



Présentation de l'ordre d'Odin

dimanche 25 juin 2000, par [Mathieu Mazzoni](#)

Introduction

Sur sa propre histoire l'Ordre d'Hermès ne sait pas tout, et beaucoup de mages voient dans la guerre du Schisme la destruction totale de la maison Diedne. Pourtant trois mages de cette maison, Dunraï, Tearner et Loan, sentant que la destruction de leur maison était inévitable, partirent pour le grand Nord et rejoignirent la civilisation Viking.

Leurs pouvoirs magiques, et surtout la parma magica, leur permirent de gagner le respect de cette civilisation et de leurs prêtres.

Les trois anciens mages de Diedne, ainsi que trois courants de prêtres vikings, et un groupe dissident de la maison Bjornær formèrent l'ordre d'Odin.

On connaît l'existence d'un tel ordre en Europe, mais très peu de mages Hermétiques connaissent son origine. Les seuls vrais contacts que l'ordre d'Hermès entretient avec l'ordre d'Odin se résument à de brefs affrontements, lorsque des vikings attaquent le Nord du tribunal normand ou lorsque les Bjornær affrontent leurs cousins métamorphes dans le tribunal de Novgorod.

Description

L'organisation de l'ordre d'Odin est assez différente de celle de l'ordre d'Hermès.

Il n'y a d'abord pas de tribunaux, au sens Hermétique, les mages ne forment pas d'alliances et sont très éparpillés entre la Sibérie, la Norvège, le Danemark, la Suède, et la Finlande.

Les druides d'Odin font en fait office de prêtre dans les différentes tribus vikings et nomades du grand Nord. Plusieurs druides de différentes tribus forment effectivement des tribunaux, mais qui jugent autant les problèmes de tribus que les problèmes internes à l'ordre.

Ensuite, il n'y a pas d'écrits ou très peu (les tables de lois de chaque tribu inscrites dans la pierre), les sorts formels sont appris oralement et l'apprentissage des arts se fait uniquement par le vis.

La création d'objets magiques est connue uniquement d'une seule maison, celle des forgerons.

La fabrication de potions n'est connue que des druides de la nouvelle maison Diedne.

Par contre l'obtention d'un familier et la fabrication des potions de longévité se font comme pour l'ordre d'Hermès.

Ensuite l'une des maisons, celle de Calios, se caractérise par la foi antique qui permet d'invoquer et de passer des pactes avec les êtres féeriques.

Il arrive dans certains cas que plusieurs druides de tribus et maisons différentes se réunissent pour agir ensemble, pour la sauvegarde d'une tribu menacée par exemple, ce qui peut - si celui ci dure plusieurs



années - ressembler à une alliance.

L'ordre d'Odin est formé de sept maisons dont voici la liste et les plans de création :

Les vertus et vices soulignés sont obligatoires, sinon ce sont des suggestions en adéquation avec l'esprit de la maison.

- Magie druidique, telle qu'elle est définie dans *La Tempête*, car la magie des druides d'Odin vient directement de la magie de Diedne ancienne druidesse celtique.
- 150 exp en arts, 100 exp en sorts après 10 ans d'apprentissage, aucuns druides en dessous de 20 ans.

Diedne :

Formée par Dunraï l'instigateur de la fuite des anciens mages de l'ordre d'Hermès. Cette maison suit à la lettre les préceptes de l'ancienne maison hermétique. Ce sont les druides celtiques par excellence. Proche de la nature et des animaux, ils sont les seuls à pouvoir fabriquer des potions à base de plantes.

Les nouveaux druides sont élevés par leurs maîtres dans la haine de l'ordre d'Hermès qui a détruit tous leurs ancêtres, mais paradoxalement c'est la maison de l'ordre d'Odin la plus proche de l'ordre d'Hermès, car ayant gardé une grande connaissance de la magie Hermétique.

Compétences de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 4 ; parma magica 2 ; connaissance des plantes 2 ; connaissance des animaux 2 ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Âge + 20 exp.

Vices et vertus :

Druide d'Odin + 1, herboristerie +1, haine de l'ordre d'Hermès -1, restriction : la magie n'affecte pas les femelles -4.

Druide d'Odin :

Loan :

Ce sont les druides forgerons. Ils fabriquent les armes et armures magiques des guerriers vikings et sont les seuls à faire des objets magiques dans l'ordre.

Loan était le plus jeune des trois druides de Diedne à avoir fui. Il est toujours en vie, et est pourchassé par l'ordre d'Odin pour trahison. Les mages de sa maison sont restés fidèles à l'ordre d'Odin et ne reconnaissent plus l'autorité de leur ancien chef.

Compétence de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 3 ; parma magica 2 ; évaluation 2 ; artisanat forge 2 ; druide forgeron 2 ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Âge + 21 exp.

Vices et vertus :

Druide d'Odin + 1 ; Druide de Loan +1 ; mage artisan +1 ; génie inventif +1.

Druide de Loan :

Donne au druide la compétence " druide forgeron ". Le score de la compétence s'ajoute aux totaux de laboratoire pour la fabrication d'armes magiques et



d'armures magiques uniquement.

Kuros :

Attention ! Cette maison, dans sa version d'origine, nécessite une petite modification du Background du monde d'Ars Magica. Vous êtes bien sur en droit d'ignorer la modification.

Lorsque Bjornær n'appartenait pas encore à l'ordre d'Hermès elle parcourait les plaines d'Europe centrale avec son frère jumeau Kuros (prononcer Kourôce). Ce dernier refusa de suivre sa soeur et de rentrer dans la maison Merenita, et accusa celle-ci de trahir leur culture magique en se rapprochant de la civilisation par l'ordre d'Hermès.

Kuros et ses élèves attaquèrent de nombreuses fois l'ordre d'Hermès, puis un jour le frère et la soeur s'entre-tuèrent dans un combat sanglant. Les élèves de Kuros se firent plus discret et perpétuèrent leurs traditions loin de l'ordre d'Hermès. Lorsque la maison Bjornær fut créée, les descendant de Kuros refirent leurs apparitions et attaquèrent la nouvelle maison. Les Quaesitors statuèrent, sur la demande des mages de Bjornær, que le problème devait être résolu par la maison Bjornær uniquement, sans impliquer le reste de l'ordre. Depuis ce jour le reste de l'ordre sait que les Bjornær affronte inlassablement des métamorphes " exotiques ".

Cette histoire est très peu connue dans l'ordre et est peu à peu oubliée, seuls les mages de Bjornær et quelques vieux archimages d'autres maisons se souviennent encore du nom de Kuros.

Après la guerre du Schisme, les métamorphes suivant la voie de Kuros rencontrèrent les survivants de la maison Diedne et furent convaincus de l'intérêt de rejoindre un ordre rebelle de l'ordre qui abrite les suivants de la voie de Bjornær.

La raison principale d'accepter ce que Kuros avait

refusé tient dans le fait que les Bjornær par la magie ont toujours été supérieurs aux Kuros. De plus, l'ordre d'Odin respecte beaucoup plus un mode de vie proche de la nature, loin du très civilisé ordre d'Hermès.

Les métamorphes de Kuros, magie druidique et parma assimilés, furent en position de rivaliser avec leurs anciens cousins

Les Bjornær s'inquiétèrent bien sûr de l'augmentation de la force de leurs adversaires, mais n'en parlèrent pas aux Quaesitors pour ne pas faillir devant la promesse de leur maison de détruire les métamorphes " exotiques ".

Compétences de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 2 ; parma magica 2 ; pouvoir sur sa forme 3 ;
chasse 2 ; survie 2 ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Age + 21 exp.

Vices et vertus :

Druide d'Odin +1 ; druide de Kuros + 2
ou +1 (voir " follower of Bjornær "
dans livre de base page 21) ; Haine des mages de Bjornær - 1.

Calios :

Calios était une prêtresse Viking qui par son statut communiquait avec les dieux et les êtres féeriques.

Tous les druides de cette maison sont exclusivement des femmes qui ont appris à communiquer avec la féerie (les dieux vikings étant jusqu'à la création d'une nouvelle sorte de regio des êtres féeriques) et à passer des pactes avec les habitants



de l'Arcadie. Leur vraie puissance vient des services qu'elles obtiennent des êtres féeriques. Il arrive souvent que les druidesses de Calïos doivent elles aussi rendre des services aux êtres féeriques qui les ont aidés, à moins qu'elles ne tentent une domination totale sur un être féerique qui devient pour un temps variable leur serviteur.

Compétences de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 2 ; commandement 2 ; invocation 2 ; Parma magica 2 ; connaissance des légendes 2 ; connaissance de la féerie 2 ; sens féerique 3 (gratuit) ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Age + 21 exp.

Vices et vertus :

Druide d'Odin + 1 ; Druidesse de Calïos + 4 ; vulnérabilité à

la puissance divine - 4.

Druidesse de Calïos :

S'inspire directement de Faerie Doctor, vertu se trouvant dans le supplément Faerie.

Les druidesses de Calïos peuvent invoquer des êtres féeriques sur un jet d'invocation + communication + connaissance de la féerie + un dé stress égal ou supérieur à la force féerique de l'être invoqué. Ce procédé prend 1 minute pour 5 niveaux de force féerique, et peut nécessiter le recours de certains composants. Chaque invocation coûte un niveau de fatigue à court terme.

Les druidesses peuvent passer un marché avec l'être invoqué, ce qui se règle au rôle play, ou tenter de dominer son invocation. Pour cela il faut réaliser un jet de commandement + présence + un dé stress supérieur ou égal à la force féerique de l'être invoqué. La domination réussie, la druidesse peut donner un ordre simple en accord avec les principes de l'être invoqué qu'il pourra réaliser en moins d'un jour.

Il est possible pour des règles plus complètes sur l'invocation et la domination d'utiliser les règles mises en place par François Thibault dans le Ars Mag 14.

Quelles que soient les règles suivies les druidesses de Calïos ont toutes gratuitement sens féerique à 3.

Tearner :

C'est le troisième et dernier membre de la maison Diedne qui forma sa propre maison au sein de l'ordre d'Odin.

Héritier de la culture des tatouages guerriers celtiques, il a formé une maison de guerriers qui utilise la magie et leurs tatouages pour renforcer leur art de la guerre. Lorsqu'ils vont à la bataille c'est torse nu en présentant à l'ennemi une peau recouverte de tatouages, qui pour la majeure partie ne sont pas magiques.

Compétences de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 2 ; parma magica 2 ; athlétisme 3 ;



compétence martiale (dépend de l'arme utilisée) 3 ; bagarre 3 ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Age + 15 exp.

Vices et vertus :

Druide d'Odin + 1 ; Druide de Taerner + 1 ; Obligation : ne porte pas d'armure - 2 ; Fureur de combat + 1.

Druide de Taerner :

Ils peuvent réaliser des tatouages magiques comme les Criamon, mais uniquement sur leurs propres corps. Ils n'ont pas besoin d'ouvrir leur corps à l'enchantement sauf pour faire de leur corps un talisman. Ils peuvent dessiner leurs tatouages au coup par coup, jusqu'au maximum décrit par les règles, et n'ont donc pas besoin d'investir 20 points de vis virtum en un seul coup. Le vis virtum est donc installé au coup par coup pour chaque tatouage, en plus bien sûr du vis particulier à chaque enchantement.

Aegir :

Ce sont avant tout des marins ayant le don de lire dans les étoiles, qui en rejoignant l'ordre d'Odin sont devenus les messagers de celui-ci. C'est la maison qui a le plus de contact avec le reste de l'Europe, puisque nombres de bateaux vikings transportent des druides d'Aegir.

Compétences de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 2 ; parma magica 2 ; navigation 3

; natation 2 ; astronomie 2 ; magie en mer 2 ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Age +18 exp.

Vices et vertus :

Druides d'Odin +1 ; Affinité magique : en mer + 1 ; sens de l'orientation.

Naël :

Les druides de Naël sont tous des bardes. Naël était issu d'une tradition de bardes ayant quelques pouvoirs magiques à travers la musique et le chant. En rejoignant l'ordre d'Odin les élèves de Naël sont devenus les espions et les diplomates de l'ordre.

Compétences de départ :

Langue maternelle 5 ; théorie de la magie 2 ; parma magica 2 ; jouer de la lyre 2 ; chanter 2 ; intrigue 1 ; musique ensorcelante 2 ; charme 1 ; connaissance de l'ordre d'Odin 1. Age + 22.

Vices et vertus :

Barde de Naël + 4 ; non combattant - 3.

Barde de Naël :

Combine musique ensorcelante, don de velours, et druide d'Odin, mais avec une petite différence pour cette dernière vertu.



En raison de leur tradition musicale les bardes de Naël n'ont pas le bonus en creo, muto, rego, animal et herbam. Par contre, ils peuvent choisir de lancer leurs sorts spontanés à travers une chanson et d'inventer des sorts formels dont les gestes et les paroles seront les paroles et la musique d'une chanson. Dans le cas où leurs sorts sont sous le " masque " d'une chanson ils gagnent

comme bonus à

leur lancer de sort leur score en musique ensorcelante. Attention les projectiles magiques (ex : Pilum de feu) ne pourront être lancés à travers une chanson, ainsi que tout sort que le conteur ne trouve pas approprié à ce genre de lancer de sort (ex : créer une armure pour des grogs en chantant une chanson n'est pas très logique).