plus avant un rêve connu, pour y repérer un bâtiment intéressant. Ce sont en général les membres de la guilde les plus avancés qui s'en occupent, c'est le seul cas de raid qui sont parfois fait en solo, typiquement par les cheffes de guilde.

- *Le raid* – un groupe va récupérer un bâtiment, il s'agit en général d'une action de groupe, bien préparée à l'avance, et généralement exécutée rapidement. L'expression consacrée et que l'on va se faire un donjon…

- *L'entraînement* – la Lidheuse amène des débutants dans une zone sans trop de danger pour leur entraînement, les ruines sont très prisées pour cet

exercice.

Un des grands problèmes du Morpeugue c'est qu'il est bien plus aisé de visiter un rêve que l'on connaît. Or les habitants du village ont largement pillé les rêves qu'ils connaissent. Il n'y reste plus beaucoup de grand bâtiments, sans parler de la résistance des autochtones qui voient d'un très mauvais œil ce pillage urbain. L'alternative est de rêver au hasard, mais c'est un processus aléatoire et souvent les rêveurs reviennent bredouille.

C'est pour cette raison que des nouveaux venus sont très intéressants pour les guildes : ils ont vu d'autres rêves, avec – probablement – de *grands* bâtiments en pierre. C'est pour cela que les deux groupes déploieront toute leur énergie pour recruter les personnages, malgré leur défauts : ils n'ont aucune expérience, ce sont des étrangers, et peut-être même des *hommes*.

Les personnages risquent d'objecter, voler des bâtiments ne correspond peut-être pas à leur principes moraux. Le fait est que le Morpeugue est le seul moyen de quitter ce rêve, ne serait-ce que temporairement.

La Pratique

En termes de jeu, le Morpeugue est une forme spéciale de magie régie par les principes suivants:

- Le Morpeugue est induit par consommation d'une potion magique, la *Morpine*.
- Toutes les personnes qui ont consommé le même bain de *Morpine* se retrouvent dans le même rêve.
- Le rêve de destination est déterminé par les participants, si plusieurs destinations contradictoires sont désirées, c'est la destination de la majorité qui l'emporte, en cas d'égalité, des jets de Volonté font la

différence. En général, c'est la *Lidheuse* qui détermine le rêve.

- Les personnages apparaissent dans le rêve cible avec leur équipement et vêtements habituels, mais il est possible, en se concentrant de modifier cet équipement. On appelle cela avoir du ***Staphe***. Cela requiert un jet de rêve ajusté selon l'importance du changement: 0 pour une simple substitution de matériel, -6 pour des artefacts légendaires. Le personnage perd un nombre de points de rêves égal à la difficulté du changement.
- Si un personnage meurt durant le Morpeugue, il disparaît du rêve cible, laissant derrière lui une déchirure, il se réveille avec une queue de dragon.

Le personnage qui a la responsabilité du rêve d'arrivée doit réussir un jet de rêve ajusté de la manière suivante:

Relation avec le rêve d'arrivée	**Modificateur**
Visité physiquement	+3
Visité en Morpeugue	0
Visité en Rêve	-3
Entendu des histoires	-5
Pilotes contradictoires	-3

Un échec au jet de rêve signifie un rêve aléatoire (au choix de gardienne), un échec total signifie une destination dangereuse (camp de groins,).

Le cadeau de Zellige

Que le voyageurs décident où non de rejoindre une guilde, on leur expliquera qu'au matin, au lever du soleil, ils devront recevoir le *cadeau de Zellige*. C'est un ancien rituel pratiqué de tout temps dans la bourgade: les deux Lidheuses de guilde offrent aux nouveau venus un objet invisible, cet objet est considéré

comme une sorte de fétiche pour celui qui l'a reçu. Chaque habitant a reçu son cadeau lors de son passage à l'âge adulte, et il est coutumier de peindre le dit objet sur la devanture de la porte de sa maison. Les armures de Morpeugue portent cette objet comme emblème.

La cérémonie est relativement simple, il s'agit en fait d'un exercice de mime, les voyageurs peuvent recevoir ce que bon leur semble, naturellement cela sera considéré avec beaucoup de gravité par les villageois, surtout si l'objet est original ou très symbolique. Au choix du Gardien, l'objet peut apparaître sur les vêtements de Morpeugue des personnages, ou même avoir une influence sur le jeu.

Si les voyageurs posent des questions sur la nature de la cérémonie, ils apprendront que le rituel symbolise l'offrante de Zellige à l'Architrave, et que seul l'acceptation du cadeau peut le libérer de son tourment. Un jet d'intellect / Légendes à -3 permettra de se souvenir de la légende de Architrave et Zellige (cf Introduction).

Les Ruines de Tut la Royale

Le premier raid des personnage aura lieu dans un endroit sans danger: des ruines abandonnées, situées à des lieues de toute forme de civilisation. Tous les bâtiments significatifs ont déjà été volés, mais il reste quelques murs qui sont utilisés pour l'entrainement et l'initiation des jeunes.

Si le groupe comporte des personnages féminins, la Lidheuse leur expliquera le principe du *Staphe*, c'est à dire d'imaginer du matériel pour le raid. Elles insisteront sur l'importance du style, et de porter des armures seyantes et séduisantes. Si on leur demande pourquoi, elles seront évasives, c'est la tradition, et un hommage à Zellige, même si personne ne sait vraiment pourquoi.

Quelque soit la guilde qu'ils rejoignent, le premier raid des personnages aura lieu ici. Selon la guilde choisie, le style sera différent: Roxine insistera sur les aspects techniques, comment encercler efficacement un bâtiment, sur quel support utiliser la craie, Clara essayera d'expliquer comment se faire une

armure magique.

Le raid ne devrait poser aucun problème pour les personnages. S'ils demandent ce qui se passe si on ne trace pas un polygone avec un nombre premier de côtés, on leur expliquera que ***c'est mal***. Ils rapporteront quelques cailloux.

Estantat

Le second raid des personnages aura lieu deux jours plus tard, cette fois-ci il s'agira d'une vraie opération, ils seront accompagnés de la Lidheuse pour une opération *simple et sans danger*: voler une grange à proximité de la bourgade, Estantat.

La ville d'Estantat subit depuis maintenant des années les raids de Gheraille, vu son incapacité à gérer le problème, le Baron a été déposé par un ex-voyageur, Léonard le Caprin qui a décidé de prendre les choses en main de manière plus subtile.

Il a piégé Clara ou Roxine (la Lidheuse du groupe opposé à celui choisi par les personnages) lors d'une mission d'observation et lui a proposé un marché, en échange contre un peu de Morpine et une promesse d'aller piller ailleurs, il aiderait la Lidheuse à se débarrasser de l'opposition, et lui offrirait des images sur un support céramique. L'arrivée des personnages, avec leur potentiel de déstabilisation à forcé Clara/Roxine a accepté le marché.

Le raid sur la grange est un piège. Dès leur arrivée dans le rêve, les personnages seront encerclés par un groupe d'archer portant des uniformes. Le Baron les enjoindra poliment de se rendre. S'il y a combat, il a donné des ordres pour que les voleurs de bâtiments ne soient pas tués, juste immobilisé. Les flèches sont enduites d'un puissant soporifique. Léonard est un alchimiste et haut-rêvant de Narcos, il pourra donc soigner des personnages blessés, l'important est que personne ne se réveille…

L'Offre de Léonard

D’une manière ou d’une autre, les personnages vont se retrouver enchaînés à la parois d’une grotte (cela fait longtemps que la ville n’a plus de donjon, ni même de cellule. Léonard, protégé par deux gardes, expliquera au personnages et à la Lidheuse la situation, qu’ils ont été trahis, et qu’il censé les garder prisonniers indéfiniment, mais qu’il a un plan plus ambitieux, et un marché à proposer aux personnages: l’aider à faire un raid de Morpeugue **plus profond**.

La cible de ce raid est le laboratoire magique de Fulmius l’inextinguible, dans la légendaire ville d’Exèdre, que Léonard a visité durant ses années de voyage. Il a réussi à reproduire la Morpine qu’il a obtenu de la traitresse, et ses hommes ont récupéré tous les restes de craies des raids précédents. Avec celle que transportent les personnage, il y a de quoi voler un très gros bâtiment.

Si les personnages l’aident, ils les libèrera, et les laissera retourner dans leur rêve, sinon, il n’aura aucun scrupule à torturer ses prisonniers, quitte à les guérir par la magie pour s’assurer qu’ils ne réveillent pas dans le rêve d’origine.

Exèdre

C’est une grande ville entièrement bâtie en briques colorées qui émerge d’un marais. Les bâtiments qui s’enfoncent sous l’eau montre clairement que la ville a été largement inondée et que les gens habitent à présent dans les étages supérieurs des bâtiments, connectés par des passerelles en bois.

Les personnages pourront trouver sans problème le laboratoire Fulmius l’inextinguible, il se trouve sur la grand place supérieure (la seule qui n’a pas été submergée). L’entrée est réservée aux membres de la guilde des céramistes. On leur conseillera plutôt d’aller visiter le Vaisselier situé à l’opposé sur la même place. C’est une bibliothèque d’assiettes comportant chacun d’importants textes en runes spirales. L’entrée coûte une pièce d’argent et c’est une destination très populaire pour les voyageurs.

Si les personnages profitent de leur visite pour se renseigner sur Architrave ou Zellige, ils pourront apprendre les choses suivantes:

- Il y a une statue de Zellige sur la grand place. Elle semble tendre un cadeau, mais il n'y a rien dans ses mains. Cette partie de la statue a probablement été perdue.
- Une des assiettes raconte la légende d'Architrave de construire une tour plus haute que toutes, et le refus par Zellige (cf Introduction).

Évidemment, Léonard ne vera pas d'un bon œil que les voyageurs fassent du tourisme, mais le fait qu'il ne peut pas faire grand chose pour les en empêcher, tout au plus les menacer de tortures au retour. Les personnages ont plusieurs options pour la suite du scénario:

- Suivre le plan et ne voler que le laboratoire, évidemment, la question est de savoir si Léonard respectera sa part du marché.
- Emporter une zone plus grande, par exemple le morceau de la place avec la statue de Zellige.
- Vivre dangereusement et tracer un polygone avec un nombre non premier de côtés et espérer pouvoir profiter du chaos qui résultera.

Si les personnages choisissent la première ou la seconde option, le fait que Léonard tiendra sa part du marché sera une question de roleplay. Des personnages avisés pourraient dérober des objets qui l'intéressent dans le Vaisselier pour faire pencher la balance.

La troisième option est naturellement entièrement à la discrétion de la gardienne, le bâtiment peut simplement se matérialiser trop près de la grotte, qui commence à s'écrouler, les personnages n'auront alors que quelques minutes pour se libérer de leurs entraves et s'enfuir.

Retour à Gheraille

Le retour du groupe à Gheraille causera un gros chaos, la nouvelle de la trahison de la Lidheuse causera un bagare générale. Peut-être que les personnages pourront calmer les esprits, peut-être avec le soutien des maçons.

Le changement de dynamique délirera les langues, et on parlera de *l'hermite*, un homme qui vit dans les parties supérieures de la tour. Personne ne connaît son nom, mais à ce stade, les personnages devraient se douter qu'il s'agit d'une des réincarnations d'Architrave. Dans tous les, une vision s'impose.

La Tour

Au choix de la gardienne, cette partie peut-être largement narrative, ou bien une réelle exploration avec pièges et chafouins. L'hermite vit au vingtième étage de la tour, la zone que les habitants de Gheraille appellent les niveaux supérieurs, c'est à dire les derniers niveaux intacts de la tour originelle, ceux plus hauts s'étant écroulé suite aux ajouts de bâtiments par le Morpeugue.

Architrave s'est fait une sorte de cabane au bord d'un bassin décoratif où s'écoule une rivière venant des niveaux au dessus. Il vit de pêche et de la récolte de baies dans les ruines alentours. Dans un hall à proximité, il dessine sur une grande parois des fresques représentant Zellige.

Il y a plusieurs conclusion possibles au scénario, les personnages peuvent faire l'offrande de Zellige à Architrave, c'est à dire mimer le fait de lui donner un cadeau, en l'occurence l'acceptation de la tour. Une autre conclusion possible serait que les personnages aient rapporté par le Morpeugue la statue de Zellige, qui se trouve à présent au sommet de la tour. Il faut alors organiser une expédition avec l'hermite pour qu'il voie la statue, qui lui fait la même offrande.

Dans les deux cas, les personnages se réveilleront, guéris, dans la cabane de Z.