

Le long de l'anneau des Cités portails, entre Négoce et Faunel, située à la bordure métaphysique qui sépare l'Outreterre de l'Elysée, se trouve la cité d'Extase.

Submergée d'une bonté ambiante, ses citoyens glorifient les idéaux du bonheur et le développement de soi. L'Auberge du Serpent du Monde, absorbée par Extase pour des raisons inconnues, apparaît comme un petit cottage à l'ouest de la cité, un emplacement avec un accès facile aux attractions principales de la Ville-Portail. En dehors du fait que sa soudaine apparition réaménage délicatement le paysage local, seul un heurtoir de porte, en forme de serpent qui se mord la queue, désigne le bâtiment comme sortant de l'ordinaire. Malgré cette discrétion, les préjugés à Extase sont décidément mitigés. Certains voient l'auberge comme une opportunité d'introduire d'avantage de gens aux qualités d'introspection et d'amélioration de soi de la cité, là ou d'autres restent prudents, la voyant comme une source potentielle de danger. Malgré cela, ceux qui se hasardent à aller à l'Auberge du Serpent du Monde trouvent souvent

une grande illumination et apprennent de nouveaux secrets locaux qui errent dans les rues d'Extase.

### Un voyage à Extase

Lieu de simplicité rurale, de fantaisie et d'amélioration de soi, Extase attire tous ceux appelés par la paix et par le recueillement personnel. Toutes les Villes-Portail reflètent et interagissent d'une manière différente avec le plan auquel elles sont reliées, et Extase partage donc la bienveillance de l'Elysée. Comme les journées sur l'Outreterre sont ponctuées par un cycle de jours et de nuits, les deux assurent la protection d'Extase, répartis sur la même durée. Les heures éclatantes de la lumière du jour relèvent des auspices d'un mortel, connu comme le Maître Soleil, tandis que les heures sombres de la nuit sont régies par son homologue, le Sombre Veneur. Ils protègent la cité, et comme Extase a édicté peu de lois autres que «de ne pas faire le mal», ils appliquent la justice uniquement lorsque le mal se produit. Les touristes de la Ville-Portail d'Extase sont assurés de remarquer et de rencontrer un certain nombre de lieux uniques.

### Les Socles

Extase est souvent appelée la «Cité des Socles», et pour de bonnes raisons. Dans certains endroits, des centaines de pierres et de monolithes en fer sont dispersés à travers le paysage idyllique et partout dans la ville elle-même, et sont aussi omniprésents que des arbres dans une forêt. Certains socles apparaissent comme des monolithes, d'autres possèdent de belles gravures complexes, et plus encore semblent fabriqués à partir d'un curieux fer tacheté. Ce sont des œuvres d'art inhabituelles en tant que telles, et leur répartition semble aussi aléatoire que leurs apparences. Les suppliants - les esprits des morts qui résident à Extase - se perchent fréquemment au sommet des pierres dans une méditation silencieuse, contemplant l'intérieur aussi bien que l'extérieur, à la recherche d'illumination et d'éclaircissement. Ces âmes contemplatives encouragent souvent les autres à les rejoindre dans leurs méditations. Quel avantage procure les socles ou qui les a construit en premier lieu demeure - aussi bien dans Extase - un mystère hautement débattu.

### Le Socle Osseux

Un haut socle d'ivoire poli siège au centre d'Extase et sert un objectif vital. Tout paraît plus lumineux et vivace aux alentours du socle, et une impression de tranquillité accablante inonde les sens de chacun et de

tous les passants, aussi bien mortels que suppliants. Au sommet du Socle Osseux se trouve un grand bassin de mercure qui est la source de l'aura bienveillante mais aussi le portail qui mène en Elysée. En entrant dans le bassin, les planaires émergent sur les berges du Fleuve Océan, sur la strate d'Amorie, à seulement quelques heures de marche de Libération, la cité guardinal aux pics de saphir.

#### La Tour du Soleil Levant

Situé en vue du Socle Osseux, les mosaïques d'ambre de la Tour du Soleil Levant scintillent dans la lumière du jour. Au sein de ses murs d'or, le Maître Soleil réside et dirige la cour, arbitrant les disputes et surveillant la cité. L'actuel Maître Soleil - toujours reconnaissable par sa robe d'or, son masque éclatant, et le trio de solars qui l'accompagnent - est une femme nommée [Regiala Tomn](#).

#### La Tour de Sombrelune

Dès que la lumière du jour s'évanouit au crépuscule, le Maître Soleil retourne dans sa tour et ferme les portes, tandis que celles d'une autre tour s'ouvrent en grand pour accueillir l'obscurité. La Tour de Sombrelune scintille comme une constellation d'étoiles, des motifs tourbillonnants de lumière émanant des métaux argentés incrustés dans la pierre. A l'intérieur, Karo Janter le Sombre Veneur, dirige la cour, auditionnant les pétitions de la population d'Extase pendant les heures d'obscurité, et en les protégeant jusqu'à ce que la lumière du jour réapparaisse. Portant une armure noire argentée et un heaume d'acier réfléchissant qui brille comme une pleine lune, il patrouille la Ville-Portail à dos de cheval, toujours accompagné par une meute de chien de lune.

#### La Cour Philosophale

A proximité du centre d'Extase siège un vaste amphithéâtre en marbre, couvert de symboles guardinal et rilmani, où les philosophes, les prêtres et les suppliants se rassemblent pour discuter et débattre. Certains d'entre eux, les prêtres et les membres de la faction, tentent d'obtenir une conversion à leurs idéologies, alors que d'autres, principalement les suppliants, cherchent à attirer la population d'Extase vers l'harmonie d'Elysée, un fait qui pourrait fusionner physiquement la Ville-Portail avec le Plan. Bien souvent, les idées et les opinions s'opposent violemment l'un à l'autre, cependant à l'intérieur des limites de la cour, quelque soit l'intensité des arguments, la violence est rare.

## La Maison des Festivités

Au sud du Socle Osseux se trouve la destination la plus couramment fréquentée de la Ville-Portail, une taverne connu sous le nom de Maison des Festivités. Cette célèbre salle des fêtes est sous la tutelle de sa propriétaire, Madame Millanni, habituellement voilée et encapuchonnée. Les mortels fréquentent le plus souvent le hall, partageant leurs épopées et faisant des affaires, telle est la richesse de l'expérience dont nombre de suppliants prennent part, avec autant de plaisir. De part sa nourriture et son vin, riche et exotique, au-delà de l'imaginable, les émotions s'échauffent rapidement à la Maison des Festivités, mais la ripaille ne dégénère jamais jusqu'à l'insouciance ou à la débauche - le jardin de statues de la dame voilée en atteste.