



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > Visite guidée > **La cour**

La cour

1997, par [JyP](#)

Tous les bâtiments sont apparemment fait d'un bloc, avec une pierre dont la couleur doit avoir donné son nom à l'endroit. Seul le menuisier semble être surchargé de travail, et vous avez d'ailleurs remarqué que le mobilier en bois visible semble être réduit au strict minimum. La plupart des villageois doivent être partis travailler à l'extérieur. De ces bâtiments se dégage une impression de solidité et de normalité.

Les écuries sont par contre assez bizarres : des fleurs et des plantes partout, des stalles luisantes de propreté, avec quelques juments très gracieuses, et des étalons camarguais d'un autre côté. La plupart des stalles des juments sont vides, et aucun enclos ou barrière ne les empêche d'aller où elles veulent. Alors que vous vous approchez, une des juments se tourne vers vous et vous fixe d'un regard extrêmement intelligent... sans doute ces

juments sont elles d'ascendance féérique.

Une des stalles est encore mieux aménagée que les autres, et une jeune femme s'y trouve, en train de panser une magnifique jument, qui ne peut cacher ses origines surnaturelles : elle possède une abondante crinière dorée, des sabots dorés également, et semble parfaitement proportionnée. L'eussiez vous vue avec une corne au milieu du front que vous vous seriez aussitôt agenouillé devant une licorne divine...

La jeune femme vous regarde d'un air peu amène, et en réalisant que vous êtes un visiteur se redresse en posant une main sur l'encolure de la jument. Vous réalisez alors qu'il s'agit de Leanor, la Quaesitor qui loge à la Tour Émeraude.

Vous décidez de revenir vers [la tour](#).