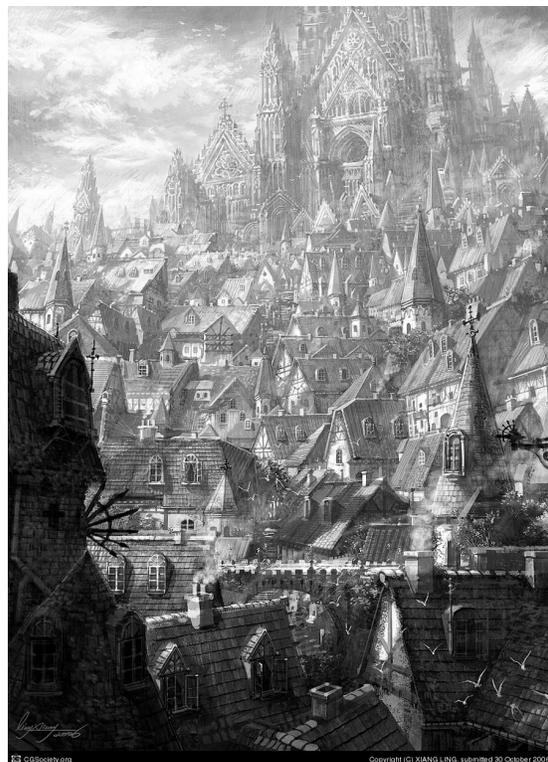


Sommaire

Rapide, Petit et Générique	1	La science et les techniques	49
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1	La médecine	49
Le système de simulation	3	La zoologie	49
Les dés	3	La botanique	50
Les univers du jeu de rôle	3	La minéralogie	51
Avant propos	5	Plaisirs et distractions	51
Histoire de Skoryn	5	L'aventure en Skoryn	52
Maître Esthius et la critique historique	5	La création d'un Personnage	54
Aux origines	6	Les races du Personnage	54
La préhistoire	7	L'Homme	55
Les premiers empires ou l'âge des Elfes	8	L'Elfe	56
La première guerre, Vanthor et la naissance du	8	Le Nain	56
Kerlance		Le Gobelinoïde	57
L'empire des bêtes ou la Horde	10	Le Gnome	57
L'émergence d'Emelnor	11	Les Attributs	58
Le Culte du Dieu Unique	12	Les Dons	60
La première croisade	13	Les Compétences	62
La seconde croisade	15	De la personnalisation à l'expérience	68
Le calendrier unique	17	L'éducation du Personnage	68
Aperçu ethnique	17	Le métier du Personnage	69
Les Hommes	17	Changer de métier	81
Les Elfes	18	Le passé du Personnage	81
Les Nains	19	Les possessions de départ	82
Les Gnômes	20	Les listes d'équipement	82
Les Gobelinoïdes	21	Le système de jeu	85
Les races orphelines	22	Principes	85
Aperçu géographique	24	La division du temps de jeu	85
Astrologie	24	Ne rien laisser au hasard	86
La cartographie	25	Quand doit-on effectuer un test ?	87
Le continent	25	A qui le tour ?	87
Les Îles d'Opale	27	Les conditions du test	88
Jao	27	Le test proprement dit	88
Le Désert Blanc	27	La marge de réussite	88
Assthalë	27	Les réussites et les échecs critiques	89
Mergithur	28	Favoriser le jeu de rôle	90
Les mers	28	Le combat	90
Les pays de Skoryn	28	La déclaration des hostilités	90
Kerlance	29	Le tour de combat	91
Haslyr	30	Attaques et parades	91
Emelnor	30	Porter un coup	92
Rothan	31	Parade simple et parade au bouclier	92
Les Îles d'Opale	32	La localisation des coups	93
Jao	33	Le calcul des dommages	93
Assthalë	34	Coups critiques	94
Mergithur	35	L'armure	98
Grandes villes	36	Arsenal	99
Caer Lamael	36	Réussites et échecs critiques en combat	100
Alhyssa	36	Assommer l'adversaire	100
Roxia	37	Désarmer l'adversaire	100
Terwal	38	Recharger	100
Luvia	38	Portées	100
Hon Dang	39	Les frappes à distance	101
Syllë	39	Le combat de masse	101
Pombou	39	Blessures et récupération	101
La religion	39	Qui ne dit mauX	102
L'Inquisition	41	Peaufiner le système	103
La hiérarchie du Culte	42	Expérience	103
Vie commune	42	L'apprentissage	104
Les langues	42	La magie	106
L'éducation	43	Fondements	106
Le commerce	44	Comment ça marche ?	107
Les déplacements	45	Les domaines magiques	107
Les classes sociales	46	Les actions magiques	108
Les lois	47	Les sortilèges	108
La magie	48	Simplicité pour maître mot	109
		Combinaisons	109
		La magie en action	112
		Durée des effets	113
		Regain des Points de Vie	113
		Signes extérieurs de magie	113

Remarques sur la magie	114
Magie et religion	114
La réanimation des morts	114
L'herboristerie	115
Comment ça marche ?	115
Le test en Herboristerie	117
Durée des effets	117
Baume ou potion ?	117
Le Dieu Unique	118
Petit rappel historique	118
Le Culte	120
Hiérarchie	120
Formation	121
Pratique du Culte	122
Inquisition	123
Forces armées	124
Moyens financiers	125
Esclavagisme	125
Bestiaire	127
Aigle géant	127
Ankheg	128
Araignée géante	128
Basilik	129
Cerbère	129
Changlère	130
Chenille carnivore	130
Chimère	131
Dragon	131
Dragonneau	132
Dreek	132
Erwon	133
Fungus	133
Grand Félin	134
Grell	134
Griffon	135
Hurlleur	135
Hydre	135
Iule carnivore	136
Kraken	136
Limace carnivore	137
Loreth	137
Loup	138
Manticore	138
Mort vivant	139
Ombre	139
Ours géant	140
Plante carnivore	140
Plasiore	141
Raie carnivore	141
Rats	142
Sanglours	142
Serodyn	142
Vampire	143
Vaseux	143
Ver carnivore	144
Ver des glaces	144
Personnages non Joueurs	145
Scénario : l'enlèvement	146
Feuille de Personnage	159
Cartes	160



Note de l'auteur

Vous aurez remarqué que les tables de coups critiques proviennent du jeu de rôle Warhammer. Ce n'est pas un plagiat, mais un emprunt et un hommage. Les illustrations ont été collectées sur Internet et la plupart proviennent des dessinateurs de Dungeons & Dragons. Aucun droit n'a été accordé pour leur utilisation. Elles sont donc réservées à l'usage privé.