



La VigneMagie

mardi 25 septembre 2001, par [JyP](#)

La vision qu'a eue Elhöölsfëol (voir [La Bombance de maître Eol](#)) lui a révélé une manière d'enchanter les produits de la vigne en utilisant la magie féérique. Cette sorte d'alchimie s'apparente à la création des potions en magie hermétique, mais permet à terme de travailler une année durant pour obtenir une cuvée enchantée aux effets puissants ou de nombreuses bouteilles. On appelle cette mystérieuse connaissance la VigneMagie.

Comme toute autre affinité magique, Elhöölsfëol accède à cette compétence avec un score initial de 1. Pour améliorer ce score, un seul moyen : procéder à l'enchantement du vin en créant une cuvée... Chaque cuvée créée donne 1 xp dans la compétence. (une seule cuvée est possible par an).

En termes de roleplay, je considère cependant qu'Elhöölsfëol devra se renseigner sur les manières de brasser la bière, de s'occuper d'un vignoble, ou sur des connaissances plus exotiques comme l'usage de l'al'imbiq (devenu alambic en Occident), ou de certaines plantes féériques, sous peine de ne plus progresser... (et maintenant que j'ai acquis le supplément The Mysteries, il est encore plus facile de simuler la progression ésotérique d'un mage !). Le mage doit en effet acquérir des connaissances tant féériques que mortelles, ce qui rend la VigneMagie une source d'aventures encore plus potente que les mystères hermétiques.

En pratique, on utilise les mêmes règles pour créer une cuvée que pour créer une potion, en prenant en compte le fait qu'il s'agit de magie féérique (donc les règles du Grimoire du Mage version révisée). Mais les différences apparaissent dès que le score en VigneMagie est supérieur à 0.

Total de laboratoire = Intelligence + Technique + Forme + Théorie de la Magie +

Magie Féérique + VigneMagie

(mais pas d'autres affinités du style alchimie ou herboristerie, qui recoupent la VigneMagie. Les Affinités sur une Forme ou une Technique s'appliquent cependant).

Score de 1 à 3 : Le mage s'initie à la viticulture, et aborde les notions de l'alchimie et de l'herboristerie d'un point de vue féérique.

Chaque point permet d'allonger la durée de préparation de l'enchantement d'une saison (à 3 on peut ainsi passer une année entière à préparer la cuvée). Quel intérêt ? Le nombre total de doses produites est égal à (2 x nombre de saison)-1 pour chaque tranche de 5 points entre le Total de Laboratoire et le niveau de l'enchantement (au lieu d'une dose par saison pour chaque tranche de 5 en magie hermétique).

Par exemple, Elhöölsfëol, ayant un score de 2, passe deux saisons pour créer une cuvée. Il obtient 3 doses par tranche de 5 points de différence entre le Total de Laboratoire et le niveau de l'enchantement. Leonardo, ayant le même total de laboratoire pour le même enchantement, aura obtenu au total 2 doses par tranche de 5 points en faisant des potions deux saisons à la suite.

Score de 4 à 7 : Le mage s'initie aux mystères alchimiques de la distillation et de la fermentation, ce qui lui permet de produire plus ou moins de doses en variant la puissance de l'enchantement.

Chaque point supérieur à 3 permet de varier la puissance de l'enchantement et le nombre de doses de manière conjointe : (+1 magnitude / -2 doses) ou



(-1 magnitude / +2 doses).

Par exemple, pour un enchantement sur l'année entière (donc $2 \times 4 - 1 = 7$ doses produites par tranche de 5 points), avec un score de 5, il est possible de produire 11 doses pour 2 magnitudes de moins, ou à l'inverse de produire 3 doses mais avec 2 magnitudes de plus sur l'effet.

Score de 8 et plus : Le mage étudie de puissantes plantes féériques (une aventure par passage de niveau au moins).

Chaque point supérieur à 7 permet d'ajouter (1

magnitude) ou (2 doses) à la cuvée sans malus de l'autre côté, et peut également être utilisé de la même manière qu'au paragraphe précédent.

Elhöölsfëol le grand vigneron des bois (au moins), a maintenant un score de 9 en VigneMagie. Il décide de consacrer une saison pour la cuvée de l'année, en forçant sur le nombre de doses produites uniquement. Soit $(2 \times 1 - 1) + (2 \times 2) = 5$ doses pour chaque tranche de 5 points ! S'il baisse en plus au maximum la magnitude de l'effet, on obtient : (1 saison nécessaire, -4 magnitudes à l'enchantement, 13 doses par tranche de 5).