

LE DERNIER SOMMEIL

PROLOGUE

Vème siècle après la mort du Dieu qui les tuera tous.

La Bretagne, terre de légende jadis, terre de conflit aujourd'hui, terre chrétienne demain.

Il y a un roi en Dumnonie, il est Mordred ap Mordred. La Dumnonie est ce pays que les bardes nommeront Camelot. Il y a un chef de guerre en Dumnonie, il est Arthur ap Uther. Ce bâtard du Haut-roi que les bardes nommeront Haut-roi.

Arthur a juré de protéger son neveu, le roi de Dumnonie. Et avant qu'il ne se parjure, il sera trahi par deux fois par ce même neveu.

Mais cela est à venir. Et si cela sera, cela n'est pas. En ce jour, Arthur ap Uther est le fidèle serviteur de Mordred ap Mordred.

Il y a un roi en Lleyrn. Il est irlandais et se nomme Diwrenach. Et c'est dans le royaume de Lleyrn, sur l'île sacrée de d'Ynys Mon que se dénoueront les fils du destin, si l'histoire ne se répète pas...

Mais notre histoire commence bien plus au sud, en Dumnonie, à Lindinis...

LA MAISONNEE

Je m'appelle Kevin ap Gwendal, je suis galliard, athro, homidé et Fiana.

Dans ma tribu, on me nomme Voix du Crépuscule et j'en suis fier, car avant tout je suis barde. Je suis aussi un combattant et je protège celui qui, un jour, deviendra roi de ce beau pays qui est le mien. Je suis l'un des soixante lanciers qui protègent l'Enfant-roi, Mordred ap Mordred.

Mon histoire commence par une belle et chaude journée d'été, Arthur ap Mordred n'était pas roi mais il dirigeait la Dumnonie. Le roi jouait. Il avait arraché les ailes d'un oiseau. Il riait. Il ne pouvait courir. Il avait un pied bot. Les chrétiens disaient que sa difformité venait de son lieu de naissance, Caern Cadarn, lieu où les druides faisaient d'un homme un roi. Les païens disaient qu'il devait ce pied malformé à l'absence de Morgane, prêtresse de Merlin, quand commença le travail de Morwenna, la mère du roi. Il n'y eut certainement pas pire enfant élevé par les hommes. Et il n'y aura certainement jamais pire.

Au palais de Lyndinis, personne n'a jamais aimé le roi. Dame Ceinwyn essaya l'amour... elle échoua. Le seigneur Derfel échoua.

Nul ne pouvait aimer celui qui ne voulait être aimé.

Mais il avait des compagnons de jeu, bien sûr, mais ils étaient plus ses complices, ses sujets, que ses amis. Ce fut sans doute à cause de cette absence d'amour que le roi trahit celui qui en toute circonstance fût son plus ardent protecteur, car ce dernier avait juré. Et dans l'entourage du seigneur Arthur, il n'y avait rien de plus sacré que notre parole.

Le roi, donc, jouait. Le seigneur Derfel était au loin, sa dame s'occupait de ses trois filles, toutes en bas âge et toutes charmantes, surtout quand on les comparait au roi.

Lors arriva le seigneur Arthur qui jamais ne devint roi car le roi il avait juré de protéger. Il n'était pas beau mais les femmes lui trouvaient du charme et les hommes l'auraient suivi jusque dans l'enfer des chrétiens. Il avait alors trente ans mais en paraissait dix de moins. Il était grand, fort et, comme les romains, il se rasait la barbe. Il s'était révélé Guhral, ours et homme. Les Fianas le respectaient, les Crocs d'argent le suivaient et les Fenrir le craignaient. Peu nous importait l'avis des Gardiens des Hommes et de Rongeurs d'Os. Et il était l'ami de Merlin, le dernier détenteur du savoir d'avant la venue des romains.

Et il nous convoqua. Nous étions six : trois garous dont les ancêtres avaient vécu en Bretagne depuis toujours, des Fianas, et trois autres dont les ancêtres avaient brisés la Litanie, comme le font actuellement les Fenrir et les Crocs d'Argent.

Nous le connaissions tous : Arthur était un Soigneur de Gaïa, nous le savions depuis plus d'un an, depuis qu'il s'était révélé à nous en tant que tel. Il était le bâtard du Haut-roi. Grâce à lui, les Bretons s'étaient alliés.

Grâce à lui, les Saxons avaient été battus.

Grâce à lui, la Dumnonie était en paix depuis dix ans. Et même pour les Guerriers de Gaïa, dix ans de paix étaient une bénédiction.

Et Merlin soutenait Arthur, alors qui étions nous pour aller à l'encontre de la volonté de la volonté du plus savant des druides encore en vie à ce jour...

Et il nous parla du roi Marc, de la reine Iseult, du prince Tristan. Elle avait quinze ans, il en avait soixante. La reine était morte, le prince aussi. Tout allait mieux. Le roi arrivait, le seigneur Derfel aussi. Ils se haïssaient, le seigneur Derfel en voulait au seigneur Arthur. Nous devons tout faire pour arranger les choses.

Pour que la paix soit, nous organisâmes une partie de soule (). L'équipe du seigneur roi fût vainqueur. Le seigneur Derfel le prît mal.

Nous organisâmes une course de chevaux. Le seigneur Derfel fût vainqueur. Le seigneur roi ne dit rien.

Et ce fût l'heure de manger. L'ambiance était lourde. Mais tout empira quand le goûteur du seigneur roi s'écroula, mort.

Dame Ceinwyn hurla.

Le seigneur roi tempêta. Il accusa le seigneur Derfel de vouloir sa mort.

Nous réussîmes à calmer les esprits et obtinrent trois jours et trois nuits pour trouver le coupable.

Nous ne le trouvâmes point et le seigneur Derfel fût décapité.

Ainsi s'achève l'histoire...

(Les six garous dont le barde qui raconte – Kevin – sont les PJs)

PRELUDE :

Lieu : le Caern Cadarn, cercle de pierre comme Stonehenge, où sont nommés les rois de Dumnonie.

Personnages : Merlin, Arthur ap Uther, Derfel et les PJs.

Action : Les PJs ont été mandés pour être le jour de Samain à Caern Cadarn, là ils y voient tout d'abord Merlin. Puis Arthur. Excalibur est posé sur la pierre. Le seigneur Derfel enfin, juste derrière le chef de guerre.

Alors Arthur révèle sa nature de Guhral, tandis que Merlin rappelle ce qu'Arthur ap Uther a fait pour la Bretagne. Le seigneur Derfel sort son épée, prêt à mourir pour son ami.

Acte I : LINDINIS

Scène 1 : La vie de tous les jours

Lieu : le palais royal de Lindinis, de type romain, en forêt, aux alentours de Lindinis

Personnages : le roi et ses complices, Dame Ceinwyn et ses trois filles, les 54 autres lanciers, les domestiques, le barde.

Action : Les PJs doivent baby-sitter le pire des emmerdeurs. D'accord, Mordred n'a que 10 ans, mais il est mauvais. Ses blagues aux domestiques, aux filles de Dame Ceinwyn peuvent occuper un certain temps. Le pire est que ces blagues peuvent être mortelles.

Scène 2 : Arthur

Lieu : le même

Personnages : les mêmes, plus Arthur, Derfel et le roi Marc

Action : Dans un premier temps, Arthur demande à ce que les PJs réjouissent le seigneur Derfel et le roi Marc. Puis quand le repas du soir arrive, le goûteur du roi de Kernow s'écroule, empoisonné. Si les PJs ne proposent leur aide, Arthur le leur demande.

Scène 3 : L'enquête

Lieu : le palais

Personnages : les mêmes

Action : Si les PJs vont voir en cuisine, ils y apprendront qu'un apprenti vient d'être engagé. Les PJs peuvent fouiller chez lui, mais n'y trouvent rien. S'ils s'intéressent à celui qui a servi le roi, ils apprennent qu'il a été empoisonné lui aussi. Par contre, il est porteur d'un collier décoré de la glyphe des Fenrir. Des pièces saxonnes sont découvertes sous sa paille. Dame Ceinwyn connaissait ce domestique depuis toujours, il venait du Powys.

L'enquête est désormais dans une impasse, il ne reste plus qu'aux PJs de faire route chez les saxons.

Acte II : EN TERRITOIRE ENNEMI

Scène 1 : le voyage

Lieu : de nombreuses routes et forêts, ainsi que des villages

Personnages : Les PJs et l'assassin

Action : Rien ne se passe jusqu'au Lloegyr. Là, les PJs sont attaqués par des saxons postés en embuscade. C'est la première fois en dix ans que les saxons attaquent en Dumnonie. Les saxons sont au nombre de dix, dont deux sont des berserks, trois sont des parents, les cinq autres sont des humains normaux. Ainsi sur les dix saxons, cinq sont immunisés aux Délire. L'embuscade laisse à penser qu'on les attendait.

Si les PJs épargne au moins un des attaquants, il pourra les mener soit au Caern des Fenrir (si c'est un des parents), soit au roi Aelle si c'est un des autres guerriers, à condition qu'ils trouvent une bonne raison à ce que le(s) survivant(s) les y mène(nt).

Scène 2 : Le Caern du Puit d'Abondance

Lieu : un arbre au milieu d'une clairière pas loin de Londres

Personnages : les PJs et des Fenrirs

Action : Avant d'avoir le droit à la parole, chaque PJ devra combattre un Fenrir de rang égal au sien. Le combat est à mort. Si un PJ épargne son adversaire, il sera méprisé et ne pourra prendre la parole. Si, au contraire, un PJ implore la pitié, il en sera de même. Seul un vrai guerrier de Gaïa peut parler au Sept Fenrir.

Si les PJs remportent l'épreuve, les Fenrirs jurent sur leur honneur qu'ils n'ont pas tenté d'empoisonner le roi de Kernow.

Scène 3 : Empoisonnement encore

Lieu : une bâtisse d'un étage n'ayant rien de beau

Personnages : les Fenrirs, et la maisonnée d'Aelle

Action : Après la discussion, un messager arrive déclarant qu'on a tenté d'empoisonner le roi. On a découvert le coupable mais il a réussi à fuir. Un collier décoré de la glyphe des Fianas est retrouvé dans la chambre du coupable. Si les PJs sont passé par le palais, ils sont d'autant plus suspects. Un serment d'innocence suffira.

Acte III : LA FIN OU LE DEBUT

Scène 1 : Merlin

Lieu : le Caern des Fenrir

Personnages : les mêmes plus Merlin

Action : Merlin arrive au Caern et dit avoir vu en rêve l'île sacrée de Ynys Mon. Le ou les coupable(s) serai(en)t sur cette île. Merlin n'accompagnera pas les PJs mais six Fenrirs iront avec si on leur demande.

Scène 2 : Voyage

Lieu : nombreux

Personnages : Les PJs et peut-être des Fenrirs

Action : Juste avant d'arriver sur l'île, un canyon, du brouillard, les peurs du personnage (frénésie du renard...). Un par un les PJs affrontent leurs peurs. S'ils attaquent, ils se retrouvent à l'entrée du canyon. S'ils affrontent leurs peurs, ils arrivent sur l'île sacrée.

Scène 3 : Ynys Mon

Lieu : Une île déserte datant d'il y a près de 500 ans.

Personnages : Merlin, Nimue, les PJs

Action : Merlin parle : vous êtes des héros, et pour cela, vous devez dormir du sommeil des guerriers. Acceptez-vous ? Dormirez-vous ? Vivrez pour la bataille finale ?

En fait ce que propose Merlin aux PJs, c'est de s'endormir afin de se réveiller pour la Bataille Finale. Attention, Merlin n'est pour rien dans les empoisonnements précédents, mais il a sauté sur l'occasion. Il ne fera cette proposition qu'aux PJs les plus méritants (celui ou ceux qui a (ont) mené l'enquête, ceux qui se sont battus honorablement). Les Fenrir, s'ils ont accompagnés les PJs, ont échoué aux tests de peur précédent et sont donc à l'extérieur.

Scène 4 : Le coupable

Lieu : une auberge au bord d'une route

Personnage : Les PJs, les Fenrirs et le grand méchant

Action : Les PJs s'étant vu refusé le Sommeil des Héros n'ont plus qu'à partir. Et en entrant dans une auberge, il tombe nez à nez avec le coupable.

Que feront-ils ?

Je ne sais pas.

CONCLUSION

Pour les uns, ce pourrait être un procès, une pendaison expéditive, voire un combat contre le seul Danseur de la Spirale Noire qu'ils ne verront jamais.

Pour les autres, ceux qui auront dormi, ils se réveilleront sur un champ de bataille, dans l'Umbral. Un soleil rouge éclaire le paysage. Arthur, sous forme Crinos, se bat au côtés d'une centaine de garous contre plusieurs milliers de Danseurs de la Spirale Noire avec à leur tête Mordred.

La bataille s'achève avec la mort du dernier garou...

Le ver a gagné...