

Ce scénario fait suite à une aventure se situant déjà à Ventose : « Le Maître des Appeaux ». Il est indispensable que ce dernier ait été joué, afin que les voyageurs se sentent pleinement impliqués dans les événements qui se produisent.

Si l'un des voyageurs savait convertir un élément en feu, ou en bois, le groupe n'en serait que plus indépendant. La survie en glaces est toute indiquée, sans pour autant être vraiment indispensable.

## « JE VOUS MAUDIS ! »

### Depuis quelque temps

La rumeur court qu'un énorme poisson carnivore aurait choisi le Lac salé pour demeure. Par où serait-il arrivé ? Hum ! Le fond du lac, peut-être. Il est probable que certaines hypothèses soient véritables, par exemple celle qui indique la présence d'une déchirure jaune, très profond, et qui prendrait naissance dans une mer d'un autre rêve.

Toujours est-il que plusieurs phénomènes étranges et inhabituels ont secoué la cité de Ventose généralement sereine. Tout d'abord, ce furent les inquiétudes des pêcheurs devant le nombre croissant de filets abîmés, et de poissons retrouvés blessés ou morts. Et puis, il y eut la morsure d'un enfant jouant dans les eaux peu profondes des abords d'une plage. Quelques jours plus tard, une barque s'est retournée sur le lac, faisant trois morts et un survivant : l'embarcation était déchiquetée, et certains insinuaient qu'elle fut mordue par un monstre marin. Hier, enfin, un bateau de pêche a disparu, sans laisser de traces.

Tout le monde pense avoir vu, à un moment ou à un autre, un poisson géant. Il serait un peu plat, très gros, et tous les jours plus gros encore. Sa bouche dessinerait un immense sourire sur sa tête comme écrasée. Deux longues antennes flexibles prendraient naissance

au-dessus de sa bouche, formant l'image improbable d'une moustache peu fournie.

Tous ces événements aidant, il est question de nommer un nouveau Grand Souffleur. Néanmoins, Mystère n'a pas soufflé récemment, et ce vent étant seul à décider de l'opportunité d'un tel changement, rien ne peut être envisagé dans ce sens pour l'instant.

Enfin, comble de malheur, Grand Large fait des siennes. Ce vent, reconnu pour son humeur vivifiante, se met à proférer des menaces dès le premier souffle. Il porte les paroles d'une femme : « Je vous maudis, vous et la cité de Ventose. » Pour les voyageurs, il n'y aura aucun doute : c'est la voix de Sulfurine Nytra, leur victime dans le scénario précédent. Elle est morte en prononçant cette phrase.

### Retour chez Sulfurine

Que se passe-t-il donc ? Cette femme aurait-elle eu le pouvoir de jeter une malédiction, obligeant Grand Large à porter sa voix, et le Lac salé à attirer un monstre ?

C'est au milieu de ces interrogations que les voyageurs se retrouvent à l'auberge des voyageurs de Ventose, qu'ils n'ont guère quittée depuis leurs dernières péripéties, remontant à deux ou trois semaines. Ils pourront prendre

conseil auprès de leurs amis : Maltez, aubergiste, Jozine, Compagnon du Tour du Rêve, Pivoine, original amoureux de la nature, et peut-être même Cévil, barbier de renom, qui fera tout pour rester à l'écart, ou même Garmon, lieutenant dans la milice ventose.

Pivoine aura la même impression que les voyageurs : il semble bien que la voix soit celle de Sulfurine. Eventuellement, de passage dans la cité, il rendra visite aux voyageurs. Avec sa franchise et son naturel habituels, il s'inquiétera de savoir ce que ces derniers comptent bien mettre en œuvre afin de tout ceci cesse. Mais où chercher ? Lors de la précédente aventure, les voyageurs s'étaient déjà introduits chez Sulfurine pour fouiller sa demeure. Mais il faisait nuit noire, et il est possible que quelque chose leur ait échappé. Une nouvelle visite est donc nécessaire. Si les voyageurs n'y pensent pas spontanément, hésitent ou se sentent perdus, ils pourront retrouver un passage intéressant dans le journal de Sulfurine. Juste une fois, elle fait allusion à « ce que je prépare pour Ventose, en bas ». Ceci devrait les décider, espérons-le.

Etant donné les événements, actuels et passés, les voyageurs pourront bénéficier d'un laissez-passer, obtenu auprès du Palais du Conseil pour entrer chez Sulfurine. Le Palais sera en effervescence. C'est tout juste si Garmon trouvera deux miliciens

disponibles pour accompagner les voyageurs.

La maison, en partie lacustre, est bâtie sur trois étages (se reporter au plan et à la description qui accompagnent la présentation de Ventose). Dans les cuisines, une trappe mène en sous-sol, probablement au niveau de l'eau : c'est à la fois le cellier, le débarras et la cave. Il y fait humide, mais il n'y a pas de traces d'infiltration. Cette pièce ne correspond qu'à une partie de la surface de la maison. Sur le mur du fond, il est possible de déceler un passage dérobé (Vue / Maçonnerie à -2). On entre alors dans une pièce dont la première moitié est en pente douce, et dont la seconde accueille une piscine.

L'eau du Lac salé arrive dans la piscine. Elle passe sous le mur extérieur de la maison. Un jeu de poulies et de filins permettent de manœuvrer une cage sous-marine : elle peut monter ou descendre, s'éloigner ou se rapprocher. En la sortant de l'eau, les voyageurs constateront que les barreaux ont été forcés de l'intérieur : ce qui y était enfermé s'en est évadé. A l'écart, un muret a été construit pour former un bassin dans lequel se trouvent des poissons, en nombre assez important. Ils représentent la plupart des espèces que l'on peut trouver dans le Lac salé.

Le reste de la pièce contient de la nourriture avariée : morceaux entiers d'animaux divers, poissons morts, etc. Une table et une chaise complètent le décor. La table possède un tiroir dans lequel se trouvent quelques parchemins, une plume et de l'encre. Parmi ces documents se trouve un écrit singulier qui relate l'évolution d'un animal appelé 'La Baudruche' (voir encadré). L'écriture est celle de Sulfurine : petite et nerveuse (difficulté -4, période de ½ heure, 2 points de tache).

## Le Bauducherier

**B**ien sûr, les voyageurs pourront y penser : le nom de l'animal est proche de celui de l'instrument. Y a-t-il un lien entre le poisson maléfique et l'instrument à vent ?

C'est auprès de Maestre, le chef du Magistral Venrchestre que les voyageurs obtiendront une réponse. Ce dernier demeure près du jardin où le Venrchestre se réunit. C'est un homme grand, sec, toujours souriant et agréable. Il parle doucement, écoute avec attention et répond aux questions. Il est passionné de musique et ne vit que pour cela. Lorsqu'il en a le loisir, il compose lui-même des œuvres, tout à fait dans l'esprit de la cité. Maestre est toujours coiffé d'une longue perruque blonde aux cheveux très fins et droits.

L'homme accueillera les voyageurs autour d'un vin bleu assez fade, provenant des Plaines bleues. Maestre ne fera pas de mystère sur les éléments constituant le Bauducherier : c'est une très grande peau de Folien, tannée avec soin, et un jeune chêne sec. La première est cousue autour des courtes racines du second : c'est la partie musicale. Un embout multiple, installé plus bas, permet à quatre personnes de remplir la peau d'air en soufflant dedans. Celui qui en joue presse ses jambes sur la partie en peau afin d'en expulser l'air, tout en bouchant les trous du chêne sec pour obtenir la note recherchée.

Il n'existe qu'un seul Bauducherier à Ventose. Tout d'abord, c'est un instrument difficile à maîtriser. Ensuite, il n'y a guère d'utilité d'en avoir deux dans un même ensemble à vent. Enfin, la peau nécessaire à sa fabrication est celle d'un Folien de taille 18 ! Et les volontaires pour approcher une telle

## LA BAUDRUCHE

Poisson de mer très rare, la Baudruche est un fléau pour les pêcheurs. Ce poisson carnassier gonfle au fur et à mesure qu'il mange. Plus il mange, plus il grossit, et plus il grossit, plus il mange. S'il se nourrit de poissons plus petits que lui lorsqu'il a encore une taille raisonnable, par la suite, il mange n'importe quoi : poissons certes, mais également humains, et bateaux.

La mort d'une Baudruche est spectaculaire : elle éclate, répandant une masse d'eau impressionnante, nauséabonde et contenant des reliefs de ses derniers repas. Mais quel volume doit-elle avoir ingéré pour mourir par où elle a pêché ? Certains marins de mers inconnues racontent à qui veut les croire qu'ils auraient croisé une Baudruche « aussi grande que dix navires de Roi ». De son côté, Paranos le Moindre n'y allait pas par quatre chemins : « La Baudruche est moins nuisible en vie que morte : il arrive que son éclatement provoque des catastrophes à des lieues à la ronde ! »

Lorsqu'elle est captive, la Baudruche devient léthargique : elle mange moins qu'en liberté, et gonfle assez peu. Privée de nourriture, elle sort de sa torpeur et redevient féroce.

Après des énoncés généraux tels que ceux précédents, les notes de Sulfurine relatent comment, par hasard, elle a reconnu ce poisson dans le vivier d'un pêcheur. Elle l'a achetée, lui a installé une cage, et l'a nourrie. La Baudruche faisait partie des méfaits que Sulfurine prévoyait de jeter sur cette cité qu'elle détestait, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Mais une telle femme a-t-elle besoin d'une raison pour haïr ?

créature ne sont pas nombreux. Toujours est-il que Maestre se tiendra à disposition des voyageurs : ils pourront aller voir l'instrument, l'entendre jouer, ou en jouer eux-mêmes (sans grand résultat autre qu'un sourire d'encouragement de Maestre). Les sons obtenus sont ténus, semblables à ceux que l'on entend lorsque Croche souffle.

Si les voyageurs veulent se prêter à des expériences avec la Baudruche, Maestre acceptera, tant que l'instrument n'en souffre pas. En fait, le Bauducherier et la Baudruche sont semblables en un seul point : ils émettent des sons à la tonalité assez proche. Si les voyageurs tentent de jouer, ou de faire jouer de l'instrument aux abords du Lac salé, la Baudruche ne tardera pas à apparaître. Méfiante, elle restera à distance raisonnable, mais ne sera pas agressive. L'animal est immense : sa bouche s'ouvre sur une largeur d'une dizaine de mètres. En présence du Bauducherier, l'animal laissera filtrer un son identique à celui de l'instrument, comme s'il cherchait à converser.

Si les voyageurs n'ont pas l'idée d'apporter l'instrument et d'en jouer au bord du Lac salé, le Chef du Magistral Venrchestre y pensera. Dans tous les cas, des musiciens se relaieront pour jouer et occuper l'animal, jusqu'à ce qu'une solution plus radicale soit trouvée. Car, bien que sous le charme, la Baudruche ne se laissera pas tuer en écoutant de la musique...

## L'histoire de Maltez

Le soir même, à l'auberge des voyageurs, Guis sera avec Maltez. Ce dernier offrira une tournée de Cyclone à chacun. Puis, il invitera les voyageurs à écouter son récit.

« Il y a une quinzaine d'années, j'ai pu acquérir un bateau à un prix raisonnable : 'L'Impromptue'. Elle était fière, et avait une allure gracieuse. C'était la plus rapide des Côtes Embrumées. Nous embarquions à une quinzaine : une dizaine de marins, deux mousses, un cuisinier, un barreur et moi-même. Le barreur n'avait pas son pareil pour sentir le vent, comprendre les courants et déceler les perditions.

Nous faisons du cabotage, transportant marchandises et passagers, jamais à court de chargements. Nous aurions pu continuer comme cela des lunes et des lunes. Mais les Dragons en décidèrent autrement. Un soir, alors que nous nous rapprochions de la côte, une soudaine bourrasque nous en éloigna. Puis, une tempête se leva, chahutant l'Impromptue. Elle était moins résistante qu'altière, et prit rapidement du gîte. Nous ne vîmes rien venir : tout à coup, le navire s'arrêta net et la tempête disparue. Nous étions perdus.

Il faisait nuit et nous avons attendu le matin avec anxiété, trempés par la mer et gelés par le froid. Le paysage que le soleil nous dévoila nous fit frémir : de la glace à perte de vue. A partir de là, tout alla de mal en pis : des marins partirent, seuls, à deux ou trois dans toutes les directions. Certains pillèrent les réserves. Nourritures et boissons fortes allaient manquer rapidement. Ceux qui l'ont voulu m'ont suivi. Quelques uns sont restés. Nous étions six en quittant l'Impromptue, trois en arrivant à Ventose : un mousse, qui mourut d'épuisement peu après, le barreur, Guis, actuellement garde nez au vent, et moi-même, Capitaine sans bateau et n'ayant pas sauvé son équipage. Les trois autres moururent de froid.

Nous sommes restés près d'un mois aux soins de la cité. Après tant de jours, il

était inutile d'espérer trouver encore quelqu'un en vie dans les glaces. Alors, nous avons navigué quelque temps avec les pêcheurs sur le Lac salé. Mais le cœur n'y était plus. Finalement, nous avons acheté cette maison, et en avons fait l'auberge des voyageurs. Plus tard, Guis est devenu Garde ventose, mettant à profit ses talents de navigateur. Nous ne sommes jamais retournés vers l'Impromptue. Elle doit toujours être là-bas, gelée, prise dans les glaces, rêvant de houle et de grand vent.

Excusez cette nostalgie. La suite vous intéressera sûrement bien plus. Parmi les marins, il y avait un dénommé Koupe. Il portait en permanence une petite bouteille en métal autour du cou. Il racontait, à qui voulait l'entendre, l'histoire d'un poisson géant qui attaqua les navires et les engloutissait dans les profondeurs pour s'en repaître. Koupe montrait alors avec malice sa petite bouteille et disait : « Si cela nous arrive, je lui ferais boire ça, au monstre. Et tac ! Terminé, fini ! » Et il repartait, fier de son effet.

J'ai réfléchi à ce qui s'est passé ici ces derniers jours. Je pense qu'il me faut retourner vers l'Impromptue, voir si la bouteille de Koupe s'y trouve. Guis ne tient pas à remonter dans les glaces, et je ne l'en blâme pas. Il gardera l'auberge en mon absence. Je pense partir après-demain, le temps de préparer quelques affaires. Cette ville m'a accueilli alors que j'avais tout perdu. Je lui dois bien cela. Je ne possède pas grand chose. Mais si quelque chose vous tente, je suis prêt à vous l'échanger contre un coup de main pour aller là-bas... et en revenir ! »

Maltez et Guis sont catégoriques : Koupe faisait partie des deux ou trois marins restés à bord. Il ne quittait jamais le pont à cause de sa jambe de bois. Elle le faisait tituber sur la terre ferme, mais en mer, il marchait avec

l'aisance d'un galant homme, profitant de la houle et du roulis. Avec de la chance, il devrait être possible de retrouver la petite bouteille, attachée au cou du marin.

Les anciens marins ne savent pas à combien de jours de marche se trouve le navire. Une dizaine, peut-être plus, estime Maltez. Guis pense qu'ils n'ont marché qu'une semaine. Ils ont quitté l'Impromptue et se sont dirigés vers le sud, autant que faire se pouvait. C'est donc plein nord que Maltez compte partir.

Si les voyageurs décident d'accompagner l'ancien capitaine, celui-ci mettra ses quelques économies à leur disposition pour acheter des fourrures de Foliens (manteaux, braies, moufles et bottes). Il fera préparer des cordes, des grappins, et des crampons. Enfin, il confectionnera des repas pour une dizaine de jours, et emportera quelques réserves de Cyclone. Si les voyageurs laissent Maltez partir seul, celui-ci ne reviendra jamais. Les Dragons seuls seront juges...

## Le Plateau frigide

C'est donc lourdement chargés que, deux jours plus tard, les voyageurs prendront le chemin des glaces. Les 40 premières lieues de marche se déroulent en terrain difficile. Ce sont les contreforts des montagnes. Mais c'est ensuite, avec les glaces, que commencent les véritables difficultés : crampons et manteaux sont alors obligatoires pour se déplacer sans subir les désagréments du gel et du froid. Le terrain est alors très difficile.

Le Plateau frigide est une immense étendue de glace. Lorsque le vent souffle, il soulève une multitude de grains de glace qui retombe en une fine

pluie et recouvre tout en un instant. Large d'une centaine de lieues, le plateau est encadré par les Monts Déchirés, sommets menaçants souvent dans les brumes ou dans la pénombre. Faire du feu la nuit est nécessaire pour survivre, et seul un moyen magique peut être mis en œuvre. Si les voyageurs ne possèdent pas de sort de transmutation, Maltez transmutera de l'eau en bois. C'est ainsi qu'il avait survécu, tant bien que mal, dans les glaces avec ses marins.

Sur le plateau, les crevasses sont peu nombreuses, et le terrain est sans surprise (survie à -1). De bonnes connaissances en Astrologie permettront de s'orienter lorsque les étoiles seront visibles. Par contre, la faune et la flore sont pratiquement inexistantes (survie à -5). En quelques endroits, la glace recouvre une étendue d'eau salée. Pêcher est alors possible, et les poissons sont nombreux et nourrissants : longs marbriers, fins verrotiers, ou encore pelotes à chairs grasses. Enfin, des Otarokes pointent parfois leurs têtes moustachues. Un habile pêcheur possède alors de la viande pour plusieurs jours, une peau imperméable qui protège efficacement du froid, et une bonne quantité de graisse. Cette dernière peut être utilisée dans une lampe. On peut également s'en enduire, en prévention du froid.

Lorsqu'ils auront couvert une **vingtaine de lieues** sur le Plateau frigide, les voyageurs remarqueront une forme vers l'est. Ce pourrait être le bateau. En s'approchant, ils constateront qu'il s'agit d'abris. Il y a une douzaine de constructions, à la porte basse et dérobée, aux murs et aux toits de glaces. Ils apercevront non loin une personne immobile, entièrement gelée. Elle semble fuir quelque chose sans y parvenir. Dehors et dans les habitations, partout, les gens sont gelés. Certains ont des postures habituelles, d'autres se sauvent,

## MALTEZ

Ancien marin, Maltez a plus d'une quarantaine d'années. Il porte des favoris de manière naturelle et une gapette dont il ne se départit guère. Il est droitier, et est né à l'heure du Vaisseau.

### Caractéristiques :

Taille 12	Volonté 13
Apparence 14	Intellect 12
Constitution 13	Empathie 15
Force 11	Rêve 14
Agilité 10	Chance 8
Dextérité 14	Mêlée 10
Vue 11	Tir 12
Ouïe 9	Lancer 11
Odorat-Goût 15	Dérobée 9

Endurance 26	Vie 13
Protection 2 (cuir souple)	
+dom 0	Sust 3

### Compétences de combat :

Corps à corps 10 niv +5	Init 10 +dom 0
Massette 10 niv +3	Init 8 +dom +2
Dague 10 niv 0	Init 5 +dom +1
Dérobée 9 niv +3	

### Autres compétences :

+7 : Navigation, Survie en mer.  
+5 : Charpenterie, Astrologie.  
+3 : Cuisine, Commerce.  
0 : Bricolage, Discrétion, Vigilance, Survie à Ventose, Jeu, Natation, Ecriture, Légendes.

### Haut-Rêve :

Oniros : 0 - Demi rêve en H4  
Détection d'Aura : Sanctuaire R-3 r1  
Lecture d'Aura : Sanctuaire R-3 r3  
Annulation de la magie : Var var  
Eau en bois : Forêt R-4 r2  
Lanterne : Cité R-3 r2  
Quiétude : Nécropole R-32 r4.

d'autres enfin sont en position de combat, harpon en main. L'intérieur de ces habitations rudimentaires est sens dessus dessous.

Une bonne connaissance de la Médecine (+3) permet de penser que ces gens ne sont peut-être pas morts. Si les voyageurs tentent de dégeler quelques personnes, celles-ci reviendront à la vie. Tous ont au moins une blessure grave. Une fois quelques personnes sur pied, les voyageurs converseront ainsi avec les membres de cette grande famille de pêcheurs nomades. Terlain est leur patriarche. Il racontera comment ils ont été attaqués à la tombée du jour par une demi douzaine de sauvages gelés, et aux regards vides. Leur contact, qui était plus froid que les glaces elles-mêmes, entraine dans le corps et le gelait. Mais personne ne saura dater l'attaque. Les jours et les mois, ces pêcheurs ne s'en préoccupent guère.

Lors de la description des créatures, un jet d'Intellect / Légendes à -3 réussi indique qu'on connaît l'existence de ces entités (voir encadré). Ce test de connaissance pourra également être effectué si, à la vue des victimes, les voyageurs ne pensent pas d'eux-mêmes à tenter de dégeler une personne.

En tout cas, les voyageurs pourront en profiter pour se réchauffer dans l'un des abris. Durant la nuit, et la journée qui suivra, un orage éclatera. La glace tombera drue et serrée. Il sera impossible de sortir sans se blesser tant la chute de la glace est violente. Aux dires des pêcheurs, ces orages sont fréquents mais restent locaux. Le jour suivant, des brumes cacheront le soleil jusqu'à Couronne. Mais il sera possible de repartir.

Il faudra encore parcourir **une dizaine de lieues** pour être en vue de L'Impromptue. Il ne reste pas grand chose du fier

vaisseau. Elle est penchée sur bâbord. Ses voiles sont en lambeaux et s'agitent comme autant de fanions de glace. Son grand mat est sectionné à mi hauteur. En plusieurs endroits, sa coque est éventrée. Et surtout, elle est toute blanche, gelée, prisonnière des glaces, et glace elle-même.

Les restes du bateau servent de repaire à des Squelés. Ce sont tous d'anciens marins de L'Impromptue. Il y en aura autant que de voyageurs, Maltez étant en surnombre. Malgré la vue désolante de son navire, l'ancien capitaine se battra vigoureusement (voir encadré). Après le combat, autour du cou d'un vieux marin devenu Squelé, les voyageurs trouveront effectivement une petite fiole en métal, scellée avec de la cire rouge. Elle semble intacte.

Le retour se déroulera sans encombre. S'ils ont besoin de quoi que ce soit, et en particulier de nourriture, les voyageurs pourront faire une halte chez les pêcheurs des glaces.

## Un nouvel instrument

**D**e retour à Ventose, les voyageurs apprécieront la chaleur et la verdure. Mais un désordre indescriptible règne dans la cité.

Tout a commencé lorsque le Bauduchier a percé : il avait trop servi ! Impossible de le réparer. La seule solution consistait à en fabriquer un nouveau. Mais la Baudruche, de son côté, à continuer à grossir. Elle a attaqué les demeures près du lac, croquant les poutres de ces habitations en partie lacustres sans plus de manière. Tout le monde est obnubilé par le poisson. Hier encore, la plupart des Gardes ventoses ont oublié d'annoncer l'arrivée de Folie. La milice a fort à

## LES SQUELÉS

'Squelé' est une abréviation de 'Squelette gelé'. Un Squelé est une entité de cauchemar qui s'incarne à partir du cadavre d'une personne morte gelée. A cause du froid, les chairs ne se décomposent pas, et le Squelé ressemble plus à un zombie qu'à un squelette. Sa peau est brune, craquelée par endroits et couverte de glace.

Les dommages causés à ces entités par le feu ont un +dom de +3. Par contre, les armes d'estoc sont moins efficaces : le +dom de l'arme est ignoré. Une fois vaincu, le Squelé reste inanimé, mais sans que l'on sache si cela durera bien longtemps. Le plus efficace est de l'exposer au feu assez longtemps pour qu'il dégèle, ce qui le décompose instantanément.

### Caractéristiques :

Taille 11      Endurance 26  
Rêve 15      Vitesse 12/24  
Niveau +3      +dom +1

Protection : rêve actuel à -3

Griffes 13 niv +3 Init 9 +dom +2

Esquive 12 niv +3

### Gelure :

Chaque fois qu'un Squelé touche une personne, celle-ci effectue un jet de Constitution avec un malus de -1 cumulatif. En cas de réussite, rien ne se produit. Dans le cas contraire, elle encaisse une blessure légère et ressent un grand froid. La première blessure grave causée par Gelure immobilise la victime qui gèle sur place, sans pour autant mourir. A moins que personne ne passe dans les mois à venir, ce qui est généralement le cas. Dans le cas contraire, un bon feu ragailardira la victime, dissipant définitivement les effets causés par Gelure.

faire. Plusieurs expéditions ont été lancées dans la Forêt des Chênes secs, afin de cueillir des feuilles de Roussiers. D'après certains Trapoils, elles guérissent de la folie.

Guis a fermé l'auberge et est retourné sur les remparts, nez au vent. Si les voyageurs s'inquiètent de savoir si quelqu'un s'occupe de fabriquer un nouveau Bauducherier, on leur répondra que certains Trapoils sont partis, mais depuis plusieurs jours, et cela est inquiétant. Les voyageurs vont devoir s'en charger eux-mêmes. Maltez les accompagnera à son tour. Car enfin, sans Bauducherier, il sera impossible d'approcher la Baudruche sans se faire avaler.

Maestre n'hésitera pas à aider les voyageurs si ceux-ci font appel à lui. Il paiera le matériel nécessaire : filets, masses lourdes, herbes de soin, etc. Si les voyageurs cherchent à monnayer leurs services, une lueur de déception apparaîtra dans les yeux du Chef du Magistral Venrchestre. Néanmoins, il promettra une récompense, et s'en portera personnellement garant.

## Chasseurs de Foliens

Voici donc les voyageurs repartis pour une expédition au milieu des ruines de la Cité des Fous. Ils l'avaient déjà arpentée, mais sans rencontrer de Foliens. Cette fois-ci, ils les recherchent.

La chasse pourra être rapide. Préparation de pièges, recherches de traces, tentative de surprise, attente auprès d'un point d'eau, tous les moyens intelligemment mis en œuvre fonctionneront. Mais lors de la première rencontre, aucun Folien n'aura la taille nécessaire. Néanmoins, les peaux pourront être récupérées et vendues une

fois de retour à Ventose. Ce sera lors de la deuxième rencontre avec les Foliens que les voyageurs en remarqueront un bien plus grand que les autres : il a une taille de 19 ! Si les voyageurs devaient avoir le dessous lors d'un combat avec les créatures, un groupe de Trapoils passant à proximité pourrait les secourir.

## Visite en pays végétal

A Ventose, les voyageurs pourront vendre les peaux. C'évil les leur achètera au prix habituel, pour peu qu'elles soient en bon état.

Maestre fera tanner la grande peau pour le Bauducherier pendant que les voyageurs partent chercher un jeune Chêne sec. Si l'un d'eux a été mordu par un Folien, Maestre se procurera des feuilles de Roussiers.

Si les voyageurs passent voir Pivoine et lui demandent son aide, tout ira pour le mieux. Ce dernier, accompagné des voyageurs, parcourra la forêt à la recherche d'un arbuste déraciné. Au bout de quelques heures, il en trouvera un qui poussait trop près d'un ruisseau et dont les racines ont été usées par l'eau.

Par contre, si les voyageurs tentent d'arracher un jeune chêne sec, ils subiront la colère de la forêt. En effet, cette forêt possède une conscience, que seul Pivoine est parvenu à comprendre. Si un acte violent est commis à l'encontre d'un arbre, les futaies s'agiteront, comme par grand vent. Puis, les grands chênes défendront les jeunes en lançant des glands gros comme le poing sur les voyageurs. Il y en aura tant qu'on pourrait penser qu'il en pleut : chaque voyageur recevra d'4-1 glands par round, avec encaissement sur la table des coups non mortels.

## La pêche au gros

Il faudra trois jours pour concevoir l'instrument et le tester afin qu'il soit accordé. Ensuite, ce sera de nouveau aux voyageurs de jouer les héros. A moins qu'ils ne souhaitent laisser la place à d'autres. Ce serait dommage, si près du but, mais si tel devait être le cas, il y aurait plusieurs volontaires pour les remplacer, dont Garmon, fidèle au poste.

Il n'y a pas plusieurs solutions, mais une seule. Le Bauducherier devra jouer sur les berges. Lorsque la Baudruche apparaîtra, il faudra s'en approcher, en barque par exemple. Maltez et Guis manœuvreront l'embarcation. Le poisson reculera à son approche, plongera par moments, mais ne sera pas agressif. Finalement, à force de persévérance, les voyageurs se retrouveront tout proche du monstre marin. Il faudra alors parvenir à lui faire boire le contenu de la fiole en métal, ce qui ne posera pas de problèmes majeurs.

Une fois que la Baudruche aura avalé le contenu de la fiole, elle aura un mouvement brusque et plongera dans les eaux salées du lac. Elle remontera rapidement à la surface et renversera l'embarcation des voyageurs, mais elle n'attaquera personne. Tout le monde constatera qu'elle rétrécit à vue d'œil. En quelques instants, elle ne sera plus qu'un tout petit poisson, tournant autour des nageurs. L'attraper avec une époussette sera aisée. La tuer également.

## Amis des Vents

Le soir même, une grande fête célébrera la paix retrouvée. Il y aura une inévitable cérémonie au Palais du Conseil. Bien entendu, les voyageurs se verront remettre les

couleurs de la cité, ainsi qu'un insigne en or des armoiries, et seront nommés **Amis des Vents**. Plus par symbole qu'autre chose, la Baudruche sera servie en plat d'honneur, et chacun aura une toute petite bouchée ! Le soir même, Grand Large soufflera, sans faire entendre de malédiction.

Puis, quelques jours plus tard, ils seront même invités à un dîner privé avec le Grand Souffleur et sa famille. Ils découvriront ainsi le hall de la voûte des frères Kop, Hydor et Khal (pour plus de détails, se reporter au plan et à la description qui accompagnent la présentation de Ventose).

L'hébergement et le couvert leur seront offerts à L'auberge des voyageurs, aussi longtemps qu'ils le souhaiteront. Le Magistral Venrchestre interprétera une nouvelle œuvre de son Chef, intitulée 'Ballade sur un lac calmé'. Dorénavant, des places seront réservées aux Amis des Vents lors de chacune des représentations du Magistral Venrchestre.

Cette gloire et cet état de grâce seront certainement un peu lassant. Il sera temps pour les voyageurs d'aller découvrir d'autres rêves. A moins qu'avant de partir, ils ne décident d'honorer la soirée d'inauguration d'un nouveau lieu en ville. Etrangement, il s'agirait à la fois d'un laboratoire d'étude des vents, et d'un lieu de détente. Justement, et fort à propos, les Amis des Vents ont reçu une invitation pour s'y rendre ce soir...

Scénario :  
Dominique PREVOT

Carte :  
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Paris  
samedi 27 juillet 1996

Scénario  
n°19