



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > **Noïm, le Visiteur du Monde Invisible**

Noïm, le Visiteur du Monde Invisible

dimanche 25 juin 2000, par [JyP](#)

Force 30 Taille +1 Age 24 Confiance 3 Décrépitude 0
Magique

Noïm possède les meilleures caractéristiques de ses invocateurs, à savoir :

Intelligence +3 Force +3 Présence +2 Dextérité +3
Perception +4 Energie +5 Communication +1 Vivacité +1

Vertus & Vices :

Empathie (+1)	Non Combattant (-2)
Sensibilité Magique (+1)	Ne peut mentir
Seconde Vue (+1)	Ne peut blesser un être humain
Grand (+1)	Non intervenant

Noïm a également toutes les compétences de ses invocateurs (celles non magiques), au même degré que ceux-ci lors de son invocation. Soit :

Th. Magie Hermétique 5	Epée Large * 3	Survie 3	Langue d'Oc 4
Con. Ordre d'Hermès 3	Athlétisme 2	Attention 4	Latin 5
	Bagarre * 3	Pistage 4	Breton 4
	Chirurgie 3	Equitation 2	Allemand 4
		Con. des Animaux 3	Hongrois 4

* : voir les limitations ci-dessous.

Voici ses compétences propres :

Con. du Surnaturel (Monde Invisible) 8	Empathie (Invocateurs) 1
Con. des Légendes (Cévennes) 4	Sensibilité à la Magie (Lieux) 1
Concentration (Pouvoirs) 2	Seconde Vue (Fantômes) 1

Limitations - si Noïm en franchit une, il meurt aussitôt...

- Ne peut mentir
- Ne peut parler d'où il vient *in extenso*
- Ne peut blesser ou tuer un être humain

Règles morales - ce qu'il sent normal de faire :

- Suivre ses invocateurs, les protéger
- Ne pas révéler les secrets d'autrui
- Non-intervenant

Pouvoirs Magiques

Sixième Sens - In 30 - En tant qu'être surnaturel, Noïm a toutes les fibres de son corps qui se refroidissent lorsqu'un danger se trouve à proximité, quel que soit ce danger. Il n'en sait pas plus sur l'origine du danger. Ce phénomène est assez puissant pour le réveiller si il dort. Cela marche avec un serpent venimeux, ou si quelqu'un approche avec des intentions belliqueuses par exemple.

En tant qu'Être Invisible, Noïm était beaucoup plus étendu qu'il ne l'est dans un corps humain. En se concentrant, il peut s'étendre hors de son enveloppe



charnelle, apparaissant alors comme une espèce de voile invisible aux personnages doués de Seconde Vue. Il peut alors faire les choses suivantes :

Guérison - Cr Co 20 - Rend un niveau de Santé si jet d'En. de 3+, perte d'un niveau de Fatigue pour Noïm, 1 round de concentration.

Lecture de l'Esprit - In Me 30 - Sur les personnes sans protection magique (ie Parma), permet de lire à quoi pense la cible à un moment donné. A volonté, 1s. de concentration.nécessaire.

Voix Invisible - Cr Me 30- 1 niveau de fatigue, communiquer avec une personne mentalement, durée conc.

Noïm dispose sinon de pouvoirs Mentem

de niveau 20 pour 1 niveau de fatigue (du genre rendre quelqu'un bienveillant à son égard, se rendre invisible dans l'esprit d'une personne). Il a même subjugué ainsi une troupe de bandits, mais cela a pris plus de temps. Ce contrôle marche également avec les animaux.

Action Invisible - Re Te 10 - la partie invisible du corps de Noïm essaye d'influer sur le monde physique. Permet de dévier un javelot, de raccourcir le bond d'un loup, mais pas plus. 1 niveau de fatigue, conc., 1 round.

De plus, quand il se concentre pour sortir de sa chair, Noïm peut voir par son corps spirituel, par exemple derrière un mur, de l'autre côté du fleuve, ou du ciel à la hauteur d'un oiseau. Il ne peut s'étendre plus loin, c'est la taille de son corps invisible.