



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Scénarios > Magie et Faees > **L'aventure des fleurs maléfiques**

L'aventure des fleurs maléfiques

vendredi 18 août 2006, par [Kildor](#)

Auteur : Kildor

Introduction

Cette petite aventure a pour objet de tester les vertus des personnages joueurs. Elle peut fort bien être placée au sein de votre campagne, constituant ainsi une parenthèse, et peut engendrer de nombreux rebondissements. Beaucoup comprendrons qu'il n'est pas souhaitable d'être cupide, égoïste,....

Localisation

L'aventure se déroule dans la forêt de Morgane, à l'Ouest du comté de Salisbury. Cette forêt est très dense. La progression à cheval y est difficile. Elle passe pour être peuplée de mauvaises fées et autres esprits malins.

La fin du printemps et le début de l'été la rendent néanmoins magnifique et sauvage, telle la fée des légendes. Il faut dire que la chaleur est très importante cette année, jamais les personnages joueurs n'ont vu un printemps aussi chaud.

Le problème

Il y a quelques jours de cela, des bandits ont attaqué des petits hameaux proches du manoir de Chalke, appartenant au chevalier Auwen. Alerté par ses paysans, Auwen décida de mener une chasse avec quelques hommes dont son frère qui se trouve être son écuyer.

Malheureusement ce groupe de chasseurs n'a jamais trouvé les bandits. Après un ou deux jours

d'errance, ils entendirent des voix les appeler... Le groupe se dirigea dans leur direction et déboucha dans une clairière emplies de fleurs magnifiques aux senteurs parfumées. Il cédèrent alors pour la plupart à une sorte d'euphorie et tombèrent tous...

Les chevaliers

Au bout de quelques jours, la rumeur de la disparition de chevaliers dans la forêt de Morgane court dans les environs. Un beau matin, un homme portant une cotte de maille déchirée arrive dans un proche manoir en hurlant et frappant les gens qui arrivent à sa rencontre. Il sera maîtrisé au bout d'un moment et mourra la bave aux lèvres.

Il serait bon d'introduire vos joueurs à ce moment de l'aventure. Cet événement peut bien évidemment se passer sur les terres d'un personnage joueur si elles se trouvent dans la région susmentionnée. Nul doute que de braves et courageux chevaliers essayeront de résoudre ce mystère.

La forêt

Les chevaliers vont devoir s'enfoncer dans la forêt de Morgane. En effet, toutes les légendes et les racontars des basses gens semblent indiquer vigoureusement cette zone comme l'endroit où la chasse avait débutée. Par journée passée à l'intérieur de celle-ci jetez 1d6.



- Sur un résultat de 1,2,3 ils ne décèlent rien de spécial. (ajoutez +1 sur le prochain jet).

- Sur un résultat de 4,5 ils rencontreront une des personnes disparues. L'homme rencontré aura le visage déformé par un rictus mauvais et se jettera sur le premier qui s'approchera de lui.

- Sur un résultat de 6, les chevaliers commencent à entendre des voix qui les appellent : "Chevaliers, le destin vous amène, êtes-vous réellement courageux ?" ; "Venez, par là" ; "Oui encore, avancez, n'ayez pas peur..."

En suivant ces voix claires et douces, ils finiront par pénétrer dans une petite clairière magnifiquement parsemée de fleurs de couleur pourpre, aux senteurs enchanteresses. C'est véritablement un endroit idyllique.

Faites un jet en méfiance ou vigilance. Pour ceux qui l'ont réussi vous pouvez leur confier que le danger ne semble pas venir des voix mais de quelque chose d'autre.

Après très peu de temps passé, même au bord de la clairière, tous s'effondreront à part ceux qui auront réalisé rapidement que le danger venait du parfum diffusé par les plantes et qui auront eu le temps d'arracher quelque tissu de leur tunique afin de se couvrir la bouche et le nez.

De plus, s'ils ont eu la mauvaise idée de prendre leur cheval, ils pourront le voir s'effondrer lui aussi (Ils ne reverront plus jamais leur monture, les fées les prendront comme tribut).

Le pouvoir des fleurs

Chaque chevalier ensorcelé va devoir tester ses traits. Il faudra, au moins trois réussites pour échapper au maléfice engendré par ces plantes colorées. Voici la liste des vertus à tester :

- Luxurieux
- Energique

- Généreux

- Sincère

- Fier

Ceux qui auront réussi se réveilleront au bout de deux heures après un doux rêve. Ceux qui ont raté verront leurs traits énumérés ci-après monter jusqu'à un score de 18, ce durant 1d6 jours.

- Rancunier

- Egoïste

- Trompeur

- Arbitraire

- Cruel

- Impulsif

- Méfiant

Pour chaque action qu'ils entreprendront à l'encontre de leur nature profonde, ils auront droit à un jet dans le trait adéquat. Ils ne peuvent en aucun cas agresser ceux qui dorment tranquillement et qui sont devenus invisibles à leurs yeux.

Maintenant c'est au maître du jeu d'improviser. Certains peuvent partir en courant dans la forêt, auquel cas il peut leur arriver d'étranges aventures. D'autres peuvent être maîtrisés par ceux qui n'ont pas respiré le parfum. Ils se peut même qu'ils s'entre tuent.

Quant à ceux qui auront réussi leurs jets de traits de caractère, ils pourraient peut-être faire un rêve révélateur sur leur destinées ou sur un futur scénario.

La gloire

Attribués aux joueurs la gloire habituelle plus :

- 50 points pour ceux qui n'ont pas eu affaire au



parfum.

- 100 points pour ceux qui ont réussi leurs jets de trait. (n'oubliez pas de cocher)

- 10 points pour ceux qui ont raté leurs jets de trait.
Une croix d'expérience dans chacun des traits négatifs qui ont été temporairement montés à 18