

LANFEUST

Sommaire

Rapide, Petit et Générique (RPG)	1	Eckmül	17
Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ?	1	L'Armalie	18
Le système de simulation	3	Les hauts plateaux Euxiniens	18
Les dés	3	La Grande Forêt équatoriale	18
Les univers du jeu de rôle	3	Les villes de la côte	19
Lanfeust de Troy	4	Les 77 Baronies	19
Pourquoi une seconde édition	5	On a perdu la 78 ^e Baronie	19
Le monde de Troy	6	Les dix-neuf glorieuses	20
Les origines	6	Les Larannes de Luxone	20
Un calendrier de Troy	6	Les Quatre Fantastiques	20
Un peu de géographie physique	7	Miroirs	20
Mers humides et océans liquides	7	Bien Mordhu ne profite jamais	21
La mer d'Hédulie	7	Mort-Curieuse, mort joyeuse	21
La mer du Ponant	8	Seule	21
Le Grand Océan Austral	8	Foudre-Hardi	21
L'océan Darshanide	9	Les Sœurs Ennemies	21
La mer de Chaimar Chedan	9	Champ Rougi, sent le roussi	22
La mer des Marchands	9	Mornay	22
La mer furieuse	10	Or-Azur, toujours assure !	22
La mer Epaisse	10	Tualeure	22
La mer Grise	10	Tusquare	23
Le Vaste Continent	10	Cairn	23
De l'influence des sages d'Eckmül sur la cartographie	10	Culhaig, son tournoi, ses vertes prairies	23
La Souardie rurale	11	Caledone	23
Le chemin des chaluts	11	Bois-Perdu	23
La côte souarde	11	Quand y en a plus, y en a encore	23
La Souardie septentrionale	11	Triban	23
Les Cent-Mille Lacs Gelés	12	La Grande Forêt équatoriale	24
Arènes	13	Le Delpont	25
La clairière dorée	13	La Route du Soâh	25
Les chutes d'Echo-Grande	13	Les Collines des Cent Temples	26
Les confins des hommes-bêtes	13	Passure et Croyance Bleue	26
Les Grands Monts	14	La Principauté de Folie Almayer	27
Les Monts Exsangues	14	Rêve, Chaudron Rouge et joies du mariage	27
La passe de Sarcande	14	Les Noxes Barbares	27
Les Monts Locaces	14	La Savane des Hautes-Herbes	28
Phalompe	15	Le Désert du Delpont	28
Les Monts de Confluence	15	Des cousins à la pilosité contrariée	28
Les Marches Levantines	15	Souche Morte	29
Le cimetière des pétaures	15	Le miracle de l'épice	29
Les Rocailles du Sel	16	L'oasis de Mubarre	29
Les mégalithes	16	La forêt pluviale	29
Les Marais Frileux	16	Le Darshan	30
La Questie	16	Le Shâh et les shoûris	30
La forteresse sombre	16	Des cliques et des shoûris	30
Le bagne de Matiassal'Abour	17	Livraisons à domicile et associations de malfaiteurs	31
La citadelle de Votale	17	Le Haut Darshan	31
Antykopare	17	Les Elus	31
		Le Palais des Dieux	32
		Les mines du Temps-Pesé	32
		Les monastères perchés	32
		Imotes	33
		Les falaises d'Osbère	33
		Les contes de Dyoseth	33
		Le monorail	34

Tsyne-Broal	34
Le Bas Darshan	34
La via Denxia	34
Wong-Lo	35
Xingdu	35
Les Jardins du Darshan	35
Les Sources de la Vie	35
Infrale et les cultures en terrasse	36
La forêt des Aberrations	36
Les origamis enchantés de Moyeti	36
La région d'Execre	37
Fybte	37
Draëkle	37
La Grande Conjonction	37
Les peuples de Troy	38
La valeur de l'argent	39
Transports et voies commerciales	39
Guerres et tensions	40
Pouvoirs, magie et dieux	40
Au-delà des étoiles	41
Créer son personnage	42
La feuille de personnage	43
Les attributs	43
La définition des attributs	43
La détermination des attributs	44
L'effet de l'âge sur les attributs	45
Les dons	45
Les points de vie (PV)	45
Les points de magie (PM)	46
Le bonus aux dégâts (Bdeg)	46
Le bonus offensif (Boff)	47
Le bonus défensif (Bdef)	47
La vitesse de réaction (VR)	47
Les points de personnalisation (PP)	48
La race du personnage	48
L'humain continental	50
L'humain darshanide	50
Le troll	51
Profil chiffré des races	52
Les pouvoirs individuels	52
Interpréter un pouvoir	55
Restrictions des pouvoirs majeurs	55
Le métier du personnage	56
Cas particuliers	57
L'artisan	57
Le bandit	58
Le chasseur	59
Le sage d'Eckmül	59
Le chevalier des Baronnies	60
Le guerrier	60
Le marchand	61
Le marin	61
Le noble	62
Le paysan	63
Le troubadour	63
Le shaman	64
Les compétences professionnelles	65

Les compétences	65
La définition des compétences	66
Personnages plus puissants	70
Travers	70
L'équipement du personnage	73
L'encombrement	74
Listes d'équipement	74
Histoire personnelle	77
A vous de jouer	79
Les règles du jeu	80
Qu'est-ce qu'un test ?	80
La division du temps de jeu	81
Les tours de jeu	82
Le calcul de l'initiative	82
Ne rien laisser au hasard	83
Décrire son action	83
Combien de chances ?	84
Les conditions de l'action	85
Résoudre une action	86
La réussite et l'échec critique	87
La marge de réussite	88
Et s'il n'y a pas de compétence	88
Doit-on tout dire aux joueurs ?	89
Favoriser le jeu de rôle	89
Les règles de combat	90
Raconter ou montrer	90
Comment démarre un combat ?	90
Initiative	90
Actions importantes	91
Attaquer un adversaire	92
Coups critiques en combat	93
Se défendre d'une attaque	93
Attaquer à distance	93
Localisation des coups	94
Faire mal !	95
Armures et boucliers	96
Cas particuliers	97
Le bonus offensif en jeu	98
Mouches et trolls	99
Blessures et mort	99
Combats de masse	101
Règles en vrac	102
Petits pépins et gros bobos	102
Les chutes	102
Les feux	102
Asphyxie et noyade	103
Explosions	103
Poisons et maladie	104
Alcools et drogues	105
La magie du monde de Troy	107
Les pouvoirs individuels	107
Les effets spéciaux	109
Utiliser son pouvoir	109
L'énergie magique	110
Chiffrer les effets	112
Portée d'un pouvoir	112
Contrer un pouvoir	113

Echecs et réussites critiques	113
Les sages d'Eckmül	114
Les rituels et enchantements du sage d'Eckmül	115
Mener un rituel	115
Rituel de masse	116
Contrer un rituel	117
Les rituels connus	117
Créer ses propres rituels	121
Les dieux du Darshan	122
Les limites de la foi	122
Combien ça coûte ?	123
Le top 20 divin	124
Les autres dieux	129
Le culte darshanide	129
La magie des trolls	129
La magie des recettes	130
La magie des colifichets	133
Points de magie	134
L'évolution des personnages	136
L'expérience	136
Dépenser les points acquis	138
L'apprentissage	139
D'autres formes de progrès	141
Le bestiaire	142
Créatures d'autres mondes	142
Animaux et monstres	142
Quelques seconds rôles	153
Scénario d'introduction	156
L'héritage de l'oncle Gerhalt	156
L'arrivée du notaire Klop Orth	156
Le voyage vers Trok	157
Le village de Trok	158
Le complot de Trok	159
L'arrivée au village	160
L'Antre à Plus Soif	160
Les affaires reprennent	161
Faire les courses	161
L'atelier viticole d'Ebern	162
L'enquête	163
Réouverture	164
Les masques tombent	165
Plan d'action	166
Le retour du mort-vivant	166
Et le trésor ?	167
Récompenses	167
Feuille de personnage	168

