



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Souvenirs d'Alliances > Les Veilleurs d'Ys > **L'Alliance**

L'Alliance

mercredi 6 septembre 2000, par [JyP](#)

1 - Localisation

L'Alliance des Veilleurs d'Ys se trouve dans un réseau de cavernes au bord de mer, devant les ruines submergées d'Ys. Ce réseau de cavernes est accessible de deux manières : une grotte donnant sur la mer qui est submergée à marée haute d'un côté, et un accès à l'intérieur des terres, par le "trou du diable", une cheminée évitée par les paysans à cause des fumées qui en jaillissent parfois...

particuliers entre eux, et partagent tous le même but, à savoir découvrir les mystères d'Ys.

Une quinzaine de personnes constituent les servants. Venant d'autres alliances, ils sont disciplinés, mais une vie aussi rude dans des cavernes les laisse déprimés la plupart du temps. Leur équipement est assez pauvre, les autres alliances n'ayant donnés que leur surplus aux Veilleurs d'Ys.

L'Alliance abrite très peu de servants spécialisés. En dehors du capitaine et d'un vieux loup de mer, s'entend.

2 - Forteresse

Le réseau de cavernes, tel qu'il est aménagé à l'arrivée des mages, permet de loger une trentaine de personnes. Les déblais et des roches non taillées gênent cependant, même dans ce cas. Il serait possible d'agrandir la surface habitable vers d'autres grottes situées plus bas, qui sont malheureusement submergées, au moins à chaque marée. Même pour certains quartiers habitables, des déménagements s'imposent lors des grandes marées...

3 - Habitants

Les mages, venant tout juste de sortir de l'apprentissage, n'ont pas de problèmes

4 - Le Monde Extérieur

L'Alliance ne reçoit que les informations de base de la part des Toques Rouges. Les autres Alliances estiment que les Veilleurs doivent se concentrer sur leur but, et qu'ils n'ont pas à participer à la vie politique du tribunal.

L'Alliance n'est pas connue des vulgaires, pas même des pêcheurs vivant à proximité, qui se tiennent de toute façon éloignés du "trou du diable", un endroit maudit. Le navire de pêche de l'Alliance va en haute mer pour éviter tout contact, et se fond dans l'anonymat lorsqu'il rentre à un port de pêche



pour faire
d'autres achats.

5 - Attributs Mystiques

L'Aura Magique du lieu est de +8 ! Cette aura ne s'explique que par la proximité des ruines englouties d'Ys. Apparemment, cette aura varie en fonction des marées, jusqu'à atteindre +10 lors des marées exceptionnelles qui n'ont lieu qu'une ou deux fois par siècle. Une telle aura est dure à supporter pour les jeunes Veilleurs, qui ont de fortes chances de partir en crépuscule...

La Bibliothèque Magique est pauvre, ne recouvrant que les bases pour chaque Art Magique. Là encore, c'est une volonté délibérée du tribunal, d'obliger les veilleurs à étudier ce qui se trouve devant eux...

Les Laboratoires sont inadéquats, les mages sont de plus obligés de les partager entre eux (-3 totaux).

Les Veilleurs d'Ys disposent de trois artefacts qui leur permettent de mieux supporter le rude milieu où ils sont obligés de vivre :

Une *rose des sables* enchantée réchauffe l'atmosphère dans les grottes et absorbe l'humidité.

De nombreuses *sphères de verre* contenues dans des filets émettent une lumière émeraude. Ces sphères contiennent un liquide qui s'évanouit en fumée dès qu'il est à l'air libre.

Une *corne de brume* permet de créer une nappe de brouillard à couper au couteau. Elle est utilisée sur le bateau de pêche pour rentrer dans la grotte sans se faire remarquer par les vulgaires.

L'Alliance des Veilleurs d'Ys dispose de 4 sources de virtus :

Le varech et les algues s'amoncelant dans la grotte donnant sur la mer sont laissés à pourrir, la bouillie en résultant contenant du virtus Aquam... au prix d'une odeur infecte dans les cavernes.

Des excroissances ressemblant à des coquillages semblent "pousser" sur une paroi, dans une grotte qui n'est à l'air libre que durant les solstices. Si ces excroissances sont enlevées délicatement des rochers, sans avoir une égratignure, ils contiennent du virtus Terram.

Les bois environnants contiennent du virtus herbam, mais encore faut-il le négocier avec les êtres féériques...

Les paysans jettent parfois le corps d'un criminel dans le "trou au diable". Une fois la décomposition achevée, les os du squelette contiennent du virtus Corporem.

Les Veilleurs d'Ys ne disposent pas d'Aegis du Foyer, ce qui doit être remédié par l'adepte des cercles magiques.



6 - Ressources matérielles

Les Veilleurs d'Ys ne disposent pas de bibliothèque classique, et la plupart de l'équipement est usé, provenant des surplus des autres Alliances du Tribunal. Celui-ci est la seule source de revenu de l'Alliance, et tient les cordons de la bourse serrés.

Un navire manoeuvré par une dizaine de pêcheurs et une barque pour 5 personnes constituent les seules richesses

matérielles de l'Alliance.

7 - Obligations

Le but principal de l'Alliance des Veilleurs d'Ys est d'en apprendre le plus possible sur Ys, et de transmettre les résultats au Tribunal. Si les premiers temps de l'Alliance sont consacrés à son installation, il est clair que le Tribunal attend des résultats rapidement...