

# LA TRAQUE

Aventure en une page n° 7  
Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab

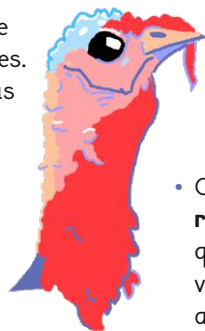


## Introduction

Une forêt touffue et envahissante est apparue récemment en bordure d'un village reculé. Les habitants font appel aux aventuriers pour les débarrasser de l'énorme créature qui en sort et s'en prend à leurs champs et élevages. En suivant les traces de la créature, les aventuriers arrivent devant **un gigantesque pied squelettique**. L'arbitre utilise la table ci-contre pour savoir où commence la créature et où elle se rend si on la laisse tranquille.

### La créature

- Masse de plumes et de chair haute de 9 mètres. Ses terribles glouglous font trembler les plus courageux.
- Elle combat à coup de griffes et de bec et utilise ses ailes pour déclencher de **violentes bourrasques**.



- Elle ramène les proies qu'elle capture vivantes à son **nid**.
- Si elle est blessée, elle se soigne au pied du **grand arbre**.
- C'est un **adversaire redoutable et intelligent** qu'on ne peut pas vaincre sans un plan astucieux.

### LE GRAND ARBRE (A)

- Un tronc bien trop régulier et gravé de runes.
- La végétation est particulièrement dense, tout pousse à vue d'œil.
- Une petite pause ici soigne les blessures, mais **trop attendre**

**est dangereux** : les plantes se mettent à pousser sur les aventuriers et les objets en bois germent.

### LE BASSIN (B)

- Odeur animale et cris aigus.
- Le nid d'une famille de **loirs grands comme des chevaux**.
- Une femelle vient d'accoucher, les animaux sont méfiants et agressifs.



### Où est la créature ? (ID6)

- 1 Une dizaine de mètres derrière les aventuriers.**
- 2 Vers la main** : l'air empoisonné semble l'enivrer.
- 3 Au grand arbre** : elle gratte le sol et mange des racines et arbustes couverts de baies.
- 4 Au thorax** : Elle semble fascinée par une mélodie sifflée.
- 5 Autour du bassin** : À l'affût à l'entrée du terrier, elle attrape un loir imprudent qui se débat.
- 6 Dans son nid** : Elle nourrit son petit avec un loir ou un aventurier capturé.

### À propos des fantômes

Ils sont souvent liés à un lieu. Déplacer un morceau du lieu permet de déplacer le fantôme.

### Le fantôme du grand druide

- « Vous en avez mis du temps, mon signal est visible pourtant. »
- Bougon et méprisant, il est le responsable et la victime principale de l'accident magique qui a eu lieu.
- Des aventuriers astucieux peuvent lui tirer les vers du nez et apprendre que :
  - La créature était son compagnon animal.
  - **Il connaît une mélodie pour l'appeler.**
- Pour annuler l'effet du sort de croissance raté, il faudrait **réunir le fantôme, l'anneau, son bâton runique et la créature** au même endroit.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

#### LE PIED (P)

- Un pied squelettique de 4 mètres de haut. Il a été rongé par des dents gigantesques (des incisives).
- L'escalader permet d'apercevoir les autres lieux de la forêt.

#### LA MAIN (M)

- Un nuage nauséabond et très toxique s'échappe d'une clairière.
- Au milieu, une énorme main squelettique portant **une bague rouillée**.

#### LE THORAX (T)

- Une colonne de lumière bleue s'en échappe.
- Des dolmens renversés et brisés.
- **Le fantôme du grand druide.**

#### LE NID (N)

- Sur un plateau rocheux. Fabriqué avec des arbres arrachés et secs.
- Au milieu d'un amoncellement d'ossements divers (ours, chevaux, loirs géants...), **un jeune dindonneau** affamé et curieux.

