

# Partie de Chasse

Renaud "ObiWan" Guezennec

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
I.1	Présentation de L'Empire . . . . .	3
I.2	Les Titres de Noblesses . . . . .	3
I.3	Les joueurs . . . . .	4
I.3.1	La Guerrière . . . . .	4
I.3.2	Le Voleur . . . . .	5
I.3.3	Le Ranger . . . . .	6
I.3.4	Le Mage . . . . .	7
I.3.5	Le Guerrier Mage . . . . .	8
I.3.6	La druide . . . . .	9



# Chapitre I

## Introduction

### I.1 Présentation de L'Empire

L'Empire de Castleberrie est divisé en 3 parties : Le territoire sous le contrôle de l'empereur s'appelle le Calland. Dans le Calland, il y a la capitale : Glen Estive ainsi que les villes principales de Glen Estate, et à l'Est, Glen Alba, Glen Auld. C'est une région très agricole et relativement peu peuplée (mise à part la capitale). A l'ouest, se trouve le territoire nommé le LineSky, C'est un territoire très forestier, il est sous le contrôle d'un conseil de ministres avec à sa tête un président du conseil. Il est élu démocratiquement mais à vie (un peu comme le pape). La grande ressource économique du pays est son activité maritimes (KidneyGarden le plus grand port de tout l'empire, et DerryCastle la 2eme ville du pays), l'exploitation des forêts et l'élevage. De grandes communautés d'Elves se sont installés dans ce territoire (forêt de Moln). A sud du LineSky se trouve le duché de Vélsny. C'est un domaine proche des montagnes. Le duc de Vélsny est une personne autoritaire, une force de la nature et une personne très juste. Il a négocié un accord économique avec les nains. Son peuple et les nains participent à l'exploitation minière des montagnes de Slakey. Il y a aussi des exploitations agricoles. Les montagnes de Slakey sont la limite sud de l'Empire, d'étranges forces vivent derrière cette ligne naturelle, cela oblige l'empire à maintenir une présence militaire très importante dans les sommets de ces montagnes. Les gens ordinaires ne savent pas ce qui s'y passe. Mais une chose est sûre ce n'est pas beau à voir.

### I.2 Les Titres de Noblesses

- Duc
- Marquis
- Comte
- Vicomte
- Baron
- Baronnet
- Chevalier

## I.3 Les joueurs

### I.3.1 La Guerrière

**Nom** Elisabeth Clarrow

**Origine** BlackerTown

**Age** 18 ans

**Histoire** Ton père, le grand Charles Clarrow fut tué avant ta naissance. Il était un combattant respecté de tous. Ta mère est morte en couche le jour de ta naissance. Tu as été élevé par ton oncle : Henry Clarrow. Il a pris le contrôle de la baronnie de Clarrow à la mort de ton père. Tu as eu une éducation aux armes très tôt. Tu passes pour la meilleure guerrière de la famille. La digne enfant de ton père. Malheureusement sur un point de vue légal, il y a peu de chance pour toi de récupérer le trône de la baronnie. Ton oncle est très égoïste et a tout fait en sorte pour que tu ne puisses jamais revenir aux commandes. Son fils, Albert, est pressenti pour être son successeur. Il a également une fille, Victoria (ils sont jumeaux). Les deux sont plus vieux que toi. Albert passe pour un incompetent, libertin et sanguinaire. Alors que Victoria est la reine des coups en traître. Voyant ton ennui, Henry a décidé de t'envoyer auprès de son suzerain. Le comte Sir Millfield est le suzerain direct de ta famille. Tu as accepté cette proposition car tu sais qu'auprès du comte, tu auras des affaires plus importantes à régler. Ainsi tu pourras exprimer tout ton art aux armes et ta vivacité d'esprit. Tu te sens plus en sécurité chez Millfield, Victoria n'est plus là pour te faire porter le chapeau pour ses méfaits. Cela fait qu'un petit mois que tu es arrivée. Le comte a requis ta présence, ce soir au dîner pour une affaire urgente. Enfin un peu d'action ?

**Sorts** – aucun

### I.3.2 Le Voleur

**Nom** Maximilian Thoward

**Origine** Glen Stroke

**Age** 20 ans

**Histoire** Tu n'as pas connu tes parents, ils sont morts pendant une épidémie. Tu as été "adopté" par le comte Sir Millfield. Dans l'ombre, il a contrôlé ton éducation pour te former à des missions bien spéciales. Depuis quelques années, tu es sa force de renseignement et même parfois sa justice. Tu espionnes d'éventuel menace politique ; vole des documents ; maquille des preuves pour faire accuser quelqu'un. Officiellement, tu n'es qu'un petit malfrat. Tu évites les gardes et tu commences à te faire une réputation dans le milieu. Des guildes de voleurs commencent à s'intéresser à toi. Tu ne peux pas accepter car tu souhaites garder ton indépendance (Sir Millfield te l'interdit). Sir Millfield est comme un père pour toi. Pour des raisons évidente de discrétion, tu as un niveau de vie assez faible en apparence. Tu es en réalité assez riche mais ne pouvant pas trop profiter. Tu as accès à de la viande régulièrement (ce qui n'est pas le cas de tous les voleurs et malfrat de la ville). Sir Millfield est l'ancien Archi-mage de l'Empire, tu as donc toute confiance en lui pour assurer sa stabilité politique. Ce soir, il t'a convoqué pour participer à une opération ou tu ne seras pas seul. Ton rôle sera d'être ses yeux et oreilles dans cette histoire. Il faudra que tu t'assures que les aboutissants lui soient favorables (ou moins pas défavorables).

**Sorts** – aucun

### I.3.3 Le Ranger

**Nom** Alexander Grant

**Origine** LineSky

**Age** 25 ans

**Histoire** Tu es originaire d'un petit village du LineSky, nommé Westberry. C'est un village proche de la forêt de Moln. Depuis tout jeune tu te balade en forêt. Un peu casse-coup de nature, tu as fait beaucoup d'incursion/séjour dans la forêt. Ce qui t'a permis de rencontrer beaucoup d'elfes. Tu as petit à petit appris à aimer leur culture, ils t'ont appris quelques bricoles (magique) pour mieux te débrouiller dans la nature. Ces quelques techniques t'ont permis d'être accepté dans une académie militaire de l'Empire. Tu as naturellement choisi une carrière d'éclaireur afin de rester dans ton élément : la forêt, la nature. Tu as suivi une initiation à la magie que tu maîtrisais déjà en partie. Tu es issue d'un milieu social assez bas et tes camarades n'aimaient pas trop ça. Ils t'ont fait porter le chapeau pour des séries de bêtises au sein de l'école ce qui a conduit le directeur à t'exclure. Tu as donc décidé de travailler à ton compte, en tant que garde du corps, escorte de convois, pisteur, chasseur, messenger et ce genre de petit boulot. Ton dernière contrat fut de conduire les recherches pour retrouver la petite fille d'un noble. Elle s'était enfuie de chez elle pour voir son "petit ami". Tu as réussi à la retrouver alors qu'elle s'était faite voler/enlever par son petit ami et ses compagnons. Tu as escorté la fille jusqu'à Glen Stroke et tu as proposé tes services aux autorités et aux bonnes gens de la ville, tu viens de recevoir une invitation à dîner pour ce soir de la part du Comte Sir Millfield, le seigneur de la ville.

#### Sorts – Inner Walls :

1. Heat Resistance\* – Target is protected from natural heat up to 170°F (treat as if target were in 70°F temperature). For temperatures above 170°F, subtract 100°F to determine the effective temperature for the target. Target also receives a +20 to all RRs vs. heat; +20 DB vs. elemental fire/heat attacks. If the target is more than 10' from the caster at any time, the spell is cancelled.
2. Cold Resistance\* – Target is protected from natural cold down to 20°F (treat as if target were in 70°F temperature). For temperatures below 20°F, add 50°F to determine the effective temperature for the target. Target also receives a +20 to all RRs vs. cold; +20 DB vs. elemental cold/ice attacks. If the target is more than 10' from the caster at any time, the spell is cancelled.
3. Resistance I – Caster gets a +5 bonus to their RRs and DB.

#### – Moving Ways :

1. Stonerunning – Caster can run on nearly horizontal stone surfaces as if they were on level ground.
2. Limbwalking – Allows caster to walk along nearly horizontal tree limbs (that can support the weight) as if they were on level ground.
3. Swimming – Target can swim without expending energy.

#### – Nature's Guise :

1. Hues – Allows caster to take on the physical coloration of any I organic object; caster must be in contact with object. In many situations this will give a 10-50 bonus (GM discretion) to Hiding attempts (and perhaps to some Stalking attempts).
2. Shade – All shadows and darkness within radius deepen, giving all Stalking & Hiding attempts a 25 bonus; if the point is on a mobile object or being, it will move with the object/being.
3. Freeze – Up to 1 cu' of liquid/level can be cooled to freezing at rate of 1 cu'/round; will not lower the temperature below -20°F (makes great ice for drinks).

#### – Nature's Ways :

1. Outdoor Trap Detection – Has a 75% chance of detecting each individual trap in a 5'R area; caster can concentrate on a 5'R area each round.
2. Water Finding – Caster can locate any natural source of running water, exposed groundwater, etc. exceeding 1 gallon; learns approximate size and quality of source.
3. Fire Starting – Allows caster to set a fire of 1'R; fire will then last as long as there is fuel. A target in the 1'R will take an 'A' Heat critical. Allows caster to set a fire of 1'R; fire will then last as long as there is fuel. A target in the 1'R will take an 'A' Heat critical. Caster may only target a specific location, not an individual with this spell.

### I.3.4 Le Mage

**Nom** Dimma Mc Curly

**Origine** Calland

**Age** 19 ans

**Histoire** Tu es un jeune noble fraîchement sorti de l'académie de magie. Tu as obtenu un classement moyen. Avant d'accomplir des missions militaires pour l'Empire, tu t'es souvenu des récits sur la puissance de grand Archi-mage de l'Empire maintenant à la retraite dans une petite ville du nom de Glen Stroke. On raconte que sa bibliothèque renferme des ouvrages magiques d'une puissance phénoménales. Ayant horreur d'être ordinaire, tu cherches à t'améliorer. Tu es venu à Glen Stroke afin d'obtenir un accès à la bibliothèque. Tu t'es présenté ce matin au comte, il n'a marqué que peu d'intérêt pour toi. A ta grande surprise, tu as reçu dans l'après midi une invitation pour dîner ce soir avec lui.

#### Sorts – Light law :

1. Projected Light – Beam of light (like a flashlight) springs from the caster's palm ; 50' effective range. If the caster closes their hand into a fist, the light will "turn off". If the caster re-opens their fist before the end of the duration, the light will turn on again.
2. Shock Bolt I – A bolt of intense, charged light is shot form the palm of the caster ; results are determined on the Bolt Attack Table (Max result of 90, inflicting Electrical criticals.)
3. Light I – Lights a 10'R area about the point touched. If this spell is cast onto a target they get a RR, if the RR succeeds, the area of effect is centered on the point where they are standing, but will not move with them. If the target fails the RR the area of effect sticks to the target and will follow with them until it is dispelled, or the duration ends.

#### – Ice law :

1. Freeze Liquid – The caster may decrease the temperature of any inanimate body of liquid of up to 1 cubic foot per level by up to 100°F per round. Once the liquid begins to freeze it will not continue to cool, and will begin to warm naturally if the caster stops concentrating. (Temp. cannot be lower then -20°F).
2. Cool Solid – Any solid, inanimate, non-metal material (1 cu'/level) can be cooled to -20°F, at a rate of 1 cu'/round.
3. Wall of Cold – Creates a wall of intensely cold mist (up to 10'x10'x1'), anyone passing through takes an 'A' Cold critical (no RR). The mist will not move with the wind

#### – Shield Mastery :

2. Shield\* – Creates an invisible force shield in front of the caster ; it subtracts 25 from melee and missile attacks and functions as a normal shield.
3. Blur – Causes target to appear blurred to attackers, granting a +10 to the target's DB.

#### – Spell Wall :

1. Protection I – Subtract 5 from EARs against the protected being and adds 5 to all of the being's RRs vs. spells.
3. Protection Sphere I – As Protection I, except all beings within 10'R of target get the benefits.

#### – Spell Wall :

1. Breezes – Causes a light breeze as long as the caster concentrates. The breeze moves any grasses in the area.
2. Airwall – Creates a 10'x10'x3' wall of dense churning air, cuts all movement and attacks through it by 50(i.e., -50 to OBs).



### I.3.5 Le Guerrier Mage

**Nom** Charles De Batz De Castelmore

**Origine** Calland

**Age** 19 ans

**Histoire** Tu es un jeune noble qui a fuit le domaine familial pour cause de désaccord avec ton père. Il souhaite organiser un mariage entre ta soeur et un jeune noble d'une famille de Calland. Tu trouves que ta soeur mérite mieux. Tu es parti pour exprimer ton désaccord. Sans ta présence le mariage ne peut pas avoir lieu à cause de quelques lois obscures. Tu es bien content qu'on t'ait soufflé cela. Il est de tradition dans la famille d'allier la voie des armes et celle de la magie. Tu utilises la magie pour augmenter tes compétences au combat. Tu n'as pas suivi de classe dans une académie tu avais directement des maîtres d'armes particuliers (parfois ton père). Il est évident que pour rester tranquille tu caches ton identité les espions de ton père pourrait facilement te ramener.

#### Sorts – Combat Illusions :

1. Blur—Causes caster to appear blurred to attackers, subtracting 10 from all attacks.
2. Shadow—Target and objects on his person appear to be a shadow; and are thus almost invisible in dark areas (e.g., in many situations this could be handled with a special bonus to Stalking and Hiding maneuvers between 25 and 75).
3. Unseen I—A single object is made invisible (1 garment, 1 naked body, etc.); until 24 hours pass or the object is struck by a violent blow (being hit by a weapon, falling, etc.) or the object makes a violent move (i.e., an attack).

#### – Combat Illusions :

1. Snap Attack\*—This spell allows the caster to make a special attack that uses only 60% of the character's activity, but with the character's full OB.
2. Split Parry II\*—Caster may divide his parry between up to two melee attackers with no penalty.
3. Moving Strike I\*—Caster may move up to 30% normal movement and attack without suffering a penalty to his OB.

#### – Spell defense :

1. Detect Essence—Detects any active spell or item from the Essence realm. Caster can concentrate on a 5'R area each round.
2. Protection I—Subtracts 5 from elemental attack rolls against the target and adds 5 to all of the targets RRs versus spells.
3. Detect Mentalism—As Detect Essence, except realm is Mentalism.

#### – Warrior's Weapon :

1. Blade I—Caster enchants a melee weapon which is to become his "Warrior's Weapon." This spell grants the weapon a +5 magic bonus. Anyone other than the caster who attempts to utilize this weapon will receive a penalty to its use equal to the bonus it gives the caster.
2. Bladelight—Causes the warrior's weapon to glow with light. This light may be varied by the caster from as bright as a torch to as dim as a candle.
3. Jolting Blade—Caster's warrior weapon is charged with electrical energy for the duration of this spell. Whenever the caster gets a critical result with the weapon it does an additional 'A' Electricity critical. Alternatively, throughout the duration of this spell, the caster may elect to shoot this electrical energy in the form of a shock bolt with a maximum range of 50' (which immediately ends this spell). The caster may develop skill in shooting this bolt.

#### – Will of warrior

1. Concentration I\*—Adds +10 to any one maneuver. No other action can be performed the round this maneuver is resolved.
2. Extended Endurance I—While this spell is in effect, the caster only expends two-thirds of the normal exhaustion points for any actions he performs.
3. Stun Relief I\*—Caster is relieved of one round's worth of accumulated stun.

### I.3.6 La druide

**Nom** Arya O'Connel

**Origine** LineSky

**Age** 35 ans

**Histoire** Tu t'es porté volontaire pour représenter ton peuple à l' "ambassade" à Glen Stroke. Tu es sous les ordres du représentant. Ton rôle est de l'assister et un peu de le protéger. Il assure de bonne relation commerciale entre ta communauté et la ville. Malheureusement ce travail ne te convint pas tant que ça. Tu t'ennuie beaucoup et tu as peu l'occasion de retourner en forêt ton élément. Tu es assez débrouillarde pour t'arranger avec l'ambassadeur afin d'y retourner le plus possible mais tu rêves d'aventures et c'est le calme plat en ce moment.

#### **Sorts – Animal Mastery :**

1. Animal Sleep I – Puts any I animal (i.e. non-humanoid) to sleep ; will not affect enchanted creatures or "intelligent" animals.
2. Lesser Cloaking – Allows caster to blend into surrounding terrain and become undiscoverable by animals of low intelligence.
3. Animal Tongues – Allows caster to understand and "speak" the language of any I animal species

#### **– Herb Mastery :**

1. Herb Lore – Caster can understand the nature, origin, and value of any I herb (a plant used in medicine) ; if the plant is not an herb (i.e., is inedible or lacks medicinal use), no information will be related.
2. Herb Enhancement – Allows caster to enhance the potency of any I growing herb by 100% (i.e., x2) ; spell may be employed only once per herb.
3. Herb Finding I – Allows caster to locate any I specific variety of herb that is sought, regardless of physical obstacles : gives exact direction, distance, and quantity.

#### **– Nature's Lore :**

1. Outdoor Trap Detection – Caster has a 75% chance of detecting each individual trap in a 5'R ; caster can concentrate on a 5'R area each round.
2. Nature's Awareness I – Allows caster to monitor animate activity in the area (e.g., they will be aware of movements, subtle and overt) ; caster cannot move while concentrating.
3. Rain Prediction – Gives caster a 95% chance of predicting rain. ±15 min over next 24 hr period.

#### **– Nature's Protection :**

1. Hues – Allows caster to take on the physical coloration of any I organic object ; caster must be in contact with object. In many situations this will give a 10-50 bonus (GM discretion) to Hiding attempts (and perhaps to some Stalking attempts).
2. Resist Elements – Protects caster from natural heat up to 200°F and natural cold down to -20°F ; +10 to caster's RRs vs. heat and cold spells ; -10 to all elemental spell attacks against caster.
3. Plant Facade – Allows caster to appear as any I type of plant ; caster retains their size and will not smell or feel like the plant ; it is purely a visual illusion.

#### **– Plan Mastery**

1. Plant Lore – Caster learns nature and history of any I plant.
2. Speed Growth I – Allows caster to increase speed of growth for any I species of plant within the radius by 10x.
3. Plant Tongues – Allows caster to understand and "speak" the language of any I plant species.