

VENT DEBOUT

UN JEU DE DESTINS ET DE VENTS CONTRAIRES

Comme si chaque marin était au fond vraiment

Qu'un vaisseau baladé au gré des vents méchants...

Vent Debout, donne aux joueuses l'opportunité d'incarner des marins de toutes sortes et de leur faire vivre des aventures rocambolesques et poétiques.

Le destin de votre personnage sera dicté autant par ses choix de vie et sa personnalité que par le vent qui soufflera sur son action.



*Par Tunime, sur une idée de Mugmax développée par
Mug Max pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de
PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative
Commons BY-SA-NC.*

LA MYRIADE TURQUOISES

La Myriade de Turquoises est un Gigantesque archipel séparées par l'océan Cruel , océan de nuages de eau et de sable. La plupart des îles accueillent des villages voire des villes selon leur taille et présentent nombre de gouvernements : théocraties, républiques marchandes, ports francs... De par l'isolement dû à l'Océan, chaque île possède sa culture, son dialecte et sa monnaie propre.

On trouve tout de même chez la plupart des habitants de la Myriade un trait commun : une croyance très animiste en des esprits naturels. Sans doute influencés par leur climat venteux, les Myriadines révèrent notamment les vents comme autant d'esprits puissants, et leur attribuent généralement le contrôle des chances et malchances ainsi que de la destinée d'une personne.

Parmi les Myriadines, cependant, rares sont celles à prendre le culte des vents au sérieux autant que les Libres Arpenteuses. Issues de toutes les îles et de toutes les cultures, ces marinettes nomades forment le maillage de la Myriade, reliant les îles entre elles, portant messages et marchandises importantes, colportant ragots et informations et se livrant fréquemment à des activités moins légales que les autres coureuses des mers.

Tantôt mercenaires, tantôt justicières, parfois observatrices neutres ou arbitres (le plus souvent, jouent avant tout pour leurs propres intérêts), on les trouve presque toujours au sein des événements historiques, des complots et des intrigues. Elles disposent de leur propre langue secrète, d'us et coutumes secrets leur permettant de se reconnaître entre elles et pour beaucoup d'entre elles, pratiquent une religion de bric et de broc plaçant les vents au centre du monde. A la barre de leurs formidables navire, elles peuvent naviguer sur tous les déserts, océan et nuages.

Ces navigatrices, unies par un goût commun pour l'aventure et la liberté, se respectent entre elles, mais restent avant tout des rivales en affaires et en objectifs. Le code, quelles jurent de suivre, les incites pragmatiquement, à se porter mutuelle assistance sur l'Océan et à limiter les actes de piraterie entre elles... Mais beaucoup interprètent à vrai dire cet ensemble de règles plus comme une sorte de guide qu'un véritable règlement.



CREATION DE L'ARPENTEUSE

La feuille de votre personnage est, constituée essentiellement, d'un tableau représentant des douze vents. Ce sont eux qui président à la réussite ou à l'échec des actions de votre personnage... Avec un petit coup de pouce de votre part.

Commençons par le début : quel est le nom de votre personnage ? La diversité culturelle des Myriades vous permet de les tirer de n'importe quelle culture, mais dans le doute vous ne pouvez pas vous tromper en prenant dans les noms médiévaux du bassin méditerranéen.

De même, définissez avec vos camarades le nom de votre équipage et son fonctionnement.

Le Code des Arpenteuses

Les navires élisent une capitaine par vote à main levée.

La capitaine peut être destituée par un vote à l'initiative de l'équipage. Ce vote ne peut être demandé que lorsque deux jours de vent calme ont eu lieu consécutivement ou lors d'une escale à terre.

Il est du devoir des arpenteuses de venir en aides aux équipages en perdition.

La capitaine a droit de vie ou de mort sur son navire, mais il suffit d'une voix dans l'équipage pour que ce droit ne puisse être exercé.

C'est aussi le bon moment de commencer à réfléchir à un concept pour votre personnage. Serez-vous un spadassin, spécialiste du duel à l'épée ? Une grenadière capable de maîtriser les artifices les plus dangereux ? Une navigatrice érudite connaissant tous les hauts lieux du monde ? Une bagarreuse de taverne douée avec la musique ? Une ancienne noble en fuite cherchant à vivre de grandes aventures ? Une arnaqueuse au grand cœur détroussant les riches pour donner aux pauvres ? Dans Vent Debout, la variété des Myriades est tellement grande quelle vous permet de jouer une infinité de concepts.

Une fois ces éléments définis munissez-vous de la fiche de personnage disponible à fin de ce livret et de deux dés à quatre faces.

Johanna à décider qui elle va incarner. Elle s'appellera Giorgina « la futée » venant de la myriade des sels.

Traits, Talents et Fétiches

Nous entrons maintenant dans l'identité propre de votre personnage et ce qu'il peut faire. Vent Debout n'est pas un jeu particulièrement codifié, et la plupart de ces choses ne seront pas choisies dans une liste, mais tirées directement de l'idée que vous vous faites du personnage. Le jeu vous propose des exemples pour celles et ceux en panne d'inspiration.

Vous pouvez tout à fait créer les vôtres.

Traits

Les traits sont la base de votre arpentuse, les choses dont l'influence se fait le plus sentir dans sa personnalité. Presque toujours, ce sont des caractéristiques, des qualités dont il dispose.

Exemple de Traits

Forte
Audacieuse
Belle
Rapide
Maline
Cultivée
Résistante
Courageuse
Débrouillarde
Agile
Délicate
Habile
Musicale
Circonspecte
Noble
Curieuse
Joyeuse
Conciliante
Violente
Brutale
Avare
Confiante

Choisissez quatre traits qui définissent votre arpentuse. Les traits doivent être placés dans chaque case représentant les quatre directions (Nord, Sud, Est et Ouest). Désormais, cette direction devient pour votre personnage définitivement associé à cette caractéristique.

Giorgina est une arpentuse pour qui le nord sera « Musicale » et le Sud « noble », quant à l'Est, il sera de son trait « Belle » et son Ouest « Forte ».

Talents

Comme pour les traits, les talents sont définis librement. Il s'agit de champs, de domaines, d'actions dans lesquels votre personnage est particulièrement bon, plus que la moyenne. Ce sont ses spécialités, ses professions, ses passions peut-être.

Exemple de Talents

Escrimeuse
Chimiste
Cuisinière
Esquive
Baratineuse
Grenadière
Instrumentaliste
Musicienne
Mystique
Historienne
Navigatrice
Voiles
Gabier
Barreur
Corps-à-corps
Dessinatrice
Rafistolage
Discrète
Vigilante
Empathe

Choisissez pour votre personnage trois Talents, qui définissent ce dont il est capable. Notez-les dans la case « Talents », en haut à droite de votre feuille d'arpentuse.

Giorgina veut faire de la musique et se battre, elle sera Musicienne et ayant toujours sur comment fonctionne un bateau elle sera aussi navigatrice . Elle veut aussi pouvoir se défendre alors elle connaît le combat à l'épée.

Fétiche

Alors que vous prenez le large, ces fétiches sont une part de vous-même, indissociable de votre épopée. Ils peuvent vous être utiles ou être simple souvenir. Cela peut être aussi le sabre de votre grand-mère arpenteuse comme vous ou la lettre d'un amoureux laisser à quais. Vent debout ne s'attarde pas sur ce que vous transportez, mais la valeur émotionnelle que cet élément ont pour votre arpenteuse.

Exemples d'objets fétiches

Un talisman hérité de votre mère

Votre épée fétiche nommée

Une trousse de médecine contenant diverses substances

Un tatouage qui rappelle un événement important

Les chaussures volées à votre pire ennemie

Un journal de bord comprenant de nombreuses annotations

Le mouchoir de votre histoire d'amour

Un cache-œil afin de masquer une blessure d'un grand combat

Un instrument de musique issu de votre enfance

Une boîte à musique d'une berceuse que vous chantait votre maman

Choisissez pour votre personnage deux fétiches importants à ses yeux et qui ancrent ce qu'elle est. Notez-les dans la case «fétiches», en haut à gauche.

Giorgina est partie avec une lettre de marque donner par sa mère pour éviter les contrôles et passer en sécurité dans certains ports. Elle a aussi une lance de son arrière-grand-mère qui a survécu à une attaque du Forban.

Composer la myriade turquoise

Une fois votre feuille de personnage faite, il vous reste à ajouter à la myriade votre contribution.

Prenez une feuille et dessinez un ensemble d'îles et nommez les lieux qui s'y trouvent ainsi que les vents permettant de se déplacer entre ces lieux, faites aussi sortir des routes des vents de votre feuille puis poser les sur la table pour faire en sorte de relier toutes les cartes entre elles, cela constituera votre myriade pour votre aventure (un exemple de myriades est disponible avec le scénario proposé).

Vous pouvez aussi récupérer d'anciennes cartes de vos précédentes parties ou venir avec un ensemble de Myriades que la MJ a précédemment préparé.

La Rose des Vents

Vous arrivez dans le cœur de votre fiche, la partie qui définit le rapport que votre personnage avec les vents et, par-là, avec sa destinée. La Rose des Vents, comme vous pouvez le voir, est découpée en quatre parties (Nord, Ouest, Sud, Est) comprenant chacune trois vents nommés et d'une case vide. Cet ensemble est appelé « Cadran ».

Comme nous l'avons vu plus haut, ces quatre cadrans sont désormais associés à quatre traits de votre personnage.

Pour définir ce que chacun des douze vents veut dire pour votre personnage, vous allez répartir entre eux des succès et des échecs. Dans chacune des cases de la rose des vents, répartissez les résultats de la table suivante :

Nombre	Résultats	Sens
1	Triomphe (T)	<i>Oui et (conséquence positive)</i>
1	Fracas (F)	<i>Non et (conséquence négative)</i>
2	Succès (S)	<i>Oui</i>
2	Échec (E)	<i>Non</i>
2	Succès Mitigé (SM)	<i>Oui, mais (conséquence négative)</i>
1	Échec Mitigé (EM)	<i>Non, mais (conséquence positive)</i>
1	Hasardeux (H)	<i>Jetez un d4 1=Succès (S) 2=Succès Mitigé(SM) 3=Échec Mitigé(EM) 4=Échec(E)</i>
1	Assistance (A)	<i>Oui si une camarade aide</i>
1	Indécis (I)	<i>La joueuse détermine librement le résultat</i>

En ce qui concerne les deux vents ne faisant pas partie de la Rose des Vents, choisissez-en un qui correspondra à un Succès Mitigé tandis que l'autre correspondra à un Échec Mitigé en cochant les cases correspondantes.

Le vent souffle normalement dans le sens horaire, mais le pouvoir des arpeuteuses peut changer cet état de fait.

Tirer un vent aléatoirement.

Vous pourriez être amené à tirer un vent aléatoirement comme pour savoir avec quel vent vous commencez vos parties. Pour cela, prenez vos 2d4 et lancez-les. Leurs résultats affichent l'emplacement qu'il faut regarder. Le premier dé indique les vents venant de Nord-Ouest noté de 1 à 4 sur la fiche, le deuxième indique les vents de Nord-Est, noté de I à IV en chiffres romains.

Si votre résultat est une des quatre cases du centre, vous pouvez choisir l'un des trois vents possibles du cadran.



SYSTEME DE JEU

Résumé simplifié pour joueuse pressée

Le système de résolution d'actions importantes est basé sur le tableau au centre de la fiche de personnage. Chacun des douze vents nommés est associé lors de la création à un résultat (Succès, Échec, etc, voir tableau).

On associe également les directions du vent (N/S/E/O) à un Trait, lequel est renforcé quand le vent souffle dans cette direction et affaiblit quand il souffle de façon opposée. Au début de la partie (et à quelques moments clés) on définit au hasard le vent qui souffle en lançant deux dés à quatre faces.

Par la suite, au moment d'une action, le vent qui souffle définit le résultat de celle-ci selon la case sur la fiche du personnage active. Une fois l'action résolue, le vent change, généralement en passant au suivant dans le sens horaire.

Les joueuses disposent d'un certain nombre de sacrifices qu'elles peuvent faire pour avoir plus de contrôle quant au changement du vent.

Le Vent des rêves et le Vent des fous, quant à eux, se mettent à souffler dans des circonstances spécifiques et sont associés à l'irréel, au mystique.

Le système des Vents n'est utilisé que pour les actions particulièrement difficiles, importantes ou dangereuses.

Actions simples

Pour résoudre des actions moins importantes ou plus simples, il n'y a pas besoin de se référer outre mesure à la Rose des Vents.

Voilà les choses à définir :

- La MJ définit si l'action est faisable de base par ce personnage.
- La joueuse signale si elle a des Traits, Compétences ou fétiches applicables pour cette action.
- Si un trait est applicable, on regarde si le vent souffle dans le cadran associé.
- Si le personnage peut prendre son temps.

Avec ces informations, la MJ est normalement en mesure de décider si l'action réussit ou non.

Les Vents

Les vents, sur la Myriade, sont particulièrement changeants, mais d'une manière relativement prévisible. Par défaut, lorsque le vent change à la fin d'une action, il passe simplement au vent suivant dans le sens horaire, et ainsi de suite. Bien sûr, les joueuses et la MJ sont là pour s'assurer que les choses ne soient pas si simples.

Pour agir sur les vents

Les arpenteuses ont connaissance des règles qui régissent leurs mondes et peuvent influencer dessus.

Elles ont le pouvoir, au prix de grands sacrifices, de changer la course des vents.

Il existe quatre manières pour les arpenteuses d'agir sur les vents :

- I. Bourrasque** : La joueuse sacrifie un de ses traits provisoirement pour obtenir que le vent se mette à souffler dans cette direction.
Le trait doit être pertinent dans le contexte, et restera inactif pour une journée entière. L'un des vents dans le cadran indiqué par le trait sacrifié au choix de la MJ se mettra immédiatement à souffler.
- II. Tempête** : La joueuse sacrifie une de ses compétences provisoirement pour obtenir que le vent change aléatoirement.
La compétence doit être pertinente dans le contexte, et restera inactive pour une journée entière. La MJ jette 2d4 et le vent indiqué se met immédiatement à souffler. Si le résultat donne sur une des cases du milieu, la joueuse peut choisir lequel des vents associés à ce cadran se met à souffler.

III. Tourner : La joueuse accepte que son personnage reçoive une blessure pour obtenir que l'ordre des vents change.
Le sens du changement de vent passe d'horaire à antihoraire ou inversement.

IV. Revirer : La joueuse accepte que son personnage reçoive une blessure pour obtenir que le vent revire.
Le vent opposé au vent actuel se met à souffler (exemple : passage du Vent des monts au Vent des sables).

V. Appeler les vents étranges : Le personnage prie les vents étranges.
L'un des deux vents, tiré au hasard, se met immédiatement à souffler pour une durée indéterminée.

VI. Défier la Destinée : La joueuse sacrifie un Équipement cher à son personnage *définitivement* et son action réussit héroïquement indépendamment du résultat prévu par le vent. Le vent actuel continue de souffler.

Il est impossible pour une arpenteuse d'effectuer le même sacrifice qu'une autre arpenteuse au cours du même tour.

Les vents ne laissent pas faire ce genre de choses.

Pour que les vents agissent sur nous

En plus de définir les résultats des actions des joueuses, les vents ont également une influence sur les personnages elle-même. Ainsi lorsque l'un des trois vents du nord souffle, le Trait associé est particulièrement puissant chez les joueuses, mais son cadran opposé sera moins fort. Une joueuse ayant noté « Forte » dans le quadrant Nord de sa fiche, par exemple, sera dotée d'une force plus impressionnante encore lorsque le vent souffle au Nord. À l'inverse, lorsque le vent souffle au Sud ce personnage sera très légèrement moins fort et cela pourrait rendre certaines actions plus difficiles à réaliser.

Les Vents étranges ne correspondent à aucune direction, et ne renforcent ni n'affaiblissent les traits.

Lorsqu'un vent souffle, il affecte toutes les arpeuteuses présentes dans la résolution de leurs actions. Il ne change que lorsqu'une arpeuteuse réalise une action nécessitant l'utilisation d'un vent.

Les Vents étranges

Les deux Vents étranges, le Vent des rêves et le Vent des fous, soufflent sur les événements mystérieux, sur les coïncidences sur le mystique et le terrible. On dit d'eux qu'ils sont l'étoffe dont les vents sont tissés.

Lorsqu'ils se mettent à souffler quelque part, le monde prend des teintes différentes et les lois du destin peuvent être bafouées.

Les Vents étranges peuvent se mettre à souffler n'importe quand, soit parce que l'irréel s'immisce dans le monde, soit parce qu'un personnage s'en est remis à eux. Le Vent étrange choisi souffle généralement plusieurs tours avant de s'arrêter. Lorsqu'il s'arrête, le vent qui soufflait avant son arrivée reprend aussitôt.

Pour déterminer combien de temps souffle un vent étrange, vous pouvez lancer 1d4 et le

résultat indique le nombre de tours pour lequel le vent souffle.

Conséquences positives et négatives.

Certains résultats sur votre feuille imposeront des conséquences à l'action. Si cette conséquence est positive, alors la MJ devra faire en sorte de vous donner un avantage significatif pour votre première action à l'opposé une conséquence négative aura un effet néfaste sur l'arpeuteuse.

Se déplacer dans les myriades Turquoises

Les arpeuteuses connaissent et reconnaissent les vents qu'il faut utiliser pour voyager de lieu en lieu dans les Myriades Turquoises et éviter les plus grands dangers de l'océan Cruel. Voici leur secret.

Pour se déplacer de lieu en lieu, il faut utiliser le vent qui correspond à la route à emprunter. Quand les arpeuteuses arrivent sur un nouveau lieu, les arpeuteuses peuvent voir avec la carte quels sont les vents possibles pour reprendre la route. Si le vent qu'elles souhaitent utiliser est à moins d'un cadran du vent qui souffle actuellement, alors il sera défavorable, s'il est à plus, il est favorable. Dans un lieu il est possible de ne pas prendre un vent défavorable pour continuer la route. Il sera demandé ainsi de faire les actions nécessaires afin de faire un tour complet de la rose des vents pour revenir au vent choisi afin qu'il devienne favorable. Si les arpeuteuses quittent un lieu en ayant un vent défavorable des ennuis supplémentaires peuvent apparaître sur la route.

Attention ! Changer le sens du vent, le fait pour toute la partie.

Système d'affrontement

Le système de combat se veut simple, il est traité comme une suite d'actions.

On définit l'ordre de jeu aléatoirement, les joueuses pouvant se faire valoir d'un trait ou d'un talent pertinent pour jouer avant les autres. Pour les cas où il est devenu difficile de choisir qui commence, les arpentuses ont l'habitude de tirer cette situation à pile ou face ou à l'aide de leurs d4.

Lors de l'affrontement, l'arpenteuse peut recevoir des blessures. Chaque blessure est importante, ce qui peut donner lieu à une scène.

Un succès normal correspond *généralement* à une blessure infligée à l'adversaire, tant qu'un triomphe peut correspondre occasionnellement à deux blessures.

Lorsqu'une arpenteuse a reçu six blessures sur huit possibles, elle peut choisir de tomber inconsciente ou de continuer à se battre en considérant bien que si elle continue à se battre, sa vie est en danger.

Tombée à 8 blessures, l'arpenteuse passera de vie à trépas.



À la recherche de l'épave du Marygold

Tout commence dans une taverne en Kutan, ville au milieu d'un rocher sur un rocher et où l'océan cruel Est composée de nuages. Un vieil homme habillé en haillons cherche à boire de la rincer. Il est prêt à échanger cette boisson contre de soi-disant informations sur le Marygold. Tout le monde connaît la légendaire Frank Omatan et son navire le Marygold avec lequel elle a sillonné le monde et avec elle aurait amassé de très grandes fortunes. En payant la consommation du vieil homme, ce dernier indiquera s'appeler Paul et il était mousse sur le Marygold. Il indique avoir une carte pour partir à la recherche du navire. Il donne la carte, dernier bien qu'il possède après avoir tout perdu au jeu.

Notez cette carte parmi les équipements de l'une des arpenteuses. Elle pourra être perdue en cours de jeu.

Sur le navire tout le monde s'affaire à préparer le voyage qui s'annonce périlleux. La carte indique les vents qui doivent souffler pour prendre les chemins autrefois par le Marygold. Toutefois, d'autres navires ont aussi entendu l'histoire et il ne sera pas de tout repos que de trouver le trésor.

Les événements que vous pourriez être susceptible de rencontrer.

Le Forban

Le forban est une créature semblable à un très gros lézard volant. Il semble avoir une affection particulière pour les navires et souhaite souvent les avaler. Il peut apparaître n'importe quand dans cette partie du monde et attend souvent que les navires soient en difficulté pour agir. Il est malin et retors et semble comprendre le langage.

Le Navire de Giorgina

Vous n'êtes pas toutes seules dans cette course. L'arpenteuse Giorgina et son équipage comptent bien vous ravir le trésor du Marygold. Et elle est à l'affût de la moindre faiblesse pour vous prendre la carte ou pour simplement vous mettre hors course.

Ci-dessous vous trouverez le descriptif des principaux lieux affichés sur la carte.

L'île aux esprits

Derrière ce nom charmant se cache en fait un véritable cimetière aux navires. De nombreux esprits d'arpenteuses décédées ont élu résidence en ces lieux. Leurs buts et de monter à bord et de faire quitter le navire aux vivants pour le transformer en vaisseau fantôme. Il faudra toute la ruse des arpenteuses pour naviguer en ces lieux sans que ce dernier finisse avec les autres.

Les marais de la perte

Il s'agit d'une étrange barrière végétale où si le navire plonge trop bas, un nuage épais et chaud couvre la vue rendant la navigation impossible et il est impossible de passer par le haut à cause de l'absence de vent. Et au milieu, se trouve un dédale de branchages et d'arbres moussus. La prudence est de mise pour quiconque s'y aventure.

Le manoir du géant

Au loin, l'on pourrait distinguer des murs faits de nuages et d'éclairs et étrangement un manoir gigantesque en sort. Là se trouve le gentil géant Tobias, un être au grand cœur. Il se fera une joie d'aider les arpenteuses. Toutefois, Tobias ne sort que les jours de vents favorables et les jours de vents défavorables ce sont des oiseaux d'éclairs qui défendent son domaine avec ferveur.

La Spirale du Dragon

De nombreuses arpenteuses y ont perdu la vie. Il s'agit d'une énorme boule de nuage impossible à éviter qui entraîne tout navire à proximité et qui change aussi le sens du vent. Perturbant même les navigatrices les plus expertes. Lors de vents défavorables, il est impossible de connaître le vent qui permettrait de sortir d'un tel phénomène.

La citée libre de Ponts d'érable

Lovée dans une grotte d'un pic rocheux, la cité libre de ponts d'érable est toujours un endroit accueillant pour toute arpenteuse qui souhaite s'y attarder. Ce n'est pas un repaire de gens bien sous tous rapports, mais il y fait bon vivre.

L'île au Chat

Cette île ressemble à une étrange forêt de bambou où les ruines d'une étrange civilisation sont encore visibles. Là se trouve le royaume des chats et de son roi Minou 4e. La population se montre souvent craintive. Il est dit qu'ils disposent de trésors dépassant l'entendement. Mais ce sont des chats et leur nature pourrait jouer des tours aux arpenteuses.

Le dernier voyageur

Là sur un rocher une petite cabane bleue, un petit potager et un magnifique rosier accolé à la fenêtre de la cabane donnent un spectacle grandiose. L'air y porte une ambiance paisible. Un petit bonhomme à l'étrange chapeau pointu et à la barbe blanche en triangle, étrange symétrie du bonnet, semble faire du jardinage. Les arpenteuses peuvent découvrir que lui aussi il a fait partie de l'équipage du Marygold. Lors des vents favorables il leur donnera le sextant de Frank pour celles qui se montent suffisamment courageuses et téméraires.

La vallée des souvenirs

C'est ici que Franck Omatan a caché le trésor du Marygold. Le sol est constitué de nuages roses et bleus sur lesquelles il est possible de marcher. Des flocons en suspension dans l'air de différentes couleurs et ayant des odeurs de sirop sucrées. Si l'une des arpenteuses lèche un flocon, elle sera submergée par un souvenir dans lequel elle peut naviguer et même en rapporter des objets. Au milieu de tous les flocons, un grand flocon complexe et doré se trouve. C'est dans ce souvenir que Franck a caché le Marygold et tous les membres de son équipage pour y vivre la grande vie. Les arpenteuses sont-elles prêtes à défier la légende pour en devenir une à leur tour ?

Références :

Littérature

L'histoire sans fin de Michael Ende

Alice au pays des merveilles de Lewis Carrol

Les chroniques du bout du monde de Paul

Stewart

Films :

Pirates de Caraïbes

Peter Pan

Le magicien d'Oz

Images :

Extrait « Scène de plage » de Auguste

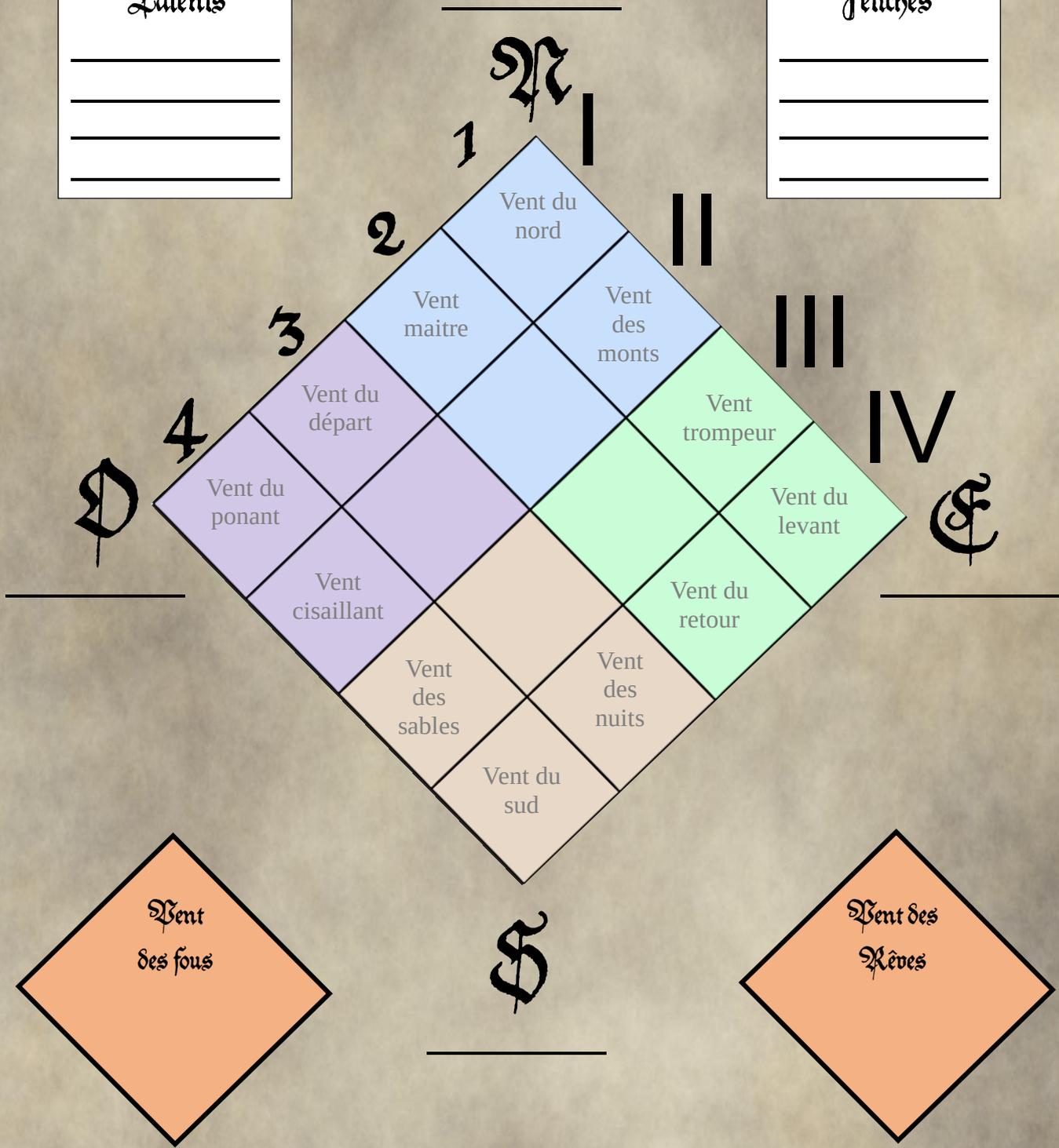
Delacroix

Extrait « le christ des mères de Galilée » de

Eugène Delacroix

Talents

Fétiches



Blessures

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

La Miriades de Turquoise, archipel composant l'océan Cruel, monde onirique où les vents se rencontrent. C'est là que prennent les Arpenteuses leurs départs. Aventurières faites de courage, de panache et de ruses elles usent de leur puissance pour influencer les vents qui compose le monde.

Vent debout est un jeu onirique où tout se croise et se rejoint pour vivre une aventure inoubliable.