



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > Vino Veritas > **La découverte du "champ"**

La découverte du "champ"

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

Vino Veritas : ces synopsis d'aventure suivent la quête mystique de maître Eöl, à la découverte de la VigneMagie. Il s'agit d'une forme d'alchimie apparentée à la féérie, en utilisant un vignoble pour faire des potions. Le mage féérique doit obtenir des connaissances tant féériques que mortelles, ce qui peut être un petit challenge...

Pour cela, il débauche les habitants de l'Alliance qui lui semblent prometteurs, avant de partir gaiement se perdre dans les bois.

Reportez-vous à la description de chaque personnage pour en savoir plus. Voici leur attitude vis-à-vis de cette expédition.

Le casting

Introduction

Petite aventure de découverte de la nature, avec : un mage féérique ([Elhöölsfëöl de Merinita](#)), un charbonnier ([Pisteur le charbonnier](#)), un forestier ([Thierry la Fronde](#)), une apprentie ([Karyn, apprentie](#)), et accessoirement un ou deux servants-boucliers.

Le mage Eöl est récemment revenu d'une de ses escapades avec un nez d'un vermillon indélébile (cf [La Bombance de maître Eöl](#)), mais assez content semble-t-il. De fait, on peut le voir la journée maintenant ! Il était notoirement insaisissable ou endormi lorsqu'on cherchait à le contacter auparavant... Bref, il semble maintenant avoir un but, mais quand à savoir lequel, c'est autre chose.

Il organise une petite expédition en forêt, pour trouver un point où mettre en place un vignoble, semble-t-il.

Le mage Eöl est bien entendu le plus motivé. C'est lui qui dirige l'expédition, théoriquement. En fait, il préfère suivre les augures et laisser les personnages intéressants avoir des idées, pour suivre la plus incongrue, ce qui lui semble toujours le meilleurs moyen de trouver ce qu'il cherche. Autre précision, il est considéré comme le Grand Jardinier des Bois par les êtres féériques des alentours, et a donc en charge la tenue de la forêt, il s'assure donc qu'elle ne subit pas trop de dégâts (ce qui a son importance dans ce scénario).

Pisteur, le simple d'esprit de l'expédition, est véritablement chez lui dans les bois, mais s'il connaît quelques êtres féériques il peut être terrorisé par les plus fantasques d'entre eux (que seul Eöl trouve normaux). Il est très heureux de faire une expédition dans les bois, et est ainsi le plus content de l'expédition (avec Eöl).



Thierry la Fronde est lui plus investi par la sécurité de l'expédition, et craint les maraudeurs et autres animaux sauvages. Parfaitement à l'aise dans les bois, sûr de lui, il n'y connaît par contre pas grand-chose au surnaturel. Et cela va être une des péripéties amusantes de l'expédition, car de par son éducation il n'y connaît strictement rien, à part les légendes de la Table Ronde, où de preux chevaliers terrassent de vilains monstres.

Karyn était en pleines études quand elle en a été séparée par Eöl pour partir dans les bois. Elle ne voit pas au prime abord pourquoi, n'aime pas la vie dans les bois, trouve cela inutile, et ne connaît pas la Faerie (et c'est pour cela qu'Eöl a voulu la faire participer, avant qu'elle ne devienne magicienne de plein droit). Manque de pot, elle n'y trouvera pas grand intérêt a priori, mais aura une autre réaction que Thierry, qu'elle devra peut-être retenir.

Interlude - Le Schtroumpf Aventurier

Eh oui, on ne peut partir à l'aventure en laissant derrière soi le Schtroumpf Aventurier. Il a trouvé le moyen de se fourrer quelque part, et compte bien intervenir à un moment où à un autre. Et là une injustice demandera son intervention : la vue d'un nid squatté par un coucou !

A un moment, durant la marche, une voix caverneuse se fait entendre : "Halte là ! Il y a ici une injustice, et je compte bien la redresser !".

Cette voix n'est pas localisée, mais semble résonner tout autour de l'expédition. Eöl ne s'y laisse pas duper : "et quoi donc Schtroumpf Aventurier ?". Tous peuvent alors voir le petit Schtroumpf perché sur la tête de Pisteur, qui n'ose bouger...

Ce qui alarme le Schtroumpf est la vue d'un nid de moineaux, au sommet d'un arbre. Dedans, deux petits moineaux, et un coucou déjà deux fois plus gros, qui semble prendre toute la nourriture amenée par la mère des moineaux, épuisée.

De l'expédition, seul Pisteur connaît les moeurs des coucous, a priori. A moins qu'un des servants boucliers n'ait une origine agricole, s'entend. Il va falloir agir, en virant le coucou du nid, mais le Schtroumpf a besoin d'être emmené là haut pour agir... Et Eöl y voit une tâche pour Karyn, qu'elle utilise la magie ou non.

S'ensuit un combat entre le coucou et le schtroumpf, d'où le schtroumpf sort vainqueur. C'était le premier intermède féérique, par un personnage assez connu de l'Alliance.

Première rencontre - Les brigands

Pisteur entend des bruits un peu plus loin, et va donc voir ce qui se passe. Il s'agit de quelques brigands, armés, qui bivouaquent. Cette bande a l'air assez belliqueuse, en tout cas assez pour constituer une menace pour les PJs si ils s'y attaquent de front. Selon leurs discussions, ils ne font que passer, et sont guidés par un des leurs. A priori, mieux vaut donc ne



pas leur chercher noise.

Ils sont assez destructeurs pour la nature (ce que remarquera Eöl),
ils aiment bien jouer avec leurs armes toutes neuves, fournies par "le Baron".

Le chef réprimande les fautifs, personne ne doit savoir qu'ils sont commandités.

Thierry pourra en déduire qu'il s'agit d'une escarmouche entre deux nobles, que le chef est un faux brigand, et qu'il ne faut pas attirer l'attention de ceux-ci sur la Tour Emeraude...

La recherche

Au plus profond des bois, une fois qu'Eöl est sûr que même

Pisteur s'est perdu (ce qui n'est pas une tâche facile, et peut demander du temps !). Là l'expédition devient de plus en plus étrange,

et semble abandonner tout sens commun, sauf pour Eöl (qui n'a pas de sens commun). Il choisit les directions en posant des questions insensées aux autres personnages, notamment Pisteur et Karyn (la couleur du vent, à quoi vous fait penser l'odeur actuelle, le nom de ton petit frère...).

De fait, Eöl commence par vouloir suivre le fumet d'un lièvre,
s'arrête quand une brise de vent secoue le feuillage pour la suivre
en courant, se dirige ensuite vers un bruit de ruisseau, avant de s'intéresser
à la texture d'un vieux chêne et de partir droit devant. En début
d'après midi, il décrète une sieste obligatoire. Le dernier
réveillé se voit interrogé par Eöl sur son rêve
(à base de champignons et de schtroumpfs, très bizarre), qui
repart alors vers un coin où il a trouvé de la salsepareille.

Avec cela, l'expédition devrait arriver à flanc d'une colline

assez escarpée, couverte de peu de végétation, une sorte
de clairière donc.

Un rondin de bois moussu, d'un mètre de haut, se dresse ici. Il semble
assez pourri, mais Eöl demande à ce qu'on n'y touche pas avant
qu'il ne projette plus d'ombre, vers le milieu de l'après-midi. Plus
cette heure approche, plus le rondin semble pourri et décati au regard...

A l'heure dite, sans prévenir, Eöl se précipite la tête la première vers le rondin, et passe au travers... Il semble véritablement
englouti par le rondin, car celui-ci garde son apparence, et Eöl ne reparait
pas. C'est l'entrée du regio (ce qui semblait évident pour Eöl,
et c'est pourquoi il ne l'a pas dit aux autres).

Le regio

Même pente, et même végétation, assez clairsemée. La différence vient du ciel qui est d'un bleu roi profond, sans nuages
(alors qu'il y en avait à l'extérieur). Il fait légèrement
plus chaud également, et la végétation semble plus verte
et plus fournie qu'au niveau vulgaire. Le rondin est ici un cadre de bois
ornementé, ressemblant tout à fait à une ouverture de
porte, pour une personne de moins d'un mètre de haut. Le regio est
délimité par des ronces qui s'entrelacent entre les arbres
en bordure de la forêt.

Une fois l'expédition rassemblée à l'intérieur, où Eöl semble attendre quelque chose, un personnage passe à
son tour le cadre, qui est à sa taille. Il s'agit du [Troll](#)



Trapu.

Imaginez un être trapu, au visage deux fois plus large que le votre, à la peau verte. Il possède une abondante barbe brune, et de larges oreille pointues dont les pointes sont à une main au-dessus de sa tête. Son nez et sa bouche sont à la mesure de ce visage, ses yeux bruns. Il porte une tunique grossière de couleur marron, et tient un bâton épais à la main droite. (pour une illustration, voyez les trolls de la BD Elfquest, en plus trapu).

Après les quelques péripéties dues aux préjugés de chacun (entre un Pisteur bouche bée, un Thierry qui croît voir là quelque diablerie, une Karyn intéressée par le collier de pierres que le troll porte au cou), Eöl va commencer à discuter avec celui-ci en privé. Apparemment, ils parviennent à une sorte d'arrangement, et l'expédition ressort du regio.

Eöl révèle que l'arrangement prévoit d'abord que nul morceau de fer n'entrera dans le domaine, seul le bronze est autorisé. Pour le reste, cela dépendra de la suite... Il ne reste plus qu'à rentrer à l'Alliance, en faisant confiance à Pisteur

pour trouver un chemin.

Les brigands, le retour

Pisteur entend du bruit à quelque distance... ce sont les brigands qui se dirigent vers la clairière d'où viennent les PJs. Leurs discussions indiquent qu'ils ont l'intention de s'arrêter là-bas. Cela est inacceptable pour Eöl ! Car des fer-vêtus dans la clairière, et adieu les accords avec le Troll. Mais il va falloir jouer serré pour détourner les brigands sans attirer l'attention de ceux-ci...

Epilogue

Si certains se montrent alarmés par la présence de brigands, cela n'est pas le problème d'Eöl, qui tout content déboise activement son coin de colline avec l'aide de deux ou trois servants. Apparemment il a trouvé l'endroit où faire un vignoble, même si l'entrée d'un regio se trouve en plein milieu... ou peut-être à cause de cela.