

UNE FLEUR PARMIS LES FLEURS

Par *Faelucc* (faelucc@gmail.com)

Scénario pour le JDR Donjon de Nabeulbeuk

Je dirais qu'il faut 3 à 5 joueurs, par précaution... Pour tout niveau (il suffit d'adapter les rencontres)

Pour toute remarque et/ou conseils, n'hésitez pas à me contacter

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Un enchanteur du nom de *Sidérion* a besoin d'une *Dieispem*, fleur très rare, pour des affaires qu'il ne souhaite pas dévoiler. Il embauche donc nos aventuriers pour en obtenir une... Lors de cette mission, les joueurs vont être confrontés à plusieurs difficultés :

- Tout d'abord, ce qui est rare est cher. Il faudra donc bien garder le fruit de leur cueillette pour éviter qu'un brigand ne décide de se l'offrir.

- De plus, la plante fait partie de la liste des espèces végétales protégées en *Terre de Fangh*. Si les aventuriers se font voir, ils pourront donc être dénoncés aux autorités et devront payer une amende en plus de se faire confisquer la fleur. Il faudra alors soit la récupérer, soit en chercher une autre, soit revenir bredouille...

- La *Dieispem* est aussi très vénéneuse. A moins d'utiliser des gants ou de s'arranger pour qu'il n'y ait pas de contact direct avec la peau, les aventuriers qui la cueilleront et la transporteront seront sévèrement empoisonnés.

- Enfin, bien que la fleur n'ait pas besoin d'eau pour survivre, elle doit constamment être en présence de lumière pour ne pas dépérir rapidement, même la nuit !

La mission

Elle peut débiter dans n'importe quelle ville, du moment qu'il y a une chance d'y rencontrer un enchanteur... *Sidérion* croise les aventuriers dans un magasin de magie (ou de potions) et leur propose de boire un verre chez lui — il y a beaucoup trop d'oreilles indiscrettes dans une taverne — pour leur proposer la mission. Il les met au courant de la rareté de la plante, du risque qu'ils prendraient s'ils la touchaient directement, ainsi que de son besoin vital de lumière. Il souhaite bien entendu la recevoir intacte. En revanche, il ne leur dit rien de la loi qui n'autorise pas à être en possession d'une telle fleur. Il leur demande simplement d'être très discrets, même en ville (pour ne pas tenter les voleurs, soit disant). Il leur indique un lieu où il est possible de la trouver (choisissez une forêt qui ne se situe pas à l'opposé de la carte par rapport à la ville de départ). Il précise éventuellement qu'elle ne peut pousser qu'à proximité d'une autre plante : la *Rubensflumen*.

Les recherches...

Les aventuriers peuvent, s'ils le souhaitent, demander des informations aux habitants et aux gardes avant de se mettre en route. Il n'y a pas besoin d'être un expert en la matière pour connaître l'existence de la fleur, mais seul un connaisseur pourra les renseigner sur toutes ses caractéristiques. Une personne qui connaît un peu la loi et les plantes sera aussi au courant que c'est une espèce protégée, et pourra en informer les aventuriers. Si un joueur décide alors de dénoncer l'enchanteur, ce dernier niera tout simplement (c'est pas la quête, donc voilà !). S'ils tombent sur un passionné, il voudra peut-être les suivre, mais il faudra que les joueurs trouvent un moyen pour l'écarter au bout d'un moment, car il refusera que quiconque cueille la fleur (et les dénoncera, car on ne touche pas à sa belle nature comme ça ! S'ils ont un elfe sylvain sur le dos, ça peut être drôle).

A l'aller, nos aventuriers peuvent rencontrer des animaux de la forêt et des brigands, mais le mieux est de ne pas trop corser la chose pour le moment (déjà ils doivent trouver la fleur, et puis il sera plus intéressant de rencontrer des brigands au retour).

La fleur

Elle laisse échapper un son continu assez aigu (mais pas au point d'en devenir désagréable) qu'il est facile de percevoir dans le silence. Lorsqu'un aventurier la cueillera, ce son ondulera légèrement pendant quelques secondes (cela pourra attirer 2 ou 3 animaux proches, qui tourneront un peu autour du groupe avant d'attaquer féroceement).

La plante se trouve au milieu de *Rubeuslumen*, qui ont la particularité d'émettre continuellement une lumière rouge tout autour d'elles (ce qui permet à la *Dieispem* de survivre... ainsi que de la repérer plus facilement dans un lieu sombre ou dans la nuit !). Si on cueille ou déracine une *Rubeuslumen*, celle-ci meurt presque instantanément (et n'émet du coup plus de lumière). Il faudra donc trouver autre-chose pour garder la *Dieispem* en vie. La flamme d'une torche, la lumière du jour ou même celle créée par un magicien suffira à garder la fleur en bonne forme (et dans ce cas, elle peut parfaitement vivre même après avoir été cueillit, mais ne peut plus se développer).

Lorsqu'une *Dieispem* fleurit, elle empêche toute autre fleur de la même espèce de pousser dans les environs (par conséquent, il n'est pas possible d'en trouver d'autres à moins de 5km de distance).

A n'importe quel moment, si la plante se retrouve en contact direct avec la peau d'un individu, celui-ci sera empoisonné et souffrira d'une perte constante d'énergie vitale (-2 PV par heure), mais ce poison ne pourra le tuer (au pire, l'aventurier perd connaissance, mais son EV reste à 1). Il se sentira aussi un peu plus faible (-1 COU/FO). L'enchanteur est le seul à posséder le remède, mais la potion est bien trop précieuse et coûteuse pour qu'il accepte de la laisser aux aventuriers au début de la mission. Il pourra guérir les personnes infectées à leur retour, mais cela aura une conséquence sur le montant de la récompense...

Le retour

C'est normalement la partie la plus risquée de la mission... Il peut y avoir des aventuriers infectés (un mage ou un prêtre pourrait alors se rendre utile en usant de ses sorts de soin), la fleur émet toujours le son continu (un ménestrel peut jouer de la musique pour ne pas que les gens ne soient trop curieux) et elle doit être constamment en présence de lumière (facile le jour, mais lorsque la nuit tombe...). Les aventuriers pourront encore rencontrer quelques animaux (peut-être attirés par l'odeur de ceux tués à l'aller). Si des brigands ou des voleurs aperçoivent la plante, ils voudront se l'approprier (ils pourront la revendre cher !). Si c'est un garde qui la voit, il la confisquera et chaque aventurier aura une amende de 20 PO (celui qui ne peut payer est bon pour un petit tour en prison). Il faut bien sûr ramener la fleur à *Sidérion*, qui les payera comme promis. Le MJ peut donc créer toute sorte de situations délicates... Utilisez le tableau des rencontres en forêt, téléchargeable sur le site du JDR Donjon de Nabeulbeuk, pour vous inspirer.

La récompense

Elle ne peut être fournie que si les aventuriers ont bien rapporté la *Dieispem* à l'enchanteur. Il payera 150 PO par aventurier. Mais si les aventuriers ayant été infectés ne recevront que 100 PO (car le remède est cher). Cette somme peut-être adaptée si vous trouvez que c'est trop ou pas assez. Pour l'expérience reçue, c'est à adapter en fonction de celle déjà obtenue en chemin avec les brigands/animaux tués. Là aussi, faites vous plaisir à vous et à vos joueurs (bonne chance à eux, au passage).