



Au delà de la X^{ème} province

Aux confins de la 10^{ème} province du **royaume de Gralle**, en des terres abandonnées, on peut trouver le bourg de **Grande-Boue**, un gros village de 150 feux.

Situé initialement sur une péninsule rocheuse avançant dans le **lac aux éclairs**, ses accroissements succesifs l'ont rendu en grande partie lacustre. Le village est malheureusement bien délabré du fait de l'humidité malsaine permanente mais surtout de part son abandon progressif par la plupart des hommes de bonne volonté. En effet il n'est aujourd'hui plus habité que par les hommes de **Dun le Palestel**, un chef brigant grossièrement reconverti en bourgemesre dans ces terres sans lois et par les derniers **marayeux**, des courageux qui osent affronter les brumes et les dangers du **marais glauque** occupant la partie Est du lac. Le but de ces expéditions est double, recollecter la **glauquitte**, une herbe médicinale dont la vente assure leur survie mais surtout, chercher les rares **oeufs de dragonnets** qui les rendront riches et leur permettront de recommencer leur vie dans un lieu plus clément. Quand aux brigants devenus villageois, ils vivent au jour le jour, organisant au besoin des raids sur les routes commerciales de la 10^{ème} province.

Inutile de dire que cette situation interlope attire également les malfrats recherchés, les esclaves en fuite, et de manière plus générale, tout ceux qui peuvent profiter d'un lieu perdu où les représentants des autorités royales sont absents. N'ayant pas grande envie d'aider aux tâches communautaires, ceux qui n'intègrent pas les suivants de Dun, passent leur temps dans l'**auberge du Ventre Gonflé** à l'affut d'une occasion de quitter ce lieu ou plus simplement de se faire un peu d'argent ou de réputation.

Le manoir de Dun le Palestel est une grande plateforme sur le lac accesible par un pont en corde qui peut être enlevé. Le bâtiment construit sur la plateforme est imposant, sorte de manoir en bois richement décoré. Le lieu est voué à la détente (jardins, boudoirs, salle de musique, salles d'apparat,...) avec comme seul élément discordant un enclos de dressage à chevaux d'eau et un port avec un très grande barque (20 places) et de nombreuses embarcations plus petites.

La caserne des Gardes Brigant se situe jusqte à l'entrée du pont de corde qui mène à la plateforme.

Quelques éléments du quotidien :

- **Le paleste** : jeu d'adresse à base de palets de bois dont le bourgemesre est un grand amateur et champion. Bien entendu ce jeu est toujours accompagné d'enjeux pécuniers qui peuvent être assez élevés.
- **Milles verrues le rebouteux** : il sait faire un antidote au venin d'araignée (40 po) mais également une potion très onéreuse qui immunise à ce même venin (500 po), il soigne à la glauquitte contre un repas ou une cervoise mais ne pratique pas la magie.
- **Les gardes-brigants** : ils sont équipés de lances (Framée p31) et de lanternes. Sans uniformes, sans préstance et sans organisation, il est souvent difficile de savoir à qui ont s'adresse: des bandits ou des gardes. Ils gardent la porte sèche au milieu de la pallisade qui coupe l'hisme du village, prélevant le droit d'entrée (1pc par up d'armes/bouclier) avec une grosse balance en bronze. Par 4, montés sur 2 chevaux d'eau, ils font régulièrement des patrouilles autour de la ville.

CM 25 3D6+13 1/1 dommage inévitable Bourse de 2d6x10 pa

- **Cornélius** propriétaire de la **boutique "Ya Tout"** surnommé dans son dos par ses concitoyens "Ya pas tout". En dehors de ce qui concerne vraiment la survie locale, on ne peut y trouver que les objets valant 50 po ou moins, (et encore à +50% du prix standard). Une exception



notable, les trousse de secours valent moitié prix.

- **Agents royaux:** un ou plusieurs espions, issus de la compagnie des frontaliers royaux, surveillent le village, notant les faits et gestes de chacun. Il est probable qu'au moins l'un d'entre eux ai intégré la population du bourg ce qui sème une certaine paranoïa parmi les individus les plus délictueux.
- **Germaine**, la patronne/cuisinière, et **Gilles**, le vigile/brasseur, assurent la tenue de l'**auberge du Ventre Gonflé**. Rien de bien exceptionnel dans cet établissement où la carte ne change jamais: soupe de blanchaille et ses croutons, tourte aux roseaux et lardons, fromage de cheval et pain bi. Le tout est accompagné de cervoise de jonc et pour les plus courageux de blanchâtre, un liquide très alcoolisé opalescent aux ingrédients inconnus mais à forte odeur de poisson.
- Les pensionnaires actuels du ventre gonflé sont:
 - 3 "mercenaires" sans emploi: Comav, Womar et Sevoash
 - 1 voleur recherché dans le royaume de Gralle: Brord le venin
 - 1 "assassin" en fuite, pauvre victime d'un complot: Uneridus
 - 1 amant éconduit par sa belle famille: Eowiranad de Qie
 - 1 marchand louche: Zunnon le prospère
 - 2 paysans cherchant fortune: Jerir et Geli

Le lac aux éclairs

Barque 3 places prix 100 po

Radeau de roseau + perche 6 places prix 300 po

Achat 150 po et souvent 35 po de plus pour l'harnachement, domptage, guidage des chevaux d'eau. En dehors de la capacité à se déplacer sur l'eau l'animal fourni +10% en combat de part l'impact et la situation avantageuse en hauteur qu'il fourni.

Milieux:

- Haut fonds, lieux de chasse privilégié des anguilles électriques
- Peines eaux

Chasse et pêche: brochet dent-dure, outarde dodue, blanchaille

Dans une cabanne dans les arbres au Sud du lac on peut rencontrer **Kedikin le baril**, un ermite sec et vif d'une trentaine d'année que l'on voit régulièrement vaquer à ses occupations de survie sur la rive du lac. C'est un puit de savoir sur la région même s'il est très difficile d'accès. Seul des dons conséquent de bière peuvent le rendre coopératif même si cela sera de courte durée car l'ébriété et l'hébetude arriveront très vite.

CM 86 9D6+43 1/1 dommage inévitable Dague rustique et sale mais à lame d'argent

- **Anguilles jaunes** électrique attaque les animaux marchant dans l'eau

CM 30 4D6+15 4/ choc électrique

Choc électrique: 1d6 de dommage avec un risque d'être sonné 1 tour: MEP Cons niv 1

Orage de surface, des fois sans même que les anguilles attaquent les effet de leurs déchargent peuvent se faire sentir en surface: électricité statique, feu de saint elme

- **Cheval d'eau** monture aquatique possible même si très rétive, un peu hipopotame, un peu dromadaire, 2 cavaliers peuvent les monter simultanément dos à dos

CM 80 9D6+45 1/1 dommage inévitable

- **Le dévoreur** poulpe géant une légende qui serait un jour capable de détruire le village

CM 360 37D6+180 4/ immobilisation par tentacule



Au nord du lac, à la limite du marais, là où les contreforts de la montagne plongent dans les eaux du lac aux éclairs vit une petite tribu d'homme lézard, les **Sinusils**, pacifistes envers les humains même si territoriaux, pêcheurs et éleveurs de crocochons, et surtout gardienne de l'antique temple de la Prédation.

Cf Scn – Temple de la prédation

Leur village est un cercle de 16 huttes circulaires en roseau entourant 4 enclos en bambou qui accueille un important troupeau de crocochons, au centre du village une grande hutte commune rectangulaire accueille de jour toute l'activité de la communauté.

Crocochons: gros crocodiles omnivores et domestiqués qui remplissent à la fois les fonctions du chien et du cochon, ils sont toutefois tellement agressifs que les humains les trouvent trop dangereux pour être élevés. Leur chaire est comestible et leurs peaux, dents et griffes utilisable en artisanat.

CM 44 5D6+22 1/1 dommage inévitable Cuir naturel PR 3

Le marais glauque

Milieux:

- Canaux
- Terres émergées
- Forêts englouties

Chasse et pêche: moules boueuse: très grosse moule d'eau douce 1% de chance de perle valeur 20 po, canard de fond: poisson à bec plat venant régulièrement manger des insectes en surface à l'air libre, rat des roseaux, poteau: gros échassier gris-vert ne possédant qu'une jambe

Sables émouvants: des vapeurs qui exacerbent les sentiments

Vasières: danger d'ensevelissement

effet de sort adaptés Zizanie p120 et smog p 122

- **Crabe de boue** : énorme crabe de 2m de haut à la carapace couverte de hautes concrussions grises. C'est un carnassier qui chasse en solitaire.

CM 140 15D6+70 1/1 dommage inévitable Armure naturelle PR 8

- **Flotteuse** araignée d'eau géante qui chassent à cours en meute + morsure empoisonnée p38

CM 45 5D6+23 3/ venin d'araignée

- **Grenouille de la mort** particulièrement grosse du fait de l'environnement idéal

CM 60 7D6+30 1/1 dommage inévitable camouflage dans la boue=> surprise

- **Sangsues rayées:** au debut elles sont noires mais l'orsqu'elles se gorgent de sang des rayures rouges apparaissent

CM 15 2D6+8 2/ Perte de FOR

- **Requin plat** requin d'eau douce habitué à chasser dans des eaux de très faible profondeur

CM 100 11D6+50 1/2 dommages inévitables

- **Amphisbène**

CM 98 10D6+49 1/1 Poison qui brule mais ne dure pas

- **Dragonnet** cycle et site de reproduction, exploitation des oeufs, vivent en grand groupe

CM 25 3D6+13 1/1 dommage inévitable Feu follet permanent, resistance magique 15

Reproduction des dragonnets, accouplement à quatre, oeufs incubés dans des zones où les matières en décomposition augmentent la température et sature l'air en gaz impropres à l'humain mais favorable au développement des oeufs. Les oeufs convenablement traités peuvent cristalliser en une



Pierre précieuse appelée la dragonnite. Certains magiciens laissent naître les petits qu'ils peuvent transformer en familier avec les rituels adéquats. Les oeufs restent viables assez longtemps même retirés de leur milieu d'incubation.

Champignons étouffants: spores toxiques

La mort glauque: lente maladie dégénérative, affecte de nombreux maraieux

La gonfle: maladie incapacitante, flatulence et aérophagie intestinale ?? adéquation des 2 mots ??

La glauquitude, techniquement idem trousse de secours

Il existe dans le marais des zones diffuses, caractérisée par une couleur jaune et souvent très peu visibles dans le brouillard qui ont la caractéristique de faire disparaître les êtres et choses qu'elle englobent pour les téléporter... ailleurs. Dans le marais pour ceux qui ont de la chance même s'ils sont perdus ou bien un ailleurs tel que l'on ne les revoit plus pour les moins chanceux, Quoique il se dit qu'il vont en des terres bien plus agréables à vivre

Kikriss, tribu Homme-Lézard

Représentants plutôt primitifs de leur espèce, ils sont armés de sagaies à pointe d'os (Javeline p 31), d'épées de bois garnies de dents de requin (Terbutje p 27), de boucliers épais en roseau (1/3 d'être détruit à la fin de chaque tour de combat PR 1). Leur unité de chasse et de combat classique comporte 3 individus. La tribu comporte 25 combattants et le double de femelles et de petits.

CM 35 4D6+18 1/1 dommage inévitable Armure d'écaille naturelle PR 2+1

Leur village est un regroupement chaotique d'une vingtaine de huttes construites au milieu d'un réseau d'arbustes épineux utilisés comme remparts et enclos. Au centre du village il y a un petit mausolé en pierre qui est en fait le sommet émergeant d'une antique pyramide à étages ensevelie.

Cf Scn – Pyramide Naga

Comme les autres Hommes-Lézards ils ont rompu la domination de leurs maîtres Naga il y a des siècles mais cette tribu est malheureusement retombée depuis quelques mois sous le joug de **Silissis, un mage Naga** qui a repris possession du temple de sa race.

En fait il s'agit de **Gorbit le fou**, un filou ambitieux et détraqué qui par une sombre sorcellerie sanglante modifiant son apparence, a réussi à tromper les Kikriss en usurpant l'identité d'un mage Naga. Depuis il les utilise comme serviteurs et leur fait également écumer le marais glauque pour récupérer les précieux oeufs de dragonnet.

CM 140 15D6+70 1/1 dommage inévitable 1 Oeuf de dragonnet (1000 po), une barque cachée vers le lac, l'objet qui modifie son apparence, 2 dirks (p26)

Crocs noirs, tribu Hyénoïde

Important groupe conquérant venu du nord, ils cherchent à accroître leur territoire, se confrontant pour l'instant essentiellement avec les Kikriss. Ils sont une cinquantaine, équipés de hardes en peau de hyènes (leur état exclut toute récupération) et de courts sabres aux lames noircies par le feu (Sabre court p 27). Leur nature animale les pousse à former des groupes d'au moins 5 individus.

CM 25 3D6+13 1/1 dommage inévitable Armure de peaux PR 3

Leur campement de tentes et de cabanes est provisoire, ressemblant nettement plus à un camp militaire chaotique qu'à un véritable village pouvant accueillir femmes et enfants. De nombreux trophées ornent les structures; on peut notamment reconnaître des armes et armures prises aux pattes bleues et aux kikriss. Leur chef et ses 4 lieutenants ont une musculature impressionnante acquise à travers une vie complète de combat. Leur statut de vétéran durement mérité est indiqué par leurs oreilles teintes en rouge, leurs torsos nus et leurs boucliers marqués du croc noir (Rondache p 35)

CM 40 5D6+20 1/1 dommage inévitable Rondache PR 3

La 10ème province du royaume de Gralle



On y trouve une annexe de chaque guilde à la ville de Cognette et une implantation beaucoup plus importante à la capitale régionale Charroux

Dans une grotte des contreforts des montagnes du nord on peut trouver une tribu Hyenoïde les **patte bleus**, ils se teignent les pieds et les mains en bleu, leur bannière étant bien entendu une patte de hyène stylisée bleu. Très agressifs, ce sont eux les responsables des attaques sur les tribus barbares du nord et actuellement ils sont de plus en plus présent dans la Xème province. Ils sont en tension permante avec les crocs noirs

Ils sont une cinquantaine, équipés de hardes en peau de hyènes (leur état exclu tout récupération) et de haches rustiques souvent peintes en bleu (Hache à main p 30). Leur nature animale les pousse à former des groupes d'au moins 5 individus.

CM 25	3D6+13	1/1 dommage inévitable	Armure de peaux PR 3
-------	--------	------------------------	----------------------

Ils sont souvent accompagnés de hyène de chasse

CM 16	2D+8	1/1 dommage inévitable	Odorat développé idem Indic mais porté 500 m
-------	------	------------------------	--

Leur implantation est importante avec de nombreuses femelles et enfant, de l'exteriieur seul les zones communes (artisanat, cuisine, stockage, enclos à hyènes, ...) sont visibles. Du réseau souterrain on ne voit que l'entrée d'une grande caverne et quelques trous d'observation dans la falaise. Le pourtour de l'ouverture principale est marquée de millier de taches bleus qui se révèlent être des empreintes de mains: en effet il est coutume pour chaque groupe quittant l'abri de laisser sa marque en passant.

Les activités régionales en cours

Grand concours de paleste de Grande-Boue ! Nombreux lots ! Inscription 1 po.

Qualification MEP DEX niv 1, Quart de final MEP DEX niv 1, Demi final MEP DEX niv 2, Final contre Dun le palestel MEP DEX niv 3. Il est tellement fier et rancunier qu'il vaudrait mieux le laisser gagner...

Récompenses: quart de final=Panier garni de poissons fumés, demi final= Bouteille de blanchatre, final= Harnachement à cheval d'eau, vainqueur= 30 po+3 étoiles de guerre (p29)

Dun le palestel aimerait bien capturer les frontaliers royaux et encore plus identifier leur agent infiltré.

Les marayeux veulent comprendre pourquoi les hommes lézards sont de plus en plus actifs et agressifs dans le marais glauque. Le chef des marayeux est **Gontrand le gris**

Gorbit veut faire éliminer les crocs noirs car ils mettent à mal les Kikriss et du coup menacent son plan.

Zunnon le prospère engage les aventuriers pour récupérer un diadème (sans description particulière) dans le temple au nord du lac, tout ce qu'ils pourront trouver d'autre sera leur salaire.

Qui sait qu'il s'agit d'un temple lié aux prédateurs ? Rumeur mais pas commanditaire

Dun le palestel et sa femme Hugnette n'arrivent pas à avoir d'enfant, Dun voudrait qu'on lui ramène un Amphisbène tranché en deux afin que sa femme lui redonne vie et l'apprivoise favorisant ainsi sa descendance. (tuer le en le coupant nettement en 2 ?? quel element tk ??)





Il donnera aux courageux un collier représentant la bête et le laissera au groupe en cas de réussite. Ce n'est qu'à ce moment là qu'il donnera le mot d'activation de cet objet enchanté qui lance le sort Protège moi (p 121, valeur 2000po).

Dun le palestel se pose une question: qu'est-ce qui se cache dans le mausolé au centre du village Homme-Lézard Kikriss ?

Cherchez fortune avec la collecte des oeufs de dragonnet ou à moindre échelle de la glauquitte

Les motivations des PJs

Voici une(des) introduction(s) par catégorie de création de perso :

- **Barbare** : Vengeance contre les hyènes du Nord. Mais est-ce la bonne tribu qui est dans la région ?
- **Forban** : Equipage décimée, rechercher par les autorités royales, cartes au trésor d'une colonie de l'empire des 9 mers
- **Légion** : Désertion ou mission d'enquête sur la région, libération d'un frontalière capturé, contact avec espion
- **Paysan** : Chercher l'aventure suite à la destruction de son village
- **Aventurier** : Selon les concepts de personnage, et évidemment chercher l'aventure
- **Gladiateur** : esclave en fuite ou bien affranchi venant se créer une nouvelle vie
- **Elf** : étude botanique dans le marais
- **Nain** : recherche d'oeuf de dragonnet



Annexe : tables de rencontre

Frontière de la Xème province			
	Hyenoïdes Pattes Bleus Une patrouille agressive		
	Hyenoïdes Pattes Bleus Meute de chasse avec hyènes		
	Frontaliers royaux Mènent un interrogatoire serré		
	Brigants Quittant Grande boue pour aller travailler dans la xème province		
	Gobelins Patrouille		
	Ours des collines	1-3	CM 32 4D+16 1/1 Dg oblig
	Gibier		
	Colporteur Cherche à vendre des trousse de soins au double du prix		
	Dragonnets	4	
	Loup Garou De jour cherchera à intégrer le groupe, de nuit attaque	1	CM 149 15D+75 1/1 Dg oblig armes argent ou magique
	Nobliaux de la Xème province Recherche un fuyard		



Lac aux éclaires		
	Homme lézards Sinusils Pêcheurs méfiants	
Haut fond	Homme lézards Sinusils Gardien de troupeau de crocochons	
	Gardes-Brigant Patrouille montée sur des cheveux d'eau	
	Cheavux d'eau A l'état sauvage	
	Orage électrique	
	Gibier brochet dent-dure (Haut fond), outarde dodue (posée partout), blanchaille (Nasse en pleines eaux)	
	Dévoreur Simple contact visuel	
Haut fond	Anguille électrique	
	Ermitte Kedikin le baril Sur le bord sud	



Marais glauque			
TE	Hyenoïde Crocs Noirs Une patrouille agressive	8	
FE	Troll des marais Solitaire, obtu et dangereux	1	CM 200 21D+100 1/1 Dg oblig
CA/TE	Marayeux Expédition à l'aller		
CA/TE	Marayeux Expédition au retour		
	Gibier moules boueuse, canard de fond, rat des roseaux, poteau		
	Dragonnets Vols nuptiaux		
	Dragonnets Site de nidification		
FE	Crabe de boue		CM 140 15D6+70 1/1 Dg oblig PR 8
CA	Flotteuse		CM 45 5D6+23 3/ venin d'araignée
	Grenouille de la mort		CM 60 7D6+30 1/1 Dg oblig surprise
CA/FE	Sangsues rayées		CM 15 2D6+8 2/ Perte de FOR
CA	Requin plat		CM 100 11D6+50 1/2 Dg oblig
TE	Amphisbène		CM 98 10D6+49 1/1 Dg oblig
	Homme lézard Kikriss A la recherche d'oeuf de dragonnet		
	Homme lézard Kikriss Patrouille hostile		
CA/TE	Mille verrues Rebouteux de Grande boue		

CA: Canaux TE: Terres émergées FE: Forêts englouties



Annexe : tables des rumeurs

Il se dit que les rituels sanglants qu'ils pratiquent épargnent au lac les affres des colères du kraken ???

Homme lézard et naga

Naga et magie

Naga et méduse

Naga et dragonnet

Reproduction dragonnet

Dans la Xème province on recherche un voleur qui ressemble beaucoup à Brord

Dans la Xème province on recherche un assassin nommé Uneridus

ermiet : savoir = bière

Zone jaune dans le marais