



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Souvenirs d'Alliances >  
**Alliance des Eaux-Vies**

## Alliance des Eaux-Vies

jeudi 17 octobre 2002, par [Benjamin Morelle](#)

### Localisation

Dans le tribunal Provençal, dans une ville proche de la mer, se trouve une cure fameuse. Ses multiples bassins sont appréciés par tous, il y en a même de gratuits ! Mais de riches commerçants et de puissants seigneurs aiment également y venir, pour les propriétés curatives et autres du lieu. La guilde locale des voleurs considère la cure comme un défi très dangereux à relever car rare sont ceux qui ont pu y rentrer et pas un seul n'en est ressorti...

### Forteresse

Ce petit domaine, ressemblant quelque peu à une antique demeure romaine, n'a pas de défenses visibles en dehors du mur d'enceinte qui ceint l'ensemble, pas même de gardes attitrés. Mais quelques appartements privés sont munis de salles de bain, lesquelles conduisent à un sous-sol secret, des laboratoires aménagés dans une antique mine de diamants.

domaine d'une main de fer. Il est également le seul à connaître les secrets de celui-ci, en dehors des mages qui en auraient hypothétiquement hérité. Car ceux-ci ont conservé un secret absolu et je n'en ai pas retrouvé trace...

**Marina**, source d'eau "vivante" qui apparaît sous la forme d'un corps de femme d'une trentaine d'année d'une très grande beauté. Elle passe dans toute la maison grâce à une multitude de canalisations qui circulent dans l'alliance. Elle prend sa source dans le sous-sol de l'alliance, où se trouvent les laboratoires, en dessous du niveau de la mer. Ils seraient d'ailleurs submergés si elle n'en gardait pas l'entrée. Elle chauffe aussi l'alliance grâce à la chaleur qu'elle dégage en hiver, perçoit tout ce qui se passe à l'intérieur de l'alliance et à ses limites, commande à toutes les portes et fenêtres et entretient le jardin de l'alliance. Il est réputé comme étant une vraie splendeur et la source de parfums merveilleux.

### Habitants

**Ronald**, le gérant de la cure thermique, gère le

Marina peut être considérée comme une créature magique de première force : selon les classifications de l'Ordre, elle fait parties des *daemons*, les esprits à même d'utiliser la magie pour leur propre intérêt, au sommet de la hiérarchie divine. C'est de plus un *genius loci*, un esprit magique qui garde un endroit, et ceux-ci sont connus pour être extrêmement puissants.

Caractéristiques : prendre comme modèle *Lasa Vegoia* *the Matron*, p. 147 de *The Mysteries*.

Grosso modo, Marina est capable de lancer n'importe quel sort en utilisant 1 point de Force Magique par magnitude, ou 1 pour 3 magnitudes si l'on agit sur l'eau. Sa Force Magique avoisine la dixième magnitude...

Traits de Caractère : intervenante +1, protectrice +3, romantique +1, perfectionniste +3

L'alliance a succombé à l'Hiver, il y a plus de 200 ans. Le seul survivant est le fantôme de **Rahan**, mage de Bonisagus qui attend le retour de ses enfants...

## Histoire

La source de pouvoir de Marina vient d'une mine de diamants enchantés qui se trouve sous l'alliance. Elle fût submergée il y a des milliers d'années lors d'un tremblement de terre. Un Druides, poursuivi par des romains, plongea dans la faille formée et découvrit cette mine de "cristaux d'eau sacrée". Il y fonda plus tard l'une des premières alliance, avant même que l'Ordre Hermès existe. Elle fût détruite par les forces romaines par la suite.

Un membre de l'Ordre d'Hermès, Marina, membre de la maison Criamon (voire Diedne, ce serait drôle), la redécouvrit d'une

manière peu orthodoxe.

Lors d'un crépuscule qui se produisit sur un puissant lieu de culte druidique, elle serait entrée en contact avec la Déesse Terre des druides. Voyant que Marina était proche du crépuscule final, cet être lui aurait indiqué la mine de diamants en échange d'une promesse, celle d'en faire un lieu où la paix et l'harmonie règnerait. En échange, la déesse lui promit l'immortalité... chose dont rêve tout mage.

Marina était une femme très sociable et qui adorait les contacts humains. C'est pour cela qu'elle avait toujours regretté d'être obligée de ne pas vivre en ville à cause de son Don. Elle aimait les fleurs, ce n'était pas une guerrière, et elle se servait de son Don pour guérir les gens.

Après avoir créé l'alliance proche de celle que l'on connaît aujourd'hui, elle commença par enchanter la mine pour y créer un être "pensant" qui pourrait protéger après sa mort, imminente maintenant, l'œuvre qu'elle venait de créer. Lors du lancement des derniers charmes, son cœur s'arrêta ce qui provoqua un effet inattendu : sa force de caractère était telle que son fantôme resta sur terre, mais toute sa force magique se consuma lors du lancement du sort et son âme resta "fixée" au sort. Ainsi elle ne faisait plus qu'un avec sa création. Elle était devenue enfin immortelle...

## Relations avec le monde extérieur

L'alliance est inconnue, que ce soit de l'Ordre d'Hermès ou du monde vulgaire.



Tout le village apprécie la présence de la cure. Les commerçants l'apprécient car elle attire de riches personnages, les paysans car la cure possède des bassins gratuits. Par contre, tout ce qui rappelait les dieux romains a été depuis longtemps enlevé de manière préventive, pour ne pas offenser le clergé.

## Ressources matérielles

La cure donne à l'Alliance une source de revenus confortable.

## Attributs Mystiques

L'aura souterraine est de +5, mais en surface rien ne distingue le domaine du village alentour.

Ne possède pas de bibliothèque visible, ni de monture.

En fait, des gemmes sont éparpillées dans les laboratoires, des gemmes qui semblent d'ailleurs taillées (sachant qu'une telle technique n'a pas encore été découverte par les vulgaires). Ces gemmes sont de peu de valeur marchande, car trop grosses pour être utilisées comme bijouterie et sans l'éclat des pierres les plus précieuses.

L'intérieur en est laiteux, strié de bandes blanches assez peu esthétiques.

Il est nécessaire de s'entendre avec Marina ou Rahan pour comprendre que les anciens mages utilisaient des sortilèges leur permettant de graver au sein même de ces pierres leurs notes. Il fallait pour cela poser une gemme sur une monture et la poser juste devant ses yeux, en écrivant sur une plaque d'argile en regardant au travers. De même pour lire, un sortilège idoine était utilisé.

Malheureusement, si une grande quantité de pages peuvent ainsi être disponibles, elles sont bien moins grandes que dans un grimoire, ce serait comme lire un de ceux-ci à travers un cylindre de deux phalanges de côté. Il faut être très exercé en lecture et écriture pour utiliser les gemmes, sans compter la gêne occasionnée par le maintien des sorts nécessaires. L'Alliance devait compter un certain nombre de myopes...

Les gemmes contiennent cependant nombres de connaissances sur les Arts Magiques, particulièrement Terram et Imagonem. Ces connaissances sont écrites par des mages assez expérimentés, donc de peu d'usages pour d'éventuels débutants (encore faut-il trouver un débutant étant très capable en lecture et écriture du Latin...)