

GRENADÉ THERMALE

UN SCÉNARIO POUR RÊVE DE DRAGON CINQUIÈME ÂGE

POUR QUATRE À CINQ VOYAGEURS

Ce scénario ne détaille pas le déroulement exact des scènes – c'est à chaque gardien des rêves de se débrouiller en fonction des personnages, de son improvisation personnelle et des circonstances – mais vous offre tous les éléments individuels à remonter dans l'ordre nécessaire. En somme, à vous d'insuffler la vie aux pièces de mécanisme que nous proposons. Les caractéristiques utiles sont données pour le système Metal.

LE CINQUIÈME ÂGE

L'ÂGE DES DRAGONS

Durant le Premier Age, un âge si lointain que le temps exact s'en est perdu dans la mémoire des hommes, un âge probablement légendaire, les Dragons aimaient à se représenter eux-mêmes dans leurs rêves : c'était l'âge des Dragons. Les Dragons possédaient alors tout le pouvoir : pouvoir de rêveur et pouvoir de rêver (spirituel et temporel, pourrait-on dire) et il n'y avait pas de magiciens. La magie existait, de fait, mais elle était l'émanation directe de chaque Dragon effectivement présent sur la terre. Et les hommes (que l'on appellera Humains pour les distinguer en tant que race) étaient soumis à toutes les volontés de ces grands seigneurs de lumière. De fait, on ne sait que peu de chose de cet âge légendaire, sinon que les Dragons y ont bâti des palais fabuleux où les Humains étaient leurs serviteurs.

Les Ogres et les Gnomes datent également du Premier Age, comme deux variantes de l'archétype humain selon l'humour très particulier des Dragons. Ces créatures sont humanoïdes en ce sens que leur morphologie générale est très proche de celle de l'Humain. Mais les Gnomes sont aussi petits et adroits que les Ogres sont grands et balourds.

D'après les légendes contradictoires et enjolivées, les Gnomes et les Ogres auraient été les seuls Humanoïdes à refuser la seigneurie absolue des Dragons. Mais rien de précis n'est évoqué sur leurs éventuelles victoires ou défaites. Les Gnomes vivaient dans le cœur des montagnes, experts métallurgistes et joailliers. Les Ogres vivaient dans les forêts et les collines escarpées, chasseurs avant tout. Les premières gemmes furent trouvées par les Gnomes. La particularité des gemmes est de pouvoir être enchantées et de retenir en elles-mêmes une part du Rêve des Dragons.

Le premier magicien fut-il un Gnome ? Est-ce la découverte des gemmes qui signifia la fin du Premier Age ?... Les Sages en sont encore à discuter longuement sur le sujet. La fin du Premier Age fut marquée par d'énormes bouleversements. Les Dragons disparurent, leurs palais

s'écroulèrent sur leurs serviteurs ; et le départ des maîtres s'accompagna de cataclysmes. Les fleuves changèrent de cours, les montagnes changèrent de place, des forêts poussèrent là où s'étendait le désert... Comme si, ayant cessé de s'intéresser à leur « jeu », les Dragons avaient décidé de tout mélanger avant de partir. À ce sujet, les Sages ont naturellement l'explication qu'on connaît. Pour eux, la fin du soi-disant Premier Age est simplement la marque d'un réveil massif des Dragons. Ne pas oublier que les Dragons étaient présents sur la terre parce qu'ils se rêvaient eux-mêmes, et non contents de se rêver eux-mêmes, ils rêvaient le reste : à savoir leurs serviteurs humains, les Gnomes, les Ogres et tous les animaux et créatures de leur imagination qui peuplent les terres et les mers. Le réveil d'un grand nombre d'entre eux a bouleversé tout cela, comme un coup de chiffon sur une peinture encore fraîche.

L'ÂGE DES MAGICIENS

Puis ils se sont rendormis. On sait davantage de choses sur la fin du Second Age que sur son début. Et sa fin fut très semblable à celle du premier. Il semble désormais sûr que les Dragons ont bel et bien le réveil agité. On dit que le Second Age a duré dix mille ans. Durant ces cents siècles s'est développée une science nouvelle et puissante : la magie. Ayant probablement les Gnomes à son origine, elle fut surtout maîtrisée par les Humains. Et le Second Age fut appelé l'âge des Magiciens. Ce fut un âge de prospérité, un âge où s'érigèrent des cités et des palais dont les Humains étaient cette fois les maîtres, un âge où ce furent les Dragons qui obéirent aux Humains par l'intermédiaire de la magie. Mais ce fut surtout un âge de sang, un âge de guerres continues entre les Humains eux-mêmes, entre les magiciens, chacun cherchant à accaparer le plus grand pouvoir, à devenir l'équivalent des Dragons du premier Age. Il paraît qu'à la fin du Second Age, un Humain sur dix était magicien. Durant cet âge furent découverts des sortilèges et des rituels d'une puissance inouïe (et heureusement retombés dans l'oubli).

L'usage de la magie était si intensif et si continu qu'il arriva ce qui devait arriver : le rêve craqua. Comme un tissu que se dispute une foule, chacun tirant de son côté,

la trame du rêve se déchira. Or, si les Dragons rêvaient ce monde, les magiciens étaient bien placés pour savoir qu'ils en rêvaient parallèlement une infinité d'autres. Par les multiples déchirures, les rêves se mêlèrent. Des magiciens tentèrent de colmater les brèches et ne firent que les agrandir. D'autres, utilisant cela comme une arme, s'ingénierent à provoquer des déchirures encore plus grandes pour y perdre leurs ennemis. Nombre d'Humains, voire des provinces entières disparurent sans laisser de traces, aspirés vers d'autres dimensions du rêve, cependant que par des déchirures à l'effet inverse, des hordes de créatures venues d'autres rêves déferlèrent dans le monde.

Parmi ces envahisseurs, il y eut les Groins, les plus belliqueux, les plus bestiaux de tous, humanoïdes aux faciès porcins. Il y eut les Cyans, humanoïdes à la morphologie complètement humaine, plutôt beaux une fois acceptée la couleur uniformément bleue de leur peau, mais à la logique incompréhensible et aux coutumes rituelles effarantes. Il y eut les Saures, hommes sauriens, froids et cruels. Puis les Chafouins, humanoïdes blafards et visqueux, lâches et toujours embusqués dans l'ombre, apparus on ne sait trop ni comment, ni quand. Et en plus de ces humanoïdes, nombre d'animaux étranges et de créatures monstrueuses qui transformèrent bientôt le rêve en cauchemar.

L'ÂGE DES VOYAGEURS

Alors les Dragons s'agitèrent et se retournèrent dans leur sommeil... Ce fut ensuite le Troisième Âge, l'âge des Voyageurs. Le monde semblait toujours en être à son début – Peu de cités avaient survécu au cataclysmes de la fin de l'Âge des Magiciens. Le monde était redevenu un territoire immense et inconnu, ça et là parsemé de vestiges et de pièges. Les déchirures, en effet, ne s'étaient pas refermées. Combien d'âges devraient-ils se succéder pour que le rêve soit guéri ? Si les Groins, les Hommes Bleus, les Saures et les Chafouins s'installèrent fermement et luttèrent pour s'assurer la suprématie dans ce qu'ils considéraient désormais comme leur monde, d'autres créatures ne cessaient d'arriver encore par des « portes » restées ouvertes.

Le monde était toujours aussi instable ; les rêves continuaient de s'interpénétrer, mystérieusement, ou parfois, visiblement. Certaines déchirures sont en effet visibles. Elles se traduisent par un effet d'optique, une sorte de fluorescence de l'air ambiant. Ces effets sont vulgairement appelés « nuages mauves » et « nuages jaunes ». Ces déchirures visibles permettent le passage d'un rêve à un autre, mais toujours à sens unique ; de fait, les « nuages » sont complémentaires et réciproquement, l'envers et l'endroit l'un de l'autre. Quand on entre dans un nuage mauve, on change de rêve et on arrive dans le nouveau par un nuage jaune. Là, il ne se passe rien : on ne peut pas revenir en arrière. Si on le pouvait, il est probable que les Groins et autres Chafouins seraient depuis longtemps retournés dans leur rêve d'origine.

L'âge des Voyageurs fut aussi le temps des Thanataires. Ceux-ci devinrent de plus en plus nombreux et de plus en plus puissants, tentant de comprendre la rêve pour mieux le corrompre et l'utiliser. Ils apprirent à passer entre les rêves sans utiliser les déchirures, abîmant un peu plus sa trame et dérangeant les Dragons. Le rêve devenait cauchemar. Alors les Dragons se réveillèrent de nouveau, bien avant que le temps ne fut venu. Ils se retournèrent dans leur sommeil, ébranlèrent le monde et se rendormirent assez rapidement pour que rien ne fut trop dérangé, hormis une chose : la magie n'existait plus ! Puisqu'elle dérangeait leur sommeil, alors qu'elle disparaisse...

L'ÂGE DES CITÉS

Avec la fin du troisième âge et la disparition de la magie et des déchirures, le monde sembla redevenir normal. Les voyageurs arrêterent de voyager ; les civilisations purent prospérer et explorer sans danger leurs territoires. Les cités s'étendirent et les hommes apprirent à vivre sans recourir aux artifices.

Les gnomes surtout furent les grands instigateurs des technologiques. Après plusieurs révolutions énergétiques, ils redécouvrirent les propriétés exceptionnelles des gemmes et inventèrent les machines mathémagiques. Bien que la magie ait disparu pour les hommes, elle continuait de baigner le Monde et elle pouvait encore, quoique d'une manière différente, être approchée.

Mais les thanataires n'avaient pas disparu. Les plus puissants, les suivants de Charon, s'étaient dissimulés entre les trames des rêves ; et maintenant, ils revenaient, peut-être plus puissants qu'avant, lorsque leurs ennemis des trois autres voies pouvaient encore les contrer. Ils pouvaient voyager entre les rêves et répandirent les nouvelles technologies en même temps que la terreur qu'ils inspiraient. Cette fois, les thanataires étaient bien plus prudents, ils se cachaient et manipulaient toutes les créatures afin que les Dragons souffrent sans se réveiller. La fin du quatrième âge fut sombre et désespérée, alors même que la technologie offrait à tous le progrès et la fin des souffrances physiques. Mais cet âge toucha à son terme comme les autres avant lui. Le réveil des Dragons fut terrible et plein d'amertume et de mauvaise humeur et le Monde en souffrit terriblement.

LE CINQUIÈME ÂGE

Le cinquième âge a à peine plus d'une centaine d'année. Le monde est chaos. Des cités ont été détruites, d'autres ont survécu. Les hommes et toutes les créatures du rêve tentent de recoller les morceaux, à travers de nouveaux paysages. Les déchirures sont réapparues, et ainsi les hommes peuvent à présent voyager comme ils le faisaient au troisième âge, sans plus de sécurité mais aussi sans plus de crainte. Chose surprenante : les Terres Médiannes du

Rêve semblent de nouveau être accessibles, et quelques hauts-révants ont été vus. Des rumeurs d'actions contre les thanataires, toujours présents, ont commencé à se répandre et la réputation des pratiquants des magies « blanches » n'est plus aussi mauvaise que jadis. Les suivants de Charon rôdent et la renaissance de la magie leur a insufflé plus de pouvoir qu'ils n'en ont jamais eu.

Alors que les grandes maison commerciales – le Roi Raku, la grande Arakase, la banque d'Ulric Barbitol, etc. – se partagent la sphère économique du rêve, une puissante structure politique commence à se mettre en place : l'Assemblée Onirique (AssO). Grâce au réseau des portes TransRêve, l'AssO s'étend chaque jour un peu plus et avec elle, la sécurité.

Car une menace terrible s'abat sur les rêves des hommes : partout, les Cynoferox attaquent et tentent de réduire l'humanité et la gnomitude en esclavage. Pour l'instant, ils n'ont pas percé le secret des machines mathématiques, mais si cela devait arriver, la guerre deviendrait totale.

Les Dragons semblent s'être rendormi et ont repris leurs songes, comme pour une nouvelle nuit, ayant oublié le cauchemar précédent mais suivant tout de même leur pérégrination chimérique.





PROLOGUE : WAGON ROUGE

Les voyageurs font partie des équipes d'intervention de l'organisation du **Wagon Rouge**. Ils sont actuellement cantonnés à la **forteresse de Diphérine**. C'est leur tour de garde, à la fin de l'heure du Roseau, et ils sont profondément endormis quand l'alerte retentit, les forçant à rejoindre rapidement la **salle de TransRêve**.

WAGON ROUGE

Wagon Rouge est une société caritative d'aide et de secours des populations victimes des attaques des **Cynoferox**. Elle entretient des forteresses et des refuges dans de nombreux rêves et finance des troupes mercenaires chargées d'évacuer et protéger les réfugiés.

Pour financer ces activités, Wagon Rouge compte sur les dons bien entendu, mais aussi sur les revenus assurés par son service de santé d'urgence – le contrat Wagon Rouge. Les souscripteurs, des individus ou des Maisons pour leurs agents, portent un bracelet d'alerte relié au **réseau mathémagique de l'AssO**. Lorsque le bracelet détecte une chute des fonctions vitales ou que le signal d'alerte est déclenché, Wagon Rouge dépêche immédiatement sur place l'une de ses équipes médicales, avec mission d'aider et de sauver le blessé.

Généralement, il faut compter entre cinq et dix minutes pour qu'une équipe puisse se rendre sur place n'importe où dans les rêves répertoriés et balisés par l'AssO. Selon le type de contrat, l'intervention peut ou non comprendre la gestion de situations dangereuses ou de combat. Néanmoins, les équipes d'intervention sont invitées à aider les gens au-delà des conditions normales, afin d'attirer des dons supplémentaires et étendre la réputation de Wagon Rouge. Dans ce cas, les urgentistes reçoivent une prime proportionnelle aux dons supplémentaires acquis suite à ces assistances.

LA FORTERESSE DE DIPHÉRINE

La **forteresse de Diphérine** est l'une des petites bases d'action du Wagon Rouge. C'est un fort à-demi enterré, sur le modèle des forts de la ligne *Séré de Rivière* (les forts français construits à la fin du dix-neuvième siècle).

Il est dirigé par **Ginko Balboa**, un ancien écarisseur devenu l'un des boxeurs les plus célèbres des Rêves de l'AssO, avant que son fils ne soit emmené comme esclave par les hommes-chiens. Il dirigea alors une petite équipe pour aller le libérer puis rejoignit le Wagon Rouge.

La forteresse est une véritable ruche, abritant des dizaines de personnes travaillant dans plusieurs services – mais c'est aussi un centre de secours et d'accueil des

réfugiés de plusieurs rêves.

✿ **Logistique générale** : **Acar Butolol** est le sénéchal de la forteresse et le second de Ginko. C'est un petit homme, toujours affairé et très nerveux. Il dirige une équipe de six personnes – secrétaires, comptables, magasiniers, etc..

✿ **Dispatch** : la belle **Alfalfa de Calcidol** dirige le centre de répartition de la forteresse. Son rôle est de savoir qui est là, qui fait quoi, qui va où et d'enregistrer tous les réfugiés au fur et à mesure de leur arrivée afin de les diriger. C'est aussi elle qui s'occupe de l'évacuation et de la réinstallation des réfugiés dans d'autres rêves.

✿ **Laboratoires** : **Agropyre Racinaque** est l'alchimiste en chef de la forteresse et dirige une équipe de quatre spécialistes, chargés de fabriquer remèdes, poudres, potions et autres préparations. Il travaille étroitement avec Cineol Fadoxil, le chef des herboristes.

✿ **Dispensaire** : **Bixa de Bisoprolol** est une jeune femme trop occupée pour réellement prendre soin d'elle. Sans cela, elle serait certainement l'une des plus jolies filles du Rêve. Elle est le médecin en chef du dispensaire et sa charge de travail ne cesse de s'alourdir alors même que son équipe s'étend progressivement et qu'on vient de construire une nouvelle aile à son établissement.

✿ **Herboristes** : **Cineol Fadoxil** est le chef de l'équipe étendue des herboristes. Leur rôle est de parcourir les rêves pour cueillir des herbes de soin et récolter des composantes alchimiques. Il essaie, autant que possible, de remplir les commandes d'Agropyre, le chef alchimiste.

✿ **Mécanique** : **Rambo Balboa**, le propre fils de Ginko, est en charge du parc motorisé de la forteresse – quelques maggots, chenillettes et motocloppettes, un ou deux planoptères. Bien qu'il n'aime pas cela, c'est aussi lui qui est responsable des animaux de la forteresse : une douzaine d'aligates, une autre de chamules, quelques zyglutes et un petit troupeau de chevaux et de poneys.

✿ **Équipe TransRêve** : **Chromo Caragénate**, un gnome myope comme une taupe, est en charge de la porte TransRêve et des machines mathémagiques de la forteresse. Il quitte rarement son poste et a fort à faire avec tous les allers-et-venus des équipes d'intervention, des chevaliers et des différents employés de Wagon Rouge.

✿ **Chevaliers** : les chevaliers sont le bras armé de Wagon Rouge. Ils protègent les réfugiés après avoir été les chercher. Les chevaliers de la forteresse sont une trentaine,

dirigés par le capitaine **Thylamidon de Carnitine**. Ce sont eux, aussi, qui engagent, organisent et dirigent les mercenaires et les soldats de la forteresse.

✿ **Gestion des réfugiés** : c'est **Boldo Pertuse** qui est chargé du contact et des relations avec les réfugiés, que ce soit pour entendre leurs demandes ou pour maintenir l'ordre et la paix entre eux.

✿ **École** : l'école pour tous les enfants des réfugiés et des employés est assurée par mesdemoiselles **Lilithium de Maleate** et **Diamine de Pyridamole**.

✿ **Équipes d'intervention** : le patron direct des personnages est **Leukine Alcasidase**.

LES ÉQUIPES D'INTERVENTION DES WR

La forteresse compte cinq équipes d'intervention de trois à cinq membres. Chaque semaine, il y a toujours une équipe de repos complet ; une autre est en réserve/entraînement. Les trois autres se partagent les veilles de huit heures dans la salle d'alerte, proche de la porte TransRêve. En quelques minutes, ils peuvent devoir se rendre à l'autre bout du Rêve. La nuit, l'équipe de veille peut naturellement dormir – tout habillé – mais doit pouvoir s'éveiller et foncer rapidement.

Chaque équipe emporte **un ou deux sacs** comportant chacun des herbes de soin (dix brins de Méritoine (+3) et dix de Bélidoine (+6)) et une potion enchantée (ortigal noire, 25 points de guérison). L'équipe se partage aussi le matériel pour constituer un brancard et emporte toujours une balise de transfert liée à la porte de la forteresse de Diphérine.

LE TRANSRÊVE

Le **réseau TransRêve** lie tous les rêves reconnus ou découverts par l'**Assemblée Onirique (AssO)**. Le réseau TransRêve fonctionne de deux manières :

✿ d'une part, il existe des portes fixes – un grand cercle de pierre ressemblant à la porte des étoiles et ouvrant des déchirures d'arrivée ou de départ selon les besoins. Chaque porte peut être programmée avec les coordonnées de n'importe quelle autre porte, pour peu qu'on les possède. L'AssO édite un annuaire annuel des portes. Il existe des milliers de portes à travers les rêves.

✿ d'autre part, **les équipes d'ExpLO**, certaines Maisons et les équipes d'intervention de Wagon Rouge possèdent des balises de transfert. Ce sont des pyramides de cristal, de la taille d'une bouteille de vin, liés à une porte en particulier. Lorsque la balise est activée, elle ouvre une déchirure qui mène sur la porte de référence. Cela permet de rentrer chez soi quand on se retrouve dans un rêve non référencé ou loin d'une porte de TransRêve.

Les équipes ExpLO (Exploration Onirique) parcourent les rêves afin de trouver de nouvelles déchirures et des rêves inconnus. Lorsque c'est possible et après avoir

étudié les rêves et les conditions locales (présence ou non de Cynoferox essentiellement), ils peuvent installer une balise fixe reliée à une porte. Cette balise permet d'arrimer le rêve au reste du réseau TransRêve.

Les équipes ExpLO sont financées en partie par l'AssO et en partie par les Maisons commerciales qui apprécient que les rêves exploitables s'étendent. Il est à noter que les maisons ont, normalement, interdiction d'explorer ou d'exploiter par elles-mêmes les rêves non ouverts par ExpLO.

LES MACHINES MATHÉMAGIQUES

La mathémagie est une invention gnome du quatrième âge. Cela consiste à « éveiller » au rêve une gemme afin de lui permettre d'effectuer des opérations cognitives plus ou moins complexes et plus ou moins conscientes. Les machines mathémagiques sont les interfaces qui permettent de communiquer avec une gemme éveillée et, pour celle-ci, de percevoir le monde et les rêves des dragons.

Les machines mathémagiques fonctionnent en allant directement puiser connaissances et savoirs dans les hautes-terres du rêve, auprès des dragons. Correctement conçus, elles peuvent même apprendre des sortilèges et s'en servir de manière incroyablement efficaces – puisqu'elles n'ont pas besoin de passer dans les TMR ni de récupérer de points de rêve.

Les machines mathémagiques sont rares, car il faut des gemmes d'une pureté absolue et de tailles énormes pour pouvoir fonctionner correctement.

LES GEMMES

Les gemmes ou pierres précieuses sont caractérisées par leur pureté et leur taille (poids et volume). L'échelle de pureté va de 1 à 7. Une gemme de pureté 1 est très commune, peu transparente avec sans doute quelques défauts. Une gemme de pureté 7 est exceptionnellement pure : plus pure n'existe pas. On n'utilise exclusivement des gemmes de cette sorte dans les machines mathémagiques. L'unité de taille est le pépin (un pépin de raisin). Une gemme de 1 ou 2 pépins est très petite ; une gemme de 20 pépins est environ de la taille d'une cerise, et c'est déjà une fort belle gemme.

Créer une machine mathémagique consiste, en fait, à lui donner une feuille de personnage – compétences et aspects – avec un nombre de points d'expérience égal à la pureté de sa gemme fois la taille de celle-ci. Un voyageur débutant possédant 220 points d'expérience (peu ou prou), nous vous laissons imaginer la taille nécessaire pour qu'une gemme éveillée soit au moins son égal en terme d'intelligence et de savoirs.

La plupart des gnomes ne s'embarassent pas de créer des machines mathémagiques avec des gemmes de moins de 50 pépins – elles sont très rares et incroyablement chères : une telle gemme inerte coûte déjà au moins 350 sols !

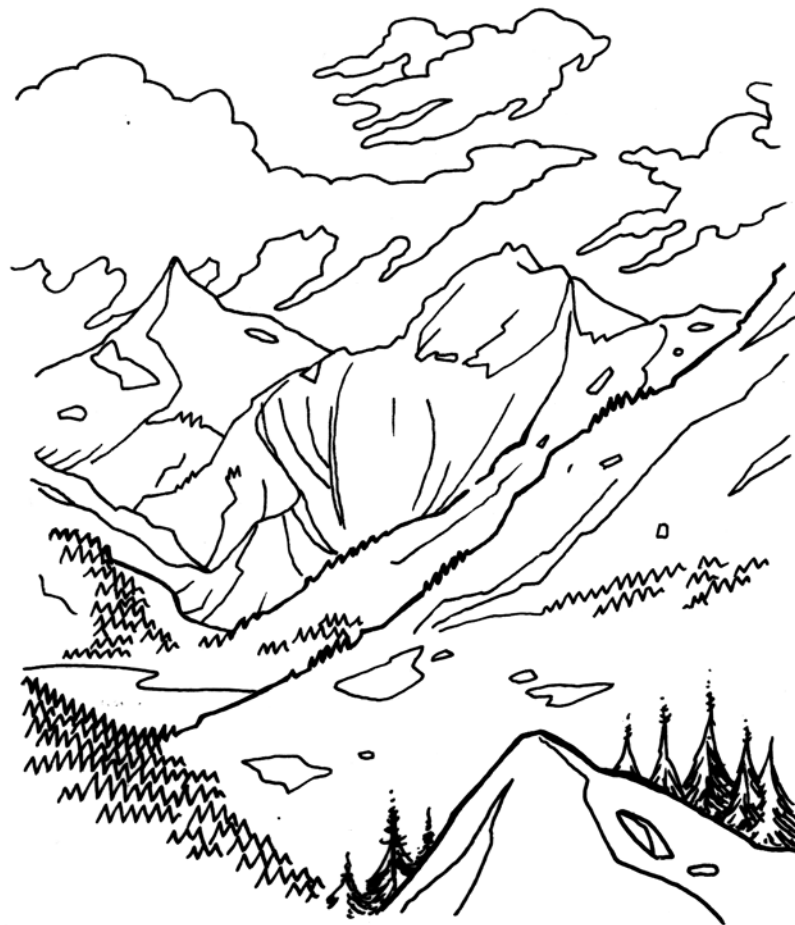
MACHINES INDIVIDUELLES

Les gnomes de la cité d'Ypode sont dernièrement parvenu à créer des machines mathémagiques portables destinées aux voyageurs – ce sont de véritables petits assistants individuels procurant aides et connaissances limitées dans des domaines variés, et parfois quelques sortilèges simples.

Les gemmes utilisées font entre 10 et 20 pépins – elles sont plus faciles à trouver mais la puissance des machines mathémagiques reste limitée. Rangées dans des montres à goussets, l'interface permet à la machine d'entendre les

demandes et d'y répondre oralement ou en projetant une petite illusion lumineuse tridimensionnelle (sort d'hypnos inclus dans la configuration).

Attention, ces machines sont intelligentes, peut-être, mais ne sont absolument pas conscientes. Dans la pratique, leur utilisateur peut activer leurs aspects sur certains jets ou leur demander des jets de connaissance particuliers.





SCÈNE UN : UN ASSURÉ EN DANGER

Guidé par la balise de détesse de l'assuré, un certain **Diclone de Fenac**, le TransRêve a emporté les voyageurs dans des bois sombres. À moins d'une cinquantaine de mètres, des bruits de bagarres et de chamaillerie attirent leur l'attention : **trois (ou quatre) cynoférox**, armés jusqu'aux dents, sont en train de piller les bagages d'un voyageur, tandis que celui-ci gît inconscient dans les fougères.

LES CYNOFEROX

Cynoférox, valeur 2 (Gueuler 5, Cogner 5, Chasser 5) ; Épées sordes Me 2, Co 2 ; Brognardes pro 2 ; 0/0/3/6. [Rupture 6, initiative 7, nombre d'action 2]

S'OCCUPER DU BLESSÉ

Diclone de Fenac souffre de deux blessures : une blessure dépassement 3 (un bras entaillé) et une blessure dépassement 6 (une plaie profonde à l'abdomen).

✿ **bras entaillé** (blessure dépassement 3) : jet de stabilisation (6) pendant 3 heures (six qualités) ; jet de séquelle simple (15).

✿ **plaie profonde à l'abdomen** (blessure dépassement 6) : jet de stabilisation (12) pendant 24 heures (48 qualités) ; jet de séquelle grave (21).

Sur place, il faut au minimum effectuer les jets de stabilisation, avant de ramener le blessé inconscient à la forteresse via le TransRêve. Le reste peut attendre, mais pas longtemps.

DICLONE DE FENAC

Diclone de Fenac reprend conscience un peu plus tard – sans doute vers le milieu de l'heure de la Sirène. Cet homme est un agent de la **Maison Barbital** (un consortium de banques appartenant à un homme nommé **Ulric Barbital**). Il voyageait en compagnie de son fils, **Alban**, pour étudier diverses affaires pour le compte de ses employeurs – en fait, c'est un agent de renseignement chargé d'en apprendre beaucoup dans nombres de domaines afin que sa maison puisse opérer des investissements fructueux ou aider ses clients.

Quand il se réveille, sa première pensée est pour son fils. Alban n'a qu'une douzaine d'année et c'était son premier voyage d'apprenti agent.

✿ les voyageurs peuvent avoir remarqué, s'ils ont emporté les affaires de Diclone en le rapatriant, qu'il devait y avoir une autre personne sur place. S'ils ont fouillé les lieux à ce moment-là, passez à la scène deux directement.

✿ sinon, Diclone promet le versement d'un don substantiel au Wagon Rouge si les voyageurs retournent sur place et retrouvent son enfant. Bien entendu, Leukine Alcasidase, le patron des personnages est tout à fait disposé à envoyer ses agents au secours du fiston.





SCÈNE DEUX : LE FILS DISPARU

Le fils de Diclone, **Alban de Fenac**, a réussi à fuir durant le combat. Il s'est perdu dans les bois et ses pas l'ont naturellement conduit dans le sens de la pente, en direction d'une combe profonde, creusée par une haute chute d'eau, où s'étend un petit étang qui s'écoule ensuite dans les bois. Il a glissé et il est tombé dans l'eau, sans doute non loin de la cascade. D'après les éclaireurs du groupe, s'il est encore en vie, il a certainement été rejeté sur une petite plage plus bas. Alors que l'aube se lève au-dessus de la forêt, les voyageurs fouillent une zone vide quand l'un d'entre-eux remarque une lueur au fond de l'eau : **une déchirure** ! Le petit a peut-être été entraîné par là... et il va falloir le retrouver.

VERS LA COMBE

La piste la plus évidente pour retrouver le jeune garçon est de suivre le sens de la pente – de nuit lorsque l'on court, c'est la direction naturelle que l'on adopte. Ici et là, il est possible de retrouver quelques fibres arrachées à sa cape ou à ses chausses.

La piste mène sur les hauteurs d'une combe dont le fond est occupé par un étang. Celui-ci est approvisionné par une cascade de quelques mètres de hauteur qui a creusé un bassin dans un énorme bloc de rocher. En temps normal, le lieu serait propice à la baignade et à une après-midi de farniente (sans doute une adresse à retenir pour plus tard).

D'après les traces, l'enfant a dû glisser sur la pente et sans doute tomber à l'eau. Une recherche visuelle révèle qu'il a pu être déposé par le courant le long d'une petite plage de galets un peu plus bas ; néanmoins, on ne voit rien d'en haut à cause des frondaisons et il va falloir descendre.

La plage est vide, mais un des voyageurs peut remarquer, grâce aux rayons rasants du soleil et aux ombres, une curieuse lueur jaune dans l'étang, presque sous la cascade – une déchirure de départ.

LA DÉCHIRURE

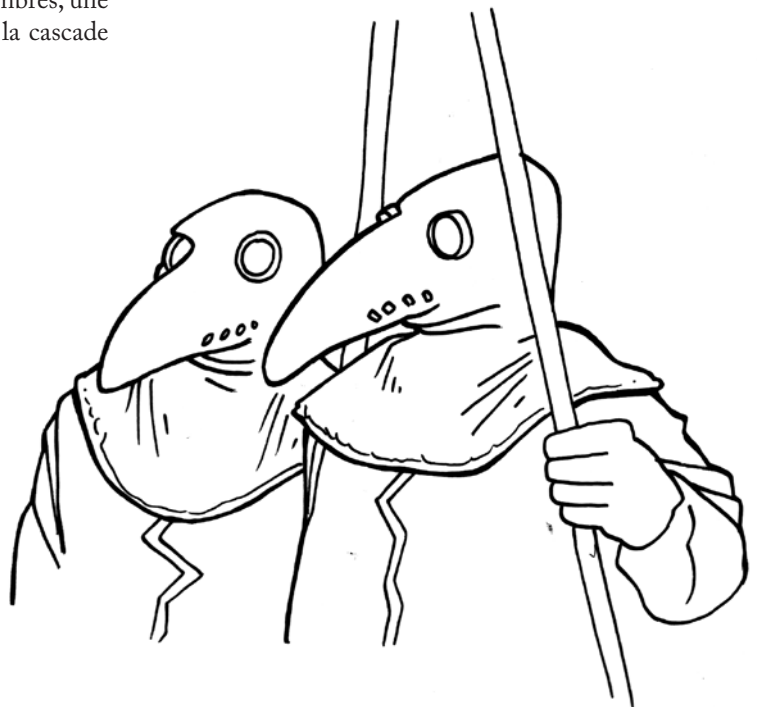
La déchirure est aisément accessible. Elle est située à peine deux mètres sous la surface de l'eau et un nageur peut s'y retrouver entraîné sans beaucoup d'effort.

Une lecture d'aura montre qu'elle est ancienne et extrêmement stable – peut-être l'une des rares déchirures qui survécurent au passage du quatrième âge.

ORDRE DE MISSION

Les voyageurs peuvent décider de passer immédiatement la déchirure ou peuvent rentrer faire leur rapport à la forteresse. Leukine n'exige pas d'eux qu'ils y retournent, mais demande des volontaires – sinon, il faudra envoyer les chevaliers. Bien entendu, il y aura une prime ou quelques jours de repos supplémentaires si les personnages y vont.

Dans ce dernier cas, les voyageurs reçoivent une bourse d'une dizaine de sols pour les frais éventuels.





SCÈNE TROIS : LES MASQUES DE LA FONTAINE

Ayant plongé pour passer au travers de la déchirure, les voyageurs émergent dans une fontaine publique au cœur de **la cité de Neusources**. Cinq personnages, portant des masques sombre en forme de bec de corbeau et des vouges courtes, les accueillent gentiment, mais fermement. Les voyageurs sont les bienvenus en ville mais avant que de pouvoir s'y promener librement, ils doivent accepter de subir la quarantaine obligatoire au **Lazaret**. Les Masques offrent à chacun des voyageurs des masques identiques aux leurs, mais rouges, puis les conduisent en silence jusqu'à un grand bâtiment blanc. Sur leur chemin, les rares passants s'écartent prudemment, mais semble souriant et saluent volontiers la petite troupe.

LA CITÉ DE NEUSOURCES

La cité de Neusources est une ville thermale, reliée au réseau TransRêve par une porte. La cité comporte neuf quartiers, chacun organisé autour d'une grande fontaine et d'un établissement thermal associé. Bien entendu, chaque établissement soigne des pathologies différentes.

La cité est riche, très fréquentée par beaucoup de malades fortunés et jouit d'un emplacement unique. Entourée de magnifiques montagnes sur trois côtés, la cité est construite dans une baie aux eaux turquoise – on trouve un dixième établissement sur la jetée qui propose des soins de thalassothérapie. Vous pouvez, plus ou moins, vous inspirer de la ville du Cap, en Afrique du sud, pour imaginer l'environnement local.

Neusources a un plan relativement simple : huit quartiers en entourent un neuvième vaguement octogonal.

❁ **quartier de Thanemiël** : on y soigne les rhumatismes.

❁ **quartier de Beaupépin** : on y soigne les maladies de peau.

❁ **quartier de Feuilledor** : on y soigne les problèmes respiratoires.

❁ **quartier de Monséjour** : on y soigne les maladies sanguines.

❁ **quartier des Mouettes** : on y soigne les diabètes et maladies du pancréas.

❁ **quartier d'Orticol** : on y soigne les insuffisances rénales et les problèmes de goutte.

❁ **quartier du Val Bopette** : on y soigne les problèmes alimentaires.

❁ **quartier de Hautebourg** : le quartier central où se trouve aussi la porte de TransRêve. On y soigne les allergies.

❁ **quartier de Phénolamine** : on y reçoit les malades dépressifs ou ayant besoin d'une aide psychologique.

La cité est ceinte d'un magnifique jardin d'agrément qui la sépare des montagnes et qui offre d'incroyables vues sur la mer et la ville, ainsi que des fragrances exceptionnelles en toutes saisons.

Sur le port – officiellement un simple faubourg non administré – on trouve désormais l'établissement de thalassothérapie des Flots Bleus que le directeur, **Leonorus de Carnitine**, veut faire reconnaître comme dixième quartier.

LES MASQUES

Les cinq gardes portent des cagoules noires de tissu épais dont le masque ressemble à un immense bec de corbeau. Leurs habits sont simples, mais élégants. Ils portent une pangoline de bois verni, une hallebarde chuiche et une épée gnome au côté. Ils sont extrêmement polis et courtois. Tout ceci est à la fois pour protéger les voyageurs et la cité toute entière.

Les masques proposent d'abord des serviettes aux nouveaux-venus, les informent de leur arrivée à Neusources – un jet d'érudit, de médecin ou de voyageur permet d'en avoir entendu parler – et des règles de quarantaine qui s'appliquent à ceux qui arrivent par les déchirures des fontaines.

Les cagoules rouges qu'ils tendent ensuite aux voyageurs sont faciles à enfiler. L'intérieur du nez a été empli de diverses herbes sèches et odorantes, peut-être un peu écoeurantes au début (non point pas l'odeur que par son intensité florale) mais laisse rapidement place à une impression agréable et fraîche.

Les passants sont polis, aimables – ils saluent les voyageurs – mais ils ne s'en approchent pas et même se rencoignent sous les porches pour les laisser passer.

LA LÉGENDE DE LA PESTE FRACTALE

Les autorités de la ville ont peur de la peste fractale, une maladie terriblement épidémique qui a déjà frappé la ville trois fois dans le passé, toujours après qu'un voyageur arrivé par les déchirures de l'une ou l'autre fontaine l'ait apporté ici.

La maladie est mortelle une fois sur deux si on parvient à la traiter à temps ; sinon, on en meurt neuf fois sur dix.

Les symptômes sont d'abord épidermiques. La peau se couvre d'excroissances fractales douloureuses. Bientôt les organes sont touchés. Quand la victime décède, elle ressemble, plus ou moins, à un chou romanesco.

LE LAZARET

Le lazaret est un bâtiment spacieux et clair en bordure des jardins (mais séparés d'eux pas un haut mur), face à la mer, dans le quartier de Monséjour. Le lazaret est dirigé par Esther d'Ethane, un médecin maintenant âgée mais

qui a connu la dernière épidémie de fièvre fractale et que l'on considère comme la meilleure spécialiste de la maladie. Elle cherche le remède depuis des années, en multipliant les expériences sur les rats et les souris. Sans succès.

Le personnel du lazaret est réduit – tout dépend du nombre de pensionnaires – mais la figure la plus importante est un immense infirmier à la peau sombre appelé Esopp. C'est un homme affable et patient.



SCÈNE QUATRE : LA VIE AU LAZARET

Les voyageurs sont coincés au Lazaret durant quelques jours. Ils y retrouvent le jeune **Alban**, paniqué et abattu, complètement perdu. **La vie au Lazaret** est loin d'être un calvaire. Le personnel est aux petits soins, la nourriture excellente et les activités nombreuses. Les voyageurs, ayant fait prévenir leur hiérarchie, pourront prochainement repartir en empruntant un TransRêve et Alban retrouvera son père. Pourtant, une nuit, ils font **un rêve d'archétype** qui pourrait bien les forcer à rester dans les environs un peu plus longtemps que prévu.

LES INVITÉS DU LAZARET

En dehors des personnages, il n'y a que deux autres pensionnaires actuellement au Lazaret, **Alban** et une jeune femme nommée **Azure Saléfate**.

Cette dernière est une herboriste tombée dans l'eau depuis un pont quand un drôle l'a agressée – elle ne l'avait pas remarqué, toute entière concentrée sur des lichens rares qui poussaient là.

Alban est perdu, paniqué. Mais il se reprend dès que les voyageurs lui donnent des nouvelles de son père. C'est un garçon débrouillard et vif, mais un peu hautain parfois. Son père a de l'argent, sa maman l'aime un peu trop, et ça se sent dans son attitude.

Il faut compter douze jours de quarantaine pour être sûr que les personnages ne sont pas affectés par la peste fractale. Au cours de ces douze jours, trois nouveaux invités arrivent : un ogre nommé **Cotilédon** et un couple de voyageur, **Audrey et Acra Metazine**. L'ogre est une personnalité très timide et vaguement dépressive qui finit par admettre qu'il a tenté de se foutre à l'eau. Nul doute qu'il sera l'invité prochain de la clinique de Phénolamine.

LA VIE AU LAZARET

La vie est très agréable : on peut jouer, flaner, se reposer. La nourriture est excellente. Tous les soirs, la municipalité fait donner un spectacle différent – théâtre, musique, marionnettes... Les artistes se produisent sur une scène dans les jardins de l'autre côté du mur et les voyageurs peuvent y assister depuis un balcon.

Esopp fait généralement le service et se met en quatre pour les « invités » du lazaret.

Si les voyageurs s'étonne de l'accueil incroyable qu'on leur fait, Esopp leur explique que, dans les premiers temps, le Lazaret était très inconfortable, spartiate et sans loisir. Mais les invités cherchaient continuellement à s'en échapper. Jusqu'à ce qu'on leur propose des repas gastronomiques, des spectacles, de la lecture, une salle de jeu et du confort inconnu sur la route.

Depuis, les invités ont même parfois du mal à partir et se plaignent de maux imaginaires pour rester encore un peu.

UN RÊVE D'ARCHÉTYPE

Au cours de la onzième nuit, les voyageurs font un rêve d'archétype.

Ils participent à une grande cérémonie en ville, en présence du conseil des médecins et d'une vaste population. Sur l'estrade, plusieurs gnomes s'affairent autour d'une machine mathémagique complexe, liée à ce qui ressemble à une sorte de cristal de transfert. Apparemment, la machine va débarrasser définitivement la ville de la menace de la peste fractale. Il y a des discours, des embrassades, des témoignages. Puis **Esther d'Ethane**, la directrice du Lazaret met la machine en route. Ensuite, c'est le blanc absolu. Le rêve a simplement cessé d'exister, ainsi que les milliers de personnes qui s'y trouvaient.

Les voyageurs se réveillent en sueur. Ils doivent empêcher cela !

Un rêve d'archétype doit absolument être résolu. Chaque jour qui passe fait gagner un point de tension, impossible à récupérer, aux personnages. Autant dire que le temps presse.



INTERLUDE : LA MACHINE DU CONSEIL

Le conseil des médecins de la ville de Neusources a engagé des **gnomes du Roi Raku** pour construire une machine mathématique complexe permettant de contrôler l'arrivée des déchirures dans les neuf fontaines de la ville. Grâce à cette machine, le risque d'une résurgence de la peste fractale sera à jamais écartée. Pourtant, si la machine est mise en route à la date fixée, toute la région disparaîtra à jamais du Rêve et des milliers de personnes arrêteront simplement d'exister. Une seule personne dans le conseil s'est opposé à la construction de la machine – il se doute de ce qu'il va arriver. Malheureusement, ce médecin, **Bardane de Fosfomycine**, est aussi un thanataire engagé dans de sombres activités au sein de son établissement thermal. C'est pourtant le seul allié des voyageurs dans cette histoire.

LE CONSEIL DES MÉDECINS

La cité de Neusources est dirigée par le conseil des médecins – les neuf directeurs des neuf établissements thermals de la ville. Leonorus de Carnatine, le directeur de la thalasso des Flots bleus, mène campagne pour que son établissement soit reconnu et qu'il obtienne un poste dans le conseil. Sans succès jusqu'à présent.

❁ **thermes de Thanemiel** : directeur **Médroxype Gestone**, un gros homme d'environ quarante ans, qui vient de reprendre la direction des mains de son père. Très sérieux et très emporté.

❁ **thermes de Beaupépin** : directeur **Orliſta Dansétrol**, un type d'une soixantaine d'année, grand, mince, calme, réfléchi.

❁ **thermes de Feuilledor** : directeur **Piribédile Oxicorone**, un type vain et amoureux de lui-même, le plus ardent défenseur du projet – simplement parce que son nom sera inscrit sur la stèle commémorative.

❁ **thermes de Monséjour** : directeur **Oséltame Orthosiphon**, le chef du conseil et l'initiateur du projet. L'idée lui est venue après que des cadres importants du Roi Raku soient venus passer un séjour dans son établissement. Un homme costaud et rougeaud, complètement chauve.

❁ **thermes des Mouettes** : directeur **Viloxaze Trimébutine**, un homme petit et mince, fines moustaches, sautillant et docte.

❁ **thermes d'Orticol** : directrice **Zopiclobe de Ritonavir**, une grande femme assez belle, mais froide. Clinique même.

❁ **thermes du Val Bopette** : directeur **Lido Gestrel**, le célèbre inventeur de la Méthode du docteur Gestrel qui permet de perdre des tas de kilos en pas longtemps, sans jamais les reprendre. Un homme musclé, bien qu'il soit âgé, et très en forme.

❁ **thermes de Hautebourg** : directrice **Rithrytile de Piracétam**, une petite femme boulotte, animée, un peu bobotte mais très gentille.

❁ **thermes de Phénolamine** : directeur **Bardane de Fosfomycine**, un grand type sec et froid, farouche opposant au projet.

Le conseil se réunit une fois par semaine à l'hôtel de ville, un grand bâtiment élégant et somptueux.

LES GNOMES DU ROI RAKU

La délégation de la Maison du Roi Raku est arrivée en ville le soir du rêve d'archétype. Dans neuf jours, les neuf gemmes de la machine mathématique seront assemblées et réglées et la cérémonie de mise en route aura lieu. Les gemmes font la taille d'un œuf de poule – elles sont très grosses et donc très puissantes – et leur esprit a certainement déjà été éveillé.

La délégation loge à l'hôtel des quatre faisans, mais leur atelier est un énorme chariot blindé garé dans la cour intérieure de l'hôtel de ville, à l'intérieur de la serre tropicale. Il y a cinq gnomes, dirigés par l'ingénieur-orfèvre **Cowl Neucam**. Quatre ogres mercenaires complètent le dispositif.

LA CITÉ DES NEUF RÊVES ET LES SOURCES

La cité de Neusources est en fait rêvée par neuf dragons à la fois qui se sont retrouvés ensemble à cause de leur point commun : ils sont hypocondriaques. Chacun d'entre eux rêve ses propres domaines, mais tous sont liés par une source à l'un des quartiers de la ville. Ainsi, ensemble, ils ont toujours les médecins dont ils ont besoin sous la main pour répondre à leurs inquiétudes.

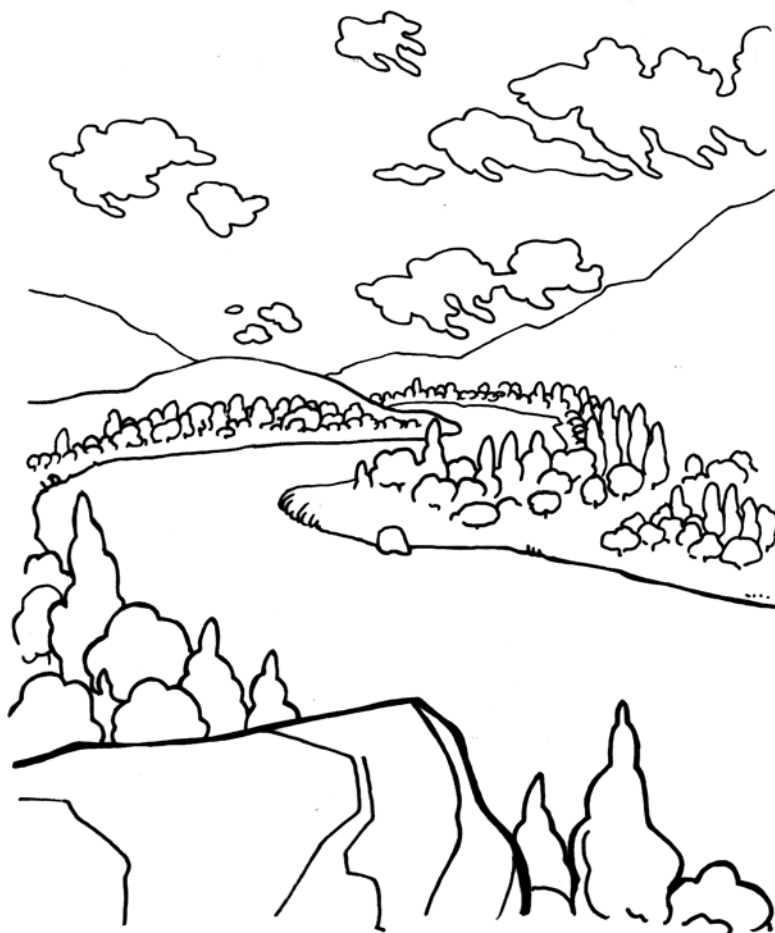
Lorsque les neuf gemmes seront reliées, elles vont simplement et accidentellement couper le contact entre les dragons et, sans que ceux-ci ne puissent le réactiver à temps, le rêve de Neusources sera simplement effacé – et tous ses habitants et visiteurs aussi.

BARDANE DE FOSFOMYCINE

Bardane de Fosfomycine est psychiatre, psychologue, et haut-rêvant (quoi qu'il tienne secrète cette dernière nature). En effet, Bardane est d'abord un thanataire, passionné par les mystères du rêve et de l'esprit humain. Il étudie les queues, têtes et souffles de dragon, les maladies mentales et les désordres oniriques, dans l'espoir de mieux comprendre les dragons. Il n'est pas spécialement maléfique – bien au contraire, il n'a rien personnellement contre les dragons. Mais il brûle de les analyser et de comprendre leur psyché.

Il sait que la cité de Neusources est un endroit magnifique pour continuer ses études. Mais il a eu la sourde prémonition que la machine était une très mauvaise idée. Peut-être n'est-il pas loin de comprendre les dragons finalement.

Physiquement, imaginez Alan Rickmann dans le rôle de Rogue au cinéma et vous aurez une assez bonne description de l'homme.





SCÈNE CINQ : PRÉVENIR LE CONSEIL

D'une manière ou d'une autre, il faut prévenir les gens de ce qui va se passer. Et, bien entendu, personne n'écoute les avertissements des voyageurs, quand bien même appartiennent-ils au Wagon Rouge. La seule personne qui les remarque, c'est Bardane de Fosfomycine. Il prend contact et les invite chez lui pour une discussion à bâtons rompus. La seule solution qui reste est de voler les gemmes pour empêcher la mise en route de la machine.

FORMALITÉS ADMINISTRATIVES

Obtenir un rendez-vous avec le conseil est pratiquement impossible. La seule manière de faire efficace consiste à essayer de contacter chaque médecin indépendamment (très difficile) ou d'attendre la réunion publique du conseil, cinq jours avant la cérémonie, pour poser une question ouverte et prendre la parole (beaucoup plus facile).

Seul Bardane de Fosfomycine est injoignable. Il a quitté la ville par le TransRêve et ne reviendra que pour le conseil public.

RENCONTRE AVEC LE CONSEIL

Indépendamment, les différents médecins se montrent accommodants mais fermes. Il en va de l'avenir et de la sécurité des enfants de la ville. Et les sommes engagées ont été énormes. Hors de question de tout arrêter sur la fois des dires de voyageurs, seraient-ils des agents du Wagon Rouge.

Au cours du conseil, les personnages peuvent réitérer leurs demandes et exposer leurs inquiétudes. L'expert gnome Cowl Neucam va prendre la parole et noyer le tout dans un discours technique incompréhensible et impossible à contredire dans l'instant.

Le seul qui dresse une oreille, c'est Bardane, de retour, qui contacte les personnages, par le biais d'un de ses serviteurs, et les invite chez lui le lendemain midi.





SCÈNE SIX : LE VOL DES GEMMES

Les voyageurs, avec l'aide de Bardane et d'autres alliés éventuels doivent imaginer et préparer un plan pour voler les neuf gemmes, très bien protégées, au cœur de la délégation du Roi Raku.

LA SOLUTION DE BARDANE

Pour Bardane, il n'y a pas trente-six solutions. Ses confrères ne reculeront jamais et ils détruiront le rêve pour obtenir la gloire. La seule chose qui reste à faire, c'est de voler les gemmes avant que la machine ne soit construite.

MONTER UN PLAN

On utilisera ici le concept des outils pulp pour organiser des opérations spéciales.

Pour monter le plan, inutile de rester discuter des heures. Il faut réunir des informations, du matériel, prendre des contacts. Les personnages ont, au maximum quatre jours. Ils peuvent effectuer un jet par jour pour tenter de récupérer des points de plan – à eux de choisir quels compétences et aspects ils mettent en œuvre, qui ils contactent et ce qu'ils font. Ils peuvent librement aller et venir hors de la ville grâce à la porte TransRêve de Neusources. Chaque qualité rapporte un point de plan – il faudra parfois plusieurs points pour réussir à se débarrasser d'un obstacle.



ET L'EXÉCUTER

Voici différents obstacles qu'il faudra déjouer :

- ✿ l'hôtel de ville est gardé : en dehors des quatre ogres, il y a une patrouille de six hommes qui passe plus ou moins régulièrement à l'intérieur de l'enceinte. Les ogres se tiennent sous un auvent à l'extérieur de la serre.

- ✿ les gemmes sont à l'intérieur de plusieurs poupées russes : les murs de l'hôtel de ville, ceux de la cour intérieure, les portes de la serre tropicale (en verre), les portes du chariot, le coffre-fort. Autant de portes et de murs à passer.

- ✿ les portes du chariot sont protégées par une machine mathématique gardienne qui donne l'alarme et déclenche des pièges extérieurs.

- ✿ à l'intérieur du chariot, il y a un automate dirigé par une gemme consciente. C'est un bon combattant.

- ✿ le coffre-fort possède une combinaison complexe et sa conception est gnome – la dernière génération sortie des ateliers du Roi Raku.

- ✿ il faut ressortir et parvenir à quitter le rêve de Neusources.

PORTES DE SORTIE

Les deux portes de sortie sont :

- ✿ la porte TransRêve de la ville – praticable si l'alerte n'a pas été donnée, mais les autorités finiront pas se douter de quelque chose : les voyageurs qui ont sonné l'alarme à propos de la machine (des invités du Lazaret, des membres du Wagon Rouge) disparaissent juste après le vol !

- ✿ la balise de retour pour la forteresse de Diphérine – sans doute la meilleure solution, même s'il y a fort à parier que l'accueil de Leukine sera dubitatif, au mieux.



SCÈNE SEPT : LA VOIX DU CAILLOU

Voler les gemmes était une action d'urgence, mais elle ne règle absolument pas la situation. En effet, les gnomes pourront certainement, au cours des mois à venir, retailler des pierres et les programmer. Mais il ne faut pas oublier que les gemmes mathémagiques sont conscientes.

La solution est de les emmener dans un autre rêve, de les lier, de les éveiller et de leur parler. Ainsi, elles pourront elles-mêmes mesurer le danger de l'opération prévue et en parler avec les gnomes du Roi Raku et avec le conseil. Enfin, les gemmes finissent par proposer une autre solution pour empêcher le retour de la fièvre fractale.

LA MACHINE MATHÉMAGIQUE

La solution est sans doute d'aller voir **Chromo Caragénate**, le gnome ingénieur de la forteresse. Il est en mesure de réveiller les pierres et de construire une série de petites machines simples permettant de discuter. Il lui faudra un ou deux jours – assez de temps pour qu'une demande de la hiérarchie du Wagon Rouge ne parvienne à la forteresse et qu'on commence à voir arriver une équipe de samourais rouges du Roi Raku.

ÉCOUTER LA VOIX DU CAILLOU

Lorsque les gemmes sont connectées et éveillées, elles écoutent attentivement les demandes des voyageurs, un peu surprises – elles ne sont pas là où elles devraient ni dans la conformation normale de leur programmation. Elles acceptent d'étudier soigneusement le problème mais exigent d'être ramenées et connectées comme prévues pour pouvoir travailler dans des conditions optimales.

RETOUR À NEUSOURCES

Les voyageurs, accompagnés des samourais rouges, reviennent à Neusources. S'ensuit une discussion avec les

autorités de la ville, mais aussi les ingénieurs du Roi Raku qui finissent par reconnaître qu'on ne perdra rien à effectuer les vérifications demandées par les gemmes.

La machine est montée, les gemmes se mettent au travail – il y a un grand moment d'inquiétude lorsque la machine est mise en route (hors de toute cérémonie officielle). Elles obtiennent finalement, au bout de trois jours interminables, un diagnostic précis du problème.

Normalement, leur réponse initiale aurait été d'agir sur les déchirures dans les fontaines – provoquant la fin du rêve. Après tout, elles sont programmées pour gérer les problèmes de passage entre les rêves.

Néanmoins, leurs recherches ont trouvé l'origine de la peste fractale. L'un des dragons souffre d'apnée nocturne. Il est sujet à des micro-réveils particulièrement mal venus et, le plus souvent insensibles – sauf lorsqu'un voyageur passe au même moment dans une déchirure. Dès lors, il est « déphasé » et commence à développer des malformations malheureusement transmissibles à d'autres créatures du rêve.

La solution préconisée par les gemmes est d'ouvrir un nouvel établissement, spécialisé dans les troubles du sommeil. Cet établissement suffira à calmer les rêves et les nuits des dragons. Bien entendu, il faudra que le directeur de la clinique rejoigne le conseil – ce qui donnera un nombre pair de sièges. Aussi, pour équilibrer, le directeur de la thalasso sera invité à son tour et la ville comptera donc désormais onze quartiers – pour neuf dragons.



ÉPILOGUE

Les voyageurs peuvent enfin rentrer chez eux. Bardane les invite, quand ils le souhaiteront, à venir se reposer dans son établissement pour un séjour entièrement gratuit. Mais ceci est une autre histoire.