

Les voyageurs feront un rêve qui les poussera à arpenter secrètement les étages du Palais du Conseil. Ouvrant des salles oubliées, ils devront faire revivre le charme des lieux. Mais encore faut-il que tous les vents soient réunis.

Cette aventure ne demande aucune compétence particulière. Par contre, les voyageurs devront être ingénieux, fûtés et discrets. Lors de l'éventuel coup de force, ils pourront trouver de l'aide s'ils le souhaitent.

DES AMPHORES DE BON VENT

Kayho

Les voyageurs reçoivent une invitation à l'inauguration du Venboratoire. Cet établissement flottant, qu'ils ont déjà pu voir naviguer sur le Lac salé, est tenu de main de maître par un dénommé Kayho.

On sait peu de chose de cet homme, si ce n'est qu'il est arrivé par le lac. Il y a 3 ans, des pêcheurs ont rapporté dans leurs filets cinq grosses pommes : une rouge, une bleue, une verte, une marron et une grise. Mais ce n'était pas des pommes normales : elles mesuraient deux mètres de diamètre. Tout le monde était en train de se demander comment on allait les manger lorsque l'une d'elle ouvrit de grands yeux puis une large bouche. Dans cette pomme se trouvait un homme : Kayho.

Il apporta quelques réponses sibyllines aux questions qu'on lui posa. Tout d'abord, il expliqua qu'il était sur un bateau lorsqu'une tempête se déchaîna. Kayho pensa que le capitaine courait droit au naufrage, et se réfugia dans l'une de ses pommes, dont il savait qu'elles flottaient. Il était clair qu'il avait changé de rêve depuis. Il sourit lorsqu'on le questionna au sujet des grandes pommes, et laissa entendre qu'il envisageait de faire profiter les habitants de cette cité de leurs capacités singulières. On le vit beaucoup en ville les premiers temps. Kayho dépensa une fortune en achats de toutes sortes. Il devint propriétaire d'une grande demeure en bord de lac, et travailla à la création de son Venboratoire flottant. Il créa plusieurs établissements de confection

d'amphores, sans qu'on en vit une seule en vente à Ventose. Depuis toujours, l'homme est discret, et ses rares confidences attisent la curiosité de chacun.

En se renseignant sur le Venboratoire, les voyageurs apprendront que cet établissement a été ouvert depuis bientôt un mois. On raconte que les conseillers s'y rendent régulièrement, et certains affirment même avoir vu le Grand Souffleur en personne y entrer. Il s'agirait avant tout d'un lieu de recherche sur les vents. Il semble également que ce soit un lieu de détente. Mais là dessus, il y a plus de spéculations que d'informations sérieuses.

Une invitation

Kayho accueillera chacun de ses invités. L'homme est tout à fait banal. Plutôt de taille moyenne, avec une tendance légère à l'embonpoint, il porte fièrement une perruque mauve dans laquelle sont attachées des plumes de couleurs et de tailles diverses. C'est une nouvelle mode dont il est l'initiateur et qui commence à trouver des adeptes.

La cérémonie se déroule au Venboratoire, immense construction circulaire, en bois, flottant sur le lac (se reporter au plan en annexe). L'ouverture officielle du Venboratoire regroupe une centaine de personnes, parmi lesquelles le Grand Souffleur et sa famille, les Conseillers et leurs épouses ou époux, Turik et son fils, Cévil et sa dame, Maestre et sa famille, Maltez

accompagné de Jozine, et d'autres personnages influents que les voyageurs ne connaissent pas. Eux-mêmes ont été invités en raison de leurs actions passées qui leurs valurent le titre d'Amis des Vents. Bien entendu, des tenues de réception sont de rigueur. Ainsi, armes et bagages sont à laisser à l'auberge. Seuls quelques hommes d'armes sont présents, mais discrets. Ce sont des gens qui travaillent pour Kayho, sa garde personnelle en quelque sorte.

On servira aux invités un léger alcool d'algues et de fruits des mers (petites pêches des profondeurs et raisins de mer). Puis, après les salutations protocolaires, Kayho commencera son discours. « Mes amis, vous le savez, j'ai ouvert ce lieu d'études pour vous, pour la cité de Ventose. Vous m'avez accueilli il y a trois ans, et c'est le temps qu'il m'a fallu pour organiser cet établissement. Ici, j'étudie les vents. Plusieurs systèmes ingénieux permettent de les capturer et de les garder dans des amphores soigneusement scellées. Ces souffles en bouteille sont étudiés par mes soins. » L'homme marque une pause, puis reprend : « Vous vous souvenez certainement de mon arrivée à Ventose, par un moyen de transport pour le moins inusuel. Des pommes, telles que celles que vous avez vues ce jour là, j'en élève une quarantaine aujourd'hui. Et si je vous ai invités, c'est pour en profiter à votre tour. »

Des serveurs feront coulisser une tenture derrière laquelle se trouvent alignées de grosses pommes de toutes les couleurs. Une centaine d'amphores soigneusement étiquetées est rangée à proximité. Kayho désignera les pommes :

« Voici mes Croqueuses. » Puis il indiquera les amphores : « Là, les vents de Ventose : Grand Large et sa vivacité, Croche et ses douces mélodies, Mousson et son humidité, Froidure et sa fraîcheur, et Brin et sa quiétude. Mystère est insaisissable, et Folie trop dangereux. Regardez maintenant comment les Croqueuses peuvent vous faire bénéficier des vents. » Kayho s'approchera d'un serviteur. Il l'emmènera devant la pomme la plus proche. Celle-ci ouvrira ses grands yeux et sa large bouche. « Il suffit de s'installer confortablement. C'est sans danger. J'en reviens, et certains d'entre vous ont déjà pu tester les Croques. » Plusieurs personnes hocheront la tête, des Conseillers pour la plupart. La pomme refermera la bouche, gardant les yeux ouverts. Kayho prendra ensuite une sorte d'immense pipe faite de métal et de cuir. Il glissera délicatement l'embout le plus long dans la bouche de la pomme. Puis, il adaptera une amphore de Froidure, embouchure sur la partie extérieure vers le bas afin que le vent s'écoule bien. « Voilà : une heure de repos et de fraîcheur. Restaurez-vous avant d'essayer à votre tour : vous êtes mes invités ! »

Un banquet sera servi, puis les invités pourront choisir une pomme, un vent, et tester par eux-mêmes les effets d'une croque. Des serviteurs les assisteront. Une fois dans la pomme, les voyageurs s'endormiront et feront un rêve, quel que soit le vent qu'ils aient pu choisir. Ce rêve n'est pas dû aux pommes mais à la vue des amphores. Ainsi, si un voyageur ne se faisait pas croquer, il ferait le même rêve lors de son prochain sommeil.

Un rêve significatif

L'ous les voyageurs qui seront croqués feront un rêve. Ce dernier, souvenir perdu d'une vie antérieure, les poussera à aller de l'avant.

Le rêveur est entouré de 7 statues (ce sont des représentations humaines des vents de Ventose). Il tourne sur lui-

même et les voit une à une. Elles représentent 3 hommes et 3 femmes ; pour la dernière, il est difficile de se prononcer. La première est un bel homme qui sourit. Sur son visage, on peut lire le repos, le calme, la sérénité. Il porte une ceinture faite de représentations de son propre visage, avec la même expression (c'est Brin, qui souffle de partout). La seconde est une jeune femme nue. Elle est assez petite, et son corps est merveilleusement sculpté. On la sent musclée et élégante. On la devine souple et vive. A sa position, on peut penser qu'elle danse (c'est Croche). La troisième statue est celle d'un homme gros, barbu et joufflu. Les mains sur le ventre, il gonfle ses joues. Ce visage semble familier au rêveur (c'est Grand Large). La quatrième est habillée à la mode de Ventose. Elle porte de longs cheveux, probablement une perruque, et des vêtements dans le vent. Ses habits virevoltent tellement autour de la personne représentée qu'on ne saurait dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. De plus, un foulard passe devant son visage et le voile en partie (c'est Mystère). La cinquième statue est celle d'une femme d'un certain âge. Elle montre le rêveur du doigt, un œil mi-clos. Un rictus barre son visage. On ne sait s'il s'agit d'un sourire méchant ou nerveux (c'est Folie). La sixième statue est celle d'une femme gelée. Par endroits, des stalactites pendent de ses vêtements. Néanmoins, son visage est souriant et son regard coquin (c'est Froidure). Enfin, la dernière est celle d'un homme vêtu d'un long manteau et portant un large chapeau. Ses mains sont tendues vers le haut, et sa tête regarde en l'air. Il est ravi de contempler ainsi les cieux dont il attend probablement quelque chose (c'est Mousson).

Derrière les statues, le rêveur distingue quelqu'un. Cette personne adapte une amphore semblable à celles vues chez Kayho, à une machinerie complexe. Il sent alors un souffle dans son dos. C'est la statue du gros monsieur joufflu qui s'est animée, et qui lui souffle dessus, tout en riant silencieusement. Chacune leur tour, les statues s'animent et

LES SECRETS MÉFAITS DES CROQUEUSES

Le nom de ces pommes est évocateur : elles croquent. Ce qui est moins apparent, c'est qu'elles se nourrissent de savoir et génèrent l'oubli. Une croque, c'est-à-dire une heure passée dans une pomme, fait redescendre une compétence du croqué à son minimum. Celui-ci ne s'apercevra de quelque chose que lorsqu'il se servira de la dite compétence. La croqueuse gagne des points d'expérience lors d'une croque, mais uniquement ceux pour lesquels sa propre compétence n'a pas atteint le niveau de celle du croqué. Les autres sont perdus par le croqué et ne sont pas récupérés par la pomme. Celle-ci croque une compétence parmi les plus élevées et choisit en priorité une qui est maîtrisée à un niveau supérieur au sien.

Cette perte dure un jour complet (12 heures). Si durant cette période on se fait croquer de nouveau, la compétence est perdue pour une semaine, et une seconde compétence disparaît pour une journée. Si dans la semaine qui suit la seconde croque, on entre encore dans une croqueuse, la compétence est perdue pour un mois. Et ainsi de suite, pour une saison, un an, puis la perte est définitive.

De plus, être croqué trop souvent peut causer des pertes de mémoire momentanées : le croqué ne sait plus ce qu'il allait faire, oublie où il a posé quelque chose, sort sans perruque, ne reconnaît pas un ami, etc. Ces effets secondaires sont plus ou moins prononcés en fonction de la Constitution du croqué.

Tuer une Croqueuse est des plus simples : un simple coup la tranche en deux. Sa chair douce et sucrée est comestible crue ou cuite.

soufflent sur le rêveur. Ce dernier se sent léger. Ses pieds quittent le sol. Il remarque alors qu'il se trouvait au centre d'une rose des vents à 14 branches : 7 principales et 7 secondaires.

Maintenant, le rêveur semble voler dans les airs, au-dessus d'une construction. Toujours flottant, il arrive devant une large porte cochère. Celle-ci, en bois et en fer, est richement sculptée. Elle n'a ni serrure, ni gonds, mais le rêveur pourra y déchiffrer l'inscription suivante : « Chacun ne trouve ici que ce qu'il y apporte ». Il s'approchera de la porte, jusqu'à la toucher, lorsque... il s'éveillera. La croque est terminée. Tous les voyageurs qui ont rêvé auront l'envie de revivre ce rêve, souvenir d'une vie oubliée, et de le poursuivre. En plus du rêve, les bienfaits et méfaits des croqueuses auront agi (voir encadrés).

Candidat au pouvoir

Les motivations de Kayho sont multiples. Tout d'abord, il compte gagner beaucoup d'argent en monnayant les croques (1 sol la croque pour commencer, c'est-à-dire dès le lendemain de l'inauguration). Ensuite, il n'exclut pas du tout de devenir Conseiller, dans un premier temps, et même Grand Souffleur par la suite. Après tout, sa connaissance et sa maîtrise des vents semblent indéniables.

Enfin, l'actuel Grand Souffleur bénéficie d'un accès gracieux à une pièce privée, où il peut être croqué quand il le souhaite. Bien entendu, s'il en profite trop, sa nouvelle incompétence ne tardera pas à se faire remarquer. Et cela fait déjà deux à trois semaines qu'il en abuse ! Ce sera bientôt l'occasion que Kayho compte saisir pour accélérer sa propre ascension.

Si les voyageurs discutent de l'origine des pommes avec Kayho, celui-ci indiquera qu'il les a découvertes il y a plusieurs années, dans un rêve essentiellement végétal. Il évoquera pas son vol de quelques croqueuses avant de

quitter ce rêve par une déchirure. Ni son échec dans une autre grande cité, d'où il a dû partir précipitamment avec seulement 5 croqueuses, mais également avec une fortune en pierres précieuses. Kayho est un menteur assez convaincant (Apparence 10 et Comédie à +3).

Recherches d'évidences

Suite à leur rêve, les voyageurs auront quelques maigres indices. Tout d'abord, ils reconnaîtront les visages des vents, tout particulièrement celui de Grand Large qu'il leur semble avoir déjà vu. Ensuite, ils ont vu l'intérieur d'une pièce avec des statues et une imposante machinerie. Enfin, ils savent qu'il existe une large porte cochère ouvragée, sans serrure, ni gonds, mais portant une inscription.

Le visage de Grand Large, les voyageurs le reverront en arrivant à l'auberge des voyageurs, 'Par bon Vent'. C'est là qu'ils l'ont déjà vu : il sert d'enseigne à l'établissement. Maltez indiquera qu'il l'a acheté chez Mâtékà, la propriétaire de l'échoppe 'Un Bric et deux Brocs'.

Mâtékà est une belle femme d'une quarantaine d'années. Elle est élancée, a les yeux verts, le nez entouré de délicates taches de rousseur, et porte de longs cheveux naturels, très noirs, qu'elle peigne et attache simplement en arrière. Elle s'habille avec des vêtements verts, aux tissus très légers, tout à fait dans le vent, et qui dissimulent son corps à grand peine. Son visage doux et harmonieux cache une femme d'affaires redoutable. Elle est prête à trouver, à acheter ou à s'approprier, puis à vendre tout ce que quelqu'un souhaite acheter. Ainsi, par exemple, elle organise plusieurs fois par an des expéditions vers la Cité des Fous et d'autres pour les Monts déchirés. Mâtékà sépare de manière étanche les affaires et les plaisirs. Ainsi, si un voyageur parvenait par la suite à la faire succomber à ses charmes, ce qui n'est pas à exclure, il n'obtiendra aucune information par ce

LES REELS BIENFAITS DES CROQUEUSES

Lorsqu'une personne entre dans la pomme, celle-ci referme sa bouche et garde les yeux ouverts. L'intérieur s'adapte aux contours de la personne qui ne peut plus bouger. Elle s'endort automatiquement après ce contact. Un rejet est toujours possible, causé généralement par une crise de claustrophobie (échec d'un jet de Constitution à +6). Pendant la croque, le croqué dort, et il rêve. C'est très souvent un rêve agréable et berceur. Le thème du rêve est en relation avec les préoccupations de la personne croquée. Ainsi, quel que soit le vent, puisque c'est celui choisi, le croqué aura l'impression d'en bénéficier. Kayho n'est pas certain de ce fait, et il capture et utilise réellement les vents demandés par ses clients.

Si le croqué est soucieux, la pomme peut utiliser ses compétences propres pour lui suggérer une solution. Elle le fait en introduisant des éléments de réponse dans le rêve du croqué, et dans la limite des compétences qu'elle a acquises. Une croque est extrêmement relaxante : elle équivaut à une bonne nuit de sommeil. Les points de Fatigue et d'Endurance sont récupérés comme en 6 heures de sommeil. Les jets de Château-Dormant, y compris les jets de Vie, peuvent être lancés juste avant la fin de la croque. C'est un avantage des pommes qui est loin d'être négligeable. Ce repos est physique, et non moral : un seul jet de récupération de points de Rêve sera effectué pendant cette heure.

Les Croqueuses se reproduisent par clonage : elles se dédoublent une fois par an. Après une dizaine d'années, elles se flétrissent puis pourrissent.

biais : « Dis, c'est dans mon bureau qu'on traite les affaires. Ici, tu semblais me promettre autre chose, voyageur... »

Elle accueillera les voyageurs dans son échoppe, et s'enquerra de leurs désirs. La conversation sera plus aisée si les voyageurs achètent une babiole ou lui vendent un objet singulier, comme une arme ne venant pas de Ventose par exemple. Mâtékà ne dira pas qui lui a fourni la pièce de fonte ouvragée représentant Grand Large. Mais elle ne cachera pas qu'elle provient d'un grenier dans lequel elle a été oubliée bien des années. Son origine présumée est le Palais du Conseil. Bien que toujours souriante, elle ne dévoilera rien de plus.

Si les voyageurs se rendent au Palais du Conseil, ils pourront aller à la Bibliothèque, les Amis des Vents n'ayant besoin d'aucune recommandation pour y accéder. Intellect à -3 permet de comprendre le classement des ouvrages et de trouver, dans la section générale, quelques croquis du palais. Il y a une douzaine de dessins, réalisés à la mine, représentant l'édifice sous tous les angles. Il y a même une vue de nuit. Dans celle-ci, un jet de Vue à -6 réussi (éventuellement avec Dessin) permet de discerner que, sous les toits, les murs semblent ouverts vers l'extérieur (il s'agit des Bains de Grand Large, pièce 27 sur le plan du Palais qui est détaillé avec la description générale de Ventose). Sur un autre, on aperçoit, dans le fond, une porte cochère assez semblable à celle dont les voyageurs ont rêvé. En demandant autour d'eux, au Bibliothécaire par exemple, ils apprendront que cette porte n'a jamais été ouverte : si les Dragons avaient voulu qu'on l'ouvre, ils y auraient mis des gonds, une serrure et une poignée. On l'appelle la Salle Perdue. Les autres dessins représentent le Palais tel qu'il est aujourd'hui et n'apporte aucun autre élément intéressant.

S'ils se renseignent sur l'existence d'une pièce qui contient des statues des vents auprès du Bibliothécaire, ce dernier indiquera qu'une salle du Palais est dédiée aux vents. Mais nul ne sait ce qu'elle contient, car seul le Grand

Souffleur en détient la clé. On y accède par la passerelle visible de l'extérieur.

Les voyageurs connaissent le Grand Souffleur pour l'avoir déjà rencontré trois fois au moins. Ils pourront demander une audience afin d'être autorisés à voir cette salle et la fameuse porte. Car même les Amis des vents ne peuvent se rendre au-delà du rez-de-chaussée sans accord du Grand Souffleur. On leur répondra que celui-ci est souvent absent ces derniers temps, sans leur préciser qu'il est généralement au Venboratoire. Toutefois, ils obtiendront un entretien pour le lendemain, en fin de journée.

Le lendemain, les voyageurs seront accompagnés jusqu'aux Mille Pas. Ils attendront pratiquement une demi-heure draconique avant d'être reçus. Le Gardien des Rêves décrira la disposition de la Salle d'Audience, cela pourra être utile par la suite. Le Grand Souffleur sera en pleine forme (il revient d'être croqué), mais ne reconnaîtra pas les voyageurs (il abuse des croques). En réponse à leurs demandes, il répondra que seul le Grand Souffleur peut entrer dans le Lieu des Vents, et que s'il existe une Salle Perdue, c'est qu'elle doit le rester. Il déclarera ensuite l'entretien terminé et fera raccompagner les voyageurs.

Au Palais

Pour en savoir plus, il n'y a qu'une solution : pénétrer discrètement dans les étages interdits du Palais. C'est une affaire à mener avec finesse et intelligence. Les écueils ne sont pas insurmontables.

Les voyageurs connaissent la plupart des pièces du rez-de-chaussée (les joueurs peuvent en avoir le plan). Au premier étage, ils ont déjà participé à une réception en leur honneur (salles 10 et 11) et ont obtenu une audience (14 et 15). Tout le monde connaît l'existence et la localisation de la Salle du Conseil (13). Ainsi, ils peuvent faire un plan du

premier étage. Seule la pointe vers le lac demeure mystérieuse, mais il est fort probable qu'on y accède depuis la Salle d'Audience, derrière la tenture. Ils ont été reçus à dîner au deuxième étage, dans la Tour des Frères Khop (17 puis 19). C'est tout ce qu'ils connaissent de ce niveau, avec le fait, là encore, qu'il n'y a aucun accès visible vers la pointe du bâtiment la plus proche du Lac salé.

L'une des possibilités est de se cacher dans la Bibliothèque en attendant la nuit. Ensuite, il faudra jouer à cache-cache avec les miliciens ventoses. La nuit, la milice effectue des rondes régulières. Seuls les accès extérieurs sont gardés de manière permanente. Aucun combat n'est envisagé, à moins qu'il soit du fait même des voyageurs. Les portes verrouillées sont les suivantes : celles des Bureaux des principaux Conseillers (4), celle de la Salle d'Audience (15), celle menant sur la passerelle (23), celles du Lieu des Vents (24) et celles des appartements privés (21).

Néanmoins, il est plus simple et plus sûr de passer par Garmon, lieutenant dans la milice ventose, et que les voyageurs connaissent bien maintenant. S'ils s'ouvrent à lui, il comprendra leur but et les introduira discrètement dans le Palais, les faisant passer par la Tour de Garde (25) jusqu'au couloir menant aux appartements du Grand Souffleur. Il prendra ce risque seul, refusant de prévenir d'autres miliciens.

L'accès à la passerelle sera périlleux car il faudra rester silencieusement si proche de la Tour de Garde (25), et crocheter la porte discrètement. Bien que la passerelle soit extérieure (23), il est peu probable que les voyageurs soient remarqués. Seuls un échec total d'un jet d'Agilité à 0 puis un jet de Chance raté indique qu'un objet appartenant au voyageur tombe sur le toit en dessous (bourse, prisme alchimique, perruque, dague...). Il faudra encore crocheter la porte au bout de la passerelle avant d'accéder à la salle réservée au Grand Souffleur. Il est à noter que la porte ne se pousse pas de l'extérieur, elle se tire.

UTILISER LE SAVOIR DES CROQUEUSES

Il est possible d'utiliser, à ses risques et périls, les connaissances des croqueuses pour avoir un certain nombre de réponses. Pour y parvenir, il faut être croqué, avec n'importe quel vent, en gardant en tête une préoccupation. Le Gardien des Rêves jugera du rêve que pourra alors faire le voyageur, en fonction des compétences présumées de la pomme. Dans tous les cas, une Croqueuse ne communique que par rêve et lors d'une croque. Mais elle ne peut pas savoir, par exemple, ce à quoi Kayho pense. Ce n'est qu'en fonction de son savoir propre qu'elle élabore des solutions. Envers et contre tout, les Croqueuses ont un attachement naturel pour leur propriétaire. Cela peut parfois transparaître dans leurs conseils.

Les voyageurs arriveront ainsi dans une salle aveugle qu'il sera nécessaire d'éclairer : le **Lieu des Vents** (24). C'est bien la salle de leur rêve, mais dans quel état ! Une importante couche de poussière recouvre tout, à un tel point qu'il faudra nettoyer le sol pour voir la rose des vents qui y est dessinée. Il est clair que personne ne vient ici, si ce n'est un nouveau Grand Souffleur, de temps à autre, lorsqu'il vient d'être nommé.

Les sept statues, apparemment de métal, sont bien présentes, mais leurs têtes n'ont plus de visages. Ceux-ci, tels des masques arrachés, sont répartis aux quatre coins de la pièce. En les regroupant, les voyageurs remarqueront qu'il en manque un : celui de Grand Large. Mais ils savent où il se trouve : il sert d'enseigne à l'auberge des voyageurs. Remettre leurs visages aux statues est aisé car ils s'adaptent sans effort. Quant à la machinerie, elle semble en bon état bien qu'assez sale. De larges embouts en cuir et en métal permettent d'adapter les amphores tout

en perçant la cire. Là encore, ces objets ressemblent fort à ceux imaginés par Kayho. Des représentations symboliques indiquent l'endroit où l'amphore de chaque vent doit être adaptée.

Pour revivre la première partie de leur rêve, les voyageurs devront donc persuader Maltez de leur céder son enseigne. Le mieux serait d'en faire exécuter une copie qui remplacerait l'originale. Mâtékà s'en chargerait en un temps record (18 heures) mais pour un prix non négligeable (18 sols). De toute façon, les voyageurs ne sont pas extrêmement pressés, car il faut encore convaincre Kayho de leur vendre des amphores de bons vents.

Si les voyageurs marchandent avec **Kayho**, celui-ci leur demandera 3 sols pour les vents les plus courants, 7 sols pour Folie et 10 sols pour Mystère. Certes, cela représente une petite fortune, mais les voyageurs ont pu gagner beaucoup d'argent en vendant des peaux de Foliens lors des aventures précédentes. Kayho précisera qu'un délai de 2 jours est nécessaire. En fait, c'est plus pour se donner le temps de découvrir pourquoi les voyageurs ont besoin des vents qu'autre chose, car il a largement assez d'amphores de chaque vent, y compris des deux plus particuliers. Ces derniers sont dans des réserves dont lui seul possède la clé.

Les Vents

Kayho sera très intrigué par la requête des voyageurs. Il cherchera à savoir pourquoi ils lui font cette demande, prétextera dans un premier temps qu'il ne peut se défaire de ce que ces clients lui demandent, et précisera dans un second temps qu'il ne capture pas tous les vents. Bien entendu, c'est une attitude de façade. Il est prêt à vendre les vents aux voyageurs pour un bon prix, mais il est fortement intrigué. Le problème peut être résolu en demandant de l'aide à Mâtékà.

VENBORATOIRE SOUS SURVEILLANCE

En surveillant les allées et venues autour et dans le Venboratoire, les voyageurs et l'équipe de Mâtékà remarqueront les faits suivants.

- **Maestre** sortira du Venboratoire, griffonnant sur un vieux parchemin tout en marchant. Le lendemain, il fera interpréter pour la première fois une nouvelle œuvre que ses musiciens auront à peine eu le temps de voir : 'Symphonie en deux temps pour Pommes de Rêve'. Pour la première fois dans l'histoire du Magistral Venrchestre, un instrument à percussion sera utilisé, et par son Chef en plus ! Cela choquera beaucoup les habitants de la Cité, et tout le monde en parlera. Interrogé, Maestre expliquera que cela lui est venu lors d'une croque, alors qu'il butait sur un enchaînement difficile. Il reconnaît que, finalement, ce n'était pas une très bonne idée...

- **Le Grand Souffleur** se rend au moins une fois par jour au Venboratoire. Sa salle privée se situe à gauche de l'entrée principale. Les voyageurs reconnaîtront également l'un des Conseillers principaux, qui vient régulièrement rechercher le Grand Souffleur. Une dispute éclatera même entre les deux hommes, sans que les voyageurs entendent de quoi il s'agit.

- C'est en étant à l'intérieur, et donc avant ou après une croque que les voyageurs pourront voir **d'où proviennent les amphores**. Une large double porte, en face de l'entrée principale donne sur un couloir. Les assistants de Kayho y vont avec des amphores vides et en reviennent avec des pleines.

La première question est de savoir combien d'amphores sont nécessaires. Dans son rêve, chaque voyageur était seul au centre de la rose des vents. Il leur faudra donc autant d'amphores des 7 vents qu'il y a de voyageurs. Le véritable problème sera de les transporter discrètement...

Si les voyageurs préfèrent s'adresser à **Mâtékà**, celle-ci demandera quelques heures de réflexion. Finalement, elle acceptera de se charger de cette mission pour 75 sols, payables immédiatement. Elle livrera les amphores aux voyageurs dans 3 jours. C'est à prendre ou à laisser, la Dame ne marchande jamais.

Si les voyageurs veulent être de la partie, elle acceptera après avoir obtenu d'eux qu'ils lui obéissent sans discuter lors de l'opération. L'éventuel butin trouvé sur place sera partagé équitablement entre chaque personne du groupe. Le prix demandé par Mâtékà sera inchangé. En attendant, des repérages sont nécessaires afin de connaître les habitudes des personnels du Venboratoire, et la localisation des amphores de chaque vent. Là encore, les voyageurs peuvent participer.

Une autre solution consiste pour les voyageurs à **agir seuls**. Mais autant la milice ventose ne s'attend pas à trouver quelqu'un dans le Palais du Conseil, autant le tempérament d'aventurier et de filou de Kayho le rend méfiant et prudent. De jour, il y a des assistants et des gardes un peu partout. De plus, il y a toujours deux vigies en haut du mât. Il est donc improbable de pouvoir se promener dans le Venboratoire sans être repéré. De nuit, il n'y a plus que les gardes, au nombre d'une dizaine. C'est encore beaucoup, et l'enjeu est risqué.

Il est possible de **soudoyer des assistants** pour savoir où se trouvent les amphores. Mais seul Kayho sait où sont celles des vents particuliers que sont Folie et Mystère. Par contre, ils pourront indiquer où se situent la salle personnelle de Kayho, celle du Grand Souffleur et la salle des gardes.

Tenter d'approcher l'un des **gardes du Venboratoire** se soldera par un échec. Pire encore, cela renforcera la méfiance de Kayho, car le garde s'empressera de lui rapporter sa rencontre. Concernant les gardes, Cévil pourra en apprendre plus aux voyageurs. Ils pourront le rencontrer, par exemple, lors d'une représentation du Magistral Venrchestre. S'ils en viennent à parler du Venboratoire, le barbier fera part aux voyageurs d'une observation qu'il a faite lors de l'inauguration : « C'est curieux, mais je connaissais presque tous les hommes en armes ce soir là. Et vous savez pourquoi ? Ils ont tous été jugés et condamnés : bouclage, tonsure, et même rature. Quel besoin peut-on bien avoir à s'entourer de personnes si peu recommandables ? »

Effectivement, les gardes privés du Venboratoire ont été triés pour leur capacité à ne pas avoir froid aux yeux. Ils sont bien payés, se sentent réhabilités par ce travail, et ils se battront pour Kayho si besoin était.

Le coup de Mâtékà

Le Gardien des Rêves réglera l'acquisition des vents comme les voyageurs le souhaite. Ils peuvent donc les acheter directement à Kayho, qui les fera patienter le plus possible, et augmentera ses prix au passage. Ils peuvent agir seuls, mais les risques seront énormes et un échec aurait pour effet de renforcer plus encore la surveillance du Venboratoire. Dernière solution : travailler avec Mâtékà en rémunérant ses services. Cette opération, si elle était retenue, ne passerait pas inaperçue.

Le plan est simple et sera mené d'une manière tout à fait militaire. Une première équipe de 3 hommes créera une diversion du côté du gouvernail. Une seconde, proche de l'entrée, coupera les amarres aussi bruyamment que possible afin d'attirer quelques gardes hors du Venboratoire, et d'éviter l'arrivée éventuelle de renforts. Deux autres groupes arriveront de chaque côté, dans

LES HOMMES DE MAIN

Caractéristiques :

Taille 13	Volonté 11
Apparence 10	Intellect 11
Constitution 12	Empathie 13
Force 15	Rêve 9
Agilité 14	Chance 10
Dextérité 14	Mêlée 14
Vue 13	Tir 13
Ouïe 10	Lancer 14
Odorât-Goût 7	Dérobée 11

Endurance 25	Vie 13
Protection 2	+dom+2

Compétences de combats :

Epée sorde 14 niv +4 init 11 +dom+3
Corps à corps 14 niv +4 +dom+2
Arbalète courte 13 niv +4 init 10 +dom+3 + spécial
Esquive 11 niv +4

Principales compétences :

+5 : Vigilance, Escalade, Discrétion
+3 : Survie en Cité, Serrurerie
0 : Chirurgie, Ecriture, Course

L'arbalète courte :

De fabrication artisanale, cette petite arbalète de poing ne porte pas au-delà de 10 mètres. Utilisée à trois mètres ou moins, on utilise la compétence Corps à Corps. A cette distance, elle nie 2 points de protection. A delà, les dégâts sont normaux et s'en servir requiert la compétence Arbalète. Elle peut être armée qu'un round sur deux.

Son encombrement est petit (0,3), mais sa fragilité est extrême (3). Tous les carreaux sont à la mode de Ventose, c'est-à-dire bruyants.

des barques plates. C'est là que les voyageurs prendront place. Leur unique mission sera de s'occuper des amphores de Folie et de Mystère. Les autres occupants des barques, y compris Mâtékà, se chargeront de rassembler les autres vents. Deux hommes occuperont les derniers gardes de Kayho. Les voyageurs auront 10 minutes avant que le bateau ne reparte, avec ou sans eux. Mâtékà précisera : « Nous auront une douzaine d'hommes avec nous, tous rompus à la vie aventureuse : Trapoils, chasseurs d'Herbe de lune et anciens miliciens ventoses. »

Le soir de l'attaque, Mâtékà, toute de cuir noir vêtue, présentera les voyageurs à ses hommes, eux aussi tout en noir. A la ceinture, ils portent une arbalète courte, un petit carquois avec une demie douzaine de carreaux courts (voir encadré) et une épée sorde. Dans le dos, ils ont chacun une besace avec un filin, un petit grappin, le nécessaire pour les premiers soins, etc.

Au Gardien des Rêves de régler l'action avec les éléments précédemment fournis. Le plan et le contenu des salles sont détaillés en annexe. Il semble difficile d'éviter un combat. Les voyageurs devront rester sous stress, le manque de temps étant prépondérant : des secours et la milice peuvent être alertés à tout moment.

Dans le bureau de Kayho (porte verrouillée : 3 points de tâche, difficulté de -5, période de 20 secondes), outre les inévitables livres de comptes, se trouvent deux dagues ventoses et une bourse de 25 sols. Les voyageurs ne mettront pas la main sur la fortune en pierres précieuses de Kayho, en tout cas pas ce coup-ci.

La salle perdue

Il sera certainement plus ardu d'être discret dans le Palais du Conseil en transportant toutes ces amphores. Cette épopée jusqu'au Lieu des Vents devra être un moment plus comique que véritablement dramatique.

Arrivés dans le Lieu des Vents, il leur faudra répartir les tâches. Un voyageur se mettra au centre de la rose des vents, et les autres prépareront les amphores. Bien sûr, tout ceci après avoir remis son visage à Grand Large.

Au fur et à mesure que les amphores seront adaptées aux embouts, les vents s'animeront, comme dans le rêve. Le voyageur au centre des vents recevra leurs souffles particuliers, les reconnaissant au passage, mais sans en subir les effets. Puis, il se sentira léger, et s'élèvera au-dessus de la rose des vents. Les souffles le pousseront vers l'extérieur, ouvrant violemment la porte. Espérons qu'il fera nuit, sinon certains passants et miliciens pourraient être impressionnés... Toujours flottant, il s'élèvera jusqu'à la porte de la Salle Perdue. Là encore, ce sera un grand souffle qui ouvrira la porte si longtemps restée fermée. Il poussera le voyageur à l'intérieur et claquera la porte.

A ce moment, dans la salle du dessous, les vents cesseront de souffler, et redeviendront inertes. Mais ils ne pourront pas être animés de nouveau tant que le voyageur ne sera pas revenu. Les autres voyageurs devront donc attendre une dizaine de minutes avant qu'il ne se passe quoi que ce soit. Il est impossible d'entrer à deux dans la Salle Perdue.

Le voyageur se retrouvera dans le noir. Il lui semblera voir des étoiles apparaître au loin. La salle semble très longue, et le voyageur ne sait plus trop s'il flotte encore ou s'il touche le sol. Elles se rapprocheront, petit à petit. Non, ce ne sont pas des étoiles, mais des lumières qui avancent. Ces lumières continueront d'avancer vers le voyageur. Celui-ci se rendra alors compte que ce sont des lanternes, chacune portée par une personne. Les personnes s'approchent encore. Il y a des femmes et des hommes, tous différents, et pourtant tous semblables : tous ont les traits du voyageur. Il y en a des jeunes, des plus âgés, des très vieux. Le métier de certains est facile à déduire des habits ou des outils qu'ils portent : riche marchand, homme d'arme, joueuse de

harpe, pêcheur, simple voyageur, garçon des rues, cavalier, navigateur, alchimiste, fermier, etc. Ces personnes ne parlent pas. Elles semblent défiler devant le voyageur.

En fait, le voyageur a devant les yeux des représentations de ses multiples archétypes. Il devra en 'choisir' une, peut-être celle pour laquelle il a le plus d'attirance, ou celle qu'il connaît le moins. Le choix s'effectue lorsque le voyageur touche volontairement l'une des représentations. Cela aura plusieurs effets. Tout d'abord, la compétence du voyageur représentée par la personne augmentera jusqu'à son archétype. Si elle est déjà au maximum, l'archétype et la compétence augmenteront d'un niveau (pour les compétences déjà supérieure à +3), ou de deux niveaux (pour les compétences de 0 à +3). Ensuite, pour avoir vécu cette expérience singulière, le voyageur fera un jet de rêve actuel à -7. Rien de particulier se produira, sauf en cas d'une réussite particulière (tête de Dragon), ou d'un échec total (souffle de Dragon). Enfin, les points de rêve du voyageur tomberont à 0. Celui-ci perdra conscience, ainsi qu'un point de Vie, et fera un rêve.

Ce rêve se déroulera en trois parties. Première séquence, le voyageur se verra au milieu d'une grande salle, attablé avec une centaine de personnes. La table est jonchée de notes et de plans divers. Les gens sont hirsutes, ont les yeux brillants. Certains hurlent, d'autres répètent la même chose sans relâche. Le capharnaüm est total, et personne n'écoute personne. Tout à coup, une idée s'impose à tous, reprise par plusieurs voix : « Choisissons certains, pour savoir ! »

La deuxième séquence du rêve est celle qui a initié l'aventure : le voyageur dans la salle des statues, les vents qui s'animent, et l'arrivée devant l'énigme de la porte...

La dernière séquence sera différente pour chaque voyageur. Elle se déroule autour de la grande table, la même que celle de la première partie. Le voyageur se voit, sourire béat, annoncer à l'assemblée réunie : « Il faut bâtir une

grande cité, plus au nord. Donnez moi une carte, je vais vous indiquer où. » Ou bien : « Le Septimel, voilà la solution pour nous protéger. Je vais en préparer, car je connais le formule. » Ou encore : « Il faut 7 étoiles, réparties également, et notre sécurité sera garantie. Je vais vous indiquer leur localisation. » ; « Bien sûr, il nous faudra un grand palais, avec un Lieu des Vents. Je vais vous faire le plan. » ; « Protection Naturelle, c'est le nom du sort de protection qu'il nous faut, et je le connais ! »

Et ainsi de suite, à chaque voyageur sa version et son exploit. Toutes ces phrases rappelleront aux voyageurs qu'un jour, avant la construction de Ventose, plus au sud, il y a eu une autre cité, peuplée de... fous ? Est-il possible qu'eux aussi, un jour, avaient vécu là bas, et participé à la construction de Ventose ?

Après ce rêve, les autres verront le corps du voyageur apparaître au milieu de la rose des vents. A ce moment, il sera de nouveau possible d'utiliser les vents.

Le Venboratoire : suite ou fin ?

Libre aux voyageurs de faire ce qu'ils souhaitent du Venboratoire. Ils pourront tenter de convaincre le Grand Souffleur (difficile) ou l'un de ses Conseillers (plus probable) du danger des croques, essayer de démasquer Kayho (en lui faisant avouer les risques liés aux croques) ou encore détruire le Venboratoire (avec l'aide de Mâtékà), voire s'en désintéresser. Dans ce dernier cas, Mystère ne tardera pas à souffler pour annoncer l'élection d'un nouveau Grand Souffleur, ce dernier étant devenu incompétent...

Une autre éventualité est que Mâtékà ait reçu une commande particulière, provenant d'un Conseiller plus lucide que les autres. Si cette option est retenue, son objectif sera alors de détruire le

Venboratoire. Dans ce cas, lors du coup de main, et si son équipe accompagne les voyageurs, elle mettra le feu à l'édifice. Ses bénéfiques sont alors doubles : elle satisfait les voyageurs tout en honorant sa mission première.

Quelle que soit l'option retenue, la milice veillera et tout ne sera pas possible. Attention au sourire du barbier !

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte :
Jacques GIRALT

Merci à Luis,
embouteilleur du premier vent

Version définitive jouée à Paris
le samedi 7 septembre 1996

Scénario
n° 20

LE VENBORATOIRE

Une bâtisse flottante

Le Venboratoire est une imposante construction flottante entièrement construite en bois. Il reste à quai lorsqu'il est ouvert aux croques. Lorsque la capture des vents est en cours, le Venboratoire navigue sur le Lac et s'oriente au mieux pour capter les vents. C'est une vision étonnante et inusuelle de voir cette volumineuse construction naviguer sur le Lac.

Niveau bas

Lorsque le Venboratoire est à quai, il est amarré en quatre points (1). Une passerelle (2) permet d'embarquer, et d'arriver sur la promenade extérieure (3). Cette dernière fait le tour de ce niveau, sauf en un endroit inaccessible. A gauche en pénétrant sur le Venboratoire se trouve une porte toujours verrouillée. Seuls Kayho et le Grand Souffleur en ont la clé. A bord, toutes les serrures ont les mêmes caractéristiques : 3 points de tâche, période 20 secondes et une difficulté de -5. A droite, un escalier mène au niveau supérieur.

A droite de l'escalier (4), sont installés les gardes privés de Kayho. Ils peuvent sortir aussi bien sur la promenade extérieure que dans le couloir de service (17). Il y a une dizaine d'hommes armés présents à tout moment sur le Venboratoire.

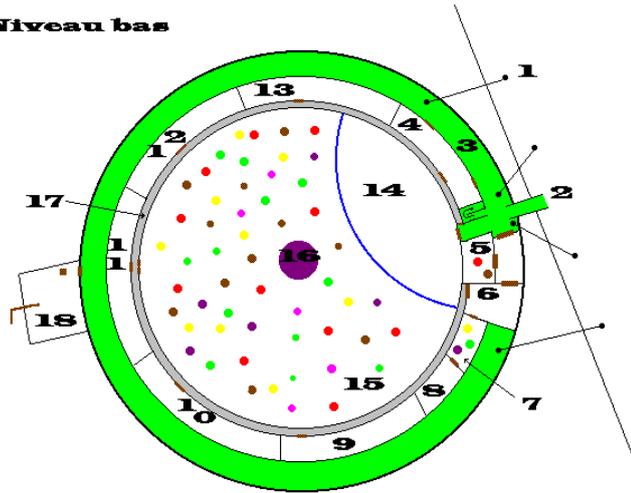
La pièce réservée au Grand Souffleur (5) est également verrouillée. Deux pommes y sont

en permanence, avec des amphores des vents usuels. C'est Kayho qui s'occupe personnellement d'adapter l'amphore lors d'une croque.

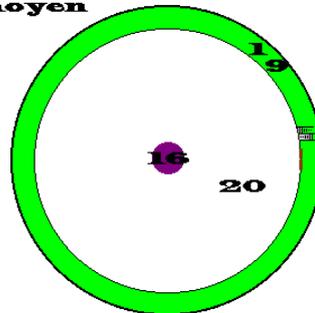
Le bureau de Kayho (6) est verrouillé. Il y conserve les livres de compte du Venboratoire et de ses fabriques

d'amphores. Une porte s'ouvre sur une salle où trois Croqueuses sont en train de cloner (7). C'est un spectacle dont Kayho ne se lasse jamais. Du bureau, une autre porte accède à la pièce (8) où sont conservés les deux vents plus précieux : Folie et Mystère. Il y a une

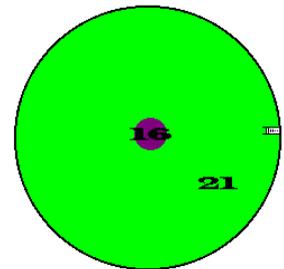
Niveau bas



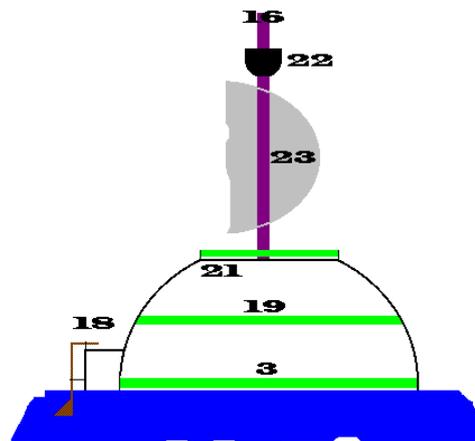
Niveau moyen



Niveau supérieur



Vue de profil, navigant sur le Lac salé



cinquantaine d'amphores de chaque.

Les accès des réserves des vents en amphores ne sont pas verrouillés. Dans l'ordre, on trouve Brin (9), Grand Large (10), Croche (11), Mousson (12), et Froidure (13).

La réception (14) des clients est faite dans une partie séparée du lieu de croques par un immense rideau bleu. C'est là que le règlement est effectué, avant la croque. On peut ensuite choisir son vent et la couleur de sa Croqueuse (ces deux choix sont sans réelle importance). Les croques se déroulent dans une grande salle (15), au milieu de laquelle se trouve le mât (16). Les assistants accèdent au couloir de service (17) par une porte verrouillée dont ils possèdent tous une clé.

Sur la promenade, une porte permet d'accéder à la barre (18). Cette partie est surélevée. On entre tout d'abord dans une sorte de cabine, puis on monte par une trappe entre le niveau des croques et le niveau supérieur. Lorsqu'on navigue deux hommes sont là en permanence.

Niveau moyen

C'est le Venboratoire à proprement parler. On y accède uniquement par les escaliers qui arrivent sur une promenade extérieure (19). Ils proviennent de la promenade du niveau bas, ou du pont du niveau supérieur.

Une large porte donne accès à une unique salle (20). Dans celle-ci se trouvent nombre de soufflets, de filtres en parchemin, de petites roues, d'entonnoirs et, bien entendu, d'amphores. Certains matériels peuvent faire penser à ceux d'un laboratoire d'alchimie, mais nul part il est prévu de chauffer ou de mouler. Des ouvertures ont été pratiquées dans les murs afin de capturer les vents.

Niveau supérieur

Le pont est entièrement extérieur (21). C'est l'endroit d'où le Venboratoire est dirigé lorsqu'il navigue. Les marins sont alors une douzaine. Ils peuvent monter au mât (16) afin de sortir la voile (23), ou la rouler. Deux vigies guettent en permanence (22), que le Venboratoire soit à quai ou non, mais uniquement de jour. Les marins ne combattront pas pour Kayho.

LES GARDES DE KAYHO

Caractéristiques :

Taille 12	Volonté 12
Apparence 10	Intellect 10
Constitution 12	Empathie 11
Force 14	Rêve 9
Agilité 13	Chance 8
Dextérité 13	Mêlée 13
Vue 12	Tir 12
Ouïe 11	Lancer 13
Odorat-Goût 7	Dérobée 11
Endurance 24	Vie 12
Protection 4	+dom+1

Compétences de combats :

Epée sorde 13 niv +3 init 9 +dom+3
Corps à corps 13 niv +3
Esquive 11 niv +4 (malus armure -2)

Principales compétences :

+3 : Vigilance, Discrétion, Survie en Cité, Serrurerie.
0 : Escalade, Course, Natation