



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Souvenirs d'Alliances >
Claristra, Alliance de Verditius

Claristra, Alliance de Verditius

samedi 28 octobre 2000, par [JyP](#)

La Verrerie du Clair Mont

de Claristra, la Verrerie du Clair Mont pour les vulgaires.

Histoire

Un maître verrier de grande réputation vivait dans les Pyrénées, renommé pour la qualité de ses vitraux et la pureté exceptionnelle de son verre blanc, d'une teinte bleutée, qu'il était le seul à pouvoir fabriquer. Les autres verrerie ne pouvaient encore que créer du verre de teinte verte, justement nommé le vert bouteille.

Un mage de Verditius par le verre alléché, lui tint à peu près ce langage :

"Venez donc à Verdi mon bon ami, nous vous fournirons tout ce dont vous pouvez rêver pour votre art."

"Point d'ici ne bougerais-je, de peur de perdre ce sable si blanc qui me fait faire des merveilles !" répondit le maître, avant de trépasser en laissant derrière lui un apprenti tout esbaudi.

Le mage désolé de ce coup du destin décida de faire le voyage, et trouva ainsi une verrerie sans maître, et le site parfait pour créer une Alliance. Appelant ses confrères, il fonda l'Alliance

Localisation

L'Alliance de Claristra est montée auprès d'une rivière à l'eau claire et glacée qui lui a donné son nom. En fait, une paroi de grande hauteur impossible à escalader se dresse au sud, et une faille s'ouvre dans la paroi, laissant passer la rivière, qui s'écoule ensuite dans la vallée en-dessous. Environnée par les bois touffus des trois autres côtés, l'Alliance est ainsi isolée du fracas du monde. La verrerie, du fait de sa renommée, est cependant bien desservie en ressources, et un chemin bien entretenu y conduit.

Les occupants osent rarement monter au sommet de la falaise enneigée, car le climat est périlleux, sans compter les êtres féériques de la Cour d'Ombre qui aiment geler jusqu'au coeur du plus endurci. Essayer de remonter la rivière au fond de la faille se révèle également périlleux !

Forteresse

La verrerie elle-même est un long bâtiment de plein pied à



côté de la rivière. Si la partie inférieure est en pierre, les parois elle-mêmes sont en bois, et de gros galets constituent une toiture peu pentue.

Un pont de pierre se trouve peu après la verrerie. Il conduit à une cour d'une quinzaine de pas de côté, puis aux quartiers d'habitation, un bâtiment identique à la verrerie d'aspect extérieur.

Le fond de la cour est délimité par un troisième bâtiment adossé à la paroi montagneuse. au niveau de la rivière, une grande roue à aubes tourne sans cesse, et la partie du bâtiment y attenant est en bois. Le reste du bâtiment est en pierre, et comporte de nombreuses ouvertures, dans lesquelles des vitraux magnifiques laissent passer la lumière et bloquent partiellement le froid extérieur. Ce bâtiment contient les appartements de quelques mages et des verriers.

Une tour de pierre de trois étages adossée à ce bâtiment, du côté opposé à la roue à aube. Elle contient les appartements du mage de Bonisagus et du mage de Merinita.

Le dernier côté de la cour, sur le devant, est délimité par un mur de pierres dans lequel une ouverture conduit au chemin qui serpente dans les bois. La rivière serpente quelque peu, laissant de grandes étendues de sable dans ses méandres, avant de s'enfoncer dans les bois. Ces étendues de sable constituent la matière première de la verrerie.

Habitants

Le mage de Verditius intéressé par le maître verrier dirige en théorie l'Alliance, mais comme il s'intéresse beaucoup plus à la production de verre aux qualités mystérieuses, il se montre assez absorbé pour ne prendre des décisions que quand on l'accule.

Deux collègues de la même maison se partagent en fait la gestion de la verrerie, l'un étant un bricoleur spécialiste du bois qui retape en permanence le matériel, l'autre un spécialiste du métal.

Le bricoleur a mis en place une roue à aubes aux mécanismes complexes, qui lui permet d'accomplir différents travaux de manière automatique. Quand il ne produit pas d'objets enchantés il s'absorbe dans sa machine, aux usages les plus saugrenus. Cette Alliance a ainsi un système d'eau courante quoique glacée dans tous ses bâtiments.

Le mage du métal s'est attaché à développer les coulées de plomb qui permettent de donner une structure aux vitraux, et fait office de maître verrier auprès des visiteurs. Il gère les prises de commandes, son don de velours ne gênant aucunement les vulgaires. L'eau de la rivière a des propriétés étranges qu'il étudie, du moins dans le cadre de son travail de forge.

Le mage fondateur a présenté un miroir presque parfait au dernier concours des mages de Verditius, et a ce faisant grandement intéressé



un mage de Bonisagus qui veut écrire un traité sur la catoptrique, la science des miroirs. Il est venu s'installer à Claristra, où il continue ses études sur ces étranges objets, apportant à l'Alliance de Printemps son prestige hermétique et sa profonde connaissance de la théorie de la magie.

Ce même miroir a impressionné également un mage de Merinita maître des illusions, qui est apparu un jour à Claristra avec des gages de bonne volonté de la Cour d'Ombre qui surplombe l'Alliance. Il perfectionne ses dons de mimétisme, suit comme il peut les errements du Bonisagus, et profite sinon d'un abri chaud pour l'hiver...

L'ancien apprenti du maître verrier en est devenu un lui-même, surpassant en cet art le mage de Verditius. Il dirige les verriers, une équipe de cinq joyeux larrons. Un berger loge également à Claristra en hiver, quelques familles de servants se chargent du reste de la besogne. Une petite turbula de cinq hommes d'armes garde la verrerie, et deux chasseurs prospectent dans les environs. En tout, une trentaine de personnes habitent à Claristra, et quelques autres se chargent des livraisons.

Relations avec le monde extérieur

L'Alliance de Claristra a été fondée par des mages ayant déjà une certaine expérience (les mages de Verditius). Avec le mage de Bonisagus et celui de Merinita ayant moins d'expérience, cela leur assure une position

d'Alliance d'été au sein de l'Ordre d'Hermès, mais peu concernée par la politique hermétique du tribunal en dehors de ce qui touche aux ressources en virtus... En fait, l'Alliance fournit amplement de verre aux autres Alliances pour n'être mal perçue de personne. Les Toques Rouges passent ainsi régulièrement, principalement pour des passages de commandes de mages de Verditius.

Pour l'Église, la verrerie du Clair Mont est également un excellent fournisseur. Les verriers étant par nature assez secrets sur leur art, personne ne se doute que ceux-ci ont des pouvoirs bien plus étendus...

Un arrangement a été conclu avec la noblesse locale, à laquelle la verrerie reverse une partie de ses bénéfices. Mais le seigneur du cru, ayant visité quelques fois la verrerie, aimerait bien profiter du même confort en son château, et pense pousser son avantage en ce sens, vu qu'il assure une grande partie de la "protection" de la verrerie envers les bandes de pillards.

Les paysans ont peu de contacts avec la verrerie, les produits de celle-ci étant destinés à des clients fortunés et puissants. Ils voient juste passer des chariots de vivres assez régulièrement, ce qui donne à certains des envies de pillage...

Les êtres féériques de la Cour d'Ombre qui surplombe l'Alliance constituent une menace permanente... Il faut faire de grands efforts pour les apaiser, leur donner des sculptures de verre qui leur plaisent, ce qui prend une bonne partie du temps du mage de Verditius qui dirige l'Alliance et du mage de Merinita.

Attributs Mystiques

L'aura magique aux alentours de l'Alliance est de +2, une aura modérée qui semble se renforcer lorsqu'on remonte le courant (ce qui est très malaisé voire impossible). Le plateau qui surplombe l'Alliance contient lui un regio féérique dans lequel même la Reine de l'Hiver aime se prélasser.

Sources de virtus

Les ressources en virtus de l'Alliance sont modestes, l'Alliance ayant été fondée après le Tribunal spécial de 1214 qui a redistribué les ressources aux survivants de la première vague de la croisade...

L'eau du ruisseau, convenablement distillée par le mage de Bonisagus, fournit cependant du virtus Aquam ou Imagonem toute l'année. Les tractations avec la Cour d'Ombre permettent également de récupérer des flocons de neige enchantée, contenant du virtus Virtum, mais cela prend beaucoup de temps aux mages.

Le sable si blanc loué par le maître verrier ne se trouve qu'au plus profond de la rivière, là où l'eau est la plus glacée... mais une once de celui-ci contient du virtus Aquam, et c'est le seul permettant de reproduire le verre blanc aux reflets bleutés, insurpassé en Europe Mythique.

Le berger a récemment trouvé une fosse auprès d'un

amas de vieux rochers (à l'évidence une ancienne forteresse) qui contient de la glaise rouge enrichie de virtus Terram. Cette glaise a également des qualités inhabituelles pour colorer le verre produit à l'Alliance, mais se trouve dans une aura démoniaque de +1... Ce site était utilisé comme lieu de sacrifice dans des temps immémoriaux, comme le montreraient de vieux rochers sculptés de traits grimaçants se trouvant dans la couche de glaise... mais seul le berger sait où trouver cette glaise pour le moment.

Dans leurs pérégrinations les mages ont également découvert une grotte dans laquelle poussent de fragiles cristaux contenant du virtus Terram, mais cette grotte est surmontée du symbole de l'Alliance de la Tour Émeraude. Ces cristaux intéressent grandement le mage de Bonisagus, et Claristra pense engager des négociations avec la Tour Émeraude à leur sujet au prochain Tribunal.

Dans une alliance de Verditius, les laboratoires ne sauraient être inadéquats... Ils sont ainsi hautement spécialisés : dans l'enchantement du verre pour le dirigeant, dans la catoptrique pour le Bonisagus, en hydrologie pour le mage bricoleur. Le laboratoire de celui-ci semble par moment s'étendre à toute l'Alliance, tant ses éléments sont disséminés et servent à tous. Le Verditius spécialiste du métal affine lui son travail de forge, et le Merinita est le seul à se spécialiser en un Art à part entière, à savoir Imagonem.



La roue à aubes enchantée par le bricoleur fournit l'eau courante et l'énergie nécessaire à différentes babioles au sein de l'Alliance : une meule bien sûr, mais aussi un soufflet et une pléthore d'autres engins animés par la force hydraulique, surtout dans le laboratoire du bricoleur. Les miroirs aux propriétés étranges abondent chez le Bonisagus, et le Merinita a disposé des illusions très convaincantes de gardes à différents endroits bien en vue.

L'Aegis du Foyer est modérée (+20), et ne suffit malheureusement pas à parer aux tours de la Cour d'Ombre, car certains membres de celle-ci se contentent de laisser tomber des rochers lorsqu'ils sont mécontents, et l'Aegis ne protège pas contre ceux-ci...

La bibliothèque mystique de l'Alliance couvre les différents Arts, mais Imagonem se taille une place

de choix, puisque trois des cinq mages s'y sont intéressé de manière plus ou moins approfondie.

Ressources matérielles

La bibliothèque classique de l'Alliance tourne autour de trois thèmes : la catoptrique, l'hydrologie, et l'étude des éléments de manière générale. Peu d'écrits de nature plus globale, puisque les mages sont tous assez focalisés dans un domaine précis.

L'unique source de revenus de l'Alliance est bien entendu la production de verre, sous forme de vitraux, récipients ou toute autre demande émanant de mages. Les mages de Verditius se voient appliquer un tarif préférentiel, de même que le clergé, dont les mages ont soin de ne pas éveiller l'attention.