

# Les pierres de Rollright

An de grâce 497

*Synopsis* : Partis à la recherche de leur famille venue de loin pour fêter Pâques chez eux, les PJ retrouvent leurs traces près du site des Pierres de Rollright. Pour les délivrer, ils devront affronter des soldats de pierre, un gigantesque arbre maléfique et une sorcière offensée.

## I. Des invités tant attendus

Fin mars 497, pour célébrer la grande fête chrétienne de Pâques, les PJ originaires de Clarence ont invité leur famille au bourg de Kineton, ne pouvant se rendre au duché sur ordre du Comte de Wuerensis. En effet, depuis les événements de l'an passé (cf. scénario «Casus Belli»), le comté de Wuerensis et le duché de Clarence se regardent en chiens de faïence. Bien qu'aucun conflit ouvert n'ait été déclaré, les rancœurs et les soupçons de part et d'autre font qu'il règne une « cordiale froideur » entre les deux domaines.

Cette semaine de Pâques est marquée par des averses continues qui inondent champs et collines, et qui gonflent tous les cours d'eau de la région depuis déjà une dizaine de jours. Pourtant, la fête religieuse se déroule tant bien que mal malgré la pluie, et une procession païenne est organisée afin de tenter de calmer la colère du ciel.

Les jours passent et lors de la clôture de festivités, les PJ n'ont toujours aucune nouvelle des membres de leur famille qu'ils ont invités. Bien que les intempéries puisse les avoir retardés, ils voyageaient léger et auraient dû être arrivés avant la fin de cette semaine.

S'ils en font part auprès du Comte de Wuerensis, celui-ci s'en inquiète : étant données ses relations actuelles avec Clarence, il craint que le Duc ne retienne leurs invités pour une raison politique. Il envoie donc les PJ sur la route royale qui mène à Cirencester pour voir ce qu'il en est, mais en leur intimant l'ordre de ne pénétrer les terres du Duc qu'en cas d'absolue nécessité et surtout en toute discrétion.

NB : Si les PJ n'en parlent pas au Comte, ils devront tout de même lui demander la permission de quitter le comté.

## II. En route vers le sud

Bien que les routes Royales soient les meilleurs du royaume de feu le Grand Roi Uther, celle qu'emprunte les PJ est partiellement inondée, et plusieurs affaissements de terrain l'ont recouverte de terre boueuse qu'il faut péniblement traverser ou contourner.

La pluie ne cesse de tomber et quand elle semble se calmer, ce n'est que pour retomber de plus belle, imprégnant les habits et la nourriture.

La progression des joueurs est lente, monotone et triste. D'ailleurs, s'ils ne prennent pas la peine de s'organiser pour passer la nuit un temps soit-peu au sec et au chaud, ils doivent faire un test de Constitution pour ne pas tomber malade (malus de -2 à -5 aux activités physiques jusqu'à guérison en cas d'échec).

Alors qu'ils ne sont plus qu'à deux journées de marche du bourg de Bourton (qui est la possession la plus septentrionale du domaine de Clarence), un obstacle de taille les empêche d'aller plus loin. Le pont de bois qui permet à la route royale de traverser le cours d'eau local a été emporté par les eaux.

Les PJ n'ont d'autre choix que de rebrousser chemin en quête d'un détour par l'est. Au bout de deux heures de marche à rebours, ils reviennent au village de Grand Compton qu'ils ont traversé peu avant.

## III. Grand Compton

Situé entre Wuerensis et Clarence, mais pas sur leur terre, le village de Grand Compton abrite une communauté relativement paisible et autonome grâce en partie aux marchands qui utilisent la route royale qui le traverse.

Apparemment, aucun voyageur répondant au signalement de ceux que les PJ recherchent ne semble être passé ici. A vrai dire, cela fait même plus d'une semaine que personne n'est passé par là !

Si les PJ demandent comment contourner le pont pour reprendre la Route Royale plus au sud, certains villageois leur indiquent un chemin forestier qui devrait leur convenir, et leur parle des Pierres de Rollright avec superstition : ce serait un ancien lieu de bataille pour certains, un lieu d'offrandes païennes pour d'autres.

#### **IV. Le village puni**

Le chemin que les PJ empruntent est très boueux et les premiers kilomètres sont épuisants. Puis soudain, la pluie cesse et un rayon de soleil apparaît. Si les joueurs observent le ciel, il leur semble étrangement qu'une unique trouée baigne de lumière la région immédiate. Et c'est exactement le cas !

La nature environnante est en pleine activité : abeilles, oiseaux, fleurs, odeurs...

En fin de journée, les PJ parviennent à un hameau d'une dizaine de huttes en bois.

Méfiant mais pas sauvage, les habitants accueillent les chevaliers comme il se doit.

Cependant, un test réussi en Folklore fait prendre conscience que ces paysans sont anormalement maigres et que les animaux plus gros que les moutons sont inexistantes. L'étable est déserte et la bergerie est à moitié vide.

Interrogés sur l'objet de la recherche des joueurs, les villageois reconnaissent avoir vu des voyageurs correspondant à la description, mais le font comme à contre cœur.

Un grand costaud dénommé Willgen, visiblement meneur de la communauté, leur explique que les étrangers sont arrivés il y a une dizaine de jours, ont passé la nuit au village, et ont pris le chemin qui mène au Pierres.

Si les joueurs s'informent sur ces fameuses Pierres de Rollright, Willgen leur explique que c'est endroit autrefois bénis des druides et qui apporte bonheur et prospérité si on y laisse des offrandes à la tombée de la nuit.

Un test réussi en Folklore ou en Religion (Païenne) confirme que c'est une croyance assez courante.

Toutefois, un test réussi en Intrigue éveille sentiment de méfiance dans le ton que le paysan a pris pour dire cela.

#### **V. Les Pierres de Rollright**

Le chemin désigné par le paysan semble ne pas avoir connu de pluie depuis au moins une semaine. Au bout de 3 heures de marche à travers la forêt, les joueurs débouchent sur une clairière de 50 mètres de rayon. Là, une vingtaine de pierres de granit dressées, dont une nettement plus grande que les autres, sont éparpillées en cercle autour d'un immense if.

Bien qu'il fasse soleil, les chevaliers ne perçoivent aucune chaleur dans cette clairière.

Au pied des pierres les plus proches sont posées des corbeilles remplies d'offrandes : des fruits, des colliers et une bague en or gravée appartenant à un membre de la famille d'un des PJ.

En explorant l'extérieur de la clairière, les PJ trouvent les restes fracassés d'un chariot, comme s'il avait été projeté hors de la clairière.

Aucune autre trace d'être vivant, humain ou équin, n'est visible.

#### **VI. Révélation**

N'ayant aucune autre piste que la bague familiale, les PJ vont sans doute revenir au village et interroger plus vigoureusement les habitants. Et il vaudrait mieux car c'est le seul moyen de comprendre la situation !

Néanmoins, ces gens n'ont aucun seigneur de tutelle et entendent se défendre contre toute injustice... sans aller jusqu'au sacrifice de leur vie tout de même.

### **Villageois**

TAI 8	DEX 9	FOR 12	CON 10	Vitesse 2 (+2)	Dégâts 3D6
PdV 18	Chute 8	Blessure grave 10	Inconscience 5		

Armure : 1 (vêtements)  
Hache 12, Fourche en bois 10, Bâton / fléau en bois 12, Vigilance 10  
Valeureux 12  
Gloire pour en tuer : 1

On dit qu'il y a fort longtemps, des envahisseurs ont combattus une sorcière dans cette clairière et que celle-ci les a changés en pierre avant de se transformer elle-même en if. Pour l'en remercier, les anciens apportèrent régulièrement des offrandes dans cette clairière, et la tradition perdura pendant des générations afin que la sorcière continua de protéger le village et les environs. Les récoltes abondaient, les animaux mettaient bas de nombreuses portées, et les femmes accouchaient sans douleur.

Mais il y a quelques années, la clairière devint maléfique quand un ivrogne du village urina sur l'if et commença à graver son nom sur l'écorce fragile. Aussitôt, l'if s'anima et le broya entre ses branches. Son compagnon d'infortune, un peu moins ivre ce jour là, assista à la scène et disparu terrorisé dans la forêt pendant plusieurs jours. Quand il revint sur les lieux, l'if s'anima à nouveau et une femme en sortit et lui déclara ceci : « Pour punir cet outrage, ton village devra me faire des offrandes tous les jours sous peine de voir son bétail périr, ses récoltes pourrir prématurément, ou ses nouveaux nés difformes ». Puis la femme rentra dans l'arbre.

Après avoir raconté son histoire à sa famille, l'homme se mura dans le silence. On le retrouva le lendemain matin mort dans son lit, les yeux grands ouverts et une expression de terreur figée sur le visage.

Rapidement, les villageois comprirent que plus l'offrande était vivante et grande, plus les récoltes étaient florissantes et les naissances normales. Mais le cheptel du village n'étant pas extensible à volonté, la famine guetta. La communauté décida alors de quitter le village de leurs aïeux, mais ils en furent empêchés par de soudaines ronces inextricables qui sortirent de terre afin de leur barrer la route.

Quand les voyageurs que les PJ recherchent, bloqués eux-aussi par un autre pont emporté par les flots, arrivèrent au village, Willgen les envoya dans la clairière en les convaincant que des Naïades y dansaient la nuit.

Personne ne les vit jamais plus.

## **VII. Quoi faire ?**

Les paysans n'en ont absolument aucune idée. Il considère d'ailleurs leur situation avec fatalisme. Aux joueurs de se creuser la tête !

Voici néanmoins ce qu'il faut faire :

- Forcer la sorcière à sortir de l'if : En lui parlant, voire en la provoquant. Toutefois, éviter toute agression physique sous peine de subir le même sort que l'ivrogne il y a quelques années !

La scène est d'ailleurs impressionnante : les branches frémissent, d'horribles craquements de bois retentissent, et puis femme nue aux cheveux longs de la même texture que l'if sort du tronc.

- Lui demander ses conditions pour relâcher ses captifs : La réponse est immédiate : Le sacrifice d'un roi !

Les PJ peuvent choisir de tenter de la tuer tant qu'elle est vulnérable hors de l'arbre, mais l'agresseur est rapidement submergé par un massif de ronces aux énormes épines (1D6 de blessure) qui le pénalise d'un malus de -5 en attaque. Si le coup porte, les pierres dressées se transforment aussitôt en guerriers de pierre invulnérables !

Ces derniers attaquent en priorité l'humain qui est le plus dangereux pour la sorcière ou l'arbre. A moins que la sorcière ne soit réellement dans une colère noire, ils ne sortent pas de la clairière.

### **Guerriers de pierre**

TAI 25	DEX 8	FOR 20	CON 25	Vitesse 4	Dégâts 8D6
PdV -	Chute -	Blessure grave 25	Inconscience -		

Armure – (l'arme du chevalier se brise sur un 20 naturel)  
Épée ou poing en granit 13

Les joueurs ont donc deux options : Attirer au loin les soldats de pierre au prix d'une longue et dangereuse course de fond et tuer la sorcière tant qu'elle est hors de l'arbre malgré les ronces, ou bien honorer sa

demande ce qui deviendra sans doute l'objet d'une quête étalée sur plusieurs années.  
Bien sûr, libre au Meneur de Jeu de proposer une autre alternative.

Mettre le feu à l'arbre est inefficace sans huile (inexistante en dehors des grands bourgs et villes), car des ronces pousseront en masse et étoufferont l'incendie avant qu'il n'ait une quelconque chance de s'étendre. Si malgré tout les PJ tentent une agression de ce genre contre l'if, le temps changera et des trombes d'eau comme jamais homme n'en a vu s'abattront sur la clairière afin d'éteindre l'incendie, et la région deviendra maudite à jamais.

En attendant, les victimes capturées par l'if sont en état d'animation suspendue sous la terre, entre les racines de l'if.

## **VIII.Récompenses**

Parler avec la sorcières : 20

Affronter les Soldats de Pierre : 50

Éloigner les Soldats de Pierre suffisamment longtemps : 50

Tuer la sorcière de l'if : 40

Lever la malédiction en livrant un roi à l'if : 50

