



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > Vino Veritas > **L'élevage de la vigne**

L'élevage de la vigne

samedi 11 septembre 2004, 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...

un ou deux apprentis.

nota bene : il est tout à fait possible d'inclure dans cette liste de courses, celles du marché de Faerie Stories qui sont très sympa. Cela présuppose qu'il existe un village non loin avec un marché un peu connu.

Introduction

Petite aventure de tournée chez les vulgaires autour de l'Alliance, avec : un guide ([Pisteur le charbonnier](#)), un ménestrel ([Piotr le ménestrel](#)), un garde baraqué ([Gaztea](#)), une apprentie ([Karyn, apprentie](#)), et accessoirement un ou deux servants-boucliers.

Eöl a demandé aux fournisseurs de l'Alliance de lui fournir différentes sortes de vins des alentours, histoire de voir quels plants de vignes seraient préférables pour son champ. Pendant ce temps-là, il en profite pour inventer quelques mixtures qui seront utiles pour cette entreprise...

Finalement, il dispose d'une liste de " courses ", qui une fois validée par le conseil de l'Alliance, devra être menée en moins d'une saison par une même équipe... comptant peut-être

Une biture du diab', not' sire !

Tout va bien à l'Alliance, c'est le début de l'été... Le dernier Conseil des Mages s'est apparemment passé sans trop de vagues, même si l'intendante de l'Alliance en est sorti avec une grise mine (comme d'habitude). Si on lui tire les vers du nez, il sera possible d'apprendre que le mage Eöl a fait une demande, pour une fois : il veut des quantités énormes de vin ! Les autres mages ont cependant aussi leurs affaires courantes, il va falloir trouver des sources de revenus...

Quelques semaines après, un des quelques marchands qui commercent avec l'Alliance arrive, avec quelques tonneaux. Cela a pour effet de regaillarder les gardes, vu que l'ordinaire de l'Alliance c'est plutôt quelques tonnelets allongés de beaucoup d'eau... Les tonneaux sont entreposés dans une réserve, sur ordre de l'intendante, mais celle-ci



ne barre pas
la porte, et garde un visage fermé... Un bon jet
d'observation permettra
de voir qu'elle laisse la porte non fermée à
contre-cœur.

En fait, c'est Eöl qui lui a demandé d'agir ainsi : il
est caché
dans un tonneau qui était là au préalable, dans un
coin
poussièreux de la pièce, couvert de toiles
d'araignée.
Son but est de voir les servants qui lui semblent les
plus "prometteurs"
(entendre, bon buveurs) par la suite. Un des gardes
est de la partie de toute
façon, il va essayer de monter une petite beuverie,
avec les personnages
des joueurs espérons-le.

Eöl va aider tout ce beau monde à boire, en faisant
quelques
petites suggestions magiques de temps en temps
(en improvisant des sorts Muto
Imagonem), pour renforcer les penchants des
personnages ([Les Sept Traits Mortels](#) fournissent de
bons guides pour les Traits de Caractère).
Une bonne soirée en perspective !

Eöl finira par se dévoiler, et inviter tout ce beau
monde à
la prochaine livraison de vin en exclusivité (ceux qui
ont le vin mauvais
se retrouveront tout de même avec un mal de tête
carabiné)...
Mais les personnages sont aussi "volontaires d'office"
pour la prochaine
expédition que prévoit le mage, qui part demain. Il
précise
alors qu'il a remis à l'intendante une note pour ses
cours.

Les courses

*Tonneaux, tonnelles, tonnelets, tonnelettes et
autres tonnelatures, ou*

*un tonnelier.
Plants de vigne venant de tous les champs à 3
forêts à
la ronde
La fille la plus gironde, pour fouler la vigne.*

Et dans la bonne humeur !

Plants de vigne

Pour ceux qui connaissent la région, faire le tour de
tous les champs
à 3 forêts à la ronde, signifie faire le tour d'un grand
nombre de villages, le périple prenant bien la saison
complète,
en espérant ne pas avoir trop d'ennuis. Mais en ce
qui concerne les
plants de vigne eux-mêmes, le mage fournit deux
bouteilles de vin, en
expliquant leur usage.

Les bouteilles contiennent une mixture magique,
dont il faut verser une lampée
sur le plant de vigne que l'on veut emmener. Cela
permet dans un premier temps
d'éveiller la conscience du plant de vigne et lui
permettre de converser.
Il faudra alors convaincre la vigne que l'on connaît
une meilleure terre,
où elle sera mieux traitée, que l'endroit où elle se
trouve actuellement.

*Evidemment, les vignes auront différentes
exigences en fonction
de leur provenance : certaines seront plus sensibles
aux vignerons qui s'occuperont
d'elles, d'autres veulent savoir si l'endroit est
ensoleillé, si la
terre est bien granuleuse, si il y a des oiseaux à
proximité
qui picorent les grains, ou pour les vignes qui
viennent de monastères,
si les vignerons sont bien pieux, avec une messe 3
fois par jour. Il faut
bien sûr un beau parleur la plupart du temps !*

Une fois la vigne convaincue, la mixture lui permet
alors de rassembler ses



racines et de se transformer en créature humanoïde capable de se déplacer, qui va se plonger dans un profond sommeil une fois l'effet de la mixture terminé.

Vue). Il n'empêche que si des "voleurs de vigne" sont recherchés, cela sera considéré comme une preuve !

Tonneaux, etc.

La mixture de la vigne voyageuse

Magie féérique, Muto Herbam (Mentem) niveau 10.
(Eöl : Total de Labo Int (+3) + Muto (13) + Herbam/Mentem
(7) + Th. Magie (6) + Magie féérique (2) + Aura (3) = 34,
1ère saison : + expérimentation 8, découverte !
6xp Magie féérique, 6 doses
2nde saison : + expérimentation 12, effet secondaire : cercle
de trèfles à quatre feuilles autour, 7 doses
3ème saison : + expérimentation 8, pas d'effet supplémentaire,
6 doses)
Portée : Personnel
Durée : Aube-Crépuscule
Cible : un plant de vigne
Anime un plant de vigne, ce qui lui permet de converser, voire de rassembler ses racines et de se transformer en une forme vaguement humanoïde.

De fait, le menuisier/forgeron de l'Alliance va devoir monter la plupart du matériel nécessaire pendant ce temps-là : presse, caisses en osier, outils, poteaux... Mais Eöl souhaite avoir un grand échantillon de tonneaux pour spécialiser son laboratoire, et il ne peut se contenter de matériel passable. Il lui faut donc des tonneaux venant d'un peu partout, voire le tonnelier qui aie la meilleure réputation de la région.

Il n'est pas possible de faire des commandes de tonneaux, vu les délais, il faut donc se contenter de prendre ce qui est disponible chez chaque tonnelier en passant dans les villages, c'est à dire pas grand chose.

Vigne animée

Taille -1, Force Magique 10
Ruse -1 (simple), Perception -2 (myope), Energie +1 (bois dur), Vivacité -3 (lent)
Encaissement +2 (-5 face au feu et aux armes tranchantes), Fatigue -3
Attaque 0, Parade 0, Dégâts 0 (sarments de vigne qui fouettent)
Niveaux de Fatigue : ok / -3 / Inconscient
Niveaux de Santé : ok / -1 / -3 / -5 / Incapacité

Le tonnelier à la meilleure réputation a son atelier en pleine ville, une affaire florissante. Si jamais il venait à quitter le coin pour venir à l'Alliance, ses clients suivraient, ce qui signifierait pas mal d'attention, assez malvenue. De toute façon, il n'est pas disposé à partir. De fait, il demandera un tonnelet de vin provenant de l'Alliance, histoire de se faire une idée du sérieux de ces nouveaux vignerons. Pas moyen qu'il vienne pour l'instant !

Je serais la plus gironde pour aller fouler...

Eöl ne s'est là encore pas embarrassé d'aspects pratiques, transporter des plants de vignes humanoïdes devrait paraître assez suspect... Fort heureusement, les plants devraient tenir dans les tonneaux que l'expédition trouvera, et passer pour de simples plants de vigne si l'on regarde de plus près (à moins d'avoir le Don de Double

Eöl a en effet déterminé qu'il fallait que la vigne soit foulée par la fille la plus gironde, pour le bien de ses expériences.

Comment trouver celle-ci ? Selon le magicien, elle



devrait être capable
de tenir la boisson, pas trop vilaine, et assez
joyeuse. Il suffira sans doute
de discuter avec les serveuses dans les tavernes le
cas échéant...
ce qui explique de s'arrêter dans chaque taverne
que l'expédition
trouvera sur sa route.

De fait, c'est en buvant dans une taverne, une fois
un peu éméchés,
que les personnages se rendront compte avoir
trouvé la perle rare :
une serveuse assez joyeuse pour les inciter à boire
malgré leurs
devoirs. Celle-ci est assez courtisée, mais n'a pas
encore trouvé
chaussure à son pied... Sa curiosité et sa soif de
nouvelautés
devraient permettre de la convaincre, avec plus ou
moins de difficultés
selon l'envie du Conteur (fille de l'aubergiste, frères
jaloux, etc).

Préparation de l'expédition

Histoire de donner une petite ambiance "rallye" à
l'histoire,
le périple doit être bouclé en un temps limité
(une saison). Le plus sympa serait de donner des
ressources limitées
et précises pour l'expédition, en comptant sur le
savoir-faire
et la débrouillardise des Servants pour faire face à
l'imprévu

(roue qui casse, marchand véreux, péage
impromptu, pillards,
etc).

- deux chevaux de traits, au caractère placide. Du moment qu'ils peuvent boire et brouter en paix quand ils ne tirent pas la charette, tout va bien. Du moins s'il n'y a personne avec le Don à proximité.
- une charette à 4 roues, assez grande pour contenir 8 grandes barriques, en plus du conducteur. On peut si nécessaire mettre des poteaux aux 4 coins et tendre une toile, s'il pleut.
- un tonnelet d'eau claire, en cas de soif.
- 80 pièces d'argent, pour acheter les tonneaux et subvenir aux besoins de l'expédition.

Epilogue

Une fois revenus à l'Alliance, les personnages pourront constater que pendant qu'ils s'échinaient sur les routes, tous les autres servants ont eu du vin à foison (Eöl en avait effectivement demandé beaucoup trop !). Tout ça pour ça !

Mais un petit plaisir tout de même, voir le mage et le troll trapu, perplexes, faire face aux doléances et demandes disparates d'une petite foule de pieds de vigne qui s'est organisée en "guilde" pendant le voyage...