



---

# LA PORTE DES REVES

---

1ère partie – Le Grand Groin Gourmet



Écrit par FredRaider



Une aventure solo Fan-Made dans l'univers de Rêve de Dragon, le jeu de rôle de Denis Gerfaud

Cette aventure solo est un humble hommage à l'œuvre magistrale de Rêve de Dragon de Denis Gerfaud, notre jeu de rôle national bien passionnant. C'est par ailleurs un hommage aux deux livres-jeux *le Bal au Pont* et *le Dîner de Conque* de InBadreams édités par le Scriptarium. Ils ont été ma petite madeleine de Proust entre les LDVELH et le fabuleux Rêve de Dragon.

Cette aventure solo est en trois parties, elle s'inspire dans ce premier chapitre d'un livre du jeu d'aventure de l'Œil Noir, à vous de le trouver ! A l'époque, cette aventure de l'Œil Noir avait été une belle découverte pour moi. Dans l'exploration du donjon, j'ai fait deux petits clins d'œil, un au livre-jeu du Sorcier de la Montagne de Feu et un autre à la Créature venue du chaos, ces deux-là sont bien plus difficiles à trouver. Les règles de cette aventure sont celles développées dans les livres *le Bal au Pont* et *le Dîner de Conque* du cycle « des Pérégrinations d'un voyageur onirique ». Je ne les relate pas ici, vous les trouverez dans ces livres. Vous pouvez trouver la table de résolution en téléchargement gratuit sur le site du Scriptarium.

La voyageuse que vous incarnez se prénomme Sybelle, c'est une solitaire dans l'âme, d'une curiosité malade, une combattante aguerrie doublée d'une apprentie Haut-Révante. C'est une belle brune aux cheveux mi-longs avec des yeux bleus d'une clarté enivrante. Elle a appris la pratique des épées auprès du volubile et charmeur maître d'armes prénommé Brocelin d'Astafort. Elle fut quelques temps son amante. Également, Sybelle est une arpenteuse des Terres Médiannes du Rêve. Son don de Haut-Rêve a surgi spontanément, elle se rappelle encore la vision de cette aurore boréale bleutée ou elle remarqua d'étranges signes. Ce fut le début d'un long et périlleux apprentissage de la magie. Elle a pu acquérir non sans mal (mais c'est une autre histoire), un petit bréviaire imagé appelé « *Une question d'eau zone ?* » de l'antique visionnaire disparu Nicolaï Copernicon, un haut-rêvant du Second Âge qui coucha sur papier toutes ses singulières fièvres Oniro-nocturnes. La lecture de cet ouvrage a entraîné Sybelle sur la voie d'Oniros. Elle garde précieusement ce petit livre bien qu'elle en maîtrise le moindre paragraphe.

Les règles spécifiques à cette aventure :

- La caractéristique RÊVE gère la magie draconique et j'ai indiqué la maîtrise de la voie d'Oniros en compétence sur la fiche de Sybelle. Comme dans Rêve de Dragon, il faut distinguer la valeur de la caractéristique et les points de Rêve actuels qui fluctuent en fonction de la pratique de la magie. Les déplacements, les rencontres dans les TMR et la récupération des points de Rêve sont gérés narrativement.
- Dans cette première partie vous n'aurez pas à gérer les prises de repas, le récit s'en occupe et vous indique les éventuels gains en points d'Endurance.
- Sybelle porte une panoplie de cuir léger, sa vêtue lui confère 1 point de protection. Vous devez retirer un point de dégâts à chaque impact de dégâts subis. *Par exemple, une massue occasionne 1d10 +1 dégâts, le dé a un résultat de 7+1= 8 points de dégâts -1 point de protection = 7 points de dégâts subis finalement par Sybelle.*

La fiche du personnage de Sybelle :

Caractéristiques		Compétences	
Force	12	Corps à Corps	3
Volonté	9	Esquive	0
Agilité	12	Discrétion	-2
Perception	10	Survie	-1
Mêlée	14	Dynamique	1
Dérobée	10	Discours	-2
Endurance	21	Voie d'Oniros	3
Chance	10		
Rêve	13		

### **Les sortilèges maîtrisés par Sybelle :**

- **Illusion géographique** : Génère une illusion de terrain (rocher, arbuste, buisson, crevasse, etc...) qui se fond dans le panorama et dissimule.
- **Bois en Feu** : Transmutation élémentaire du bois (toute substance végétale solide) en feu sur une zone.
- **Terre en Eau** : Transmutation élémentaire de la terre (rocher, pierre, sable, argile, grès humus, etc...) en eau sur une zone.
- **Bois Transparent** : Permet de voir à travers toute substance végétale solide (arbre, planche, poutre, porte, buisson) sur une zone.
- **Détection d'aura** : Permet de remarquer la présence de la caractéristique RÊVE sur les êtres vivants et surtout dans les objets.
- **Lecture d'aura** : Permet d'identifier les enchantements, la magie onirique dans les objets qui ont une aura magique. Pour les objets, il vaut mieux réaliser une Détection d'aura avant d'effectuer une Lecture d'aura. Une lecture d'aura sur un objet non enchanté crée un cas de magie impossible.

### **L'équipement de Sybelle :**

- Bottes en cuir, cuissards en cuir, pantalon en tissu brun, chemise en laine, pectoral en cuir, ceinturon en cuir (Indice de protection : 1).
- Un sac à dos contenant une couverture, des couverts en fer, un mug, une assiette et une petite casserole en fer, un petit savon, un peigne en corne, un briquet à silex, 1 tube à parchemins avec de 2 feuilles de parchemins, 1 crayon à mine de plomb, matériel de chirurgie, 5 bandes longues de tissu pour pansements et le petit bréviaire de Maître Nicolaï.
- Une petite lanterne avec une mesure d'huile.
- Une besace qui ne contient guère que deux maigres repas.

- Une outre d'eau de deux litres, elle est quasi vide en ce début d'aventure.
- Une épée dragonne (le bien le plus précieux) et une dague.
- Une aumônière, contenant 4 sols et 70 deniers.

C'est avec joie que je vous annonce la phrase de rigueur : Partez pour l'aventure en **1**.

## 1.

Sybelle sort du Gris Rêve en se frottant ses yeux embués de sommeil. Elle a passé la nuit dans une petite bergerie en ruine, il reste un petit bout de toit avec un auvent soutenu encore par quelques belles poutres. Tout autour de la petite ruine s'étalait une magnifique prairie de fleurs multicolores. Vers le levant, Sybelle pouvait apercevoir une ligne sombre d'arbres, comme un sentier ombragé, c'était en fait un ruisseau qui coulait paresseusement à l'ombre des arbres qu'il arrosait dans son doux cheminement à travers la plate prairie. Au couchant, il y avait à l'horizon, une ligne grisâtre de collines. A travers les brumes du Gris Rêve, elle se rappelait encore qu'à l'ouest se trouvait la rustique cité de Cascabonne, elle cherchait désespérément un chemin ou un sentier pouvant y mener. A l'Est, elle avait quitté depuis plusieurs jours, le petit port de Bordelu et ses brumes sempiternelles. Elle se rappelait se trouver en Tohème, un petit royaume peu peuplé, placide et alangui.

Sybelle avala avec entrain quelques noix, amandes et poires sauvages dont les dernières avaient été trouvées la veille au milieu de la prairie. Elle sacrifia un peu d'eau pour se frotter le visage et les yeux. Elle finit par boire une gorgée et rangea sa gourde dans son sac à dos. A l'heure de la Sirène, elle reprit sa route à travers la prairie couverte de fleurs. Les graminées montaient haut, par endroit Sybelle était obligée de se frayer un passage. A son approche, des volées de petits moineaux s'envolaient dans le ciel. Très vite des myriades de papillons blancs et bleus volaient autour des fleurs, le panorama était un doux ravissement pour les yeux.

Début Couronne, Sybelle commençait à avoir mal aux jambes. C'était le moment de s'arrêter, elle remarqua une étrange proéminence au nord-ouest de sa position. Elle paraissait étroite peut-être une ruine ou un amoncellement de rochers... Elle en prit la direction.

Peu à peu, elle remarqua les détails. C'était un amoncellement de rochers, plutôt curieux dans le panorama actuel. En approchant davantage, les rochers blancs, paraissaient vaguement anguleux comme taillés pourtant leur amoncellement pâle-mêle en suggérait le contraire. La prairie s'arrêtait à leur base. De petits chênes et charmes avaient conquis la première pente de graviers. C'est là qu'elle remarqua l'entrée caractéristique d'une grotte, elle s'approcha aux aguets, des créatures sauvages appréciaient ces endroits-là. Elle gravit facilement la petite montée en s'aidant des branches basses des arbustes. Arrivée à l'entrée de la grotte, celle-ci en cône se rapetissait vite, Sybelle fut interloquée de voir comme un large escalier descendant dans l'obscurité. Par prudence, elle s'asseyait près d'un vieux feu de camp se trouvant dans les premiers mètres de l'entrée souterraine. Elle but une longue rasade d'eau, sa gourde était déjà bien entamée. Elle dévora un petit bout de saucisse sèche et quelques biscuits secs. Sa besace de victuailles s'amincissait à vue d'œil. Tout était silencieux. Elle admirait le panorama de la grande prairie se dévoilant à son regard, c'était un sacré point de vue en définitive.

Que fait Sybelle ? Que faites-vous ? Vous avez désormais le destin de la courageuse Sybelle entre vos mains (c'est un livre que vous tenez après tout). Vous êtes face à vos premiers choix. Allez-vous explorer la curieuse grotte, vous avez une lanterne et une mesure d'huile pour l'alimenter. Rendez-vous au **10**. Faites-vous le tour de l'amoncellement rocheux, rendez-vous en **5**. Décidez-

vous de grimper vers le sommet avec le risque d'une mauvaise chute, vous êtes seule ce qui pourrait être hautement risquée en cas de blessure, rendez-vous au **15**.

## 2.

Le passage sur votre gauche est très resserré et poussiéreux, il aboutit à une étroite porte en bois noir. Elle paraît très ancienne quasi fossilisée. La porte semble bloquée par quelque chose. Voulez-vous essayer d'enfoncer la porte ? Dans ce cas, rendez-vous en **17**. Autrement, vous pouvez prendre l'autre couloir en **13**. Ou partir le long du tunnel qui descend en vous rendant au **24**.

## 3.

L'escalade ne vous a pas fait peur et vous parvenez à atteindre le sommet. Vous reprenez votre souffle et contemplez le panorama. Plein ouest, vous remarquez une ligne de collines escarpées, elles doivent se trouver à deux jours de marche au minimum. Malheureusement, la prairie s'étale jusqu'à leurs pieds, vous ne repérez aucun signe particulier dans cette vaste plaine. C'est décourageant. Le faite de l'amas rocheux est assez accidenté, il compte de nombreuses crevasses qui demeure néanmoins facile à enjamber. Avec surprise, vous découvrez un puits maçonné au milieu de ce petit plateau rocheux. Plutôt incroyable, cela s'ajoute à l'incongruité de la caverne. En vous approchant, vous êtes encore plus surprise quand vous remarquez une échelle en fer arrimée à la paroi du puits. Vous prenez le risque de faire tomber un petit caillou dans le puits. Vous l'entendez ricocher rapidement cela ne doit pas être bien profond, peut-être une dizaine de mètres. Votre curiosité l'emporte, vous décidez de descendre par l'échelle, vous allumerez votre lanterne une fois en bas, rendez-vous en **20**.

## 4.

Pour enfoncer la porte, passez un test de FORCE / CORPS-À-CORPS à -1. Si vous réussissez, allez en **19**. Si vous ratez, vous frottez votre épaule endolorie.

*Vous perdez 1 point d'Endurance.*

Vous décidez de ne pas insister face à cette porte. Vous êtes gaillarde mais il ne faut pas exagérer tout de même. Autrement, vous pouvez prendre l'autre couloir en **2**. Ou partir le long du tunnel qui descend en vous rendant au **24**.

## 5.

Faire le tour de l'amoncellement rocheux n'est pas des plus dangereux, les prises sont nombreuses, la pente est douce et encombrée de petits arbres qui sont d'autant de prises faciles pour se déplacer. Faites un test d'AGILITÉ / DYNAMIQUE à +2. Si le déplacement est un succès, allez en **7**. Si vous échouez allez en **14**.

## 6.

Vous prenez le seau attaché à la corde, vous le faites tomber dans le bassin. Une fois rempli, vous le remonter. Vous goûtez l'eau, elle est fraîche et limpide. Vous attendez quelques minutes sur le bord de la margelle. Pas de douleurs abdominales suspectes, à priori cette eau est buvable. Vous en profitez pour remplir votre outre d'eau. Une fois le remplissage terminé, vous vous dirigez vers l'unique porte de la pièce bien qu'elle demeure peu engageante avec sa ciselure horripilante. Rendez-vous en **11**.

## 7.

Vous vous débrouillez plutôt bien sur la pente et la circonférence de ce curieux amas rocheux. Vous découvrez quelques vieux trous de renards qui semblent abandonnés. Sur les corniches, vous découvrez le panorama environnant. De tout côté, la prairie à perte de vue. Vers l'ouest vous discernez dans le lointain une ligne de sombres collines. Sûrement que la cité de Cascabonne doit se trouver par là mais c'est à plusieurs dizaines de kilomètres, vous risquez de manquer d'eau et de vivres avant de trouver cette cité. Si encore vous remarquiez un semblant de route. De votre point de vue, vous n'en décelez aucune. Tentez-vous l'escalade de l'amas pour vous donner encore plus d'amplitude visuelle, allez au **15**. Décidez-vous d'explorer la caverne en allumant votre lanterne, allez en **10**.

## 8.

Ni votre adresse, ni votre chance ne vous sauve de l'accident. Vous tombez avec toute une échelle en fer qui se morcelle et se tord dans votre chute. Des centaines de roches et des graviers accompagnent votre chute. Malheureusement vous ne survivrez pas à cette chute mortelle ! Estimez-vous heureuse de ne pas avoir subie une mort lente et esseulée au fond de ce puits. Clap de FIN à votre aventure.

## 9.

Vous vous retrouvez dans vos Terres Médiannes du Rêve, là où vous les aviez précédemment quittées. Vous êtes dans une plaine d'une platitude absolue, l'endroit vous suscite un infini abandon. Vous êtes entraîné à ressentir des émotions diverses et variées dans les TMR. Vous parvenez à continger cette sourde émotion dans un petit endroit de votre étonnante psyché. Vous devez rejoindre une Forêt justement vous savez instinctivement qu'il se trouve tout proche la Forêt de Bissam. D'une courte pensée, vous vous retrouvez dans un bois profond aux arbres tordus et enlacés entre eux. Vous n'avez pas le temps de vous pencher sur la symbolique psychologique de tout ceci. Vous tissez votre sortilège de TERRE EN EAU. Faites un test de RÊVE/ONIROS à -6. Si vous réussissez votre sort, rendez-vous au **18**. Si vous le ratez, allez au **22**.

## 10.

Vous finissez d'allumer votre lanterne avec votre briquet à silex. La clarté vive chasse les ténèbres proches, vous constatez sans mal que l'entrée de la caverne et son curieux escalier ont été usités autant par les bêtes sauvages que par des voyageurs. Il s'y trouve d'anciens feux de camps, de nombreux ossements de lapins, une vieille bassine trouée, des débris de poteries, même une fourchette tordue et crasseuse. Certains renforcements sentent la vieille urine humaine. Décidez vous de fouiller plus précisément l'entrée de la grotte, rendez-vous en **65**. Prenez vous la direction de l'escalier rocheux en direction du fond de la grotte en **68**.

## 11.

La porte donne sur une pièce de dix mètres de côté. Elle est éclairée par de grands cierges reposant sur des candélabres en cuivre. La salle ne compte qu'une porte située en face de vous. Vous voyez rapidement trois grandes statues au centre de la pièce en ligne. Nonobstant, votre regard se porte sur un individu en robe noire avec une tête rose d'un cochon stylisée cousue sur le devant de la robe. Il est assis les jambes croisées sur un grand tapis d'un rose sale. Il semblait

en posture méditative. Une large capuche dissimule en partie son visage à la barbe noire et épaisse. Vous remarquant, il ramasse calmement un masque de tête de cochon criant d'un réalisme troublant. De son autre main, il saisit une massue posée près de lui. Une fois le masque posé sur son visage, Il se met à grogner comme un cochon et se rue vers vous, massue dressée prêt à vous frapper. Plus vous le blessez plus il semble basculer dans une terrible frénésie. Il éructe et émet de lourds postillons de tout côté. Si vous remportez ce singulier combat, allez en **46**. A l'inverse, s'il remporte le duel, vous mettez genou au sol, fortement commotionnée. Il serre plus terriblement sa matraque, il exulte de jouissance et vous frappe rudement à la tempe, vous envoyant définitivement au tapis en **33**.

Le Faux Groin	
Combat 10 à +1	Massue à +1
Endurance : 10	

## 12.

Les derniers mètres s'avèrent plus dangereux que prévus. Une mauvaise prise et vous chutez heureusement dans une petite coulée de graviers et vous parvenez in extrémis à vous accrochez au tronc d'un arbuste enraciné à la paroi. Vous avez été un peu secoué et vous écopez d'une belle râpure bien rouge et enflammée sur l'avant-bras.

*Vous perdez 3 points d'Endurance.*

Malgré la légère commotion, vous décidez de finaliser les dernières mètres de grimpette, vous n'êtes plus très loin du sommet, allez en **3**. Prudemment, vous préférez descendre et retourner à la caverne, vous aurez plus de chance avec l'exploration de celle-ci, la lanterne à la main, allez en **10**.

## 13.

Le passage sur votre droite est très resserré et poussiéreux, il aboutit à une étroite porte en bois blanc. Elle paraît très ancienne quasi fossilisée. La porte semble bloquée par quelque chose. Voulez-vous essayer d'enfoncer la porte ? Dans ce cas, rendez-vous en **4**. Autrement, vous pouvez prendre l'autre couloir en **2**. Ou partir le long du tunnel qui descend en vous rendant au **24**.

## 14.

Pourtant faire le tour de l'amas rocheux ne pouvait être guère dangereux ! Lors d'une prise, une branche casse et vous entraîne sur les fesses dans une coulée de graviers. Vous faites une belle glissade, vous vous en sortez avec quelques griffures et petits hématomes, vous avez eu de la chance dans votre chute.

*Vous perdez 2 points d'Endurance.*

Une fois épousseter, vous décidez que toute grimpette n'est pas pour vous. Vous partez rejoindre l'entrée de la caverne pour l'explorer, vous préparez votre lanterne, allez en **10**.

## 15.

L'amas rocheux fait une trentaine de mètres de haut, il y a de nombreuses fissures entre les blocs de roches. Les passages sont abondants, c'est un peu plus compliqué sur les derniers cinq

mètres. Les prises restent nombreuses facilitant la montée. Faites un test d'AGILITÉ/DYNAMIQUE à 0. Si la petite escalade est un succès, allez en **3**. Si vous échouez allez en **12**.

#### 16.

Le cadavre est effrayant mais les billes remplaçant ses yeux vous poussent à l'indélicatesse. Incroyable, les pierres sont deux jaspes rouges de belle taille. Vous décidez de les prendre, vous dépassez votre dégoût et vous les sortez une à une des orbites caves du pauvre cadavre. Une fois dans votre main, vous ressentez comme une soudaine chair de poule partant de la main jusqu'à vos orteils. C'est plutôt singulier cette sensation, désagréable vous diriez. Seraient-elles enchantées ? Maléfice ou Faveur ? Sans attendre, vous vous décidez de lancer un sortilège de DÉTECTION D'AURA, allez en **34**. Autrement, vous les ranger dans votre aumônière, vous remettez à plus tard une éventuelle analyse magique, allez en **42**. Vous préférez les abandonner derrière vous, vous les faites tomber au sol et vous les recouvrez de terre puis vous partez vers l'escalier, allez en **39**.

#### 17.

Pour enfoncer la porte, passez un test de FORCE / CORPS-À-CORPS à -1. Si vous réussissez, allez en **23**. Si vous ratez, vous frottez votre épaule endolorie.

*Vous perdez 1 point d'Endurance.*

Vous décidez de ne pas insister face à cette porte. Vous êtes gaillarde mais il ne faut pas exagérer tout de même. Autrement, vous pouvez prendre l'autre couloir en **13**. Ou partir le long du tunnel qui descend en vous rendant au **24**.

#### 18.

*Vous perdez quatre points de Rêve.*

Vous quittez vos TMR en Forêt de Bissam pour ouvrir vos yeux et pointez du doigt la plaque de pierre. Instantanément, la pierre se transmute en eau. La plaque disparaît, vous entendez qu'une belle quantité d'eau ruisselante tombe brutalement au niveau inférieur. Vous remarquez une deuxième échelle qui s'enfonce dans les ténèbres. Une odeur de moisi assaille vos narines mais ne dure pas. Sans plus attendre, vous attachez votre lanterne à la ceinture et vous descendez l'échelle bien ragaillardie par votre succès en magie, allez en **29**.

#### 19.

La porte s'ouvre en grand et racle contre un véritable mur de gravas. Tout ce qui se trouvait derrière n'est plus qu'un amas de décombres. Le couloir se met à trembler deux petites secondes qui vous paraissent excessivement longues et angoissantes. Des pierres glissent dans le couloir, vous reculez prestement et vous évitez le pire quand un gros roc tombe des décombres à vos pieds. L'endroit est instable, gare à ne pas vous retrouver écrasé ou piégé sous les roches. Vous toussez quelque peu tant que la poussière n'est pas retombée. Vous pouvez prendre l'autre couloir en **2**. Ou partir le long du tunnel qui descend en vous rendant au **24**.

## 20.

La descente le long de l'échelle en fer paraît interminable. D'après vous, vous descendez assurément une trentaine de mètres. Si l'échelle semble d'état ancien, elle est relativement sûre cependant les pieux qui la tiennent à la paroi le sont beaucoup moins. Vous entendez plusieurs frottements inquiétants, des petits nuages de poussière sortent des fixations. L'échelle fait de petites virées à droite et à gauche en fonction de vos déhanchements dans la descente. Vous êtes plus que soulagé de poser vos pieds sur un sol ferme. Vous allumez votre lanterne, la clarté dévoile un air chargé de poussière. Vous vous trouvez au centre d'une pièce relativement étroite. Il y a pas mal de déchets de végétaux en décomposition, de la terre sèche et des graviers. Non sans difficulté, vous repérez au sol une plaque en pierre qui peut-être soulever. De la terre s'est déposée dans l'interstice et vous n'avez aucune prise sur celle-ci. Vous ne pouvez pas utiliser votre épée dragonne vous risquez de l'abimer. Elle vaut bien trop cher pour faire du terrassement avec celle-ci. Vous ne pouvez concevoir de remonter par l'échelle branlante tout pourrait vous tomber dessus dans la montée. Il y a des jours comme celui-là ou vous regrettez amèrement votre curiosité malade.

Vous êtes une combattante aguerrie mais vous êtes aussi une Haut-Révante, une pratiquante de la voie d'Oniros. Vous pourriez transformer la TERRE EN EAU sur une zone sphérique du diamètre de la plaque en pierre environ 60 centimètres à vue de nez. Le problème serait réglé par magie draconique !

*Vous dépensez un point de Rêve pour atteindre les TMR, rendez-vous en 9.*

## 21.

Vous passez vos mains de haut en bas sur le mur maçonné, vous essayez de détecter la moindre aspérité curieuse. Malheureusement, certaines pierres maçonnées ont des arêtes étrangement aiguisées. Vous vous taillez l'index sur un bon centimètre.

*Vous perdez un point d'Endurance.*

Vous découper un de vos bandages pour vous faire un petit pansement. C'est un petit bobo mais à un endroit très sensible. Plus prudente, vous cherchez du regard, un indice, une curiosité dans le mur. Vous repérez une étrange pierre, elle dispose de cinq petites prises comme pour les doigts d'une main. Vous prenez le risque et vous enfoncez un à un vos doigts dans chacune des prises. Ensuite, vous sentez que la pierre est semi-mobile, elle peut-être tourner vers la gauche. En réalisant un mouvement de torsion qui accompagne le pivotement de la pierre vous entendez un curieux cliquetis. Une porte dissimulée se dévoile dans le mur maçonné et s'entrebâille. Vous n'hésitez pas une seconde et vous vous faufilez dans ce passage secret. Allez en 32.

## 22.

Vous vous retrouvez dans vos Terres Médiannes du Rêve, là où vous les aviez précédemment quittées. Vous êtes dans une plaine d'une platitude absolue, l'endroit vous suscite une infinie tristesse. Vous êtes entraîné à ressentir des émotions diverses et variées dans les TMR. Vous parvenez à continger celle-ci à un petit endroit de votre étonnante psyché. Vous devez rejoindre une Forêt justement vous savez instinctivement qu'il se trouve tout proche la Forêt de Bissam. D'une courte pensée, vous vous retrouvez dans un bois profond aux arbres tordus et enlacés entre eux. Malheureusement, votre sortilège de transmutation ne se finalise pas correctement. Vous ouvrez les yeux, vous pointez votre index vers la plaque mais rien de magique ne se produit.

*Vous ne perdez aucun point de Rêve.*

Finalement, vous allez devoir faire marche arrière et vous aventurez le long de l'échelle branlante. La remontée risque d'être périlleuse. Dès les premiers échelons, vous sentez que l'échelle ne va pas tenir bien longtemps au mur. Le plus prudemment possible vous essayez de solliciter le moins possible l'échelle. Mètre après mètre, vous essayez de rester le plus proche de la paroi. Une à une les vis sautent de leurs encoches et tombent au fond du puits, le haut de l'échelle est en train de se décrocher du mur ! Vous devez forcer votre déplacement sans fléchir votre adresse ! Faites un test d'AGILITÉ / DYNAMIQUE à -2. Si vous le réussissez aller au **43**. Si vous le ratez, rendez-vous au **36**.

### **23.**

La porte s'ouvre en grand, elle est quasi arrachée de ses gonds rouillés. Dans l'élan vous tombez en avant, tête la première. Votre sang ne fait qu'un tour, vous tombez dans une fosse comme si le sol de la salle s'était affaissé de deux mètres.

*Vous perdez 1 point d'Endurance.*

Vous soulevez un énorme nuage de poussière et le sol de la pièce semble avoir tremblé à la suite de votre chute, de petits gravats tombent du plafond. La salle paraît plus qu'instable. Vous vous hissez sans trop de difficulté hors de la fosse. Vous pouvez prendre l'autre couloir en **13**. Ou partir le long de la pente descendante et tournante en vous rendant au **24**.

### **24.**

Vous descendez facilement d'une vingtaine de mètres. Le couloir rocheux est étroit, de plus en plus étroit, vous devez vous mettre de travers, enlevez votre sac à dos de votre dos pour continuer à avancer avec la lanterne dressée en avant. Les derniers mètres vous plonge dans un sentiment de claustrophobie angoissante. Soudainement, l'étroite crevasse donne sur un petit espace carré qui vous paraît grand après vos dernières reptations. Vous vous époussetez et vous ébouriffez vos cheveux, ils s'étaient recouverts d'une fine terre sèche. Une longue crevasse au plafond charrie une brise fraîche vous permettant de respirer plus confortablement. Réalisez un Test de PERCEPTION / SURVIE à -1. Si vous réussissez aller en **54**. Si vous le ratez aller en **64**.

### **25.**

C'est dans un nuage de poussières et un effroyable bruit de fer tordu que vous vous agrippez à la corniche du puits. Vous parvenez à vous hisser jusqu'au sol. Vous voilà saine et sauve, à deux doigts de mourir dans cet endroit perdu. Vous reprenez votre souffle, vous attendez que votre corps se repose et que l'adrénaline reflue d'elle-même. Une fois remise de vos émotions, vous décidez de descendre jusqu'à la grotte sagement pas à pas. Une fois arrivée à l'entrée de la caverne, après avoir bu une dernière gorgée d'eau, vous décidez d'explorer celle-ci. Vous préparez votre lanterne, allez en **10**.

### **26.**

Vous ouvrez les yeux, pointez votre index vers une des jaspes rouges, l'effet magique se produit.

*Vous perdez 3 points de Rêve.*

Vous sentez que la magie tissée appartient à une voie de Haut-Rêve corruptrice et avilissante pour l'âme et le corps. Dans le bréviaire de Maître Nicolai celui-ci mettait en garde ceux qui s'aventureraient sur la voie du cauchemar et de l'éveil, une voie destructrice pour le pratiquant de magie. Vous sentez que vous en apprendriez plus en vous rendant dans vos TMR sur des lieux spécifiques « Gouffre », « Marais », « Désolation ». Tout cela ne vous enchante guère. Maintenant vous avez la conviction que ces deux jaspes sont maudits et ne vous apporteront que le malheur. Vous abandonnez les deux pierres en les laissant tomber au sol et en les recouvrant de terre puis vous partez en direction de l'escalier en **39**.

**27.**

Combien de fois allez-vous devoir pourfendre de tels adversaires. Vous faites quelques pas vers le fond du couloir quand une porte sur votre droite s'ouvre en grand avec force et fracas. Un homme similaire à votre précédent combat surgit du passage. A l'identique, il est vêtu d'une robe noire frappé d'un blason rose à tête de cochon. Il porte un

Le Faux Groin	
Combat 12 à +1	Massue à +1
Endurance : 10	

masque de tête de cochon, manie une massue et se jette sur vous. Son regard est celui d'un fou, ivre de sang, il vocifère et éructe grandement. Si vous êtes gagnante, allez en **59**. A l'inverse, s'il remporte le duel, vous finissez par tomber au sol, fortement commotionnée. Il serre plus terriblement sa matraque, pousse un cri rauque de contentement infini et vous frappe rudement à la tempe, vous envoyant définitivement au tapis en **33**.

**28.**

*Vous perdez un point de Rêve pour le sortilège.*

Vous redescendez de vos TMR et vous ouvrez vos yeux en pointant votre index sur une des jaspes rouges. La pierre est enchantée en énergie onirique, l'aura est sombre et pulsante. Des fils de ténèbres s'échappent par vague successives de la pierre et s'effilochent dans l'air ambiant. Instinctivement, vous pensez que cela n'est pas bon du tout. Néanmoins, c'est la première fois que vous observez une telle aura inquiétante, vous êtes une novice en Haut-Rêve. Il y a de fortes chances que les deux pierres soient enchantées de la même manière. Que faire ? Vous pouvez tenter une LECTURE D'AURA cela vous donnerait d'autres indices sur cette aura singulière. La sagesse vous demanderait de vous calmer sur votre consommation d'énergie onirique. Vous risquez d'avoir une nuit et un réveil difficile comme en éprouve les haut-révants dans la pratique. Qu'importe les risques d'un matin compliqué, allez en **47** pour tenter de lancer ce sortilège. Vous pensez en savoir assez sur ces deux pierres sûrement maudites. Vous préférez les abandonner derrière vous, vous les faites tomber au sol et vous les recouvrez de terre puis vous partez vers l'escalier, allez en **39**.

**29.**

En descendant par l'échelle, vous arrivez dans une pièce plus grande, de six mètres de côté, la clarté de votre lanterne accroche une silhouette inerte. En dressant, la lanterne vers celle-ci vous constatez que c'est un corps humain affreusement momifié depuis un temps certain. Ses yeux rougeoient à la lumière de la lanterne. Vous hésitez de marcher vers lui, l'effet est saisissant. Ses yeux ont été remplacés par des billes vermillon. Le corps de l'homme est accroché à l'aide de cordes à une croix en bois, les bras tendus de chaque côté comme un vulgaire épouvantail. Il est

assez effrayant. Il porte une vieille cotte de mailles rouillée et largement trouée par endroit. On lui a ficelé une épée courte passablement oxydée à sa main droite. Le message est clair, les habitants des souterrains n'apprécient guère les visiteurs. La pièce dispose d'une seule sortie, un escalier en colimaçon creusé dans la roche brute. Allez-vous étudier plus précisément les billes rougeâtres, allez en **16**. Prenez-vous la direction de l'escalier en **39**.

### **30.**

La porte donne sur un très long couloir d'environ cinquante mètres, ce complexe souterrain est de plus en plus impressionnant ! Le tunnel est éclairé par des torchères de loin en loin. Le fond se perd dans la pénombre. Sur chacun des côtés, vous comptez une dizaine de portes. Vous décidez prestement et le plus discrètement possible de vous déplacez vers le fond de ce couloir. Allez en **50**.

### **31.**

Vous remarquez que les petites plaques en cuivre sur les piédestaux des statues sont des boutons-poussoir. En y réfléchissant quelques secondes, vous pensez que le mécanisme général doit s'activer dans le cas d'une série correcte. Il y a de nombreuses combinaisons mais vous hésitez entre trois choix.

Avez-vous noté le mot-clé [**Pièce**], si oui allez en **71**.

Vous poussez d'abord la plaque de Râ Tabor, ensuite celle du Cavalier Blanc puis pour finir celle de GGG, allez en **40**. Vous poussez d'abord la plaque du Cavalier Blanc, ensuite celle du Râ Tabor puis pour finir celle de G.G.G., allez en **45**. Vous poussez d'abord la plaque de G.G.G., ensuite celle du Cavalier Blanc puis pour finir celle de Râ Tabor, allez en **51**.

### **32.**

Vous débouchez dans une salle de six mètres de côté. La salle est tout aussi silencieuse mais à l'humidité prégnante. Un bassin carré dont la margelle haute d'un mètre environ, en occupe le centre. Il y a de l'eau dans le bassin. Le niveau de l'eau est à deux mètres environ sous la margelle du puits. Un seau en cuir est suspendu à une corde. Il semble avoir été récemment utilisé. Au milieu de la paroi d'en face, un escalier conduit environ deux mètres plus bas et se termine devant une porte. La porte est ciselée d'une affreuse tête de Groin ricanant dévoilant une dentition carnassière. Tous les murs de la salle sont ornés de bas-reliefs de grès représentant des scènes diverses.

Les bas-reliefs en grès sont très abimés, peu réalistes, certaines de leurs scènes sont très difficiles à expliciter même si l'apocalypse et la rédemption en sont les transcriptions les plus vraisemblables. Des humains et leurs montures sortent d'une région herbeuse, laissant derrière eux un ciel d'orage. Sur un autre mur, on peut voir un groupe d'humains qui montent un camp de tentes dans un panorama bucolique. Mais l'image la plus impressionnante est celle d'un énorme Groin ouvrant une gueule gigantesque où s'engouffrent des flots d'êtres humains jetés en pâture à sa faim insatiable.

L'eau de ce puits doit être potable, votre outre de deux litres est presque vide. Allez-vous la remplir à ce bassin, aller en **6**. Vous préférez aller directement vers l'unique porte de la salle, en **11**.

### **33.**

Eh bien non, vous n'êtes pas morte ! Vous émergez d'un lourd sommeil. Vous avez la bouche sèche et les yeux plombés de somnolence. Vous avez peine à les ouvrir. Ils demeurent mi-clos, vous percevez une clarté diluée, celle d'une torche crachotante. Tous vos muscles sont endoloris

et vous ne pouvez pas facilement bouger les mains. Vous entendez les bruits d'une conversation sourde comme lointaine et pourtant très proche par moment. Puis vous vous endormez de nouveau...

Le réveil suivant est quasiment le même mais vous ouvrez bien mieux les yeux et vous entendez plus nettement les bruits. Au-dessus de vous, vous voyez trois visages humains, des gens à votre chevet dont leurs faces s'ornent de sourires de soulagement.

- Elle est réveillée ? émet une petite femme au visage poupin, aux pommettes rondes et aux yeux en amandes.

- C'est une bonne chose, la potion a été efficace semble-t-il, répond un jeune homme aux traits aquilin tout en observant un petit flacon vide.

- Bonjour à vous, damoiselle, bienvenue en prison mais vous êtes en charmante compagnie c'est un moindre mal, rétorque un homme âgé, à la barbe blanche, drue et épaisse, aux yeux gris incroyablement pénétrant.

- Désolé, nous manquons cruellement de savoir vivre, répond la femme grassouillette et espiègle. Je m'appelle Philippine la Scribourivoise. Le jeune homme se prénomme Maître Eustache Livrepouille et pour finir ce monsieur à la barbe blanche se nomme Enguerrand Portevin.

- Enchanté, je me présente, je m'appelle Sybelle d'Astafort, répondez-vous.

Vous essayez de passer votre main à votre visage. Vous constatez que vos deux mains semblent fourrées dans un gros sac noir lassé et ficelé à vos deux poignets par une fine chaînette en fer verrouillée par un petit cadenas.

*Vous récupérez l'intégralité de vos points d'Endurance et de Rêve perdus.*

Vos trois compagnons vous redressent et vous cale dos au mur. Vous êtes dans une grande pièce de dix mètres de côté en roche brute. Elle compte quatre paillasses, une table et quatre tabourets. Dans un angle de la salle, des rideaux noirs et crasseux cachent sûrement un trou d'aisance. Une unique torche éclaire faiblement l'endroit. La seule sortie est une porte en fer, sans ouverture, sans poignée et sans serrure aucune. Elle a l'air d'être de très bonne facture.

Vous êtes habillé uniquement de votre brassière, chemise en laine à lacet et votre pantalon en cuir. Vos trois autres comparses de geôle ne sont guère mieux lotis. Vous êtes tous pieds nus et ce n'est pas bien agréable vu l'humidité ambiante !

- On vous doit quelques explications mais nous n'avons pas toutes les réponses bien malheureusement, dit Eustache dans un demi-sourire contrit.

- Bon, je commence, la pauvrete doit être aux abois, rétorque Enguerrand. Nous sommes dans l'antre des Improbables Groins de la Plaine des Fleurs.

- Les Faux Groins que j'appelle ? coupez-vous subitement.

- Laissez-moi finir mes phrases, autrement cela va être trop long... Répond Enguerrand exaspéré.

- Ce n'est pas comme si on manquait de temps, rétorque Philippine en vous donnant un petit coup de coude et en vous faisant une belle œillade appuyée.

- Bon, silence, je continue ! Ces humains aux masques de Groins ont un maître, il se fait appeler le Maître Gourmet, grand facilitateur du Grand Groin Gourmet. Nous sommes arrivés à la conclusion unanime que c'est un Haut-Rêvant et qu'il est bien perché dans sa tête ! C'est lui qui vous a fait ingurgiter une potion magique de sa conception !

- Enguerrand, deux potions, il faut être pertinent dans les informations données, coupe Eustache d'un air désapprobateur.

- Oui, c'est exact, deux potions, je corrige ! La première potion semblait sans effet sur vous. Cependant, la deuxième potion a été très efficace, vos diverses blessures se sont cicatrisées très rapidement. D'où notre conclusion commune que le Maître Gourmet est un Haut-Rêvant ! Il est

singulier, il porte une robe rose frappée d'une tête de cochon noire stylisée. Il dissimule son visage derrière un masque de cochon noir.

- Va à l'essentiel Enguerrand ! Nous allons être sacrifié au Grand Groin Gourmet. Selon les dires du Maître Gourmet, nous devons être en relative bonne santé, les mets sacrifiés doivent être servis vivants au Grand Groin Gourmet ! D'où le pourquoi des soins magiques qui vous ont été prodigués !

Allez-en **53**.

### **34.**

*Vous perdez un point de Rêve.*

Vous montez dans vos TMR, vous vous retrouvez dans la Forêt de Bissam ou vous aviez laissé votre demi moi rêvé. Vous propulsez toute votre psyché instinctivement vers le Sanctuaire se trouvant proche de cette forêt. D'une pensée vous êtes aux pieds d'un bâtiment petit, plat et vide. On le dirait façonner de clarté pure, vous ressentez un sentiment de plénitude et de contentement psychique. De là, vous déployez votre sortilège de DÉTECTION D'AURA. Faites un test de RÊVE / ONIROS à -3. Si vous le réussissez, allez en **28**. Autrement, un échec vous amène en **48**.

### **35.**

Vous demandez à Maître Eustache si vous pouvez lui poser quelques questions. Il vous relate qu'il est le Zoologue Royal de la Cour de Tohème. Il ne comprend pas que personne ne se préoccupe de sa personne. Il sait bien que le ministère des Animaux et des Bois n'est pas le plus en vue à la Cour depuis quelques décennies mais tout de même comment sa Majesté Gédéon IV peut-il l'oublier ainsi au fond d'une sinistre geôle ! Il s'est aventuré seul dans la Plaine des Fleurs, il cherchait une espèce rare de Klampin pour son collègue taxidermiste Maître Bartholomé. Durant une nuit, il a été agressé dans sa tente et frappé jusqu'à tomber dans l'inconscience. Il a été le premier de ses trois compères à se retrouver incarcéré dans l'ancre des Improbables Groins. Vous lui expliquez que vous soutenez plutôt la terminologie de Faux Groins. Il y a matière à débat selon lui. Vous lui raconter succinctement votre arrivée dans ces souterrains. Il n'a aucune idée ou il se trouve par rapport à Cascabonne.

Vous retournez à vos cent pas, allez en **66**.

### **36.**

L'escalier s'effondre et se détache de la paroi dans un terrible bruit de fer tordu. Votre déplacement malhabile n'est pas le plus avisé ! Vous devez vous en remettre à la chance. Faites un test de CHANCE à 0. Une réussite allez en **25**. Un échec allez en **08**.

### **37.**

Vous ouvrez les yeux, pointez votre index vers une des jaspes rouges, aucun effet magique. Vous avez raté la finalisation de votre sortilège de Lecture d'Aura. Vous n'avez pas le temps, ni l'envie de retenter immédiatement ce sortilège.

*Vous ne perdez aucun point de Rêve.*

Que décidez-vous ? Vous en restez sur votre première détection au demeurant inquiétante et vous abandonnez les deux pierres en les laissant tomber au sol et en les recouvrant de terre puis vous partez en direction de l'escalier en **39**. Autre option, vous garder les deux jaspes pour réaliser de nouveau le sortilège un peu plus tard, allez en **42**.

### 38.

Vous prenez le temps d'observer plus amplement les trois statues. Elles sont en pierre grise et placées en ligne et au centre de la pièce. Chacune d'elle repose sur un piédestal haut d'une cinquantaine de centimètres. Celle à votre gauche, représente un magicien avec un chapeau conique sur la tête. Son regard est étrange, un œil regarde dans une direction et l'autre dans une autre. Ce regard fou fait penser à un Haut-Rêvant grandiloquant ! Son bras droit est tendu avec son index et l'auriculaire pointés en direction de la statue centrale. Une plaque en cuivre sur le piédestal de la statue indique « Râ Tabor ». Celle à votre droite représente un combattant en armure de plaques complète, le heaume baissé, il tient dans ses deux mains une double dragonne, son auriculaire droit est curieusement dressé. Sa posture est défensive, la lame levée face à lui dans l'attente d'un coup venant de la statue centrale. Une plaque en cuivre sur le piédestal de la statue indique « le Cavalier Blanc ». Celle au centre dépasse les deux autres de deux bonnes têtes de haut. C'est un énorme Groin, pantagruélique, à la gueule grande ouverte ; ses mains semblent suggérer qu'il enfourne de la nourriture imaginaire dans sa vaste gueule. Sa main droite tient son pouce, son index et son majeur tendus comme s'ils tenaient une souris imaginaire au-dessus de sa gueule ouverte. Une plaque en cuivre sur le piédestal de cette statue indique « G.G.G. »

Faites un test de PERCEPTION à 0. Si vous le réussissez, allez en **31**. Si vous le ratez aller en **58**.

### 39.

L'escalier est étroit et les marches très irrégulières, vous faites attention à chacun de vos pas. L'escalier finit sur un singulier mur maçonné ! Un escalier sans issue plus que curieux. Faites un test de PERCEPTION / SURVIE à +1. Si vous le réussissez, rendez-vous en **49**. Si vous le ratez aller en **21**.

### 40.

Vous poussez les petites plaques de cuivre dans l'ordre que vous avez souhaité. Suite à cela, la statue de l'énorme Groin émet un curieux borborygme de plus en plus fort. Mince, vous avez activé une sorte d'alerte étrange. Vous décidez de ne plus perdre de temps et vous filer par l'unique sortie de la pièce. Derrière vous, le bruit du gargouillis monte en volume sonore, rendez-vous au **30**.

### 41.

Philippine vous fait un large sourire et vous relate son arrivée dans cette geôle. Elle est lavandière à Cascabonne, elle travaille pour de riches artisans et bourgeois de la cité. Il y a de cela quelques jours d'après elle, elle avait une grosse journée de travail. Elle est restée au Lavoir du Bas à l'extérieur des remparts plus longtemps que prévu. Elle était même la dernière à remonter sa brouette de linges propres. Elle n'a pas compris grand-chose. Elle a été agressée par surprise, on lui a mis un sac de jute sur la tête puis elle a reçu un coup qui l'a fait tomber dans l'inconscience. Elle s'est réveillée dans cette prison. Elle avait l'impression de sortir d'un sommeil lourd comme si elle avait été droguée.

Puis, elle s'est retrouvée en cellule en compagnie de Maître Eustache. Elle fait mauvaise fortune bon cœur, elle est plutôt contente d'être en si bonne compagnie. De plus, elle est très satisfaite d'avoir une coreligionnaire féminine avec elle.

Vous retournez à vos cent pas, allez en **66**.

**42.**

Vous mettez les deux jaspes rouges dans votre aumônière, notez le mot-clé **[Jaspes]**. Une fois cela fait, vous continuez votre chemin en descendant l'escalier, maudissant votre curiosité maladive face à l'inconnu, rendez-vous en **39**.

**43.**

C'est dans un nuage de poussières et un effroyable bruit de fer tordu que vous vous agrippez à la corniche du puits. Vous parvenez à vous hisser jusqu'au sol. Vous voilà saine et sauve, à deux doigts de mourir dans cet endroit perdu. Vous reprenez votre souffle, vous attendez que votre corps se repose et que l'adrénaline reflue d'elle-même. Une fois remise de vos émotions, vous décidez de descendre jusqu'à la grotte sagement pas à pas. Une fois arrivée à l'entrée de la caverne, après avoir bu une dernière gorgée d'eau, vous décidez d'explorer celle-ci. Vous préparez votre lanterne, allez en **10**.

**44.**

Enguerrand est assez surpris de voir que vous avez une certaine rhétorique, vous êtes même assez surprise de votre éloquence et de votre étiquette ! Il vous sera peut-être difficile de reproduire cet exploit en matière de mièvrerie. Vous apprenez qu'il est un chevalier d'une ancienne lignée de Cascabonne malheureusement sa famille est désargentée depuis plusieurs décennies. Il a décidé de quitter sa retraite pour partir dans un dernier Voyage afin d'apporter une nouvelle gloire à sa maisonnée. Il n'est guère aller bien loin. En s'aventurant en direction de l'Est dans la Plaine des Fleurs, il a été sauvagement attaqué par une bande de Groins qui se sont révélés être des Improbables Groins (il appuie fortement sur ce vocable). Il était le dernier avant vous à se retrouver incarcéré dans cette geôle. Par courtoisie, vous l'écoutez plus longuement parler des us et coutumes de la Cour de Gédéon IV.

Puis, Enguerrand se lasse et retourne à ses idées, allez en **66**.

**45.**

Après avoir poussé les trois petites plaques de cuivre dans l'ordre que vous avez souhaité, vous entendez un bruit curieux de cliquetis et de raclement. Un petit rectangle de pierre dans le poitrail de la statue du Grand Groin s'entrebâille, une cache secrète ! Vous finissez d'ouvrir la petite trappe et vous découvrez une coupe d'or qui s'orne d'une tête de cochon stylisée. C'est un bien précieux mais vous avez un sentiment certain à dérober cet objet. Cependant, un petit livre épais repose sur la coupe. Vous lisez son titre « Hypnos, le Vrai du Faux » de Maître Pépin Farigoule. Rajouter le à votre inventaire. En revanche, vous n'hésitez pas à subtiliser l'ouvrage que vous commencerez à étudier plus tard. Vous refermez la petite trappe et vous partez prestement vers le seul accès de la pièce non exploré, allez en **30**.

**46.**

Vous êtes obligé de porter le coup final à cet homme qui se prenait pour un Groin. Se déguiser ainsi est une bien drôle d'idée. Comme disait Sir Tristan, un coureur des bois de Marconic croisé dans un autre rêve, « Tout le monde connaît les Groins, des êtres humanoïdes au visage porcine et à la bêtise légendaire. Ils auraient pu donner à rire, mais voilà, ils étaient aussi méchants que bêtes. » Vous n'osez toucher le masque de cochon de ce triste sire. On dirait que le masque est

fabriqué à partir de la tête d'un vrai porc tellement que la texture du derme est saisissante de vérité. C'est un travail de taxidermiste assez époustouflant et inquiétant. Vous fouillez le corps, vous trouvez un trousseau de clés que vous vous empressiez de placer dans votre aumônière. Le silence retombe pour donner suite au combat.

Votre logique vous pousserait à partir fissa de ces souterrains, à courir dans la prairie le plus vite possible pour mettre de la distance entre ce lieu de perdition et votre petite personne. Mais voilà, vous êtes Sybelle dotée de cette incorrigible indiscretion malade. Préférez-vous quitter rapidement cette pièce par son unique sortie et poursuivre votre exploration tant que vous semblez bénéficier de l'effet de surprise, allez au **30**. Ou préférez-vous étudier les trois statues comme le ferait un placide voyageur en goguette, allez au **38**.

#### 47.

*Vous perdez un point de Rêve.*

Vous montez dans vos TMR, vous réapparaissiez dans votre psyché au Sanctuaire Plat. Tout est calme. Faites un test de RÊVE / ONIROS à -3. S'il est réussi, allez en **26**. S'il est raté, allez en **37**.

#### 48.

Vous ouvrez les yeux, pointez votre index vers une des jaspes rouges, aucun effet magique. Vous avez raté la finalisation de votre sortilège de Détection d'Aura. Vous n'avez pas le temps, ni l'envie de retenter immédiatement ce sortilège.

*Vous ne perdez aucun point de Rêve.*

Que décidez-vous ? Vous en restez sur votre à priori et vous abandonnez les deux pierres en les laissant tomber au sol et en les recouvrant de terre puis vous partez en direction de l'escalier en **39**. Autre option, vous gardez les deux jaspes pour réaliser de nouveau le sortilège un peu plus tard, allez en **42**.

#### 49.

Vous trouvez une pierre de maçonnerie curieuse, elle dispose de cinq petites prises comme pour les doigts d'une main. Vous prenez le risque et vous enfoncez un à un vos doigts dans chacune des prises. Ensuite, vous sentez que la pierre est semi-mobile, elle peut-être tourner vers la gauche. En réalisant un mouvement de torsion qui accompagne le pivotement de la pierre vous entendez un curieux cliquetis. Une porte dissimulée se dévoile dans le mur maçonné et s'entrebâille. Vous n'hésitez pas une seconde et vous vous faufilez dans ce passage secret. Allez en **32**.

#### 50.

Vous faites quelques pas vers le fond du couloir quand une porte sur votre gauche non loin de vous s'ouvre en grand avec force et fracas. Un homme similaire à votre précédent combat surgit du passage. A l'identique, il porte une robe noire frappé d'un blason rose à tête de cochon. Il porte un masque de tête de cochon, manie une massue et se jette sur vous. Ses yeux sont injectés de sang et il vocifère et éructe grandement. Si vous êtes victorieuse, allez en **27**. A l'inverse, s'il

Le Faux Groin	
Combat 10 à +1	Massue à +1
Endurance : 11	

remporte le duel, vous mettez genou au sol, fortement commotionnée. Il serre plus terriblement sa matraque, il exulte de jouissance et vous frappe rudement à la tempe, vous envoyant définitivement au tapis en **33**.

#### 51.

Vous poussez les petites plaques de cuivre dans l'ordre que vous avez souhaitez. À la suite de cela, la statue de l'énorme Groin émet un curieux borborygme de plus en plus fort. Mince, vous avez activé une sorte d'alerte étrange. Vous décidez de ne plus perdre de temps et vous filez par l'unique sortie de la pièce. Derrière vous, le bruit du gargouillis monte en volume sonore, rendez-vous au **30**.

#### 52.

Vous perdez vos moyens devant son regard dur et inquisiteur. Votre voix devient peu à peu un murmure inintelligible et vous abdiquez à parler pour le moment à ce personnage peu loquace et à l'étiquette désuète. Rendez-vous au **66**.

#### 53.

Philippine récupère un petit seau en bois sur la table et vous tend une louche pleine d'eau pour vous désaltérer. Vous vous faites servir, vos mains liées ne sont guère utiles. Vous avalez goulûment toute l'eau de la louche tellement que vous aviez soif.

- C'est étrange que le Maître Gourmet veuille que vous soyez entravée par rapport à vos mains. Pour nous, il nous laisse les mains libres demande Philippine en vous versant le contenu de la louche peu à peu dans la bouche.

Intérieurement, vous pensez comprendre, vous êtes une Haut-Révante et le Maître Gourmet l'a compris et ne prend pas de risque. Vous ne pouvez précisément pointer la cible d'un sort avec vos mains ainsi entravées. Ils ne vous ont pas bander les yeux, c'est un risque mesuré qu'ils ont pris. Une chance qu'il vous laisse avant d'être beaucoup plus coercitif si vous vous montrez rebelle à votre incarcération.

Un peu plus tard, vous vous levez et vous faites les quatre cents pas pour ne pas laisser vous engourdir. Vos trois compagnons tiennent une discussion sur l'absence d'aide de Cascabonne comment la maréchaussée ou même la Garde Royale de Tohème n'interviennent pas pour détruire cet infâme antre de fous.

Avez-vous noté le mot clé **[Jaspes]**, allez immédiatement en **70**. Allez-vous discuter avec Maître Eustache en **35**. Plutôt discuter avec Philippine en **41**. Ou avec Enguerrand en **60**.

#### 54.

Vous remarquez dans la fine crevasse, une créature tapis dans l'ombre. Vous anticipez son attaque surprise et vous évitez de justesse qu'elle vous tombe littéralement dessus. C'est une araignée géante, au corps plat, de couleur terreuse, elle mesure facilement deux mètres de diamètre mais ne pèse que quelques kilos heureusement pour vous. Sur chaque assaut réussie par l'Araflate, vous devrez passer un test de FORCE / DYNAMIQUE à -1. L'araignée vous

L'Araflate	
Combat 10 à +1	Mandibules +1
Endurance : 10	
Dose cochée de venin ingéré : ◯ ◯ ◯	

aura inoculé un venin anesthésiant. Si elle parvient à vous inoculer trois doses de venin, vous êtes totalement paralysé et elle fera de vous son prochain repas. Vous pourrez recommencer cette aventure.

Si vous parvenez à la pourfendre, rendez-vous en **57**.

**55.**

Vous avez le force d'une héroïne a ne pas en douter ! La porte bouge centimètre par centimètre, elle s'ouvre peu à peu. Dès que vous pouvez vous faufiler au-delà de celle-ci, vous le faites. La prouesse physique vous à laisser pantelante, vous perdez 4 points d'Endurance. Rendez-vous au **63**.

**56.**

*Vous perdez quatre points de Rêve.*

Vous quittez vos TMR en Forêt de Bissam pour ouvrir vos yeux et pointez du doigt la porte de pierre. Instantanément, la pierre se transmute en eau. Un cercle parfait de roche disparaît, vous voyez une belle quantité d'eau ruisselante tombée brutalement le long de la porte et former une belle flaque d'eau dans la pièce. Vous passez par le trou dans la porte que vous avez réalisé, allez en **63**.

**57.**

Le corps de l'Araflate se recroqueville à votre dernier coup d'épée. Vous n'hésitez pas à finir par l'écraser sous vos bottes. Vous reprenez votre souffle et vous mangez un maigre petit encas de votre besace de plus en plus vide.

*Vous récupérez deux points d'Endurance.*

Vous prenez le temps d'observer la pièce. Vous décelez une porte en pierre qui se camoufle adroitement dans la pierre des parois. Vous comprenez qu'il faille la pousser mais cela va être une redoutable épreuve de force même pour la femme athlétique que vous êtes. Cette porte doit se manipuler à plusieurs. Vous pouvez tenter l'épreuve de force en **67**. Vous pouvez vous en remettre à la magie, vous êtes Haut-Révante, une zone de TERRE EN EAU devrait assurément créer une belle trouée dans la porte en pierre, allez en **69**.

**58.**

Vous ne remarquez rien particulier sur ces trois statues en pierre grise. Elles sont étranges mais guère plus, semble-t-il. Vous décidez de quitter la pièce en empruntant le seul accès non exploré, allez en **30**.

**59.**

Vous décidez d'accélérer le pas. Allez-vous parvenir au fond de ce couloir sans devoir abattre tout un régiment de ces fanatiques. Vous faites quelques pas vers le fond du couloir quand une porte sur votre gauche s'ouvre en grand avec force et fracas. Un homme similaire à votre précédent combat surgit du passage. A l'identique, il est vêtu d'une robe noire frappé d'un blason rose à tête de cochon. Il porte un masque de tête de cochon, manie une massue et se jette sur vous. Il tréssaille de la tête aux pieds, exultant

Le Faux Groin

Combat 12 à +1

Massue à +1

Endurance : 12

féroce de l'ivresse du combat à venir. Si vous êtes victorieuse, allez en **50**. A l'inverse, s'il remporte le duel, vous finissez par tomber au sol, fortement commotionnée. Il serre plus terriblement sa matraque, pousse un cri rauque de contentement infini et vous frappe rudement à la tempe, vous envoyant définitivement au tapis en **33**.

**60.**

Vous décidez de parler à Enguerrand. Cet homme à la silhouette athlétique, à la musculature sèche, au visage sévère n'invite guère au dialogue. Il vous demande de but en blanc ce que vous lui voulez. Dans des termes alambiqués et précieux, il vous indique que vous parlez à un chevalier, il vous demande de respecter une certaine étiquette quand vous vous adressez à lui ! La situation, la promiscuité n'excusent pas tout ! Réalisez un test de VOLONTÉ / DISCOURS à 0. S'il est réussi, allez en **44**. S'il est raté, allez en **52**.

**61.**

La prouesse physique est hors d'atteinte, la porte ne bouge pas du moindre centimètre. Vous perdez 2 points d'Endurance dans votre tentative avortée. Vous n'avez plus que d'autre choix que de tenter l'épreuve de magie, rendez-vous au **69**. Si vous avez tenté déjà une fois l'épreuve de force et de magie sans succès, l'aventure s'achève ici, face à cette porte en pierre.

**62.**

Malheureusement, votre sortilège de transmutation ne se finalise pas correctement. Vous ouvrez les yeux, vous pointez votre index vers la porte en pierre mais rien de magique ne se produit.

*Vous ne perdez aucun point de Rêve.*

Vous n'avez plus que d'autre choix que de tenter la prouesse de force, rendez-vous au **67**. Si vous avez tenté déjà une fois l'épreuve de force et de magie sans succès, l'aventure s'achève ici, face à cette porte en pierre.

**63.**

Vous débouchez sur un étroit couloir maçonné en pente douce, vous atteignez une nouvelle salle en **32**.

**64.**

Vous ne remarquez pas dans la fine crevasse, une créature en embuscade qui vous tombe littéralement dessus. C'est une araignée géante, au corps plat, de couleur terreuse, elle mesure facilement deux mètres de diamètre mais ne pèse que quelques kilos heureusement pour vous. Vous subissez un premier assaut sans possibilité de jeter les dés ou d'esquiver de votre part. Sur chaque assaut réussie par l'Araflate, vous devrez passer un test de FORCE / DYNAMIQUE à -1. L'araignée vous aura inoculé un venin anesthésiant. Si elle parvient à vous inoculer trois doses de venin, vous êtes totalement paralysé et elle fera de vous son prochain repas. Vous pourrez recommencer cette aventure.

L'Araflate	
Combat 10 à +1	Mandibules +1
Endurance : 10	
Dose cochée de venin ingéré : ○ ○ ○	

Si vous parvenez à la pourfendre, rendez-vous en **57**.

**65.**

Vous fouillez facilement cette entrée de caverne, cela demande peu de compétence d'observation. Parmi les détritiques et autres débris divers, vous tombez sur une curieuse pièce de monnaie crasseuse mais en argent, elle est frappée d'une tête de Groin. L'autre face est marquée de trois G. en ligne avec une petite ciselure d'un heaume de chevalier et d'un chapeau de magicien. Vous décidez de conserver cette pièce de monnaie plutôt singulière, vous la glissez dans votre aumônière. Notez le mot-clé **[Pièce]**. Vous décidez de partir vers le fond de l'escalier rocheux en **68**.

**66.**

La porte de la cellule s'ouvre sur un groupe de trois Faux Groins et surtout le Maître Gourmet derrière son masque noir de cochon. Les trois Faux Groins sont munis de leurs massues et vous intimement à tous l'ordre de reculer à distance de leur maître.

- L'heure du repas a sonné, Le Grand Groin Gourmet réclame de manger ! Je sais qu'il est assez difficile pour vous d'y voir une quelconque chance et pourtant vous allez renaître à travers la digestion du Triple G sous une forme plus parfaite et aboutie ! déclame le Maître Gourmet.

- Et si nous refusons ? demande Enguerrand.

- Nous allons devoir recourir à la force et c'est inconscient que vous finirez dans le gosier du Triple G, rétorque le Maître Gourmet alors que trois autres Faux Groins pénétraient dans la salle.

- Vous êtes ignobles et tous des fous ? Pourquoi vous vous livrez à de telles monstruosités ? adjure Maître Eustache.

- Parce que vous n'avez pas embrassé la toute puissance du Triple G. Il existe depuis des siècles, depuis le Second Âge très certainement. Nous avons le privilège de poursuivre une œuvre ancestrale ! Sa gloutonnerie est une aubaine pour nous pauvres humains ! Déclame avec verve le Maître Gourmet.

- Vous n'avez aucune mansuétude ou miséricorde ? quémande Philippine.

- Nous ne pouvons dévier de notre mission ! Le repas gourmand aura lieu ! gronde le Maître Gourmet.

Il donne un ordre bref à ses séides qui ne rencontrent aucune difficulté à saisir l'ensemble des prisonniers. Vos comparses ont les mains fermement ligotés. En complément, vous avez été solidement bâillonnée. Arrivés dans le couloir, vous rencontrez une autre troupe de Faux Groins. Les sectateurs se révèlent nombreux et interdisent toute résistance ou échappatoire.

Rendez-vous au **72**.

**67.**

Vous vous arc-butez sur la porte, prenez vos appuis, puis vous poussez de toutes vos forces. Réalisez un test de FORCE / DYNAMIQUE à -3. Si vous le réussissez contre toute attente, allez en **55**. Si vous le ratez, rendez-vous en **61**.

**68.**

En bas de l'escalier, vous remarquez que la grotte continue sur un couloir rocheux plus étroit qui descend en pente douce tout en tournant sur lui-même. Le silence est omniprésent, vous

n'entendez rien. Après une descente de quinze mètres, vous atteignez un petit palier, l'endroit est désert et seulement troublé par le sifflement de la brise qui s'engouffre par l'entrée de la caverne et par les nombreuses fissures dans la roche. Ce palier s'ouvre sur deux étroits passages silencieux, un à votre droite au **13** et l'autre à votre gauche en **2**. Vous pouvez aussi poursuivre la descente, allez en **24**.

#### **69.**

Le recours au Haut-Rêve réserve aussi ces infortunes mais la force physique n'est pas l'unique solution. Vous vous retrouvez dans vos Terres Médiannes du Rêve, là où vous les aviez précédemment quittées. Vous êtes dans une plaine d'une platitude absolue, l'endroit vous suscite un infini abandon. Vous êtes entraîné à ressentir des émotions diverses et variées dans les TMR. Vous parvenez à contingenter cette sourde émotion dans un petit endroit de votre étonnante psyché. Vous devez rejoindre une Forêt justement vous savez instinctivement qu'il se trouve tout proche la Forêt de Bissam. D'une courte pensée, vous vous retrouvez dans un bois profond aux arbres tordus et enlacés entre eux. Vous n'avez pas le temps de vous pencher sur la symbolique psychologique de tout ceci. Vous tissez votre sortilège de TERRE EN EAU. Faites un test de RÊVE/ONIROS à -6. Si vous réussissez votre sort, rendez-vous au **56**. Si vous le ratez, allez au **62**.

#### **70.**

Tout à coup, votre corps est traversé par une vive vague de chair de poule. Vous avez un premier haut le cœur puis vous trouvez rapidement un seau pour y vomir votre dernier repas et une bile noirâtre assez angoissante. Vous pensez vite aux deux jaspes que vous transportez.

*Vous perdez 4 points d'Endurance et 4 points de Rêve.*

Ses pierres sont marquées d'un mal certain. Vous les jetez vivement dans un coin de la salle. Vous indiquez à vos comparses de ne pas toucher ces deux pierres. Elles sont issues d'une magie malfaisante. Vous espérez que vous n'en paierez pas un prix plus grand de les avoir conservés sur vous quelques heures. Les spasmes gastriques et les sueurs froides s'étiolent peu à peu mais ils vous ont laissé sans énergie. Retournez au **53**, pour faire votre choix de discussion.

#### **71.**

Vous sortez cette curieuse pièce de votre aumônière, tout à coup un détail vous revient. Sur une des faces, au-dessus du Triple G, vous aviez remarqué un petit heaume de chevalier suivi d'un chapeau conique de magicien. Peut-être un rappel singulier des statues de cette salle. Vous devriez pousser d'abord la plaque du Cavalier Blanc, ensuite celle du Râ Tabor puis pour finir celle de G.G.G.

Grâce à cet indice, vous devriez faire le bon choix en **31**.

#### **72.**

La troupe armée vous amène sous très bonne escorte dans une grande salle bâtie dans la roche d'une très belle hauteur de plafond. Son volume global a vaguement la forme d'un cœur. La salle ne dispose que du seul accès que vous avez pris. Sur le mur en face de l'accès de la grande salle s'élève une statue haute de 14 mètres représentant un Groin gigantesque qui semble avoir été sculpté à même la roche. Sa gueule est grande ouverte d'où émerge de vives flammes violettes ! Des flammes violettes, de la fumée violette... Serait-ce une déchirure du rêve ?

Devant la statue a été dressée une tribune en bois à laquelle conduisent deux escaliers de bois de part et d'autre de l'idole. La tribune de bois est tendue de toiles et de tapisseries colorées. Le sol est dallé d'obsidienne, conférant une impression de noirceur infinie qu'accentuent encore des lies rouges et jaunes. De chaque côté du Grand Groin Gourmet pendent des tentures ornées du symbole d'une tête rose de cochon sur fond noir.

On vous mène tous les quatre devant l'estrade de bois et une insolite cérémonie commence alors. Les chants gutturaux des Faux Groins alternent avec le discours zélé et enflammé du Maître Gourmet. Des Faux Groins jettent dans les flammes tous les équipements des quatre compères. Sac à dos, besaces, aumônières, armes et armures, tout leur matériel est jeté dans le gosier ! L'équipement ne prend pas feu, il semble tout bonnement disparaître ! Puis on saisit un Enguerrand ligoté, on le pousse violemment sur la tribune où l'on détache ses liens pour le précipiter dans l'énorme gueule de l'idole où flamboie les flammes violettes. Point de cri, de flamboiement, il disparaît tout simplement ! Puis vient votre tour, vous vous débattez et quelques coups pleuvent. Vous abandonnez toute tentative de lutte. Les Faux Groins vous enlève bâillon et lien et vous jettent comme un vulgaire sac de patates dans les flammes violettes.

Vous n'éprouvez aucune sensation de brûlure ou de douleur mais plutôt une impression de chute et de froid mordant. Cela n'a duré qu'un battement de cil ! Vous êtes auréolée d'une clarté jaunâtre et vous vous retrouvez au sommet d'une pile de tout un bric-à-brac invraisemblable !

La suite des aventures de Sybelle se poursuivent dans un prochain épisode.