

# Troisième séance

Dimanche 5 juin 2022

## **Théodore – Au nord-est d’Ambre**

Théodore n’était revenu en Ambre que pour une chose : retrouver sa mère. Toutes ces histoires de famille et de politique ne le concernent que peu, et ne l’intéressent pas. Maintenant que les choses se sont calmées, il est temps de partir à sa recherche.

Un sac à dos sur l’épaule, Théodore reprend la route. En quittant le château, il croise Lance qui revient. Ils se saluent rapidement.

Après quelques heures de route, une fois assez loin du palais, Théodore se lance dans les Ombres, tout en se évoquant ses souvenirs de sa mère. Les cheveux grisonnants, coupés courts en carré. Un grain de beauté sur la joue. Plutôt petite, elle sentait l’essence de pin, qu’elle aspergeait sur le linge propre.

Mais l’écho de sa mère est lointain, et Théodore sent qu’il lui faudra du temps pour s’approcher d’elle au milieu de l’infini des Ombres.

Il poursuit sa marche en se répétant son prénom : Lucilla.

## **Yahn (puis Lance) – La bibliothèque d’Ambre**

Yahn s’isole dans une alcôve de la bibliothèque pour tenter de contacter Dworkin par atout Dworkin. L’ancien mage de la cour a disparu depuis des siècles, et on le prétend mort. Ce qui fait que personne n’a dû essayer de la contacter. Mais après tout, peut-être est-il encore en vie, sans qu’on le sache ?

Hélas, le contact ne se fait pas. L’atout de Dworkin reste froid.

En sortant de la petite pièce, Yahn constate qu’Anna n’est plus dans la bibliothèque. Où a-t-elle bien pu passer ? Il s’en enquiert auprès de Jeanne, la maitresse intendante, mais elle n’a rien vu, bien trop occupé par le banquet que donne Éric ce soir, pour une partie de la noblesse et des capitaines d’Ambre. Yahn poursuit ses recherches seul, puis, après une demi-heure, il se résout à informer le chef de la garde, Erwanh.

Encore une demi-heure plus tard, Erwanh contacte Yahn : l’un de ses gardes a été retrouvé assommé et un autre poignardé. Le premier se trouvait à la porte menant aux grottes, et le second est chargé de distribuer les lanternes aux personnes qui se rendent dans les souterrains.

Yahn contacte Lance par atout. Son cousin est déjà aux marches du palais. Ils se rendent ensemble dans les grottes, avançant prudemment jusqu’à la salle de la Marelle. Aucune trace d’Anna ou de son passage. Mais il s’est déjà écoulé une heure depuis sa disparition, largement le temps de traverser la Marelle, même pour une première fois. À moins qu’elle ne se cache quelque part dans les innombrables cachots ?

Pour en savoir plus, Yahn se dirige vers l’infirmierie, où il interroge le garde blessé. Il s’agit de Roger, un écrivain à ses heures perdues. Grand, efflanqué, la barbe roussie par le tabac, il parle d’une voix troublée par la douleur. Roger explique qu’il a voulu arrêter cette jeune femme qu’il ne connaissait pas. Il ne s’est pas méfié quand elle s’est approchée, et a été surpris par sa vitesse et sa force. Elle avait enfoncé un poignard sous ses côtés avant qu’il n’ait le temps de réagir. Elle s’est ensuite enfoncée dans les grottes.

Lance va chercher un bon gros molosse dans le chenil attendant au château, un chien de chasse dressé à pister les proies, qu’il appelle Doggy. Il l’amène dans le palais, dérangeant quelques courtisanes ambriennes qui passaient par là. Il fait sentir au chien le couteau d’Anna. L’animal est d’abord gêné par le sang de Roger sur la lame, puis il comprend ce qu’il doit flairer, aider par les explications de Lance, qui manifeste son sang chaotique dans une communication animale.

Doggy remonte la piste d'Anna depuis la bibliothèque. Elle s'est dirigée de recoin en recoin vers la porte du sous-sol, assez directement. Pourtant rien n'indique le rôle unique de cette porte parmi toutes les autres. Une fois en bas, elle a pris le couloir jusqu'à la septième porte de gauche, puis sa trace disparaît.

## **Marvo – Le bordel de sa mère**

Marvo s'inquiète de la maladie qui frappe une ombre proche d'Ambre, dont il a entendu parler dans le journal. Il décide de recruter quelques gars de confiance pour aller sur place et se renseigner plus en détail. Et quel meilleur endroit pour cela qu'un bordel ? On n'y trouve que des hommes, des vrais, assurément.

Il confie à ses trois agents autant d'oiseaux enchantés, qu'ils devront relâcher tous les deux jours environ pour lui donner de ses nouvelles.

Le premier message confirme leur arrivée sur place. Le deuxième contient plus d'information. L'ombre frappée par la maladie s'appelle Xak'Tal. C'est une immense forêt aux couleurs chamarrées, distillées par touche par les feuilles des arbres, les fleurs et les perroquets. Ses habitants sont de grand humanoïdes minces aux yeux nyctalopes. Leurs guerriers montent des dragons sylvestres, dépourvus d'ailes, mais crachant un souffle empoisonné. Ils n'ont pas de rois, mais un conseil des anciens sages, qui prend toutes les décisions. L'ombre possède un accord de défense avec Ambre contre les attaques du Chaos, et commerce avec la vraie cité.

Enfin, le troisième décrit la maladie, nommée ma Mort rouge, en raison des rougeurs qui apparaissent sur le corps de ses victimes. Extrêmement contagieuse, ses premiers symptômes se manifestent sur les ongles, qui deviennent durs et rouges. Puis les endroits où le malade se gratte rougissent à leur tour. Après quelques jours épuisants, c'est la mort par asphyxie sanguine. Le sang n'arrive plus à transporter l'oxygène.

Ce dernier message indique également que l'un des trois agents de Marvo est tombé malade. L'auteur du message s'inquiète de son propre retour.

## **Yahn, Lance, Marvo, Anaïs – Durant la réception à Ambre**

Yahn a réalisé un atout d'Anna, de mémoire. Avec l'aide de Lance, Marvo et Anaïs, ils combinent leurs forces mentales pour forcer le passage. L'appel reste sans réponse. Ils insistent. Yahn ressent des picotements dans la nuque, ce qui n'est pas bon signe. Il passe la main sur l'atout pour couper le contact.

Auraient-ils lâché un loup dans la bergerie d'Ambre ? Il est temps de prévenir Éric.

## **Lance et Marvo – Xak'Tal**

Visiblement, il se passe quelque chose sur Xak'Tal. Lance, en tant que véritable homme d'action, se dit qu'il serait plus utile et plus rapide d'y aller en personne. Marvo hausse les épaules, il était prêt à sacrifier d'autres pions... pardon, à rémunérer honnêtement d'autres aventuriers. Mais pourquoi pas y aller, oui.

Lance se munit d'une tenue plus ou moins hermétique, avec des gants et un masque, pour se protéger des miasmes. Quant à Marvo, il étudie la magie locale pour préparer un sort de trait de feu et un autre de suggestion.

Sur le port, le bateau battant pavillon royal est accueilli par une troupe de gardes, qui les emmène directement au palais. La ville a beaucoup souffert, non seulement de la peste, mais aussi d'une attaque. Le premier évènement laisse les rues vides ou presque et la moitié des maisons calfeutrées. Le deuxième explique les navires coulés dans la rade, ainsi que les dommages aux fortifications.

Le sergent explique que Xak'Tal est en pleine guerre civile. Les anciens ont été décimés par la Mort rouge, avant d'avoir le temps de désigner leurs successeurs ou de coopter de nouveaux sages. Cela a créé un vide politique, dans lequel se sont engouffrés les différentes factions. Pour l'instant, Aisha contrôle la ville. C'est à son palais qu'ils les guident.

L'ainée Aisha est ravie d'accueillir des princes d'Ambre. Leur seule présence suffit à renforcer ses prétentions. Elle leur donne plus d'information sur la chronologie des événements. Les premiers symptômes sont apparus il y a environ un mois, et les premiers morts une semaine après. L'article dans le courrier d'Ambre date de deux semaines et la guerre d'une semaine.

Lance s'informe de l'origine géographique de la maladie. Aisha leur répond que les premiers cas ont été recensés dans une province agraire, à l'intérieur des terres. C'est un endroit calme, loin des voies commerciales. Ils produisent des fruits.

Fier héritier du Chaos, Lance voit là une occasion de mettre le bazar dans un système politique déjà passablement ébranlé. Il offre à Aisha la possibilité de lui donner plus de force grâce à ses pouvoirs magiques. Elle accepte évidemment, tout en demandant si un contact est nécessaire. Marvo comprend qu'elle demande à demi-mot s'il souhaite partager sa couche, être l'amante d'un prince d'Ambre étant un avantage politique non négligeable. Mais cela passe au-dessus de la tête de Lance, qui répond simplement qu'il peut agir à distance. Aisha commence à grandir, atteignant la taille de ses gardes, puis les dépassant d'une tête. Elle est aussi beaucoup plus musclée qu'auparavant, et il se dégage d'elle une solide impression de puissance physique. Elle remercie Lance d'une voix plus profonde qu'auparavant. Qui sait quelles seront les conséquences de ce changement ?

Marvo se demande si la maladie n'aurait pas pu venir d'une Ombre proche, mais ils n'en visitent pas pour vérifier.

Lance se rend dans un hospice de la ville, où l'on soigne les nobles malades. (Les pauvres atteints ont eux été chassés en dehors de la cité.) Il prend quelques échantillons de sang. Il compte maintenant se rendre dans une Ombre où la médecine est avancée et où le temps se déroule plus rapidement, afin de mener des analyses plus poussées.

Quoique... Une peste aussi mortelle pourrait être le résultat de la magie. Ou peut-être de la technologie. Voire de leur fusion, la techno-magie. Leur cousin Gabriel pourrait en savoir plus, c'est son sujet de prédilection après tout. Pour ne pas dire le seul sujet sur lequel il est disert.

Mais Lance et Marvo n'auront pas l'occasion d'atteindre Hokosaï...

## **Théodore – Necsam**

La route est encore longue pour Théodore. L'Ombre où sa mère s'est réfugiée est bien loin d'Ambre, et la piste bien ténue !

Sur le chemin, une Ombre attire son attention. Une vaste plaine herbeuse, des montagnes à l'horizon et non loin, un ranch semi-fortifié, entouré de champs. Jusqu'ici, rien d'étonnant. Mais une fumée noire s'élève des bâtiments en feu. Un chef de guerre barbare et sa troupe attaquent les fermiers.

Théodore se sent obligé d'intervenir. Il s'approche discrètement, tête baissée dans les blés. Une fois à portée, il lance un projectile magique sur ce qu'il devine être le second du chef barbare. Il avait l'espoir de l'éliminer en un coup pour impressionner les assaillants, mais il ne connaît pas encore bien la trame magique de cette Ombre et son sort ne fait que blesser le cavalier à l'épaule. Toutefois, le choc et la blessure le font tomber à terre.

Le chef tourne la tête vers Théodore, puis hurle dans une langue inconnue. Théodore lui rend la pareille. Incompréhension mutuelle. Trois guerriers à pied se dirigent vers lui. Ils ont la peau brune, les cheveux noirs et courts. Vêtus de vêtements de cuir, ils se battent à l'aide d'une courte lame recourbée.

Ils ont l'air plutôt confiant pour l'instant, puisque Théodore ne semble pas lancer d'autres sorts. L'un d'eux tente une première attaque, dont la puissance cachait une feinte. Mais avant que la contre-parade ne porte, Théodore, qui était prêt, a invoqué une dague dans son autre main et l'a lancée sur son adversaire. Atteint en pleine carotide, il s'écroule dans une gerbe de sang.

Les deux derniers n'ont pas l'air d'en mener large, mais ils ne peuvent pas perdre la face. Ils tentent d'encercler Théodore, qui recule. Puis, il lance un sort sur l'un d'eux, et une nouvelle dague sur le dernier. Ils s'écroulent à leur tour.

Le chef barbare hurle à nouveau, mais son assurance initiale s'en émoussée. Les assaillants battent en retraite.

Deux hommes et une femme s'approchent du héros pour le remercier. Ils sont tous chauves et ont la peau noire. Ils expliquent qu'ils sont des colons venus d'un autre continent, trop peuplé. Ils ont trouvé refuge ici, une terre fertile, que les indigènes n'exploitent pas, ne connaissant pas l'agriculture. Les colons ont chassé les animaux sauvages des plaines pour y installer leurs fermes et leurs cultures. Depuis, ils sont harcelés par les barbares...

Mais ce n'est pas tout ! Ils ont également été frappés par la maladie. Les enfants et les anciens sont les plus touchés. Leurs ongles sont rouges et des plaques rouges se développent sur leur corps, entraînant une grande fatigue. Aucun n'est mort pour l'instant, et les colons s'affolent quand Théodore évoque cette possibilité.

L'analyse d'une goutte de sang prélevé sur un malade révèle un déséquilibre élémentaire : trop de feu dans les humeurs liquides. Théodore réfléchit à la façon de le contrer, et concocte une potion élémentaire d'eau, qu'il fait boire à un enfant. Cela semble être efficace. Il va mieux, reprend des couleurs et demande à manger, même si les plaques ne se résorbent pas.

Théodore demande aux colons s'ils ont de l'alcool, mais ils suivent une religion stricte. Ils sont purs et rejettent les drogues et le sexe. Toutefois, ils seront heureux de l'accueillir pour la nuit, s'il le souhaite. Théodore préfère dormir dehors, à la belle étoile. Il en a l'habitude, ça ne le dérange plus.

Théodore va rester plusieurs jours dans le ranch, à préparer des potions. Hélas, au bout de deux jours, l'enfant rechute. Le taux de feu est toujours le même, mais il est plus répandu qu'auparavant dans son corps. Le lendemain, l'enfant est mort. Au fil des jours et des nuits, la plupart des patients décèdent un par un, tandis que la moitié des quelques colons indemnes tombent malades à leur tour.

Finalement, Théodore se résout à redonner la même potion chaque jour. La maladie ne progresse plus, bien qu'elle ne soit pas soignée pour autant. S'il part, ils sont tous condamnés. Il ne lui reste plus qu'une solution, leur apprendre à fabriquer la potion eux-mêmes.

Ce temps lui permettra également d'explorer les environs. Après tout, les barbares sont peut-être malades, eux aussi.

## **Yahn – Ambre**

Le métal réactif des menottes magique ayant sectionné les poignets de Brand a titillé l'imagination de Yahn. Il pourrait se faire des objets magiques s'en inspirant, d'une certaine façon. Des disques de métal empathique, capables de se mouvoir par eux-mêmes et répondant aux désirs et besoin de son porteur. Utilisables autant en tant qu'armes, que de boucliers ou de moyen de transport, selon les cas. Ingénieux, pense-t-il sans la moindre modestie.

Alors qu'il a entamé la conception de ces disques et les recherches sur les mines du métal fort particulier qui serait nécessaire, on lui apprend que Brand s'est réveillé. Yahn commence par s'informer des dispositions de son mentor, qui sont calamiteuses, avant de se rendre à son chevet.

Brand est désespéré, comme on pourrait s'y attendre. À la question : « avez-vous besoin de quelque chose », il répond « de mes mains ! ». Yahn tente de trouver du positif dans la situation, puisqu'au moins Brand est vivant et libre, et de lui donner espoir. Il peut aller dans une ombre où le temps avance à marche forcée, pour accélérer sa guérison. Mais Brand sentirait passer les années nécessaires à la repousse de membres aussi complexes que des mains.

La conversation tourne ensuite vers les conditions de sa détention. Brand était en visite en Ombre profonde, loin d'Ambre, chez des personnes qu'il estimait être de confiance. À tort, puisqu'ils l'ont trahi et enlevé. Ils ont su neutraliser ses pouvoirs, et l'on projeter d'Ombre en Ombre, de cachot en cachot, toujours plus loin d'Ambre. Sans doute vers les Cours du Chaos, qui n'ont jamais pardonné à Ambre le départ d'Obéron. Nombre de nobles des Cours seraient ravis de se venger sur l'un de ses enfants.

La situation est propice à obtenir plus d'information confidentielle sur l'histoire d'Ambre. Malgré ses blessures et son désespoir, Brand se plie aux questions de Yahn, même si ses réponses se teintent d'un ton amer et cynique.

Obéron était un noble des Cours du Chaos avant de fonder Ambre avec son père. Ce dernier n'étant autre que Dorwkin ! Cela ne fait que confirmer l'une des hypothèses de Yahn. Après tout, pourquoi le magicien de la cour d'Ambre aurait-il sa place dans chaque tarot, s'il n'était pas de la famille ? Reste à savoir pourquoi Obéron ne l'a jamais présenté comme son père, du moins officiellement, et ce qui a bien pu lui arriver depuis. Brand non plus n'a plus de contact avec lui depuis longtemps.

Mais si Dworkin est le père de Obéron, qui est sa mère ? C'est une information que Brand est prêt à partager : elle s'appelait dame Ava Pluribus, grande prêtresse de la Licorne. Quand la famille est partie de leur ancien domaine, il a été laissé à l'abandon.

Par contre, Brand n'est pas au courant de l'existence d'une sœur d'Obéron, ni d'une Anna ou d'un Othon. Il ne la reconnaît pas sur l'atout que lui présente Yahn. Il suppose qu'Anna est une fille ou petite-fille d'Obéron, qui a beaucoup voyagé et séduit durant sa longue vie. Il ne reconnaît pas non plus la description de l'homme que Théodore a aperçu sur le bord de la route, portant une cape bleu nuit, lorsqu'ils ont secouru Anna. Il n'a pas d'avis sur la nature de ses pouvoirs, mais aimerait en savoir plus, lui aussi. Peut-être de la téléportation, de la manipulation des Ombres, ou une grande maîtrise des tarots ?

Yahn souhaite une bonne convalescence à Brand, qui ne souhaite pas être dérangé. Et non, il n'a pas de famille, femme ou enfants à faire prévenir. Il se débrouillera.

N'ayant plus rien à faire en Ambre, Yahn part ensuite en Ombre, pour prospecter son métal empathique. Il lui faudra nécessairement s'approcher dangereusement des Cours du Chaos, pour trouver un endroit où les lois de la physique ne sont plus aussi limitées que dans l'ombre d'Ambre.

## **Yahn, puis Lance et Marvo – Narssirim**

Avançant lentement parmi les Ombres, Yahn s'arrête en chemin. Il se trouve sur un Ombre qui n'est celle qu'il recherche, d'autant plus certainement qu'il se trouve encore dans les limites de l'influence d'Ambre, quoiqu'elle soit ténue. Pourtant, quelque chose « sonne » juste. Comme s'il était là où il doit être.

Intrigué, il décide de faire une pause dans son périple et regarde autour de lui. Des terres vallonnées, des fermes opulentes, un château au loin, un village à ses pieds. Un monde médiéval assez classique. Des cavaliers franchissent le pont-levis, montés sur des licornes. Des licornes ?

Les cavaliers s'avancent vers Yahn. Grand et blonds, leurs montures sont visiblement de « simples » licornes, des chevaux avec une corne, sans trace d'intelligence. Les chevaliers sont étonnés de voir un voyageur, alors que les déplacements sont interdits depuis l'arrivée de la maladie. Yahn prétend être un vagabond errant dans la forêt, mais les cavaliers le percent rapidement à jour : il est en fait un héros, sans doute celui que leur princesse attendait pour résoudre son problème.

Quel problème ? Eh bien, le château est bâti autour d'une fontaine de jouvence, qui accorde l'éternelle jeunesse. Or, cette fontaine s'est tarie il y a six mois, et la princesse, ainsi que sa cour, s'est remise à vieillir. Une sinistre maladie, la Mort rouge, est apparue dans le village il y a un mois. Fort heureusement, elle ne touche que les gueux.

Yahn se rend au château. Dans la grande salle, il met genoux à terre devant une belle princesse, grande, blonde, superbement galbée dans une robe de satin vert. Son nom est Mérovée. Elle explique que l'Oracle de la chapelle l'a prévenue que ses péchés sont à l'origine de l'assèchement de la fontaine. Depuis, elle consacre ses journées à la prière et à la pénitence, mais rien n'y fait. Seul un héros peut la sauver.

On mène Yahn à l'église, où l'une des alcôves abrite l'oracle. Trois vitraux éclairent la chapelle, représentant un noble chevalier, un terrible dragon, et un prophète transpercé par un pal. Sur un autel, un calice rempli d'un liquide translucide et légèrement lumineux. Yahn s'inquiète de savoir si l'Oracle est là, et une voix répond que oui. Elle émane de la coupe, dont le liquide tremble lorsque l'Oracle s'exprime.

*La cupidité de la princesse est à l'origine du tarissement. Pour le comprendre, il suffit de remonter la rivière souterraine.*

Dans la cour du château, une épée est plantée dans un rocher. L'eau coulait de la fissure ouverte par l'arme, dans un bassin maintenant asséché. Après un léger cafouillage dans l'interprétation des paroles de l'Oracle, Yahn se dit qu'il aurait besoin d'un sourcier. La sourcellerie, ça n'est pas trop son truc. Il contacte Lance par atout qui, par chance, se trouve en compagnie de Marvo. Le duo se dirigeait vers l'Ombre de Gabriel, mais se détourne pour prêter main forte à leur cousin.

En voyant que cette Ombre fort éloignée de celle qu'ils viennent de quitter, ils réalisent ce qu'ils craignent : la Mort rouge se propage entre les Ombres, autour d'Ambre. Cela ressemble énormément à une attaque concertée, probablement des Cours du Chaos.

Lance va dans le village récupérer d'autres échantillons, pendant que Marvo réfléchit à un sort de détection des cours d'eau. Cela ne donne rien, et c'est normal, puisque la fontaine est tarie. Il passe alors à un sort de détection des cavités et tunnels. Il perçoit le mince boyau qui aboutit à la fontaine, en provenance des collines derrière le château.

Le trio remonte la piste jusqu'à un amorcement de pierres, où le boyau s'élargit pour devenir une vaste caverne. Des cheminées communiquent entre la caverne et la surface. En grim pant sur les pierres, ils en trouvent une assez large pour permettre leur passage.

Dans la caverne, un immense dragon aux écailles pourpre impérial dort, lové autour d'une mare dont il bloque l'extension. Et au centre de la mare, une femme fait d'une eau pure : une ondine. Le dragon se réveille quand les princes se présentent et entament la discussion.

Il explique être né directement dans la caverne, il y a des dizaines d'années. Il y a grandi lentement, jusqu'à atteindre une taille lui permettant de s'accaparer les eaux de l'ondine. Pratiquant l'introspection, il sait être l'incarnation de la cupidité de la princesse, qui ne partage les bienfaits de l'eau qu'avec sa cour, en laissant le villageois de côté. Il refuse de bouger et l'affronter ne résoudrait pas le fond du problème.

Toutefois, Stormy aimerait bien ajouter un dragon à son tableau de chasse. « Ce serait génial, non ? » dit-elle à Lance. Le dragon entend la conversation et ne semble pas d'accord.

Les princes s'adressent ensuite à l'ondine. Elle est prisonnière de la grotte, et c'est son eau qui alimente la fontaine de jouvence. Elle souhaite être libérée du dragon, mais aussi et surtout de l'enchantement qui la retient ici, pour remonter la rivière voisine et retrouver le roi des Ondines, père de tous les fleuves. C'est impossible ici, il faut agir au château.

Retour au château, donc. Lance est parti le premier, et sa conversation avec Mérovée manque singulièrement de tact. La solution qu'il lui apporte est brutale et il ne mâche pas ses mots quant à son égoïsme. Elle prend la mouche et demande à ses gardes de le faire sortir. Si Lance n'a aucune difficulté à assommer les deux premiers, le chevalier suivant, la main droite de la reine, est une autre paire de manche.

Il porte une armure complète gravée de son blason, une cape bleue, des plumes à son casque, bref, la totale. Sa première attaque est parée de justesse et la suivante imparfaitement. Lance est blessé à la cuisse. Il décide alors de manœuvrer le chevalier pour sortir du château et poursuivre le combat jusqu'à la grotte, sans doute dans l'idée de lui faire affronter le dragon. Mais une fois Lance hors du palais, le chevalier considère le combat terminé.

Marvo et Yahn arrivent sur ces entrefaites. Ils donnent globalement les mêmes conseils que Lance, mais avec un langage plus diplomatique, et avec l'aide d'un sort de suggestion de Marvo. La princesse s'inquiète d'épuiser la source si trop de personnes en boivent. D'autant plus qu'à ses yeux, les villageois n'ont pas autant de valeur que les nobles. Ils sont éphémères, et donc peu importants. Pourtant, ses nuits de pénitences, qui ont laissé des traces de flagellation sur son dos autrefois parfait, n'ont pas apporté de solution. Peut-être a-t-elle mal interprété les paroles de l'Oracle.

Elle demande une nuit de réflexion.

Le lendemain, elle annonce que son château va être transformé en léproserie. On y accueillera les malades de la Mort rouge pour les soigner, et leur faire boire de l'eau de la fontaine, si elle devait se remettre à couler.

Quelques heures plus tard, le dragon explose le tas de rocher au-dessus de la grotte et fonce dans les airs. Le voilà libre. Il disparaît bientôt dans le ciel azur. Puis les larmes de l'Ondine recommencent à couler de la pierre blessée par l'épée.

Les héros se dispersent à nouveau, tout en se disant qu'avoir des atouts les uns des autres ne serait pas inutile.