

# L'aventure du Marais Maudit

**Note:** Cette aventure constitue la suite aux aventures vécues par les pjs dans l'aventure de l'homme fou

**Localisation:** Le manoir de Cottincrest. Un des nombreux manoirs de Salisbury. Celui-ci est au nord-est et se situe aux abords de la forêt de Collingbourne. Il n'y a qu'un seul village dépendant du manoir.

**Le problème :** Les Pjs présents lors de l'aventure de l'homme fou reçoivent une missive de Simon de Cottincrest. Ce dernier leur demande de venir au plus vite à son manoir. Aucune indication particulière n'est donnée. En arrivant au manoir, les pjs seront accueillis chaleureusement par un Simon alité qui porte une attelle au bras gauche et une à la jambe droite. Après ces manifestations d'amitié et d'hospitalité, Simon fera sortir tous ses serviteurs et commencera à expliquer ses ennuis aux pjs: "Il y a maintenant trois jours, je suis allé dans les combles du manoir où mon traître de frère avait entassé les affaires de mon défunt père afin de retrouver des souvenirs enfouis dans ma mémoire. Alors que je grimpais à l'échelle, j'ai aperçu une ombre au fond du grenier, et alors que je demandais qui se trouvait là, je vis alors le fantôme de mon père. J'en fut tellement surpris et choqué que j'en perdis l'équilibre et tomba en bas de l'échelle. C'est pourquoi vous me voyez ainsi aujourd'hui. J'ai par la suite envoyé un de mes hommes mais il n'y a rien trouvé. Je sais ce que vous avez déjà fait pour moi mais je n'ai personne d'autres vers qui me tourner."

**Les secrets:** Il s'agit bien du fantôme du père de Simon. Ce dernier, mort par la trahison de son plus jeune fils Gilbert, a un message à délivrer à son fils Simon. Ce message ne sera délivré qu'à lui seul mais le fantôme apparaît tout les soirs au premier chevalier qui monte dans les combles. (Les objets ayant appartenus au fantôme se trouvant dans les combles font de ce dernier un lieu idéal pour sa matérialisation)

A l'apparition du fantôme les chevaliers présent doivent réussir un jet de valeureux ou alors fuir le grenier. Si Simon accompagne les pjs, le message sera délivré par le fantôme avec une voix qui semble venir d'outre tombe : " Mon fils, la mort, même donnée par la main de ton frère, n'est rien en comparaison avec ce que j'endure maintenant. Aide moi, suis le fleuve qui jadis emporta mon cadavre et tu me retrouveras. Mais prend garde à mes bourreaux et à ceux qui subissent le même sort que moi. Viens à mon secours si l'amour de la famille a encore un sens pour toi." Le fantôme s'estompera alors et ne réapparaîtra plus. Les pjs doivent proposer leur aide à Simon celui-ci ne pouvant pas y aller lui-même. Il voudra se lancer dans l'expédition mais il faudra toute la force de persuasion des pjs pour l'empêcher de partir dans son état.

Le fleuve dont parle le fantôme est la rivière Bourne qui s'enfonce au coeur des bois de Collingbourne. En le suivant pendant quelques heures, les pjs tomberont sur une zone où la pluie tombe drue comme lors d'un gros orage. Si ils essayent de la contourner, ils s'apercevront que cette zone est plus ou moins circulaire avec le fleuve comme axe. Il se dégage de cette pluie une aura de peur que ressentent les chevaux. Nul doute, qu'ils faut traverser cette zone. D'ailleurs, si les pjs reprennent le cour du fleuve de l'autre côté de la zone, ils sortiront des bois. Pour traverser la zone de pluie, chaque pj doit réussir un jet de valeureux, A peine sont ils sous la pluie que celle-ci semble peser et presque les assommer. Pour y résister, il faudra réussir un jet de Constitution sinon le pj sera sonner et seul le fait d'être attaché ou un jet de vigilance réussi par un autre pj permettra de le retrouver. La zone de pluie à traverser ne fait que quelques mètres et une fois traverser les pjs se

trouvent dans un marais boueux et pestilentiel. Le soleil ne semble pas pénétrer dans ces lieux, le paysage y est désolé avec des arbres rabougris et sans feuillages. En voyageant un peu dans la zone et en réussissant un jet de vigilance, les pjs tomberont sur un groupe de personnes qui semblent racler les arbres afin d'y récolter une substance mousseuse. Ces personnes sont en réalité des zombies qui ne prêteront aucune importance aux pjs même si on les attaque. Le mieux à faire pour les pjs est d'attendre la fin de la récolte et de les suivre.

**Note:** Depuis fort longtemps, une créature malfaisante vit au coeur de ces marais. Elle est incapable de se nourrir seule et utilise ses pouvoirs de nécromancie pour obtenir des serviteurs. Elle a également une armée privée créée à partir de chevalier mort. Le père de Simon en fait parti depuis que son corps, que Gilbert a jeté dans la rivière, est arrivé dans les marais. L'âme du fantôme n'a pu trouver le repos et est apparu afin de demander de l'aide. La créature a élu domicile au sein d'une église en ruine. C'est là que les zombies conduiront les pjs. Sinon, il faudra réussir 2 jets de chasse pour le trouver.

Le toit de l'église est partiellement écroulé et seul quelques bouts de vitraux subsistent. La bâtisse est surélevée sur un talus la mettant hors de l'eau boueuse du marais. Sur ce talus, circulent en tour de garde, des chevaliers zombies portant encore une partie de leur équipement. Ils sont aux nombres de 1 par pj. Ils n'attaqueront que si les pjs tentent de monter sur le talus. Une fois débarrassé de ces gardes, les pjs pourront rentrer dans l'église. A l'intérieur, il y règne une odeur de mort qui indisposera les pjs (jet de constitution ou malus de 5 aux actions). La créature se trouve au niveau de l'ancien autel. Elle ressemble à un immense vers noir de 5m de long, et possède deux immenses yeux humains qui s'ouvriront à l'approche des pjs. Elle est suspendue à environ 1m50 du sol par d'épais fil de soie partant du plafond. Autour d'elle s'affairent des zombies, chargés de la nettoyer et de la nourrir. La vue de ce spectacle fera fuir un chevalier ratant un jet de valeur. Si on s'approche d'elle à moins de 10m, elle poussera un cri strident, qui avertira deux chevaliers zombies qui se trouvaient de chaque côté de la nef. Un des chevaliers n'est autre qu'Harwin, le père de Simon, que ses armoiries permettront de reconnaître.

Les chevaliers zombies éliminés, les pjs pourront tuer la créature qui se trouve sans défense. A sa mort, le paysage changera et la forêt reprendra immédiatement sa forme normale, un halo de lumière viendra alors frapper l'autel. (Dieu envoie un signe aux pjs, chaque pj qui s'inclinera reconnaissant le message gagnera une croix en pieux).

### **Les personnages:**

Simon de Cottincrest: Voir l'aventure de l'homme fou

#### Chevaliers zombies Extérieur:

Tai:12 Dgt:4d6

Dex:10

Pv:27

For:14

Armure:10 et Ecu de 6

Con:15

App:2

Epée à 13

Gloire pour le tuer: 25

#### Chevaliers zombies Intérieur

Tai:15

Dgt:5d6

Dex:10

Pv:33

For:15

Armure: 12 et Ecu de 6

Con:18

App:2  
Epée à 18  
Gloire pour le tuer: 50

**Épilogue** :Ils est possible aux pjs de récupérer l'équipement des zombies mais il ne sera revendu qu'à 25% du prix vu leur état. Si un pj pense à rendre l'équipement de son père à Simon il gagnera une croix en honneur et 10 points de gloire. S'ils le font pour tous les zombies "reconnaissables", ils gagneront tous 10 en plus pour chacun.

**Gloire**: 50 par pj présent, 100 à partager pour tuer la créature, 20 pour voir et comprendre l'illumination de l'autel et la gloire individuelle au combat