



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Émeraude > **Fiche de l'Alliance**

Fiche de l'Alliance

mercredi 17 février 1999, par [JyP](#)

Localisation

L'Alliance se trouve dans une grande clairière, au milieu d'une forêt, dans un creux entre trois collines. Sans ces collines, l'arbre féérique serait visible assez loin, puisqu'il est déjà entouré d'un édifice de treize étages. Une grande partie de cette forêt est habitée par des êtres féériques, en bonne intelligence avec l'Alliance grâce au mage [Elhöölsfëol](#).

L'Alliance n'est pas localisée plus précisément, mais est considérée être dans un coin assez reculé. Le village le plus proche se trouve à une demi-journée, et Foix à pratiquement une semaine. Même si à vol d'oiseau les distances sont courtes, les forêts et montagnes empêchent tout déplacement précipité.

Forteresse

Une [visite](#) de l'Alliance est déjà proposée par ailleurs.

Habitants

Actuellement, on trouve 9 mages et une apprentie à l'Alliance, à savoir [Ibn Faldan](#) d'Umbricius, [Elhöölsfëol](#) de Merinita, [Ranald](#) de Bonisagus, [Leonor](#) de Guernicus, [Alia](#) Ex Miscellanea, [Ivana](#) de Bjornær, [Leonardo](#) de Verditius, [Carol](#), et l'apprentie [Karyn](#). Ces mages ont le point commun d'avoir passé

le Gant depuis moins de 10 ans, la Tour Émeraude étant connue pour accepter les mages débutants

si leur spécialité convient. Le manque d'expérience des mages est d'ailleurs le principal point faible de l'Alliance.

Une trentaine de servants constituent la turbula, une troupe assez hétéroclite où l'on parle un mélange de cinq langues différentes. Tous les servants viennent en effet d'autres Alliances, les anciens ayant été massacrés par une hydre qui a également détruit les anciens bâtiments. Quant à savoir quels servants sont plus loyaux à la Tour Émeraude qu'à

leur ancienne Alliance, c'est une autre affaire...

Une dizaine de mineurs s'occupent sinon de la mine d'argent un peu plus loin, et l'on trouve un menuisier et un forgeron comme artisans. On peut noter également un curé avec un novice, un moine qui soigne les affligés, et une intendante qui dirige le tout d'une poigne de fer. De fait, les bâtiments sont tous occupés, mais l'Alliance manque quand même de talents plus spécialisés.

Le monde extérieur

Les Toques Rouges passent assez rarement à l'Alliance, sans doute parce que celle-ci n'a pas encore pu aménager des appartements convenables pour l'un d'eux. Du fait de l'isolement de l'Alliance, seules passent les personnes qui veulent y aller, ce qui réduit assez le nombre d'informations que l'on pourrait obtenir. Des expéditions partent à Foix assez souvent pour acheter de la nourriture et du matériel, et c'est là-bas que l'on apprend généralement ce



qu'il s'est passé dernièrement dans le royaume.

Au sein de l'Ordre d'Hermès, la position de la Tour Émeraude est assez contrastée : pour la plupart des Alliances du Tribunal Provençal, elle regroupe des parvenus, qui ont joué de contacts politiques pour obtenir des ressources sur le dos des autres Alliances. Dans les autres Tribunaux, par contre, la Tour Émeraude a permis d'écarter un danger qui menaçait l'Ordre tout entier, et est respectée comme telle.

Les relations avec les vulgaires sont aussi complexes : pour l'Église, la Tour Émeraude regroupe des personnes qui combattent le démon sans faiblir, mais qui n'en sont pas moins des sorciers. On sait également que l'Alliance a une dette envers l'Église, et que ceci est noté au plus haut lieu.

Les mages ont eu plus de chance dans leurs relations avec la noblesse, car le mage Vlad Marcus est devenu un grand ami du seigneur local, et lui a dernièrement rendu un grand service. Celui-ci sait tout de même que l'Alliance est un groupement de mages, mais fait savoir qu'il n'y a qu'un groupe d'astrologues sur ses terres.

Les interactions de l'Alliance avec les paysans sont réduites au minimum, du fait de l'éloignement de celle-ci du plus proche village, et par le fait que les vivres de l'Alliance sont soit cultivés sur place, soit viennent de Foix.

Les ennemis

Dès la fondation de l'Alliance, les cinq mages fondateurs ont reconnu un ennemi en la personne d'Ethos, mage de Tytalus, qui avait passé le Gant le même jour qu'eux. Celui-ci, un surdoué dans la magie de la destruction, a réussi à faire d'une autre Alliance l'ennemie de la Tour Émeraude,

mais n'est pas resté dans cette Alliance après la destruction de leurs locaux.

Les mages ont également affronté et vaincu de jeunes mages qui s'étaient métamorphosés en Vampires, un mage de Diedne, quelques Démons, et ont esquivé une attaque de Croisés. Parmi ceux-ci, les Croisés, les Démons et le père des Vampires ont sans doute gardé un grief envers l'Alliance. Et d'autres puissances surnaturelles s'intéressent également à la Tour Émeraude, quoique les mages ne soient pas au courant.

Amis et alliés

Grâce au mage [Elhöölsfëol](#), la Tour Émeraude a des alliés féériques, la Cour de Lumière des bois environnants. Mais si l'Alliance a eu quelques contacts amicaux avec certaines Alliances, elle ne compte aucun allié parmi ses contacts, à

part sans doute les parents des différents mages, et encore.

Attributs mystiques

L'aura magique qui environne l'Alliance est modérée (+3), mais n'est pas teintée malgré la présence d'une aura féérique dans les bois environnants. Ce qui sort l'Alliance du rang, c'est sa bibliothèque de magie, dont les plus puissants grimoires viennent des autres Alliances du Tribunal Provençal. Comme les mages avaient déjà récupéré auparavant les grimoires d'une autre Alliance, ils possèdent maintenant une bibliothèque à même d'attirer les érudits vers la Tour sans gêner outre mesure les résidents.

Le Tribunal Provençal ayant la "chance" d'être sous le coup d'une Croisade, une vague de Croisés a d'abord attaqué toutes les Alliances facilement reconnaissables. La plupart des Alliances visibles n'ont pas tenu le coup, et durant le Tribunal suivant les sources de vertu des absents ont été



redistribuées entre les présents. Ce qui fait que toutes les Alliances qui avaient envoyé

des représentants ont obtenu des ressources en vertu assez amples, de quoi contenter n'importe quel mage et avoir encore des réserves à côté ! Si l'on sait maintenant dans l'Ordre que la vertu ne manque pas dans le Tribunal Provençal, peu de mages ont cependant tenté de rejoindre une de ses Alliances, la Croisade ayant un effet dissuasif imposant. La Tour Émeraude dispose ainsi de ressources en vertu qui équivaldraient à un +10 (!), mais suffisamment éloignées les unes des autres pour qu'il fasse une saison entière à un mage pour récolter la vertu.

L'Alliance dispose sinon de [laboratoires](#) normaux, quoique deux ou trois ont des qualités positives. Quelques [artefacts](#) mineurs ont été mis en place, un artefact majeur est en cours de construction, et la Cloche d'Ibyn garde encore ses secrets et ne peut être utilisée pour l'instant. L'Aegis du Foyer est moyenne, même si l'Alliance a un exemplaire de ce sort de neuvième magnitude, venant de l'Alliance du Carrefour des Vents. Aucun mage ne dispose en effet des capacités nécessaires pour le lancer...

Ressources matérielles

La bibliothèque classique de l'Alliance, au contraire de la bibliothèque magique, ne dispose que de peu d'ouvrages. Deux ouvrages sortent du lot, un traité d'horticulture ramené de Calbaïs (niveau 14 !), et une bible qui semble être arrivée par une intervention divine : on l'a trouvée à la place du grimoire maudit *De Vermis Mysteris* après la mort du mage sataniste Felix.

L'Alliance a pour source de revenus une mine d'argent, située dans l'une des collines auprès de la tour. Le métal est ensuite amené à Foix, où un marchand s'occupe de procurer à

l'Alliance des vivres et matières premières contre le minerai.

La Tour Émeraude dispose également d'une petite écurie, pour huit montures, mais la plupart des chevaux ont du sang féérique et préfèrent de beaucoup aller dans la forêt.

Seule White Pearl, le familier de Leanor, dort dans cette écurie avec les chevaux ordinaires. Il est vrai que cette jument a une stallée réservée, avec des fleurs toute l'année et de l'avoine à

foison.

Obligations

La Tour Émeraude ne bénéficie pas de tant d'avantages sans contreparties. Dans la charte même de l'Alliance, il est spécifié que les mages doivent passer au moins une saison par an pour le bénéfice de l'Alliance, en recopiant de manière lisible des sorts, en effectuant des missions, en créant des artefacts, ou de toute autre manière reconnue comme étant un service pour l'Alliance.

Comme il a déjà été dit, la Tour Émeraude doit une faveur à l'église.

En effet, l'Alliance était hantée par un démon invisible, et les mages avaient fini par faire appel à l'église, en désespoir de cause. Le légat du pape, en mission à l'évêché

de Foix, était venu combattre le démon et avait finalement succombé contre lui, mais en aidant les mages à bannir l'entité. Le Pape n'ayant qu'un seul Légat, l'Alliance a attiré son attention, et nul doute qu'il saura faire appel aux mages lorsque le besoin s'en fera sentir.

Lorsque les mages sont arrivés sur le site qui allait devenir leur Alliance, les êtres féériques les ont avertis que s'ils s'installaient ici ils devenaient les gardiens de l'arbre féérique. Pour l'instant, celui-ci n'a été l'objet d'aucune attaque, mais si quelque chose lui arrivait, les mages devraient sans doute faire face à la colère des êtres féériques des bois.



Le couvent de Sainte Douceline peut également faire appel à l'aide des mages, comme il l'a déjà fait lorsqu'une de ses pensionnaires avait été trouvée morte empoisonnée. Les mages ont consenti à cette protection après avoir interrogé une pensionnaire qui venait de l'ancienne Alliance de Calbaïs.

Une dernière obligation de l'Alliance a été contractée envers Sephiroth, un mystérieux être magique qui les a conduit à une source de *virtus virtum*. Nul ne sait quand il reparaitra à l'Alliance, ce qu'il demandera, mais cela aura sans doute un rapport avec les étranges croisés qui le poursuivaient la première fois qu'il est venu à l'Alliance.