



# Le Jardin Géant

Décor de campagne D&D

Le jardin géant est prévue pour être utilisable dans toutes campagnes de D&D.



La plupart des jardiniers tirent de la fierté quand les plantes qu'ils font pousser leurs donnent de gros fruits ou de jolies fleurs, mais le jardin que je vais vous présenter donne de fantastiquement gros fruits et légumes. Des tournesols avec des fleurs plus grosses qu'un bouclier, des gousses de pois plus grandes qu'un avant bras humain, et des choux de la taille d'un tonneau de bière ne sont que quelques unes des merveilles qui poussent à l'intérieur de ce jardin.

## Background pour le Mj:

Le jardinier qui a produit ces immenses plantes se nomme Lonijan, un druide géant des tempêtes qui a fait pousser des plantes normales depuis plusieurs décennies jusqu'à en obtenir des versions gigantesques. Et il a admirablement réussi dans son entreprise. Lonijan a débuté son projet avec un stock de graines de taille normale (c'est à dire à l'échelle des humains), ou encore il a peut être obtenu plusieurs graines de taille disproportionnées auprès d'autres géants selon ce que vous jugerez le plus approprié à votre campagne. De toute façon, Lonijan a la main verte et adore jardiner. Il n'est heureux que quand il creuse dans la terre ou prend amoureuxment soin de ses plantes. Lonijan a aussi connu du succès dans la commercialisation de ses graines et de sa production auprès des autres géants qui comme lui aiment jardiner ( ce qui inclus quelques autres géants des tempêtes et géants des nuages). Pendant un moment, Lonijan travailla à faire comprendre aux géants malveillants les avantages de l'autosuffisance (il pensait réduire leurs raids sur les communautés humaines), et réussit à obtenir un ou deux succès. Cependant les mauvais géants un peu plus intelligents que la moyenne utilisèrent l'art du jardinage pour se renforcer et lancer encore plus de raids par la suite. Occasionnellement Lonijan échange des graines et des idées avec les humains, elfes et autres jardiniers humanoïdes, bien que les plantes de Lonijan n'aient jamais été plus que des curiosités dans leurs jardins.



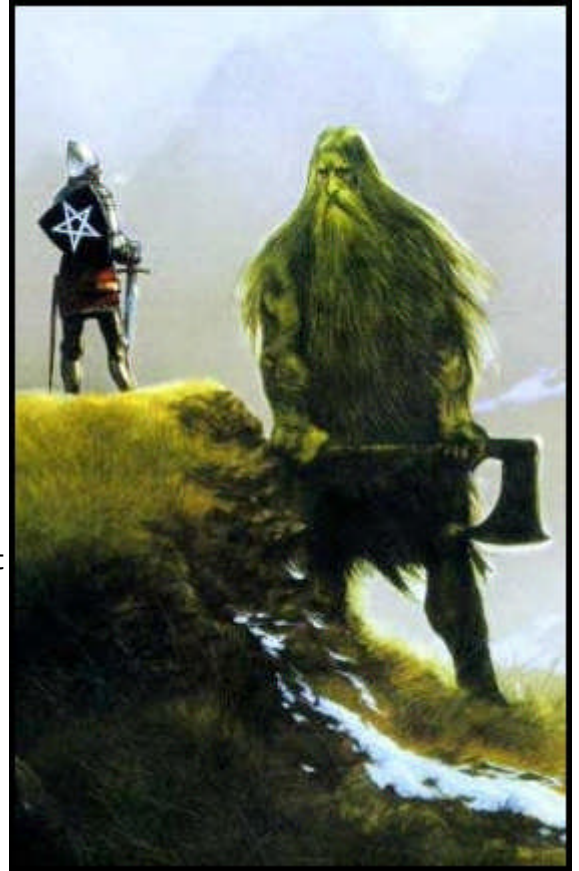
### Localisation:

Le jardin de Lonijan est situé dans une vallée montagneuse abritée, bien que vous puissiez également la placer sur une île tropicale reculée ou dans une région entourée de collines accidentées. Dans l'absolu, les facultés druidiques de Lonijan à contrôler le temps font que son jardin peut être placé dans toute zone non arctique de votre monde de campagne. Bien que le jardin en lui-même soit assez bien dissimulé, les plantes géantes qui montent vers le ciel sont visibles à une distance considérable, et les personnages peuvent découvrir le site lorsqu'ils progressent sur une position sur élevée ou lorsqu'ils survolent la zone. Les Pj peuvent aussi avoir une bonne raison d'aller visiter l'endroit...

\*Les Pj visitent une petite ville ou village où le marché local propose d'énormes légumes. Ou peut-être qu'un jardinier local a réussi à faire pousser une fleur de tournesol aussi grand qu'un clocher d'église. Les habitants locaux ont en fait récupéré plusieurs graines chez Lonijan, offertes par le géant lui-même ou indirectement par d'autres jardiniers qui ont accès à son stock. Si les Pj se renseignent sur cet étrange phénomène, les fermiers se montrent évasifs, peut-être déclarent-ils avoir reçu un cadeau d'un druide blessé qu'ils ont soigné, ou avoir trouvé des graines magiques dans la forêt. Si les Pj enquêtent un peu plus, ils entendront parler de Lonijan et de son jardin démesuré, mais aussi de son souhait de rester en paix avec ses plantes.

\*Un druide ou un autre amateur des choses qui poussent demandent aux Pj de délivrer un paquet à Lonijan et de revenir avec un paquet similaire. L'employeur des personnages peut ou non dire aux Pj que Lonijan est un géant (il peut simplement se référer à lui comme à un collègue). Le paquet de retour peut contenir des graines (facilement transportable) ou un petit plant (déjà plus difficile à transporter !!). Il est même possible qu'un dragon rouge vivant près du jardin magique ait vent de la mission des Pj et décide de leur dérober le paquet en croyant qu'il contient un trésor inestimable.

\*Un monstre redoutable exige un tribut inhabituel, sous la forme de tous les fruits et légumes qu'il pourra manger en un an. Malheureusement la sécheresse a empêché les villageois des alentours de faire de bonnes récoltes cette année, et ces derniers se tournent vers les Pj pour obtenir de l'aide. Une production massive des légumes et fruits du jardin de Lonijan pourrait faire l'affaire. A eux de se débrouiller pour l'obtenir ?



### Visiter le jardin:

L'apparence du jardin ne change pas avec les saisons, même si vous l'avez localisé dans une région tempérée. Les pouvoirs de contrôle du climat du druide font que le temps ne change jamais et reste toujours idéal pour ses cultures. Lonijan s'occupe seul de son jardin. (à l'exception d'Aneurin, son familier aigle.) Lonijan et Aneurin vivent dans une vaste caverne qui leur permet de garder une bonne vue d'ensemble sur le jardin. Un rideau de végétation en masque l'entrée.

Lonijan est un Géant des tempêtes druide 6, son familier est un aigle.

### Rencontres dans le jardin:

Colonie de fourmis géantes, Ankheg, un couple de hiérocosphinx et deux bulettes.



### **A propos des auteurs**

Skip Williams s'occupe de projets indépendants pour différentes compagnies de jeu et fut le Sage de Dragon Magazine durant 18 années. Skip est le Co-concepteur de la 3ème d'édition de D&D et l'architecte en chef du Manuel des monstres. Quand il ne conçoit pas de rapides et cruelles décès pour les personnages joueurs, Skip musarde dans sa cuisine ou son jardin (Les lapins et les cerfs ne sont pas les amis de Skip) ou des travaux pour réparer et améliorer la ferme vieille d'un siècle qu'il partage avec son épouse, Penny, et une ménagerie grandissante d'animaux de compagnie.

Penny Williams a rejoint l'industrie du jeu de rôle en tant qu'expert des questions de jeux pour TSR, Inc. dans les années 80. Depuis lors, elle a été Coordinatrice de réseau de RPGA, rédactrice de PolyhedronNewszine et coordinatrice et rédactrice en chef pour le service de R&D de Wizards of the Coast, Inc. Maintenant une indépendante très occupée, Penny publie pour plusieurs compagnies de jeu et exécute le programme de test en ligne pour des produits de Wizards. Quand elle n'aide pas pour faire souffrir avec cruauté et tuer les PJs entre les mains des concepteurs, Penny fait de la confiture, fabrique des puzzles, et est la préceptrice d'étudiants en maths et en sciences.



DnD 2009

Par Skip Williams and Penny Williams  
Titre Original: Giant Garden  
Traduit par Baron Zéro pour DnD