

# Partie de Chasse

Renaud "ObiWan" Guezennec

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Présentation de L'Empire . . . . .	3
1.2	Les Titres de Noblesses . . . . .	3
1.3	Les joueurs . . . . .	4
1.3.1	La Guerrière . . . . .	4
1.3.2	Le Voleur . . . . .	5
1.3.3	Le Ranger . . . . .	6
1.3.4	Le Sorcier . . . . .	7
1.3.5	Le Guerrier Mage . . . . .	8
1.3.6	La druide . . . . .	9



# Chapitre 1

## Introduction

### 1.1 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). À 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 maritime (KidneyGarden le plus grand port de tout l'empire, et DerryCastle la 2ème ville du pays), l'exploitation des forêts et l'élevage. De grandes communautés d'Elfes se sont installées dans ce territoire (forêt de Moln). À sud du LineSky se trouve le duché de Vélinny. C'est un domaine proche des montagnes. Le duc de Vélinny 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.

### 1.2 Les Titres de Noblesses

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

## 1.3 Les joueurs

### 1.3.1 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, Tu ne peux pas avoir de vues sur la baronnie tant que Henry a des successeurs (Albert et Victoria). Ton oncle est très égoïste et a tout fait en sorte pour que tu ne puisses jamais revenir aux commandes. Pour fuir un peu de cet environnement tu as décidé de servir dans la garde personnelle de Sir Millfield, tu es son garde du corps depuis 8 mois. Tu as participé à quelques opérations sur son ordre. La plus marquante fut l'accident de chasse de ton cousin (Albert). Millfield t'envoya là bas pour enquêter (avec d'autres) sur le sujet et tu as profité de l'occasion pour te débarrasser d'Albert. Lors d'une partie de chasse, il tomba dans un coma profond et son corps fut enlevé (Demande MJ pour plus d'info). Sa fille, Victoria (ils étaient jumeaux) t'en veut et cherchera à te nuire. Albert passait pour un incompetent, libertin et sanguinaire. Alors que Victoria est la reine des coups en traître. Le comte Sir Millfield a envoyé Maximilian (son homme de main de l'ombre) et toi le représenté à la cérémonie du mariage d'Hector D'Asperd. Maximilian se fera passé pour ton écuyer. Tu as insisté pour aller la bas. C'est le rendez de toute la jeune noblesse. Tu y vois l'occasion d'avancer pour la prise de contrôle de la baronnie. En marge du mariage un petit tournoi est organisé. Tu ne vas pas manquer l'occasion de ridiculiser un chevalier. Voilà maintenant une semaine que tu es partie pour Châtillon-Le-Balme. Tu arrives enfin !

**Sorts** – aucun

### 1.3.2 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. Il a demandé à Elisabeth son garde du corps officiel de se rendre au mariage d'Hector D'Asperd. Il a quelques inquiétudes sur cet union. En effet, les D'Asperd unissent leur fils aîné avec la fille aîné de la famille Joinville (Vassal important du Duc de Velisny). Si le domaine des D'Asperd et des Joinville fusionnent l'importance de ce nouveau domaine risque de faire de l'ombre à Sir Millfield. Ce mariage est l'occasion pour toute la jeune noblesse de se réunir. Tu n'as pas était éduquer avec ces uses et coutûmes. Tu seras donc l'écuyer d'Elisabeth pour pouvoir passer inaperçu. Voilà maintenant une semaine que tu es parti pour Châtillon-Le-Balme.

**Sorts** – aucun

### 1.3.3 Le Ranger

**Nom** Charles D'Asperd

**Origine** Châtillon-Le-Balme

**Age** 19 ans

**Histoire** C'est le mariage de ton frère aîné (Hector). Il épouse Hélène de Joinville. Ce mariage marque la fin d'âpres négociations. C'est un grand succès de ta mère qui arrange ainsi un mariage très profitable pour votre nom. Ton frère est le favori de la famille, c'est un puissant chevalier. Tu préfères agir en finesse, dans l'ombre. Les armures de métal, ce n'est pas ton truc. Elles sont bien trop bruyantes et lourdes. Tu n'es pas non plus un manche au combat, tu as cependant un peu peur de servir dans les montagnes. On raconte qu'on ne revient jamais de ses montagnes que des maléfices règnent en ces lieux. Ton départ est prévu dans 4 mois. Tu t'entraînes encore et encore, les conseils d'Edward Rossford (ton maître d'armes) te reviennent souvent. Tu penses que cela pourrait te sauver la vie. Tu dois servir dans un régiment éclaireurs pour les troupes. On raconte que l'empereur lui même souhaite superviser une percée vers le sud. C'est une tradition dans la famille de servir à la frontière mais ton frère par exemple n'ira pas car "il est trop important". Ta famille comme tes gens payent, ont payé et payeront un lourd tribut pour la sécurité de la frontière sud. C'est la devise de ta famille : "Pas par chez nous". Ta mère souhaite que tu trouves une épouse parmi les invitées. Elle a organisé un tournoi où les chevaliers pourront montrer leur talent. Un concours de tir à l'arc est prévu pour te mettre en avant. Le tournoi commencera demain à midi. En attendant tu es chargé d'assurer l'accueil des invités alors que tous les autres de ta famille s'occupe du mariage. Pour l'occasion un ancien bâtiment est utilisé comme dortoir pour les invités qui participent au tournoi. Le lieu est un peu à l'extérieur 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 1 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.

### 1.3.4 Le Sorcier

**Nom**

**Origine** Glen Auld

**Age** 19 ans

**Histoire** Tu es un jeune noble étudiant dans l'académie de magie de Glen Auld. Tu es une personne assez timide. Tu as un peu souffert du regard des autres. Physiquement, tu es assez petit. Ton talent c'est la magie. Tu es de loin le meilleur utilisateur de la magie de ta promo. Tu combines le royaumes du channeling et de l'essence (deux royaumes de magie). C'est excellence tu la dois à ton travail acharner. Tu lis énormément, tu ne participe à aucune activité extra-académique. Grâce à tes connaissances, tu as pu mettre la main sur des ouvrages assez intéressants sur des légendes d'outre temps et des savoirs interdits. La magie que tu pratiques fait peur en général et démontre une certaine violence dans ton caractère mais c'est juste ta curiosité qui s'exprime. Tu as mauvaise réputation et ne fait visiblement pas grand chose pour l'améliorer. Ta mère t'a ordonné de participer à la cérémonie du mariage de Hector D'Asperd et Hélène De Joinville. Elle a même payé l'académie pour qu'il te laisse des vacances. Tu as donc été accompagné par des hommes de mains. Ta mère t'a inscrit au tournoi qui précède le mariage. Elle ne comprend vraiment pas le pouvoir que tu as. Elle souhaite juste que tu trouves une jeune femme pour épouse. Toutes les prétendantes qu'elle a trouvées pour toi ont supplié leurs parents pour partir.

**Sorts** – Flesh destruction :

1. Sprain Limb – A random part of a random limb is sprained. If it is part of a leg : movement is cut by 25%, combat is at -10; if it is part of an arm, combat is modified by -20.
2. Limb Pain – A random limb is in intense pain; for a leg, the target cannot walk (target may crawl at 10% of their normal movement); for an arm, that arm cannot be used.
3. Touch of Disruption – The bones and tissues of the target's body are disrupted as if the target had fallen a long distance. If the target fails their RR by (1-10), they take an 'A' Impact critical; (11-20) = 'B'; (21-30) = 'C'; (31-40) = 'D'; (41-up) = 'E'.

– Fluid destruction :

1. Vaporize Water – Vaporizes 10 cu' of liquid/level.
2. Freeze Water – Freezes 10 cu' of liquid/level.
3. Evaporation I – Causes 1000 cu' of liquid to rapidly evaporate over the course of 1 hour.

– Gas Destruction :

1. Unfog – Disperses all fog in a 10' level radius.
2. Air Stop I – Cuts all generalized air movement (e.g., wind) by 30 mph in a 10' radius (will not affect breathing).
3. Vacuum I – Creates a 5' radius of near vacuum; all within the radius take a 'B' Impact critical as the air leaves and rushes back in.

– Mind Destruction :

1. Minor Pain – Target takes 25% of their remaining concussion hits (i.e., those not already taken); these hits are healed when the duration is up, provided target has not died.
2. Jolts I – Target is stunned.
3. Disorientation – Target must subtract 25 from all orientation, perception, and initiative rolls. within 10'R of target get the benefits.

– Soul destruction :

1. Question – Target must answer a single concept question (presuming that the target can understand the question).
2. Demonic Possession I – Target is possessed by a Type I Demon; caster has no control over the target or Demon. The Demon will force the target to do random (not necessarily destructive) things; target gets an RR every other round to attempt to get rid of the Demon.
3. Neurosis – Target has an extreme dislike for any specific thing the caster chooses; target has a 50% chance, modified by their Self Discipline stat bonus, of overcoming the neurosis when given a choice (e.g., neurosis concerning horses would mean that every time the target tried to get on or near a horse they would only have a 50% chance).

– Solid Destruction :

1. Melt Ice – Melts up to 10cu'/level of ice
2. Loosen Earth – Loosens 100 cu' of earth to the consistency of plowed ground.
3. Erosions – Causes a 100 cu'/level section of inorganic material to erode and deteriorate at 1000 x normal rate.



### 1.3.5 Le Guerrier Mage

**Nom** Edgard De Haute pierre

**Origine** Vélinisny

**Age** 22 ans

**Histoire** Tu es un jeune noble. Plusieurs membres de ta famille sont morts en défendant la frontière sud : ton père, 2 sœurs et 1 frères (+ cousin et amis). Ta mère n'a pas voulu envoyer son dernier fils au combat. Elle s'est arrangé pour qu'il reste au moins un hérité pour poursuivre la ligné. Ta famille souffre d'une terrible réputation car il est connu qu'un de vos ancêtres a fait des choses déshonorantes : Désertion, non respect de son serment.. C'était il y a bien des générations mais le souvenir est tenace. Ta famille autrefois puissante n'est qu'une famille de petite noblesse maintenant. Chaque génération depuis essaie de laver l'honneur mais rien ne semble suffisant. Ta mère t'a fortement recommandé de participer au tournoi organisé par la famille D'Asperd pour séduire une jeune fille noble. Ce tournoi précèdent le mariage d'Hector D'Asperd avec Hélène de Joinville. Cela fait deux semaines que tu es parti pour participer à l'évènement. Tu représenteras ta famille au mariage. Tu n'as pas de monture car trop cher, tu es donc venu à pieds.

**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.

### 1.3.6 La druide

**Nom** Arya O'Connel

**Origine** LineSky

**Age** 35 ans

**Histoire** Jeune princesse d'une petite communauté d'elfes de la forêt de Moln. Tu es très curieuse de découvrir le monde, c'est d'ailleurs une philosophie qui se répand assez rapidement parmi les elfes. Il est probable que cette philosophie soit une méthode d'assurer la paix entre les humains et les elfes. En effet ton peuple n'est pas très nombreux dans sur les terres de l'empire de Castleberry. Les humains pourrait facilement vous chasser. En tissant des liens avec eux surtout avec les personnages politiques, vous protégez les votre. Sur le plan financier épousé un(e) elfe n'est pas une bonne affaire. Sur le plan procréation, c'est une très bonne chose. Les enfants nés d'une union de la sorte sont beaucoup plus résistant aux maladies et vivent très longtemps. Après un séjour dans la ville de Glen Strok, tu parcoures la campagne du Calland puis du duché de Vélsny. Tu as entendu parlé de grande festivité pour l'union d'un certain Hector D'Asperd et Hélène de Joinville. Tu as bien envie de participer au concours de tir à l'arc organisé pendant ce petit festival. Puis on raconte que le mariage sera sublime (avec du feu dans le ciel). Tu as réussi à obtenir une lettre de gage te permettant de participer au tournoi. Tu vas bien t'amuser. Tu ne gagneras probablement pas mais tu progresseras probablement.

**Sorts** – Animal Mastery :

1. Animal Sleep I – Puts any 1 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 1 animal species

– Herb Mastery :

1. Herb Lore – Caster can understand the nature, origin, and value of any 1 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 1 growing herb by 100% (i.e., x2); spell may be employed only once per herb.
3. Herb Finding I – Allows caster to locate any 1 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.  $\pm 15$  min over next 24 hr period.

– Nature's Protection :

1. Hues – Allows caster to take on the physical coloration of any 1 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 1 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 1 plant.
2. Speed Growth I – Allows caster to increase speed of growth for any 1 species of plant within the radius by 10x.
3. Plant Tongues – Allows caster to understand and “speak” the language of any 1 plant species.