

MYSTÈRES & TENTACULES

Aventure en une page n° 11

Textes : Jan Van Houten
Dessins : Élodie Shanta
Graphisme & édition : Nicolas Folliot
Publiée en 2021 par Jdrlab



Introduction



Il y a quelques jours, un fantôme est apparu pendant le grand marché aux poissons de Troarnville. Il a invectivé la foule pendant quelques heures : « OÙ EST L'ÉLU ? LA LUNE VERTE ARRIVE ET RIEN N'EST PRÊT ! PAUVRES FOUS ! » Très inquiet, le maire de la ville fait appel aux aventuriers pour enquêter sur cette apparition.

L'arbitre doit être généreux dans la distribution des informations. Le vrai but de l'aventure n'est pas l'enquête, mais l'élaboration d'un plan pour sauver le village (ou au moins les villageois).

Protagonistes



Gregor, le maire

Jeune citadin bienveillant mais complètement dépassé. Les habitants l'ont élu car c'était le seul candidat.



Alban, le chef des pêcheurs

Rond et bougon, la peau usée par la mer et couverte de tatouages maritimes, qui virent au rouge quand il s'énerve.



Nuz, le fils d'Alban

Courageux mais égoïste, il a récupéré en douce le bâton du fantôme. La magie de l'objet commence à faire effet sur lui.



Manon, la tatoueuse

Héritière d'une longue lignée. C'est une jeune femme malpolie, très talentueuse et un peu magicienne.



La doyenne

Rabougrie mais toujours énergique. Ses tatouages mouvants racontent sa vie et soulignent ses émotions.



Malo, poissonnier goblin adopté par des villageois.



Solen, pêcheuse bricoleuse équipée d'un harpon en guise de main droite.



Tudine, tavernière amicale. Sa soupe de poisson est célèbre dans le coin.

Informations

- Le village a été fondé il y a fort longtemps par une tribu d'humanoïdes amphibiens et audacieux.
- Rendu fou par la trahison des siens partis vivre sur la terre ferme, le dieu Kraken ravage la région à chaque lune verte.
- Jadis, un villageois élu héros partait vivre en mer, équipé d'un sceptre enchanté lui donnant les capacités des fondateurs.
- Les tatouages mouvants des villageois sont réalisés à partir de l'encre du Kraken (secret de fabrication de Manon, qui n'en a presque plus); ils réagissent aux émotions et permettent de communiquer avec la créature.

Lieux

La mairie

- Des piles de documents entassés dans tous les coins. Le maire et la doyenne se disputent sur la façon de les organiser.
- Le bâtiment est ancien et richement décoré. De nombreux bas-reliefs colorés racontent des parties de l'histoire de la région.

Le grand marché

- Un quai, de nombreux bateaux. Des étals très bien remplis, les acheteurs viennent de loin.
- Dans un coin, la tente de Manon, d'où s'échappent quelques « Ouille! ».
- La statue d'un héros armé d'un grand harpon. Il semble tatoué de motifs mouvants et colorés rappelant étrangement un calamar.

La taverne de Tudine

- Des filets et des poulies dans tous les sens. Une grande ancre et deux canons antiques hors d'usage achèvent la décoration.
- Tout le village s'y retrouve pour souper.

Chronologie

L'arbitre peut considérer que la chronologie avance chaque fois que les aventuriers perdent du temps ou trouvent une information importante.

Jour 1, après-midi

Les pêcheurs sont débordés par une pêche très abondante. En y regardant de plus près, il y a des poissons étranges dans les filets, avec des lampes sur le front et bien trop d'yeux.

Jour 1, le soir

Solen est sauvée par d'autres pêcheurs. Elle est très confuse, son bateau aurait été « broyé ». Elle parle de tentacules gigantesques et d'un œil plus gros que son bateau.

Jour 2, le matin

Une lune verte est visible dans le ciel, il n'y a plus un poisson. Les villageois s'inquiètent beaucoup. Gregor essaye maladroitement de rassurer ses administrés.

Jour 2, l'après-midi

La mer est bien trop calme, et plusieurs pêcheurs ne sont pas rentrés de la pêche du matin. Solen essaye de convaincre les pêcheurs de partir en mer se venger.

Jour 3, le soir

Des tentacules immenses s'abattent sur la côte, le Kraken rase le port puis le village. C'est une catastrophe naturelle, pas un combat que l'on peut gagner.