



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > L'Ordre d'Odin > **Imrik Ex Miscellanea**

Imrik Ex Miscellanea

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

Imrik de la maison Ex Miscellanea.

Loan, après avoir fui le nord de l'Europe, est parti à la recherche de l'anneau des Nibelungen qu'il va retrouver dans les mains des joueurs.

Il se présentera à eux comme un mage errant de la maison Ex

Miscellanea du nom de Imrik. Il est très grand pour l'époque

(1m80), a des épaules larges, est constamment habillé de bleu

foncé, et a les cheveux très longs et blancs. De visage il ne

fait pas plus de 45 ans et doit son extraordinaire longévité

au bâton d'If. En effet, en taillant le bâton dans le " corps "

de Loki, il en a fait son talisman et l'a lié à ses forces vitales

comme l'on ferait avec une potion de longévité. Sa vie et donc

liée au bâton, lui-même lié à la prophétie

de Loki. Tant que celle-ci n'aura pas trouvé de conclusion Imrik ne

vieillira plus, en contrepartie s'il est séparé du bâton plus d'un jour il tombera en poussière.

Né en 983 âge apparent : 43 ans. Taille : 0. Conf : 5.

Int : +3 Per : 0 For : 0 Ener : 0 Pre : +1 Com : 0 Dex : 0 Viv : 0

Vices & vertus :

+1 druide d'Odin ; +1 druide de Loan ; +1 mage artisan ; +1

génie inventif ; +2 sort rapide ; +3 lien magie spontanée

force vitale ; +1 bonus pour les familier ; -2 terribles secrets

(à fait partit de l'ordre d'Odin et est un ancien mage de la maison

Diedne) ; -1 magicien parallèle ; -2 ennemi (l'ordre d'Odin) ;

-1 obsession : le bâton d'If ; -1 vœux : protégé

l'anneau des Niebelungen ; -2 compulsions : rechercher, crée,

vendre des objets de forge (pas nécessairement magique) ; -1 Maudit :

ne peut conserver d'autres objets magiques que le bâton d'If ;

-1 avoir l'air majestueux ; Immunité à la chaleur et au froid (voir familier).

Trait de caractères :

Excentrique + 2 Nomade + 3 Secret +2 Aigle +2

Compétences :

Latin 5 ; langue d'oc 4 ; langue d'oïl 4 ; au moins une

autre langue à 3 (celle qui arrange votre saga) ; langue maternelle

5 ; lire et écrire le latin 4 ; Druide forgeron 10 ;

natation 3 ; discrétion 3 ; concentration 7 ; chirurgie

4 ; connaissance des animaux fabuleux 4 ; théorie de la magie

8 ; connaissance de l'ordre d'Hermès 7 ; connaissance de

l'ordre d'Odin 9 ; certamen 4 ; métallurgie 8 ; survie

6 ; connaissance des animaux 6 ; bagarre 5 ; marchandage 6 ;



travail de la pierre 4 ; finesse 5 ; pénétration 5 ;
parma magica 6 ; arme à deux mains (bâton) 5 ;
armes
à une main 4 ; ébénisterie 5 ; vigilance 4 ;
connaissance des plantes 6 ; équitation 2 ;
connaissance
des légendes 6 ; évaluation 6 ; connaissance des
gens
2.

Equipement :

Bâton d'If, vêtements, sacoché.

1,5 d'enc ; Fatigue -1 ; encaissement : 2 (+1 par la
corde
de bronze).

Combat :

Bâton : initiative 10 ; attaque 8 ; parade 10 ;
dommage 3.

Lame de mort blanche : initiative 6 ; attaque 5 ;
parade 7 ;
dommage 12.

Magie :

Vitesse d'incantation 7 ; pts de crépuscule 12 ;
sceau du
mage : de la neige ; effet de crépuscule : lien
mystique
avec le bâton d'If , magie automatique en creio, exp
en théorie
de la magie.

Le bâton d'If : comme dans " le grimoire du mage ".
Quelle que soit votre décision pour les objets de la
prophétie,
le bâton est lui un puissant objet magique.

- +5 aux lancer de sorts, résistance magique de la
cible toujours
à -2 et 1d6 supplémentaire en cas de désastre
pour la cible.
- 1 fois par jour +10 aux lancer, résistance -4 2 dé
de désastre.
- Rajoute +5 en résistance magique et +2 en

résistance naturelle.

- Résistance magique du bâton +75.

Arts d'Imrik :

Cr 25 (21+4) ; in 18 ; mu 21 (17+4) ; pe 15 ; re 20
(16
+4) ; an 18 (16 +2) ; aq 15 : au 25 ; co 20 ; he
22 (20 +2) ; ig 15 ; im 17 ; me 15 ; te 17 ; vi 20.

Sorts d'Imrik :

Langage des mammifères 20/36 ; protection contre
les animaux
fabuleux 35/38 ; enjambée de 7 lieues 35/40 ;
langage des
oiseaux 20/36 ; lame de mort blanche 25/40 (GM) ;
protection contre
les êtres féérique des bois 35/ 42 ; conjuration de la
foudre
35/ 50 ; conjuration du froid 20/30 ; protection
contre le feu et
la chaleur 25/35 ; souffle de gel 30/30 (GM) ;
anéantissement
des démons 40/35 ; brise du silence 40/35 ;
désenchantement
40/ 35 ; cercle de protection contre les démons 40/
40 ;
aile de vent 25/ 45.

Le premier chiffre indique le niveau du sort / le
deuxième le bonus
de lancer.

GM : sort se trouvant dans le grimoire du mage.

Familier : Grand aigle au plumage entièrement
blanc nommé
Olaf. Force magique de 20.

Intelligence : +3 ; perception +3 (+6 pour la vision)
; force
+1 ; énergie +5 ; présence n.a. ; communication
n.a. ; dextérité +3 ; vivacité +3. Taille -1.

Score du lien : or +1 ; argent +2 ; bronze +1

Majestueux +5 ; clément +3 ; nomade +1 ;
excentrique



+1

Encaissement 5 niveaux de santé : OK, -1, -3, -5, inc.

Serres : initiative +3 au sol +10 dans les airs ;
attaque +3 au
sol +10 dans les airs ; défense +3 au sol +15 dans
les airs
; dommage +6.

Immunisée à la chaleur et au froid re ig 15, 0 pts.

Harmonisation +5, échange de vertus +5 (génie
inventif / immunité
à la chaleur et au froid), lien illimité +10, sens
partagé
+10, protection partagée +5 (Imrik rentre la tête

dans les épaules

lorsqu'il se défend) ; vice partagé -5 (obsession du
bâton

d'If / avoir toujours l'air majestueux).

Voilà, j'espère que l'ordre d'Odin vous inspirera. Si
ma base

de campagne ne vous plaît pas, il ne tient qu'à vous
d'écrire

les scénari qui vont avec et de les publier dans Ars
Mag. Avis aux

dessinateurs, ce nouvel ordre n'a pas encore de
blason.

Longue vie aux serviteurs d'Odin ! Que le loup
dévore le serpent !