

Sommaire

Rapide, Petit et Générique (RPG)	1
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1
Le système de simulation	3
Les dés	4
Les univers du jeu de rôle	4
Lanfeust de Troy	5
Le monde de Troy	7
Les origines	7
Un peu de géographie physique	7
Mers humides et océans liquides	8
La mer d'Hédulie	8
La mer du Ponant	8
Le Grand Océan Austral	9
L'océan Darshanide	9
La mer de Chaimar Chedan	10
La mer des Marchands	10
La mer Furieuse	10
La mer Epaisse	11
La mer Grise	11
Le Vaste Continent	11
De l'influence des sages d'Eckmül sur la cartographie	11
La Souardie rurale	12
La Souardie septentrionale	12
Les Grands Monts	14
Les Marches Levantines	15
La Questie	16
Eckmül	17
L'Armalie	18
La Triban	18
La Grande Forêt équatoriale	18
Les 77 Baronnies	19
Les dix-neuf glorieuses	20
Le Delpont	24
Bovia, Porte du Delpont	25
La Route du Soâh	25
Les Collines des Cent Temples	26
Passure et Croyance Bleue	26
La Principauté de Folie Almayer	27
Rêve, Chaudron Rouge et joies du mariage	27
Les noxes Barbares	27
La Savane des Hautes-Herbes	28
Le Désert du Delpont	28
La forêt pluviale	29
Le Darshan	30
Le Shâh et les shoûris	30

Livraisons à domicile et associations de malfaiteurs	31
Le Haut Darshan	31
Le Palais des Dieux	32
Les mines du Temps-Pesé	32
Les monastères perchés	32
Imotes	33
Les falaises d'Oxbère	33
Les contes de Dyoseth	33
Le monorail	34
Tsyne-Broal	34
Le Bas Darshan	34
La via Denxia	35
Wong-Lo	35
Xingdu	35
Les Jardins du Darshan	36
Les Sources de la Vie	36
Infrale et les cultures en terrasse	36
La forêt des Aberrations	36
Les origamis enchantés de Moyeti	36
Les Marais Chauds et le Chemin de Fer	37
La région d'Execre	37
Fybte	37
Draëkle	37
Les peuples de Troy	37
La valeur de l'argent	39
Transports et voies commerciales	39
Guerres et tensions	40
Pouvoirs, magie et dieux...	41
La création d'un Personnage	42
La feuille de Personnage	43
Les Attributs	43
La définition des Attributs	44
La détermination des Attributs	45
Les Dons	46
Les Points de Vie (PV)	46
Les Points de Magie (PM)	47
Le Bonus aux Dégâts (Bdeg)	48
Le Bonus Défensif (Bdef)	48
La Vitesse de Réaction (VR)	48
Les Points de Personnalisation (PP)	49
La race du Personnage	50
L'humain continental	51
L'humain darshanide	52
Le troll	53
Profils chiffrés des races	54
Les pouvoirs individuels	54
Le métier du Personnage	57
Artisan	59

Bandit	60
Chasseur	60
Sage d'Eckmül	61
Chevalier des Baronnie	61
Guerrier	62
Marchand	63
Marin	63
Noble	64
Paysan	64
Troubadour	64
L'équipement lié à la profession	65
Les Compétences	65
L'évaluation des Racines	67
Les Compétences de Combat	67
Les Compétences de Relations	67
Les Compétences de Magie	68
Les Compétences en Sciences	68
Les Compétences en Techniques	69
Les Compétences en Furtivité	69
Les Compétences en Sens	70
Les Compétences en Arts	70
Les Compétences en Mouvements	70
L'évaluation des Compétences	71
L'âge et les Compétences	72
Le choix des Compétences	72
De la personnalisation à l'expérience	72
Le travers	73
Le passé du Personnage	74
Les Personnages pré-tirés	74
L'équipement du Personnage	75
L'argent de départ	75
Les armes	76
Les armures	76
Les objets	77
Les animaux et véhicules	77
Les biens et services	78
Le système de jeu	79
La division du temps de jeu	79
Ne rien laisser au hasard	80
Quand doit-on effectuer un test	81
Combien de chances ?	82
A qui le tour ?	82
Les conditions du test	83
Le test proprement dit	84
La Marge de Réussite	85
Les réussites et les échecs critiques	85
Les tests sous Attributs	86
Doit-on tout dire aux joueurs ?	86
Favoriser le jeu de rôle	86

Le combat	87
La déclaration des hostilités	87
Le tour de combat	88
Porter un coup	89
Le calcul des dommages	89
L'armure	90
Arsenal	91
Réussite et échec critiques en combat	91
Assommer un adversaire	92
Recharger	92
Portées	92
Le combat de masse	92
Blessures et récupération	93
Qui ne dit maux	94
Chutes	94
Feux	94
Asphyxie et noyade	94
Explosions	95
Poison et maladie	95
Peaufiner le système	96
L'expérience	96
Une expérience profitable	97
L'apprentissage	97
La conception d'un scénario	98
Les campagnes	99
La magie et les pouvoirs	100
Les pouvoirs individuels	100
Utiliser son pouvoir	101
L'énergie magique	101
Portée et durée	102
Contrer un pouvoir	102
Les sages d'Eckmül	103
Les rituels et enchantements des sages	103
Les dieux du Darshan	106
Les limites de la foi	107
Combien ça coûte ?	108
Le top 20 divin	108
Le culte	113
Chamans et charlatans	114
Qu'est-ce que c'est ?	114
Comment préparer une recette	115
Quels en sont les effets ?	115
Le bestiaire	117
La Feuille de Personnage	126

