



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Souvenirs d'Alliances > Les Cornes d'Urfé > **Visite guidée**

Visite guidée

mercredi 17 mars 1999, par [Heyrick](#)

Cette Alliance toute récente se trouve dans une région fortement magique, puisqu'elle est située à la bordure d'une forêt féerique. Les mages qui la composent sont tous de doux rêveurs, et l'ambiance générale ressemble à un joli chaos organisé.

Les êtres féeriques qui habitent la forêt s'amuse depuis déjà longtemps à droguer l'eau de la source qui émerge près de l'Alliance et qui va se déverser dans la petite rivière du village voisin. Leur drogue a pour effet de rendre les habitants du village qui consomment cette eau de bonne humeur constamment (la drogue a pour effet de rendre les gens joviaux et hautement pacifistes). Le problème est que les habitants de l'Alliance consomment cette eau à la source, là où

la drogue est la plus concentrée, ce qui a pour effet de faire vivre l'ensemble des habitants de l'Alliance sur un doux nuage. A cause de cela, les Mages ont des difficultés à étudier les arts magiques élémentaires, mais ont par contre une grande facilité pour les études plus ésotériques (Imagonem, Virtum et Mentem).

Localisation

L'Alliance des Cornes d'Urfé se trouve au centre de la France, dans le sud du Duché de Bourgogne (entre Clermont-Ferrand et Lyon dans le nord du département de la Loire). Elle est située dans les bois des Monts de la Madelaine.

La forêt féerique entourant l'alliance est très dense

et rend toute surveillance très difficile, les êtres qui l'habitent adorent tourner en bourrique toutes les personnes qui s'y aventurent. Le climat est assez rude (hivers froids), mais la faune et la flore de la forêt offrent une nourriture abondante et variée à qui sait en prendre soin.

Forteresse

L'Alliance est située sur les ruines d'un ancien petit fort construit il y a 4 siècles environ.

La plupart des pierres ayant été pillées par les paysans pour construire leurs fermes, il ne reste plus qu'une tour en bon état (qui sert de laboratoire et logement aux Mages), une autre à demi écroulée, quelques bouts de murs et quelques tas de pierres. Le reste de l'Alliance est composée de huttes et de tentes.

Les membres de l'Alliance ne sont pas inquiets pour leur sécurité, principalement à cause de la drogue contenue dans l'eau, mais aussi parce que la région est très peu habitée, que les cultures y sont malaisées et que la vigne y pousse mal (et le vin n'est pas très bon...)

Sous l'alliance, il y a un vaste dédale de couloirs et de pièces. L'ensemble est inaccessible pour le moment, mais le sera quand le château sera remis en état (les plans arrivent sous peu...).

Habitants

L'Alliance comprend une vingtaine de servants dont



les plus expérimentés font office de chef. Le tout est très curieusement organisé et le moral est bon (tant que la source fait rigoler tout ce petit monde...).

Tant que personne ne saura qu'ils ont une bonne quantité de virtus à disposition, et surtout que l'eau de la source a des propriétés remarquables, ils n'auront pas de problèmes... après par contre...

Relations extérieures

Un peu à la masse, les habitants de l'Alliance... Ils restent à l'écart du monde extérieur, et n'ont aucun contact avec les autres Alliances (cela leur posera des problèmes plus tard... personne se sachant d'où ils viennent exactement). De plus, les quelques personnes qui les connaissent (quelques rares Mages), les prennent pour des illuminés qui n'iront pas loin.

Attributs mystiques

Les Mages ont d'excellents contacts avec les êtres féeriques de la forêt, même si pour le moment ils ne peuvent pas réellement compter sur leur aide en cas de problème. Ces êtres féeriques ont promis de ne pas trop les embêter s'ils s'engagent à respecter et faire respecter la forêt. De plus ils peuvent prélever jusqu'à 35 pions de virtus par saison (20 Herbam et 15 Virtum).