

VENTOSE

La rose des vents

Immense cité, Ventose est essentiellement ouverte en direction de l'ouest. Les habitants se soucient peu du reste de la région, même si les lieux sont connus et parfois visités.

Vers le nord se trouvent les grands froids : le Plateau Frigide entouré des Monts Déchirés. Ces derniers sont le but de quelques expéditions par an, qui affrontent la montagne à la recherche de la très précieuse herbe de lune.

A l'est et au sud se situe la Forêt des Chênes secs. Vers l'est, les cultures sont nombreuses sur une douzaine de lieux draconiques. Tout y pousse normalement, et les cultures ne subissent pas l'effet des Plaines Bleues (voir plus loin). Les terrains sont largement irrigués à l'aide de systèmes ingénieux utilisant des roues à aube et des éoliennes. Cette forêt est composée d'arbres géants, où les cimes verdoyantes culminent à une quarantaine de mètres de haut, et où la lumière pénètre à grand mal. Tout là haut, l'arbre est presque normal : il a quelques branches, des feuilles et des glands. La forêt abrite, entre autres, des Roussiers dont les feuilles possèdent certaines

LE ROUSSIER

Cet arbre nain, au milieu des géants de la Forêt des Chênes secs, possède des feuilles caduques et rousses. Il est facile de les faire sécher, puis de les préparer en décoction. Cette dernière se conserve une semaine avant de perdre ses qualités médicinales. Si les voyageurs en emportent, traiter ultérieurement cet antidote comme du Mirobolant.

propriétés médicales, notamment contre la folie de la cité du sud.

Plein sud, les ruines de la Cité des Fous s'étendent sur plusieurs lieux draconiques, peuplées de redoutables Foliens. Le voyage n'est conseillé à personne. On y accède par une ancienne piste tortueuse (30 lieux de terrain malaisé), qui passe à travers un pays désolé et à l'abandon, la Désolation sans Nom. Au delà, plus au sud, c'est encore la forêt des Chênes secs.

C'est donc naturellement que Ventose s'est ouverte à l'ouest, en direction des étendues fertiles des Plaines Bleues. Leur nom provient du fait que tout ce qui y est planté pousse teinté de bleu. La saveur des produits bleus est moins affirmée que d'ordinaire, sans être fade pour autant. La plupart des gens voit dans ce paysage une mer, ou un prolongement du ciel. Cette couleur ne déteint pas sur les habitants.

Une quinzaine de villages et trois bourgs plus importants vivent tranquillement dans cette partie du rêve. Bien que tout le monde travaille la terre, Ventose est renommée pour la finesse de sa farine et le goût de son pain.

Les habitants des villages voisins évitent soigneusement la grande cité. Car, bien qu'aimables et accueillants, les habitants de Ventose n'en sont pas moins bizarres : « Ils causent aux vents figurez-vous ! » De plus, ils sont sujets à de singulières sautes d'humeur : « Tout à coup, les voilà qui se réfugient chez eux et se barricadent, sans aucune raison apparente ! ». Et enfin, « Ce vent qui souffle en permanence à Ventose, c'est fort déplaisant ! ». D'ailleurs, hors de la cité, les vents sont

normaux, c'est-à-dire irréguliers et sans propriétés particulières.

Une cité ouverte à tout vent

Ventose est une importante cité entourée de hauts remparts crénelés. Ils forment une étoile à quatorze branches : 7 principales, et 7 plus petites, disposées alternativement. C'est un ouvrage du Second Age parfaitement entretenu. D'une extrémité à l'autre, la cité s'étend sur 15 lieux.

Deux larges voies dallées relient les portes Nord et Sud, d'une part, Est et

LE BON PAIN VENTOSE

La farine et le pain sont deux des spécialités de Ventose. La première est vendue par caravanes entières aux villages environnants. Le pain, quant à lui, se trouve sous des formes aussi diverses qu'inattendues, avec des saveurs et des odeurs à aucune semblables. Et pas uniquement parce que la terre où poussent les céréales n'est pas bleue : même les voyageurs trouveront le pain particulièrement savoureux.

Le matin, à l'auberge, la maître des lieux servira aux voyageurs la 'Tartine ventose'. Il s'agit d'un pain dont les tranches sont larges comme la main et longues d'un demi pas draconique. Elle est accompagnée d'une 'Bolée', mélange de lait et de farine aromatisée (pomme, fruits rouges, noisette, etc.). Un peu épaisse, la Bolée enrobe la tartine lorsqu'on l'en retire.

QUELQUES EXPRESSIONS

Prendre le vent : se promener, flâner, ou encore être dehors par Folie.

Etre nez au vent : chercher à déterminer quel sera le prochain vent, ou tenter de comprendre Mystère.

Avoir le vent en poupe : être sous des vents favorables.

Etre en plein vent : subir les effets pervers ou bienfaiteurs d'un vent.

Aller contre vents et marées : chercher à bénéficier de Grand Large.

Ouest, d'autre part. Elles sont utilisées exclusivement par des charrettes à voile, les Charretières. Les piétons empruntent les multiples ponts lorsqu'ils souhaitent traverser ces voies. En effet, la conduite de ces engins est particulièrement ardue et risquée pour toute personne se trouvant à proximité. Les personnes désireuses de se déplacer rapidement s'adresse aux Charretiers. La course coûte de 3 à 5 deniers par personne, en fonction de la distance à parcourir et de la vitesse demandée. Pour se signaler aux autres charrettes à voile, les conducteurs crient. De plus, ils parlent à leur véhicule, l'insultent amicalement mais sans relâche. D'où l'expression, 'jurer comme un Charretier'. L'intersection des voies est toujours un lieu spectaculaire, personne n'étant décidé à laisser passer quiconque...

De l'extérieur, Ventose est impressionnante. Le Lac salé occupe son centre : large de 7 lieues, et long de 10, c'est une véritable petite mer intérieure, avec des marées, des coups de vent, et une profondeur insondable. La provenance de cette eau salée est un mystère. Un marin parmi les voyageurs confirmera que ce lac a toutes les caractéristiques d'une mer : marées, vents, courants, et probablement déchirures. Les berges du lac sont

occupées par de petites plages, des embarcadères et de luxueuses demeures appartenant aux principaux notables de la cité.

La partie nord de la cité accueille moult moulins à vents perchés sur de grandes collines, et des roues à aube dans les contrebas. Ils prennent toutes formes et arborent une multitude de couleurs.

On accède à la cité par quatre grandes portes, situées aux points cardinaux. Vers la porte nord se trouvent les moulins, l'Auberge des Maîtres du Pain et, d'une manière générale, les métiers de la farine et du pain. La piste qui y amène se perd dans les premiers contreforts de la montagne. A l'est, se situent les jardins du Magistral Venrchestre, et l'auberge des voyageurs. C'est là que vit la plupart des habitants qui travaillent la terre. Des chemins entretenus permettent l'accès aux champs de culture, aux prairies réservées à l'élevage, et mène jusqu'à la Forêt des Chênes secs. La porte sud est voisine de la Place des Coupes et du quartier des barbiers. Une vieille route abandonnée et sinueuse permet de se rendre jusqu'au la Cité des Fous, si d'aucuns souhaitent s'y rendre. Enfin, à l'ouest, une route part vers les différents village de la région. Dans cette partie de la cité se trouve l'Escale, auberge pratique pour les caravanes en attente.

Les vents du changement

La garde, armée de larges hallebardes, est très présente sur les remparts. Elle porte le blason de la cité : une rose des vents à sept pointes, avec sept autres secondaires. La présence de ces gens d'armes n'est pas due à la crainte d'un ennemi. D'ailleurs, l'accueil est toujours chaleureux :

« Quel bon vent vous amène voyageurs ? » Tout autant que l'au revoir : « Bon vent à vous voyageurs ! » Les gardes sont souvent nez au vent, et c'est leur mission première : être vigilants aux changements de vents, et les annoncer. Lorsque le vent change, les habitants sont prévenus par les gardes au moyen de grandes et longues cornes à double embouchure : l'une est orientée vers la cité, et l'autre vers l'extérieur. Ainsi tout le monde est prévenu. Les notes sont différentes pour chaque vent, permettant à chacun d'identifier le vent à venir, et de se préparer, le cas échéant, à son arrivée.

Car à Ventose, le vent souffle de manière continue. La cité bénéficie de sept vents, et chacun porte un nom, suivant son orientation et ce dont il est porteur.

Brin, le brin de vent, est doux et calme.

SENTIR LE VENT VENIR

Pour tenter de déterminer quel vent soufflera sur la ville, jouer Odoat / Navigation ajusté à la difficulté de prévision du vent. Une réussite permet de connaître le prochain vent et le moment auquel il se mettra à souffler. Au maximum les voyageurs pourront prévoir les vents avec une à deux heures à l'avance. Les habitants, et plus particulièrement les gardes ventoses, sont capables d'anticiper la venue de la plupart des vents avec une ou deux journées d'avance.

Difficulté de prévision des vents :

Brin : +5

Grand Large : +2

Croche : +1

Mousson : 0

Froidure : -1

Folie : -3

Mystère : -7

RÉSISTER A FOLIE

Rater un jet d'Empathie à +5 (certains jours, ce vent est encore plus pervers, et les jets sont à +7, +9, voire plus encore) permet de résister à ce vent, c'est-à-dire d'agir normalement. Une réussite normale entraîne un état proche de celui de l'ivresse (actions à -3, difficulté à prendre des décisions : Volonté à -3). Une réussite significative entraîne la personne à avoir des actes violents et inconsidérés (provocations, insultes, attitude familière avec des inconnus et plus particulièrement ceux du sexe opposé). Enfin, une réussite particulière rapproche la personne de la folie, de manière temporaire ou définitive.

Prendre ce vent rend certaines personnes amnésiques, durant une période plus ou moins longue. D'autres symptômes peuvent apparaître : maux de tête, voile devant les yeux, bruits assourdis, sensation de légèreté, visions momentanées de couleurs, de formes, de personnes ou de créatures cauchemardesques. Quiconque ayant agi sous l'influence de Folie reste responsable de ses actes.

C'est celui qui souffle le plus souvent. Il peut venir de n'importe quelle direction et n'en privilégie aucune. Il possède un effet apaisant. C'est un vent bon et doux, souvent sec.

Grand large, le vent du large, n'est pas rare non plus. Il souffle de l'intérieur du lac, quel que soit l'endroit où l'on se trouve. Il porte un air salé et vif, rappelant qu'ailleurs, la mer attend les intrépides. C'est un vent taquin et parfois violent. Son souffle est saccadé, rendant certaines personnes assez nerveuses. D'autres sentent monter l'envie du voyage, l'appel d'autres horizons... jusqu'au prochain brin de vent.

Grand Large est très vivifiant. C'est ainsi que les berges du lac allient la beauté du paysage et la possibilité de bénéficier de ce vent au plus près de sa source. Il paraît que certains riches marchands se seraient fait installer des thermes de Grand large : le vent s'engouffrerait dans ces pièces et ressourcerait les personnes s'y trouvant. D'autres, moins fortunés et n'habitant pas près du lac, ont voulu essayer de bénéficier des faveurs supposées de ce vent en se rendant, nus et par Grand Large, sur les berges du lac. Moults ont attrapé l'acréve. Ce vent n'est pas connu pour son équité.

Croche, le vent musical, provient de la Forêt des Chênes secs, vers l'Est. Ces arbres aux troncs creux sont percés d'ouvertures là où ils devraient porter des branches. Par ces orifices, ils laissent échapper des mélodies mystérieuses : berceuses, complaintes ou musiques vives. D'ordinaire, c'est à l'aube et au crépuscule que Croche se fait entendre, et pour de courtes durées. Au printemps, par contre, il n'est pas rare qu'il souffle la journée entière. C'est un vent charmeur, parfois coquin, toujours aimable et joueur. Croche adoucit les mœurs et ne manque jamais un événement heureux. Il a une manière bien à lui de surgir au moment auquel on en a le plus besoin. Il a été vérifié maintes fois qu'il pouvait souffler sur une partie de la cité, le reste étant alors sous un autre vent.

Mousson, le vent humide, est porteur de pluie et de fraîcheur, parfois d'orage. Il est souvent persistant et sa venue annonce l'arrivée de l'automne. C'est un vent malgracieux et pénible qui provient des Monts Déchirés, au nord-est, au-delà de la colline aux moulins. Au contraire de Croche, il attise les mécontentes, et favorise l'agacement et la violence.

Froidure, le vent gelé, est vif et sec. Il vient du nord, du Plateau frigide. C'est un vent d'hiver. S'il souffle la nuit ou le matin, tout se recouvre de blanc. S'il persiste plusieurs jours, la glace tombe des cieus. On a déjà vu le lac geler après plusieurs semaines de Froidure ! C'est alors l'occasion de glissades et de fêtes. Ce vent froid est indifférent à tous.

Folie, le vent de l'oubli, provient de la Cité des Fous, au sud. Cette dernière est appelée ainsi car il est extrêmement risqué pour son équilibre mental de visiter ces ruines. Lorsque ce vent sévit, les habitants de Ventose se réfugient chez eux, barrent leurs portes et leurs fenêtres et attendent qu'il retombe. On se bouche même les oreilles avec de la cire, car il semble que, parfois, le vent soit porteur de hurlements terrifiants.

Par bravoure, certains jeunes gens sortent les jours de Folie. Certains accidents se produisent, et parfois ce qu'ils racontent avoir vu dépasse l'entendement. D'autres perdent la raison. C'est une sorte de défi que chaque jeune femme et jeune homme rêve de relever ; mais bien peu le font. C'est un vent pervers et vicieux, souvent mesquin et vil.

Mystère est le vent des rêves. On ne sait jamais ce qu'il apporte avec lui, et son passage est des plus irréguliers. Il peut être porteur d'une bonne nouvelle comme d'une mauvaise, dévoiler un secret ou jeter le doute. Il peut souffler longuement, ou juste saluer l'arrivée de voyageurs. Dans tous les cas, son passage est très remarqué. C'est un vent très attendu : lorsqu'un problème surgit, lorsqu'une incertitude plane, il est usuel de lui demander conseil. Certains, encore que peu nombreux, y trouvent des réponses à leurs interrogations, d'autres des justifications à leurs craintes ; d'autres encore pensent que tout cela n'est qu'affabulation car, pour eux, le vent des rêves reste muet. Mystère

souffle comme s'il venait du haut. Il est une théorie pour affirmer que ce vent est le souffle des Dragons, ou peut-être celui de leurs bâillements. Il y a toujours des gens prêts à raconter n'importe quoi pour se rendre intéressants !

A Ventose, on vit avec les vents. Les habitants s'habillent de manière à laisser le vent d'engouffrer entre les tissus : il fait alors bouffonner un pourpoint léger, claquer une cape, ou encore dessine une traîne élégante. Lors de la confection de vêtements, on utilise nombre de tissus légers, de foulards et de rubans. Plus le vent façonne les vêtements, plus on est dans le vent, et mieux c'est.

Les vents sont considérés comme des êtres vivants. Tout d'abord, chaque vent a son diminutif : par exemple, on dira 'Brin' plutôt que 'brin de vent'. Ensuite, on les qualifie avec des adjectifs réservés généralement aux humains : aimable, taquin, mesquin, pervers... Tous ces vents influent sur la vie à Ventose. Mais les habitants connaissent leurs vents, vivent avec, les respectent et, finalement, les apprécient. D'ailleurs, les candidats au voyage sont moins nombreux ici qu'ailleurs. Un peu comme si ces dépaysements perpétuels rassasiaient la plupart des envies de voyage.

Le Grand Souffleur et le conseil

Ventose est dirigé par un Conseil constitué de 7 membres principaux (le Grand Conseil) et de 7 membres secondaires. Le Conseil élit de Grand Souffleur.

Les conseillers siègent au Palais du Conseil, sur les berges du lac. Cette bâtisse, haute de quatre étages par endroit, aux formes étranges et aux matériaux divers est fort surprenante. De multiples sculptures extérieures symbolisent les vents, sous toutes les

formes, y compris humaines. Le plus étrange est sans nul doute la tour centrale, faite de verre sculpté et teinté, jouant tour à tour par transparence et par reflet avec la lumière du soleil. Enfin, trois passerelles extérieures relient diverses ailes du bâtiment. La milice ventose y assure une garde efficace et peu discrète.

Les conseillers sont issus des multiples professions de la cité. Les 7 conseillers principaux représentent les métiers de la vie (médecins, chirurgiens...), ceux de la terre (fermiers, paysans...), ceux du métal (feronniers, serruriers, maréchaux-ferrants, armuriers...), ceux du bois et de la pierre (ébénistes, charpentiers, maçons, mais également alchimistes...), ceux de la bouche (éleveurs, pêcheurs...), ceux des armes (gardes et miliciens ventoses...), ainsi que les nobles senteurs de vents (une aimable appellation des riches oisifs...). Les 7 conseillers secondaires représentent les autres professions : barbiers, meuniers, marchands, artistes, tisserands, maroquinières, et le dernier regroupe toutes les autres.

Les conseillers sont choisis en fonction de leur aptitude à écouter les vents, à les prévoir et à les comprendre. Car, c'est clair : il faut aller dans le sens du vent. Les Conseillers sont des femmes et des hommes aux cheveux longs, et dont le nez ferait d'eux d'excellents marins. En principe, ils sont nommés à vie. En pratique, ils sont remplacés dans le cas où leurs pairs, du Conseil ou de leur profession, sentent une baisse de leurs compétences à comprendre les vents.

Le Grand Souffleur ne prend de décisions qu'après avoir demandé l'avis du Conseil, voire du Grand Conseil, en fonction de l'importance de la décision. Il reste souverain de son choix, quand bien même tout le Conseil serait contre son avis. Les conseillers expriment leur point de vue en fonction de leur sensibilité

propre, des intérêts qu'ils représentent, mais également de ce que Mystère, le vent des rêves, aurait pu leur confier. Et, bien entendu, c'est l'argument contre lequel il est vain de discuter. D'ailleurs, certains conseillers ont moins de scrupules que d'autres, et utilisent le vent des rêves lorsqu'ils sont à court d'arguments, même s'ils ne l'ont pas entendu depuis des lustres.

D'une manière générale, le Grand Souffleur évite de se heurter à la volonté majoritaire du Conseil, afin de garder son titre. Car c'est le vent Mystère qui annonce la nécessité de choisir un nouveau Grand Souffleur. Et il suffit que la majorité du Conseil l'ait entendu parler dans ce sens pour qu'un nouveau conseiller soit promu Grand

ENTENDRE MYSTÈRE

Pour savoir si on entend souffler Mystère, effectuer un jet de rêve actuel à -7. Une réussite normale permet d'entendre des marmonnements sans fin, et à peine peut-on saisir un ou deux mots sans suite. Une réussite significative permet de comprendre des bribes, porteuses d'informations générales : « l'Auberge de la Coupe a ouvert ses portes... le Magistral Venrchestre se réunit... » Une réussite particulière permet d'entendre une réponse à ses préoccupations. On dit alors qu'on a eu vent de quelque chose. Mystère répond de manière un peu poétique : il ne s'agit pas d'un vent encyclopédique. Imaginons par exemple qu'un voyageur ait des accès de folie. On peut imaginer qu'il entend le vent souffler à ses oreilles : « l'apaisement passe par la feuille rousse... là où les orgues jouent », et non pas : « se rendre dans la Forêt des Chênes secs et ramasser des feuilles de roussier. »

Souffleur à la place de l'ancien.

Les vents contraires

A Ventose, la position sociale se reconnaît aux vêtements portés, mais également à la coiffure. Plus vos cheveux sont longs et soignés, plus il est clair aux yeux de tous que les vents vous sont favorables.

Si tout le monde n'a pas les moyens de s'offrir des vêtements dans le vent, chacun possède au moins une perruque. Le travail du cheveu est un art dont les œuvres frôlent parfois le ridicule. Toutes les teintes de poils et tous les degrés de frisure sont disponibles. Ou plus exactement sont potentiellement disponibles. Car ici, on ne se satisfait pas de perruques vulgaires. Une vraie perruque est conçue à base de poils de Foliens. Bipèdes poilus à l'extrême, ces Foliens peuplent la Cité des Fous, au sud de Ventose. Certains marchands, les Trapoils, contraction de Trappeurs de poils, se sont spécialisés dans la fourniture de toisons de Foliens. Ils se rendent alors dans les ruines fortement accompagnés. Mais parfois, cela ne suffit même pas : il arrive qu'on ne voie personne revenir. Les Trapoils sont jaloux de leurs secrets : techniques d'approche, pièges, emplacements de chasse et de campement, etc. Ils ne les partagent avec personne.

Vu l'engouement des habitants pour leur chevelure, c'est tout naturellement que la loi s'en prend aux cheveux lorsqu'elle veut punir quelqu'un. Chaque conseiller rend justice pour les délits concernant le ou les métiers qu'il représente. Seules les affaires importantes sont jugées par le Grand Souffleur. L'application des peines est publique, et est exécutée en Place des Coupes. Ce sont les habitants eux-mêmes qui veillent à ce que les condamnés ne passent pas outre la peine qu'ils ont à subir. Lorsque ce

cas se présente, ils sont promptement dénoncés auprès de la milice ventose, et la peine est aggravée.

Le haut-rêve est toléré, mais les conditions d'utilisation extrêmement rigoureuses le rendent difficilement praticable. En effet, il est interdit d'intervenir sur la matière et sur les êtres vivants : ce sont les domaines des vents, et non ceux des humains. Autant dire qu'il ne reste pas grand chose !

La sentence est exécutée par le Barbier des Vents. C'est le titre honorifique, remis en jeu chaque année, qui désigne le plus habile et le plus inventif des barbiers de la cité. Le rôle du Barbier des Vents est de mettre en scène les exécutions de manière la plus spectaculaire possible. C'est une compétition acharnée que se livrent les Barbiers lors du concours d'attribution du titre. En effet, si la fonction est essentiellement honorifique, les clients se bousculent pendant toute l'année chez le barbier nommé : non seulement ses compétences sont reconnues, mais en plus, il a toujours quelque chose à raconter au sujet d'une sentence exécutée ou d'une prochaine à venir. Depuis quelques années, Cévil et Turik se partagent le titre alternativement.

Toutes les peines incluent l'interdiction de postiche. Il y a plusieurs degrés de punition, appliqués en fonction du délit.

L'interdiction de postiche : toutes les infractions mineures, telles que les outrages aux autorités de la Cité, sont punies de cette manière. La personne doit sortir de chez elle tête nue, sans postiche ni perruque. La durée de l'interdiction dépend du délit. Certains riches, qui n'ont rien d'autre à faire qu'à s'occuper de leurs cheveux se moquent bien de cette interdiction : leurs cheveux sont naturellement beaux, longs et soignés. Du coup, ils en profitent pour

LES FOLIENS

Humanoïdes dénués d'intelligence, les Foliens sont recouverts de poils. Certains les ont bouclés, d'autres naturellement tressés ; certains sont blonds, d'autres roux, bruns, ou châains. Beaucoup plus rare, il y en a aux poils blancs. Ces créatures vivent dans les ruines de la Cité des Fous, formant des communautés de 8 à 12 individus. Ils éprouvent un sentiment de solidarité instinctif envers ceux de leur race. Ils vivent nus, et n'utilisent d'outils que pour des tâches bien précises, par exemple attraper un fruit trop haut. En aucun cas, ils ne se servent d'armes.

Les Foliens sont légèrement plus grands que les humains. Omnivores, ils adorent se repaître d'un cheval ou d'un mulet, malheureusement trop rares par chez eux. D'ailleurs ces animaux les craignent. D'un naturel curieux, ils sont difficiles à éviter pour qui chemine à travers les ruines. Par contre, ils sont généralement assez peu discrets. A les voir, ils ont l'air apathiques : ils marchent les épaules voûtées, l'œil à demi clos, et les bras pendants.

Il paraît que si aucun geste hostile n'est entrepris, ils ignorent les visiteurs et fouillent bagages et personnes. Alors, les Foliens jettent ce qu'il ne leur plaît pas, et partent avec le reste. Mais, généralement, il y a toujours quelqu'un pour faire un geste brusque, en tentant, par exemple, de récupérer une fiole qu'un Foliens s'apprête à laisser tomber. Plus fréquemment un cheval prend peur en les sentant arriver. En combat, leur apparente léthargie laisse place à une vivacité étonnante.

dire tout haut ce qu'ils pensent lorsque les décisions leur sont défavorables.

Le coloriage : autre sanction pour les petits délits, le coloriage des cheveux. Celui-ci se fait en vert, car on n'a jamais vu de Foliens verts. Cette peine punit, entre autres, les bagarres et, d'une manière générale, le trouble de la sérénité de la Cité (jouer de la musique dans la rue à Araignée est un bon exemple). Si le condamné est chauve, on lui fait porter une perruque verte. De même pour les peines suivantes.

La bouclade : la personne a les cheveux frisés et montés en un ridicule échafaudage avec interdiction d'y toucher. Cette peine est une aggravation du coloriage, en cas de récidive par exemple.

Le coupage : c'est principalement les petits vols et l'usage des armes qui sont punis de coupage. Les cheveux sont coupés courts, au-dessus des oreilles. C'est une véritable honte, et dans l'attente de retrouver une chevelure normale, le temps paraît très long. L'attitude des autres citoyens envers un coupé est particulièrement éprouvante : il est montré du doigt, on le bouscule volontairement sans s'excuser, les enfants lui courent après en chantonnant des couplets blessants, etc. Certains marchands vont même jusqu'à ignorer le condamné et refusent de le servir.

La tonsure : réservée aux affaires de viols et aux époux volages, c'est une version extrême du coupage. Généralement, les tondus ne sortent pas de chez eux.

La rature : cette sentence punit les effractions, les vols, et toute agression envers les conseillers et le Grand Souffleur. Le Barbier des vents commence par une tonsure, mais dérape à une ou plusieurs reprises sur le visage du condamné : c'est la rature. Le

nombre de ratures dépend des faits reprochés. Un raturé porte des cicatrices à vie.

Le sourire du barbier : tout crime de sang est réparé par le sourire du barbier. Le haut-rêve est un crime de sang. Le barbier chargé de l'exécution est d'abord saoulé. Il doit ensuite raser le coupable avec un vieux rasoir ébréché. Le condamné est toujours soigneusement rasé avant l'exécution, mais on lui dessine une fausse barbe. Et comme le barbier n'arrive pas à couper cette satanée barbe, il insiste. Généralement, l'exécution est longue et douloureuse.

Des vents favorables

La grande cité saura dévoiler aux voyageurs mille et un petits charmes : des places, des échoppes, des auberges, un orchestre, etc.

Auberges - Il y a quatre auberges à Ventose, dont une auberge des voyageurs. Celle-ci s'appelle 'Par bon Vent'. Les prix y sont traditionnels, et les coutumes du voyage sont connues et respectées : premier repas et première nuitée gratuits. Maltez, l'aubergiste, ancien marin dont le bateau a mal fini, s'est installé à Ventose à cause de Grand Large. Son rêve, c'est de parvenir à acquérir une maison proche du lac. En attendant, il fabrique des maquettes de bateaux qu'il expose sur des étagères dans de la grande salle commune.

Donnant sur la Place des Coupes, 'l'Auberge de la Coupe', qui fait essentiellement taverne, accueille surtout les curieux. C'est également là que toute la profession des barbiers vient boire un coup avant et après les sentences. Les prix sont le double des prix usuels les jours de sentence. Certaines mauvaises langues prétendent

RENCONTRES AVEC DES FOLIENS

Caractéristiques :

Taille 15	Volonté 10
Apparence 5	Intellect 1
Constitution 13	Empathie 10
Force 16	Rêve 6
Agilité 14	Chance 6
Dextérité 13	Mêlée 15
Vue 10	Tir : inusité
Ouïe 13	Lancer 13
Odeur-Goût 9	Dérobée 10

Vie 14	Endurance 27
Vitesse 13	+Dom+2
Protection 2 (poils)	

Compétences (le +dom indiqué est global) :

Un Poing : 15 niv +3 Init 10 +dom +2

Deux poings : 15 niv +1

Init 8 +dom +4

Les dommages sont tirés sur la table des coups non mortels. A deux (ou plus) contre un adversaire, les Foliens attaquent des deux poings, sinon d'un seul. Lorsqu'un adversaire est sonné, ou que le Folien peut tenter une seconde attaque dans le même round, il tente de mordre.

Morsure : 15 niv 0

Init 7 +dom +2 + poison

Esquive : 10 niv +3

Course : 15 niv +3

Discrétion : 10 niv 0

Vigilance : 13 niv +3 (pour l'ouïe)

La Folie douce :

Inoculée par morsure, la Folie douce atteint la Volonté des personnes mordues. Son action est lente mais redoutable.

- Malignité : -5

- Périodicité : 1 heure

- Dommages : -1 point de Volonté, folie progressive

- Antidotes : -5 / Infusion de feuilles de Roussiers +18, Bitume de Camphre +12, Mirobolant +8.

La récupération des points de Volonté est d'un par heure draconique, après la guérison.

qu'il n'est pas rare d'y trouver un cheveu dans la soupe.

'Les Maîtres du Pain', là encore plus taverne qu'auberge, est le lieu de prédilection de la profession de la farine et du pain. On y sert de délicieuses pâtisseries fines. Sur chaque table se trouve un petit panier rempli d'une multitude de variétés de pains. On peut se servir à volonté, mais boire ici coûte plus cher qu'ailleurs.

Enfin, 'L'Escale' est le lieu où les caravaniers s'installent, tout étant prévu pour les montures et les charrettes. Les prix sont intéressants, surtout lorsqu'on y vient en groupe.

Ballade fluviale - Certains pêcheurs proposent des voyages sur le lac, sauf par Grand Large, ce vent étant par trop imprévisible. Il en coûte 3 deniers par personne pour 3 heures de navigation. Le paysage est de toute beauté. Les demeures sur les berges rivalisent d'audace et d'ingéniosité pour être les plus belles : poutres apparentes, fenêtres à meneaux, jardins sur pilotis, colonnes sculptées, etc.

Musique - A Ventose, le Magistral Venrchestre joue en extérieur tous les jours de Brin. Il se réunit dans un grand jardin, à l'est de la ville. Les musiciens sont installés sur un kiosque. Les auditeurs s'installent sur les quelques bancs de bois brut, ou plus communément, par terre sur une pièce de tissu. Les instruments appartiennent exclusivement à la famille des vents. Les autres ne trouvent aucune grâce aux oreilles des habitants de Ventose. Les voyageurs pourront donc voir de multiples cornes courtes et longues, des flûtes simples, doubles et même triples, des trompes légères et d'autres lourdes, des sifflets en bois ou en métal, des fifres aigus ou graves, des tubes hauts et des tubes bas (de la même famille que les bas bois et les hauts bois), et même

un curieux petit orgue. Il y a également quelques autres instruments que les voyageurs ne parviendront pas à identifier. Ainsi, le Bauducherier est une grande peau gonflée par le souffle de 4 personnes. Une cinquième joue, perchée sur un haut tabouret, en bouchant certains trous d'un petit tronc qui ressemble à s'y méprendre à celui d'un jeune chêne sec. Ils découvriront également Ondine, instrument à vent et à eau, dont le son rappelle celui de la pluie, ou celui d'une rivière. Quelques choristes, appelés 'Souffleurs', se joignent parfois aux musiciens : ils imitent le souffle et les sifflements des vents. Les morceaux interprétés ont très souvent pour thème un vent ou un autre. On entend par moment la trille joyeuse d'un oiseau, le bruissement des feuilles, ou l'écoulement d'un rivière champêtre. En fait, c'est une myriade de Symphonies pastorales dont les voyageurs pourront profiter (jet de moral en situation heureuse).

Armes - Les voyageurs trouveront plusieurs armuriers à Ventose. Ils pourront acheter toutes sortes d'armes. Celles en métal sont particulièrement travaillées. Les lames sont gravées et sculptées de manière à ce qu'un sifflement se produise lors du déplacement de celles-ci. L'effet de surprise que cela produit sur les adversaires apporte un bonus de +1 à l'attaque, mais uniquement lors du premier round, et si l'arme est utilisée en mêlée. Par la suite, l'effet de surprise ne joue plus. Par contre, lors d'une attaque se voulant discrète (de dos, la nuit, ou par surprise), l'adversaire bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'Ouïe / Vigilance. En cas de réussite, il entend venir le coup et n'est donc qu'en demi-surprise.

Autres achats - Les autres échoppes sont nombreuses dans la cité, et les voyageurs pourront en profiter pour effectuer les achats qu'ils désirent, au

LA MILICE VENTOSE

La milice ventose maintient la sécurité dans l'enceinte de la cité. Ce sont des grands gaillards armés d'un gourdin pour les interventions bénignes et d'une masse lourde pour celles plus conséquentes. Ils utilisent un bouclier léger pour parer, et sont équipés d'un cuir épais.

Une patrouille est composée de 10 hommes. Les miliciens sont recrutés tout particulièrement sur leur capacité à ne pas être sensibles à Folie (Empathie anormalement basse).

Caractéristiques moyennes :

Taille 14	Volonté 12
Apparence 10	Intellect 10
Constitution 13	Empathie 1
Force 14	Rêve 9
Agilité 13	Chance 5
Dextérité 13	Mêlée 13
Vue 10	Tir 11
Ouïe 12	Lancer 12
Odorat-Goût 5	Dérobée 10

Endurance 27	Vie 14
Protection 3	+dom+2

Compétences de combats (+dom général):

Corps à corps 13 niv +5 init 11 +dom+2
Gourdin 13 niv +5 init 11 +dom+3 (sur la table des coups non mortels)
Masse lourde 13 niv +5 init 11 +dom+5
Bouclier 13 niv +5
Esquive 9 (10-1) niv +5

Autres compétences :

Survie à Ventose +6
Vigilance +3
Course +3

prix usuel. Seule l'herbe de lune est inaccessible, à plus de dix fois son prix

ordinaire, car s'en procurer dans les Monts déchirés est difficile. De plus, la demande est importante : les conseillers et les nobles senteurs de vents la recherchent afin de mieux percevoir les réponses de Mystère. Par contre, si les voyageurs souhaitent en vendre, ils pourront en tirer un bon prix.

Les voyageurs pourront également profiter de leur passage à Ventose pour acheter des instruments à vent, ou des vêtements à la coupe si particulière et qui flottent au vent : capes, foulards, robes, pourpoints, etc. Ils pourront même dénicher, en cherchant un peu, un petit soufflet de voyage, efficace et mélodieux.

Les Barbiers - Les voyageurs pourront remarquer de nombreuses échoppes de barbiers. On y coupe les cheveux naturels (3 deniers), taille la barbe (2 deniers), ou rase de frais (1 denier). Mais surtout, les barbiers vendent des postiches. Sous ce nom se cachent les perruques, mais également toutes les imitations de nattes, moustaches, barbes, favoris, etc. Des panneaux interpellent le passant : « Arrivage de peaux de Foliens authentiques ! », ou encore « Affaire exceptionnelle : couleur bleu-gris naturelle ! ». Une perruque coûte de 3 sols (deuxième main incertaine) à plusieurs dizaines de sols (pour certaines couleurs authentiques et rares). Une perruque de qualité suffisante pour être présentable vaut 5 sols ; frisée ou bouclée, elle en vaut 7 ; d'une couleur originale (sans être rare), par exemple blond avec des reflets roux, elle coûtera 10 sols. Avec le travail artistique d'un barbier, compter plutôt 12 à 15 sols. Et ainsi de suite.

J'ai eu vent de quelques histoires

Ventose peut être le lieu de multiples aventures. En voici trois faisant intervenir la cité, ses vents, ses environs et ses lieux les plus typiques. Elles ne sont décrites que sommairement afin de ne pas enlever l'intérêt de l'aventure à des joueurs trop curieux.

Le maître des Appeaux est une aventure dans laquelle les voyageurs deviennent amnésiques. Ils découvriront tout d'abord la cité, ses Charretières, ses vents, son Auberge des voyageurs. Puis ils oublieront tout. Lors de leur retour à la conscience, ils se retrouveront devant une jeune femme qu'ils viennent manifestement de tuer. Il leur faudra découvrir ce qu'ils ont pu faire pendant les jours dont ils n'ont plus de souvenirs. C'est ainsi qu'ils rencontreront le Barbier des Vents, qu'ils découvriront le Magistral Venrchestre, et qu'ils partiront pour la Cité des Fous. Enfin, ils rendront visite au Maître des Appeaux, sans savoir encore qu'ils recherchent en fait la Maîtresse des Appeaux. Tout ceci leur apprendra beaucoup sur la fondation de la cité, et le Grand Souffleur n'oubliera pas de les féliciter d'une manière que les voyageurs sauront apprécier.

Je vous maudis est la suite du Maître des Appeaux. Sur fond d'une malédiction supposée, les voyageurs tenteront de combattre un fléau qui s'abat sur Ventose. Pour cela, ils partiront à la recherche du vaisseau de Maltez, échoué sur le Plateau Frigide, et qui recèle un élément des plus utiles pour la suite des événements. Mais le Bauducherier, indispensable lui aussi, se fait vieux, et il sera nécessaire de le remplacer. Pour cela, ils retourneront dans la Cité des Fous, mais pour y

combattre les Foliens cette fois-ci. Ils apprendront également à mieux connaître la Forêt des Chênes Secs. Le Maître des Appeaux pourra leur apporter son aide, sa sensibilité, ses connaissances. La cité pourra vivre en paix, mais n'oubliera pas ce nom qui a été une véritable malédiction, autant pour les voyageurs que pour Ventose.

Des amphores de bons vents lancera les voyageurs dans une quête souvenir. Ils feront un rêve significatif chez un escroc. Ce dernier, sous couverture d'étudier les vents et d'en faire profiter les habitants de Ventose, cherchera en fait à se rendre indispensable d'une manière assez singulière. Mais ceci ne sera pas l'affaire première de nos voyageurs. Poussés par leur rêve, ils entreront dans cette extraordinaire bâtisse qu'est le Palais du Conseil. Ils l'arpenteront secrètement afin de finir leur rêve dans une réalité bien étonnante.

Menteries est une aventure pour un seul voyageur, ou une seule voyageuse. Il y aura tout d'abord la rencontre d'une jeune fille d'Oniros. Puis quelques histoires, d'autres encore, et un enlèvement. Ce sera à notre héros de démêler cet écheveau, pour le profit de certains, ou de lui même...

Dominique PRÉVOT
Version définitive
Samedi 5 octobre 1996

LA DEMEURE DE SULFURINE NYTRA

Le lieu du crime

C'est dans cette maison que les voyageurs commenceront pratiquement leur premier scénario. Ils y retourneront une fois, et peut-être même deux dans cette histoire et la suivante.

Cette maison en partie lacustre est installée au bord du Lac salé. Extérieurement, elle est à l'image de ses voisines : assez extravagante, ornée de colonnes aussi variées qu'inutiles, sculptées par endroits de motifs abstraits, et peinte de couleurs vives.

L'ensemble forme un 'L'. L'une des pointes surplombe l'eau profonde du Lac salé. Dominant la bâtisse, une tour de pierre, construite en coin, complète l'ouvrage. A l'entrée, quelques marches permettent d'atteindre une impressionnante porte cochère.

Rez-de-chaussée

Un petit hall (1 sur le plan de la demeure) permet d'accueillir les visiteurs et les invités. La tour (2) donne accès à tous les étages.

Ce niveau est celui des chambres des domestiques : un cuisinier (3), un majordome (4) et un homme à tout faire (5). Ce dernier est un bon combattant. Chacun loge dans une pièce personnelle. Une pièce commune (6) est également à leur disposition. Une importante partie du rez-de-chaussée est consacrée aux cuisines somptueusement équipées (7). On y fait venir des cuisiniers de la cité lorsque la maîtresse de maison organise une réception.

Dans les cuisines, une trappe mène en sous-sol. Ce sont le cellier et la cave. Ce lieu sert également de débarras.

Premier étage

On arrive tout d'abord dans une pièce (8) où se trouvent de nombreux animaux empaillés. La plupart sont des animaux sauvages, dont un ours et un Folien. Sur des étagères, des animaux plus petits sont présentés.

A cet étage se trouve une imposante salle de réception (9). Celle-ci est

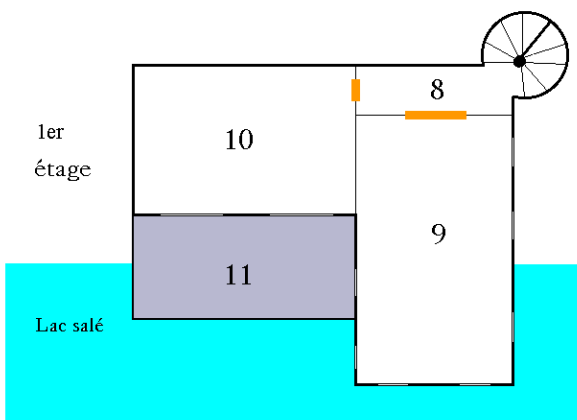
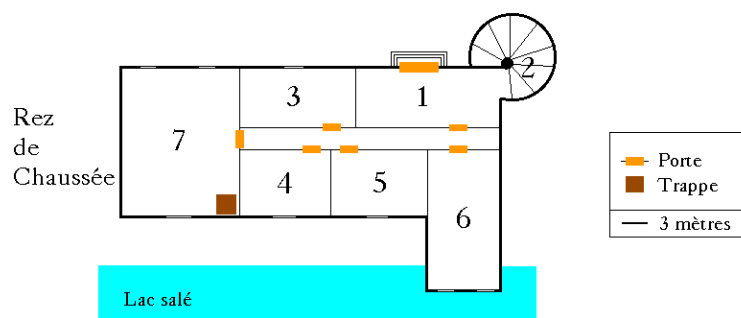
particulièrement lumineuse, plusieurs larges baies vitrées y faisant pénétrer le soleil.

Le salon (10) est presque aussi imposant. Dans cette pièce se trouvent de nombreux objets d'art : sculptures, peintures, meubles ouvragés, etc. Certains sont franchement d'un goût douteux. Le salon s'ouvre sur une large terrasse (11) qui surplombe le Lac salé.

Deuxième étage

Ce sont les appartements de Sulfurine Nytra et de son

Plan de la demeure de Sulfurine Nytra



fil, Ankornas. Chacun y a sa chambre et son bureau d'étude. On y accède par un hall (12) aux nombreuses étagères remplies de bibelots et de livres, dans un capharnaüm complet.

La chambre de Sulfurine (13) accueille de très nombreuses glaces et miroirs. Toutes les tailles, les formes, et les qualités s'y trouvent. Dans son bureau (14), plus fonctionnel, sont installés tables et chaises, étagères, écrivoires et lutrins.

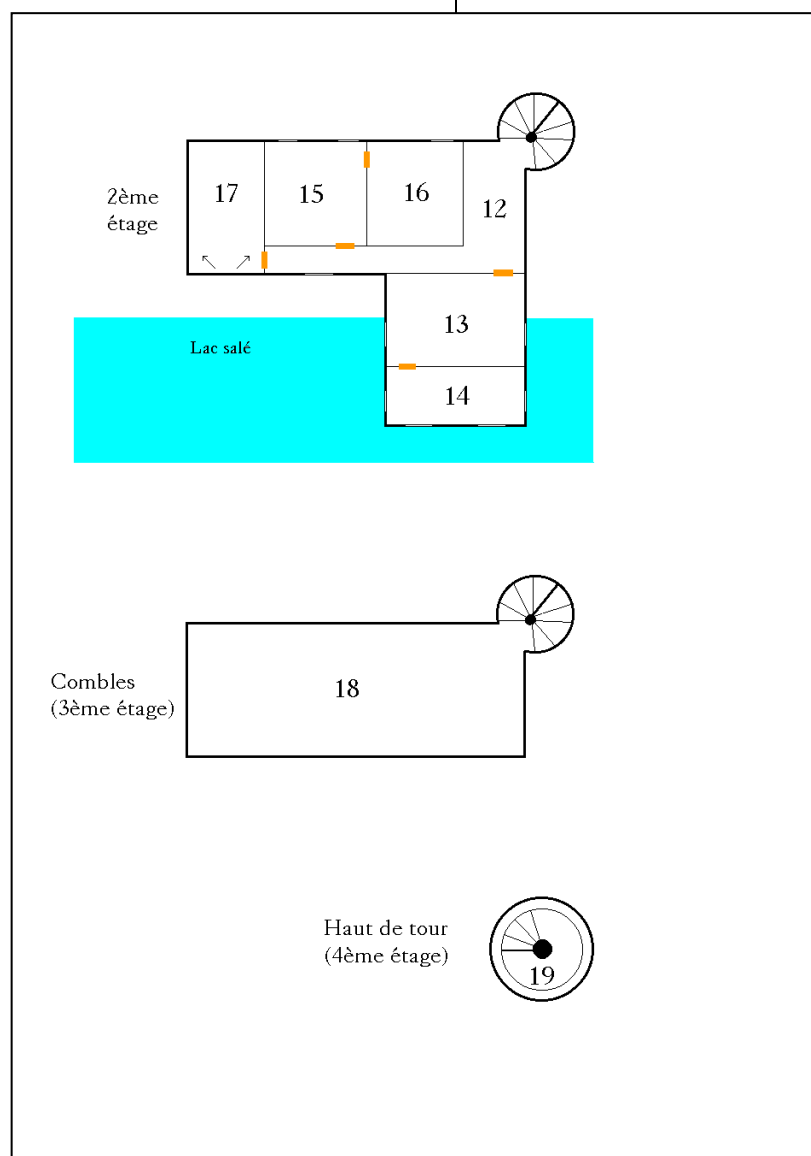
La chambre (15) et le bureau (16) d'Ankornas sont plus sobres et ne recèlent rien de particulier. Au fond du couloir, une pièce est réservée aux bains (17). Ces derniers peuvent rester classiques, ou se transformer en thermes de Grand Large, lorsqu'on ouvre les

panneaux extérieurs.

Encore plus haut

Si une partie du bâtiment ne dépasse pas les deux étages, le corps principal et la tour s'élèvent au-delà. Sous le toit se trouvent les combles (18). En dehors d'un vieux laboratoire d'alchimie hors d'usage et de quelques vieilleries pourrissant ici, il n'y a rien de particulier.

La tour monte encore d'environ un étage. De là-haut (19), la vue sur le lac et sur la ville est des plus plaisantes. C'est également un lieu bien situé pour sentir les vents venir.



LE PALAIS DU CONSEIL

Vue d'ensemble

Le Palais du Conseil est l'une des bâtisses les plus remarquables des bords de lac. Tout d'abord, il ne le longe pas. Seule l'une des ses extrémités s'en approche, sans jamais le surplomber. Mais le plus surprenant est la diversité des styles. La partie proche du lac est construite en roche blanche, taillée en grands blocs, comme ceux utilisés pour les remparts de la cité. L'autre extrémité est faite de pierres brunes, taillées plus petit.

Ensuite, une tour s'élève au milieu d'une aile : c'est la Tour des frères Khop. Elle est en verre, à l'extérieur comme à l'intérieur : escaliers, planchers, balustrades et meubles. Ce verre aux multiples couleurs joue avec le soleil, créant une myriade de tâches colorées. Chaque heure possède un charme et des couleurs uniques. Il paraît qu'à l'intérieur, la luminosité est sans pareille. Enfin, deux passerelles permettent de lier différentes parties du bâtiment, chacune s'élevant à une hauteur qui lui est propre.

Rez-de-chaussée

À la droite de l'immense porte cochère menant au Hall des Doléances se trouve la Tour de Garde. Deux miliciens ventoses y montent la garde en permanence, et deux autres à la porte cochère.

La Tour de Garde (1 sur le plan du Palais du Conseil) s'ouvre également vers l'intérieur. À ce niveau, c'est avant tout un corps de garde. Les miliciens ventoses se déplacent toujours par deux aux abords du Palais et à l'intérieur. Ils sont relevés

toutes les deux heures. La nuit, la garde est doublée. La Tour de garde est la seule à n'avoir que trois mètres sous plafond. Partout ailleurs, il y a six mètres. De ce fait, elle comporte deux fois plus de niveaux que les autres bâtiments. Un escalier en colimaçon relie tous les étages.

L'immense porte cochère donne accès au Hall des Doléances (2). Ici, on s'enquiert des démarches des uns et des autres. Nombre de miliciens ventoses veillent à ce que nul ne trouble le calme des lieux. Deux miliciens gardent les accès de chacune des trois portes donnant dans le Palais.

Le Marché (3) est l'appellation de cette grande salle où les Conseillers secondaires peuvent recevoir visiteurs et solliciteurs. En effet, ils n'ont aucun bureau, au contraire des Conseillers principaux. Il résulte de ces diverses discussions en cours un brouhaha permanent. D'où le nom légèrement moqueur de ce lieu. On ne peut y accéder qu'après accord donné par le Conseiller sollicité. Les sept Conseillers principaux, quant à eux, bénéficient chacun d'un bureau qui leur est propre (4). Ce sont des lieux de travail, d'étude et de réception.

Les personnes souhaitant accéder à la bibliothèque, une fois l'autorisation obtenue, traversent le Corridor aux Colonnes (5), sur la droite du Hall des Doléances. Celui-ci est un long couloir où une myriade de colonnes empêchent d'avancer en ligne droite. Elles semblent être disposées au hasard. Il y en a de tout style et de toute taille. Certaines sont sculptées, d'autres sont peintes ou nues, avec une base ou sans, soutenant

une arche ou non, gravées de runes ou muettes.

Après ce curieux dédale, on arrive à une porte donnant accès à la Bibliothèque (6). C'est la salle de lecture. Dans un coin, un escalier descend aux archives souterraines. Les ouvrages généraux sont dans la salle de lecture, à la disposition des lecteurs. Seuls les ouvrages anciens ou précieux sont gardés au sous-sol. Des écriboires et des lutrins permettent de lire et de recopier les ouvrages, dans un silence respectueux. Les livres de cette bibliothèque ne peuvent être emmenés.

À gauche du Hall des doléances se trouve la Tour des frères Khop, Hydos et Khal (7). Déjà impressionnante de l'extérieur, cette construction l'est plus encore de l'intérieur. En effet, une importante partie est vide, du bas jusqu'en haut : c'est le Hall de la Voûte. Le jeu de la lumière sur les verres est enchanteur. Sur la droite, un escalier de verre mène à l'étage supérieur.

La pointe du bâtiment la plus proche du lac (8) est réservée à la milice ventose. Quelques cellules se trouvent en dessous de cette pièce. On y conduit les prisonniers, essentiellement les ivrognes, ceux qui ont trop pris le vent, et les suspects de crimes de sang, haut-rève, etc.

Premier étage

Cet étage n'est plus public. On y accède sur invitation, ou après accord pour une entrevue avec le Grand Souffleur. Les deux seuls accès sont celui de la Tour de Garde et les escaliers de la Tour Khop (9).

Deux miliciens gardent l'entrée de la Salle des Présentations (10). C'est ici que les invités attendent lors d'une réception. Ils sont annoncés à la cantonade avant de pénétrer dans le Hall aux Cérémonies. En attendant, on se présente les uns aux autres, et il n'est pas rare que des connaissances se nouent dans cette pièce.

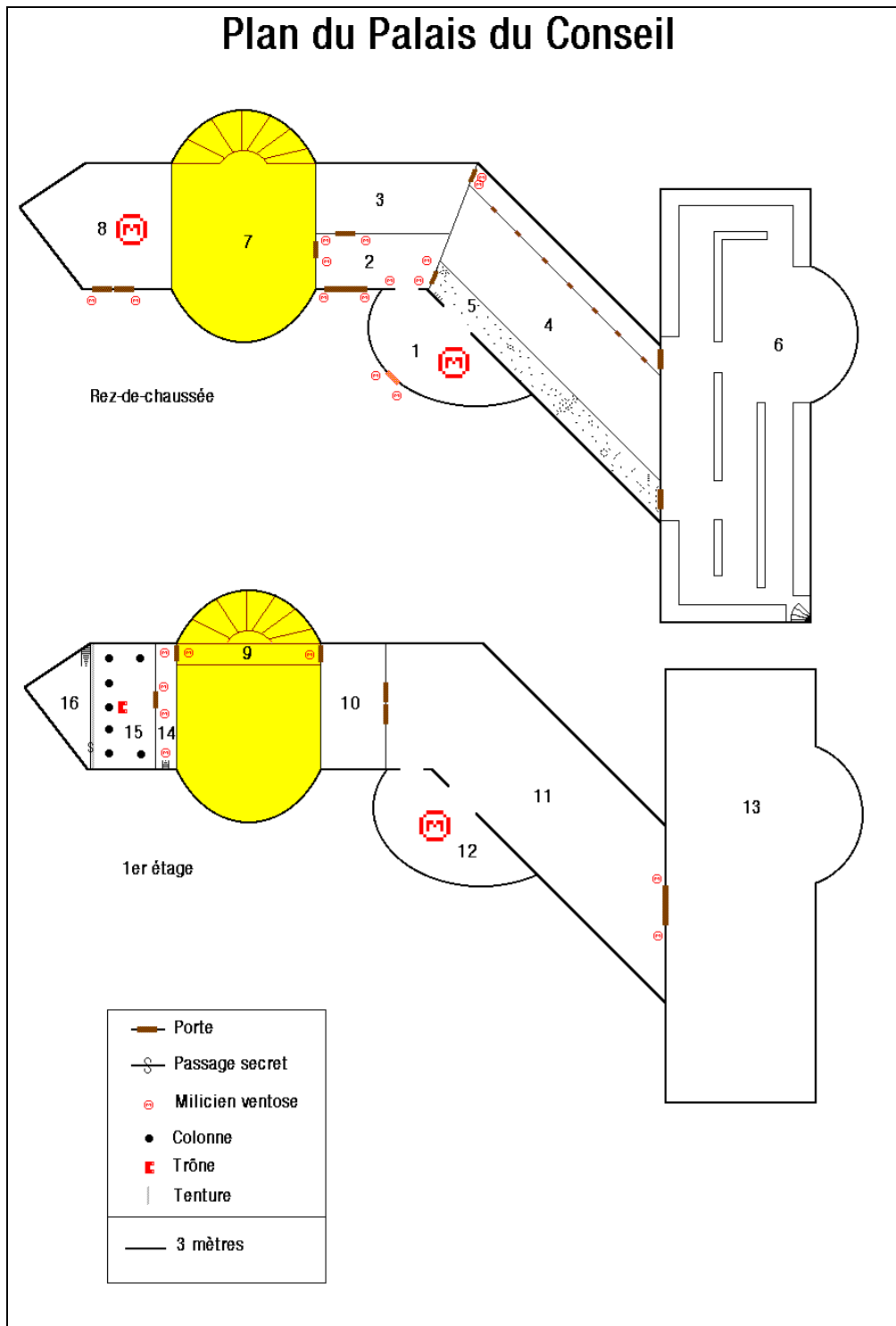
Le Hall aux cérémonies (11) sert tout autant de salle de réception que de bal. Il peut accueillir jusqu'à deux cents personnes, essentiellement lors de la nomination d'un nouveau Grand Souffleur. Le plafond est couvert d'enluminures. A cet étage, la Tour de Garde accueille les cuisines (12).

Gardée en permanence par des miliciens ventoses, la Salle du Conseil (13) est à l'extrémité du bâtiment. La partie bombée du mur extérieur est en verre coloré, comme la Tour Khop. C'est dans cette salle que se tiennent les réunions du Conseil, autour d'une table en forme de rose des vents à quatorze branches. Chaque fauteuil est sculpté de motifs rappelant les professions que le Conseiller représente. Celui du Grand Souffleur est décoré de représentations des vents.

Les Mille Pas (14) est l'appellation de la salle où l'on attend d'être reçu en audience par le Grand Souffleur. Cette longue pièce étroite est dépourvue de sièges et de bancs, d'où son nom. On arrive aux Mille Pas en empruntant l'escalier de la Tour Khop. Deux autres miliciens surveillent un escalier donnant accès à l'étage supérieur. Ces derniers sont absents lorsqu'il n'y a pas d'audiences.

C'est dans la Salle d'Audience (15) que les doléances sont écoutées et les avis du Grand Souffleur rendus. Un trône imposant est entouré de sept colonnes, sculptées chacune en honneur de l'un des vents de la cité. Il est gravé de formes imprécises, pouvant représenter des Dragons souffleurs. Une large tenture ornée de blasons de la cité couvre le mur derrière le trône.

Un passage dérobé donne accès à l'aile privative du Grand Souffleur. Le trouver nécessite de réussir un jet de Vue / Maçonnerie à -7. On accède alors à la Bibliothèque privée (16). Les ouvrages sont de deux natures. Il y a des documents sensibles liés à la gestion de la cité, et ceux, plus privés, des Grands Souffleurs qui se sont succédés à ce poste. Un escalier en colimaçon donne accès à l'étage supérieur.



Deuxième étage

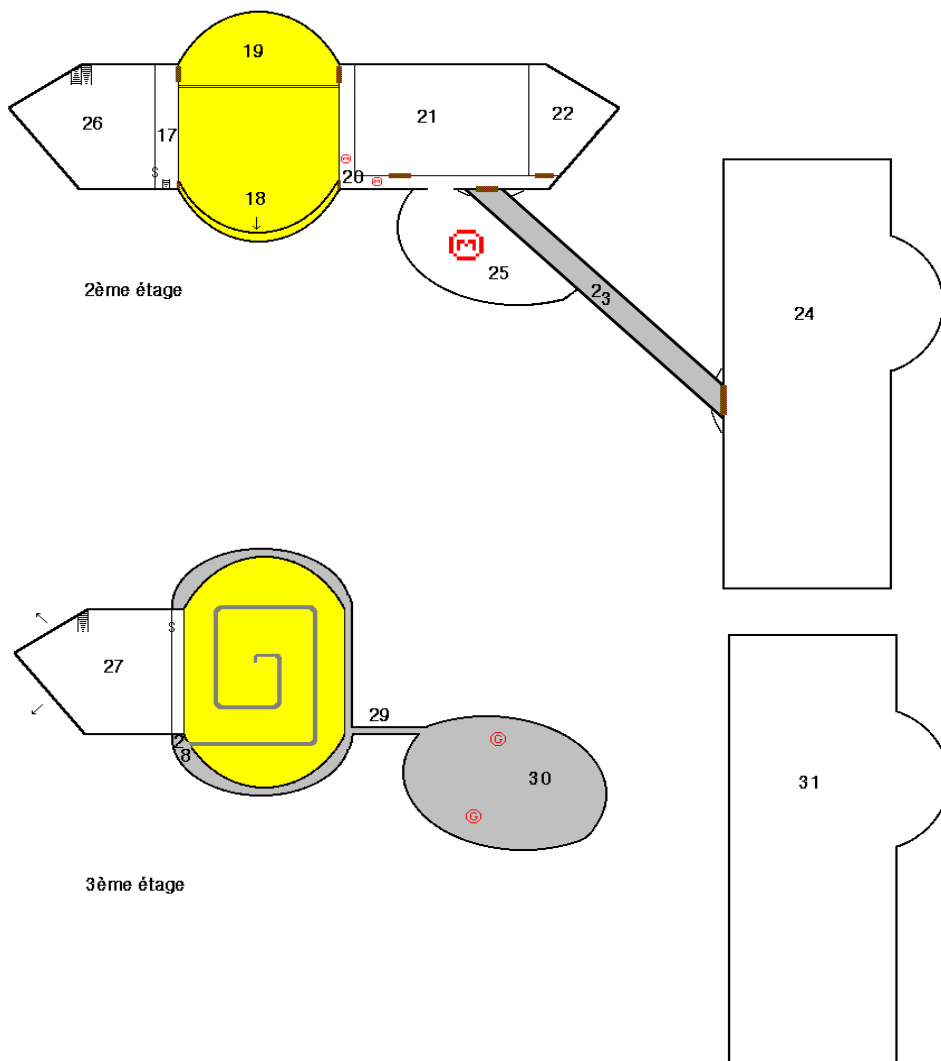
Il n'y a que deux moyens pour arriver à cet étage. Par la Bibliothèque privée tout d'abord, ou par les Mille Pas, d'où les invités pourront rejoindre le Salon des Réceptions ou les appartements privés du Grand Souffleur.

On arrive au Hall d'en Haut (17) par les Mille Pas. Deux portes permettent de se rendre respectivement dans le Salon des Réceptions et sur la Promenade intérieure. Un passage dérobé s'ouvre sur le Bureau du Grand Souffleur.

La Promenade intérieure (18) domine le Hall de la Voûte. Sol et rambarde sont en verre, comme le reste de cette tour. La vue est magnifique, tout comme celle depuis le Salon à Réceptions. On distingue parfaitement le haut de la tour, grand dôme étincelant de lumière.

Le Salon des Réceptions (19) est également tout en verre : sol, balustrade et table. Celle-ci épouse la forme usuelle de la cité, celle d'une rose des vents à quatorze branches. Quarante-neuf chaises de la même matière permettent aux invités de prendre place. Ce salon est à l'usage exclusif du Grand Souffleur, pour des dîners à caractère privé. Les réceptions officielles se déroulent dans le Hall aux Cérémonies. Une porte donne accès au Hall d'en Haut, et une autre dans un couloir (20). Là, deux portes s'ouvrent respectivement sur les appartements privés (21), et sur les chambres d'hôtes (22).

Une dernière porte, très ancienne, est toujours verrouillée (difficulté : -3,



tâche : 5, période : 30 secondes ; de plus, la discrétion est de rigueur). Le Grand Souffleur en détient la clé. Elle donne sur la Passerelle suspendue (23). Cet ouvrage de bois et de métal est retenu par des lourdes chaînes à ces extrémités. Ce passage aérien accède à une porte, verrouillée également (difficulté : -3, tâche : 2, période : 1 minute). Cette dernière donne sur une salle appelée Lieu des Vents (24). Seul le Grand Souffleur peut s'y rendre, et nul autre ne sait vraiment ce qu'elle recèle.

A ce niveau, la Tour de Garde (25) accueille essentiellement la milice et les communs des divers domestiques et personnels de la famille du Grand Souffleur.

A l'autre extrémité du bâtiment se trouve le Bureau du Grand Souffleur (26). C'est là que sont conservés les documents d'actualité, et les messages à l'attention du maître du Palais. On y accède par l'escalier provenant de la Bibliothèque privée, ou par le passage dérobé (Vue / Maçonnerie à -7) du Hall d'en Haut.

Troisième étage

Le dernier étage du bâtiment est encore plus mystérieux que tout le reste réuni.

Les Bains de Grand Large (27) sont dans une salle aveugle qui permet au Grand Souffleur de profiter du célèbre vent. Une importante machinerie ouvre les pans de murs vers l'extérieur. Une porte dérobée (Vue / Maçonnerie à -7), donne accès à la Passerelle extérieure (28). Elle se divise en deux, et l'un des chemins monte jusqu'au sommet du dôme. L'autre fait le tour de la Tour des frères Khop, mais à l'extérieur. Seul le mur mitoyen avec les Bains de Grand Large est intérieur.

Par cette passerelle, on accède à un véritable pont (29), en bois, tenu par de larges poutres et de solides pieds. C'est le Pont étroit. Il arrive à la Tour de Garde (30), où deux gardes ventoses sont nez au vent.

Enfin, on raconte qu'il y aurait une autre pièce, appelée la Salle Perdue (31). Cette pièce aveugle se trouverait au-dessus du Lieu des Vents. Il existe une porte, mais aucune passerelle n'y mène. Bien entendu, plusieurs tentatives ont été faites pour y accéder : escalade du bâtiment, installation d'échafaudages, etc. Mais la porte, robuste et ferrée, n'a aucune serrure, ni aucun gond. Cette salle, si celle existe, est définitivement perdue.