



DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## Le marécage

- Brumeux, grouillant d'insectes et de petits animaux. L'eau est peu profonde.
- Dans la brume, on aperçoit une lumière au loin. C'est la **tour de garde** des gobelins.

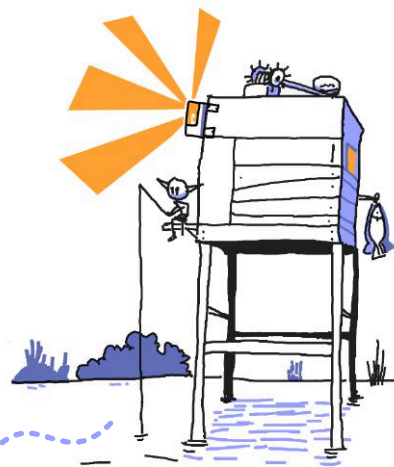
### Événements possibles

- Des orchidées à l'odeur enivrante poussent sur des ronces carnivores.
- Une horde de têtards géants tente de faire chavirer la barque des aventuriers. Les suivre peut mener au **nid**.
- Un héron blessé se pose près des aventuriers.



## Le nid

- On entend le nid avant de le voir : le coassement des batraciens est assourdissant.
- **Les grenouilles sont anormalement organisées.**
- Elle font des tours de garde, notamment autour des œufs dans la grande mare centrale. Il y a 3 fois plus de batraciens que d'aventuriers, la prudence est de mise.
- **Elles sont dirigées par une grenouille énorme** portant un collier et une marque en forme de main sur la poitrine (le chaman métamorphosé, qui utilise sa magie et le trésor pour diriger les grenouilles).



## La tour de garde

- En bois, un peu bancal et **surmontée d'une catapulte**.
- Elle est occupée par **6 gobelins fatigués** qui risquent de tirer par erreur sur des aventuriers imprudents (ils s'excuseront platement).
- Les gobelins sont en guerre avec les grenouilles géantes et protègent leur **village**.
- L'arbitre peut déclencher une attaque de quelques grenouilles s'il le souhaite.



## Le village

- Une demi-douzaine de maisons sur pilotis. Des petits bateaux servent de boutiques.
- Une quarantaine de gobelins y vivent, dirigés par **Ciqa**, gobeline bleutée redoutable avec son harpon.
- **Les attaques ont commencé quand le chaman Sluc a été banni après avoir volé le trésor des ancêtres** (un collier en or).
- Des aventuriers curieux peuvent apprendre que **Sluc** a une marque en forme de main sur le torse.

## Le bateau du chaman

- Le chaman a abandonné son bateau sous un bosquet touffu à quelques kilomètres du **village**.
- **Les yeux peints sur la coque semblent suivre les aventuriers.**
- Si les aventuriers ne recouvrent pas ces yeux avant de toucher le bateau, une **malédiction** les transforme en têtards jusqu'à la fin de la scène.
- **Dans le bateau**, on trouve de nombreuses grenouilles séchées (mais encore vivantes), des onguents malodorants (attirant les grenouilles), un **parcemin de polymorphie** (en batracien) et une carte des marais sur laquelle **Sluc** a dessiné maladroitement ses plans de conquête du monde.



# PERDUS DANS LE MARAIS

## Introduction

Aventure  
en une page n° 5

Textes & dessins :  
Jan Van Houten  
Graphisme & édition :  
Nicolas Folliot  
Publiée en 2020  
par Jdrlab



Cela fait deux jours que les aventuriers, tiraillés par l'ennui et la faim, sont sur une barque perdue dans un **marécage**. Les gobelins du marais pourraient les guider, mais leur chef, **Ciqa**, exige que les aventuriers rapportent un artefact volé en échange de ce service. **L'aventure débute dans le marécage.**

### Quelques gobelins

- **Eguna l'Enthousiaste**, apprentie-soigneuse
- **Groka la Vive**, sympathique vendeuse de racines et de potions
- **Gronkle le Mauve**, pêcheur râleur
- **Naba le Manchot**, chasseur de hérons discret

### Une astuce pour battre Sluc

Sans le collier, il ne peut pas maintenir sa métamorphose et redevient un vieux gobelin.

