

# PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

## LE SYSTEME DE JEU

### Crédits

Auteurs

Greg  
Moon

Mise en page

Bubu

Illustration

Flip

Relecture

Bubu  
Feuille2Chene  
Flip  
Ivorhh

Pour toutes informations : [prophezine@prophezine.fr](mailto:prophezine@prophezine.fr)



## Introduction

Résumer le système de jeu de Prophecy est une tâche ardue, il y a tellement de choses à dire et si peu de place... Nous nous excusons d'avance auprès des vétérans de Prophecy pour les oublis ou les inexactitudes qui sont le lot de ce genre d'exercice. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu et désirent en apprendre plus, vous êtes au bon endroit, même si nous vous conseillons vivement de lire avant "Le Royaume de Kor" (article du N°0 de PROPHEZINE, les enfants de Moryagorn), le système de règles étant fortement lié au background du monde.

Une fois ceci fait vous pouvez vous laisser guider ou aller directement au chapitre qui vous intéresse. Que ce soit votre futur personnage, la magie du monde de Kor, la fureur des combats ou l'évolution dudit personnage.

Mais pour le moment regardons ce qui se passe à une table de Prophecy :

- "Vous êtes dans une situation délicate. La rue est sombre, la nuit est tombée depuis deux heures et vous ne voyez presque plus rien. Mais vous savez que Thoral n'est pas loin. Le perdre comme ça après deux jours de poursuite... Vous arrivez sur une place de terre battue avec une petite fontaine au centre."*  
Faites-moi tous un jet de Mental plus Perception difficulté 15.

Quinze est la difficulté standard et s'applique si aucune autre difficulté n'est donnée. Jérémie lance son dé 10 et obtient 15 au total (dé 4 + Mental 6 + Perception 5). L'action est réussie, mais cela ne lui fait pas de réussite particulière. Myriam lance alors son dé, fait un 10, le

relance et obtient un jet en dessous de sa perception et obtient alors une réussite critique, ce qui lui donne un total de 24 (dé 10 + critique 5 + Mental 4 + Perception 5). Myriam obtient donc un niveau de réussite car elle a obtenu un score majorant de cinq points la difficulté. Un score de 25 lui aurait donné deux niveaux de réussite.

- "Jérémie, tu entends un bruit mais tu ne sais pas exactement d'où il vient. Myriam, tu as entendu une pierre rouler à une dizaine de mètres derrière toi. Vous vous retournez et vous voyez Thoral avec une arbalète qui vous menace. Il s'apprêtait sans doute à vous tirer dans le dos."*

*Le combat commence. Lancez votre initiative.*

Chaque joueur lance un nombre de dés 10 égal à son score d'initiative. Ces dés vont représenter les moments où les personnages vont pouvoir agir dans le tour de combat. Jérémie avec 2 en initiative lance deux dés et obtient 9 et 5. Myriam, qui à 3 en initiative, obtient pour sa part 8, 7 et 5. Thoral obtient quant à lui, 10, 6 et 4.

- Thoral agit en premier avec son score de 10 et tire sur Myriam.*

Il effectue un jet de Manuel plus Arme à projectiles et obtient 18, dépassant la difficulté standard de 15.

- Myriam, Thoral te tire dessus et t'inflige vingt points de dommages. Tu ne subis que seize points grâce à ton armure. Tu souffres donc d'une blessure légère et tu auras un malus de -1 à tous tes prochains jets. Jérémie tu veux lancer le sort d'entraves verdoyantes pour enchevêtrer ton ennemi afin d'éviter une nouvelle fuite ? Très bien, fais alors un jet de Magie invocatoire avec sphère de la nature.*

Jérémie obtient un niveau de réussite



- *Jérémie tu effectues les clés de ton sort en lançant une poignée de mauvaises herbes et en utilisant ta rune de lenteur. L'incantation va te prendre tout le tour. Myriam il va donc falloir que tu occupes Thoral pendant ce temps. Tu arrives au corps à corps avec ton 8 d'initiative. En 7 tu peux essayer de le renverser. Lance-moi alors Physique plus Corps à corps.*

Myriam obtient 23 (avec un -1 à cause du malus de la blessure), donc un niveau de réussite (difficulté normale). Thoral décide de résister, et consomme un dé d'initiative pour effectuer une défense. Il choisit le plus bas. Il effectue alors un jet de Physique plus Esquive et obtient 19. Myriam a donc un niveau de réussite de plus que le défenseur, ce qui suffit pour toucher. Si Thoral avait obtenu le même nombre de niveaux de réussite que son assaillante, il aurait totalement esquivé l'attaque. Des niveaux de réussite obtenus en Esquive, même s'ils ne sont pas aussi nombreux que ceux de l'attaque, permettent d'atténuer la violence du choc et réduire les dommages subis.

- *“Myriam tu arrives à renverser Thoral. Ton adversaire est désormais à terre. Thoral se relève devant toi assez rapidement.”  
Il agit au rang d'initiative 6.*

Thoral vient donc d'effectuer sa dernière action en se relevant.

- *Myriam tu es la dernière à agir avec ton 5. Tu décides de t'écarter.  
Thoral voit pousser tout autour de lui des herbes qui l'immobilisent. Il tente de se débattre, mais la garde arrive. Les protecteurs n'ont pas l'air d'apprécier l'arbalète de Thoral ce qui facilite les explications.  
Après avoir vérifié vos identités ils vous remettent le carnet de Thoral.  
Myriam, tu l'ouvres immédiatement et tu découvres que tout est codé. Il va te falloir passer des nuits blanches dessus et me lancer Mental plus Cryptographie, ta grande spécialité, n'est ce pas ?*



## Les Personnages

Les personnages, dans Prophecy, possèdent huit caractéristiques : Force, Résistance, Intelligence, Volonté, Coordination, Perception, Présence et Empathie ; qui influencent 4 attributs majeurs : Physique, Mental, Manuel et Social. Ajoutez à cela des compétences et des dés à 10 faces (D10) et vous avez les bases du système de jeu.

## Le(s) dé(s)

Pour effectuer une action on additionne une compétence, l'attribut majeur correspondant et un D10 (Physique + Arme tranchante + D10 pour frapper à l'épée). Si aucune compétence ne correspond à l'action entreprise par un personnage alors on utilise la caractéristique associée (Physique + Force + 1D10 pour tordre des barreaux). On compare alors la somme à la difficulté de l'action entreprise pour en connaître le résultat.

Si le personnage obtient un “10” en lançant son dé, il relance et s'il obtient en dessous de sa compétence ou de sa caractéristique, on parle de réussite critique. Au contraire si le personnage obtient un “1” et relance au-dessus, on parle alors d'échec critique. Plus un personnage est doué plus il a de chance de faire des réussites critiques et moins il a de chances de faire des échecs critiques. Il est à noter qu'une réussite critique n'est pas synonyme de succès, ça ne vous permet pas d'accomplir des actions irréalisables.

Vous me direz : “ assez classique jusque là ! ” mais c'est sans compter sur les tendances, grande originalité de Prophecy. Chaque personnage possède trois Tendances (Dragon, Homme et Fatalité) notées sur cinq mais dont la somme ne peut dépasser 5. Elles représentent la vision du monde et les convictions du personnage (en résumant très grossièrement : Dragon: respect des lois et bravoure, Homme : rébellion et invention, Fatalité : cupidité et égocentrisme).

Avant un jet, un personnage peut déclarer vouloir faire appel aux Tendances. Il lancera alors trois dés (différenciés : un par Tendance) au lieu d'un seul. Au final il ne pourra en choisir qu'un, ce qui lui assure tout de même une bien meilleure chance de réussite. En recourant à un tel moyen, il met ses convictions en doute pour pencher vers une de ces tendances. L'action qui en résultera sera teintée par ce choix. Plus un personnage s'en remet à l'une d'elles plus il évolue dans cette direction.

Ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses et remettre en cause la morale du personnage. Tendre vers la Fatalité par exemple peut vous amener des ennuis avec les autorités et votre Caste.

## La Caste

Autant il est possible de s'arranger des autorités (compétence Athlétisme ou mieux Equitation), autant échapper à votre Caste représente un tout autre challenge. Il y a 8 Castes (Artisan, Combattant, Commerçant, Érudit, Mage, Prodige, Protecteur, Voyageur). Chacune dépend d'un Grand Dragon ; le neuvième, Kalimsshar, n'ayant pas fondé de Caste. Ce sont à la fois des corps de métier et des institutions qui gèrent la vie des royaumes. Penser à une Caste comme à une classe de personnage serait une erreur. C'est

vosre caste qui vous a entraînée, qui vous a appris ses puissants privilèges, qui vous donnera des missions et vers qui vous vous tournerez pour trouver de l'aide.

Si vous décidez de délaissier le côté rôle (honte à vous !), alors l'intérêt d'une Caste réside dans les dons, privilèges, bénéfices qu'elle peut vous apporter.

Ce sont des "techniques" que seules les membres des Castes apprennent (comme la double attaque des Combattants ou l'imposition des mains des Prodiges), elles viennent directement des enseignements du Dragon tutélaire. Même si certaines sont orientées combat, d'autres vous permettent d'aborder des carrières souvent délaissées dans les jdr. Il est ainsi possible de jouer un commerçant sans que le meneur de jeu ait besoin de penser à chaque scénario "Mince y'a un commerçant, je mets quoi pour qu'il s'amuse ?". Dans Prophecy, si vous êtes un guerrier intelligent, le commerçant est votre meilleur ami, vous le protégerez comme la prunelle de vos yeux ou plutôt comme cette splendide armure qu'il est le seul à avoir les moyens d'acheter.

## Les petits plus

A moins que vous n'ayez un forgeron dans votre compagnie, lui saura vous faire une armure digne de ce nom. Et après tout, le guide a dit qu'il fallait s'entre aider Compagnie, guide ? On parle ici de la mystérieuse étoile qui vous a choisi et qui vous aide de temps en temps. Mais nous ne vous en dirons pas plus, cette partie de Prophecy doit se découvrir en jeu.

C'est le cas également du lien draconique. Peut être ferez vous partie des rares élus choisis par un dragon pour entretenir une étrange relation maître / élève. Relation qui pourra s'épanouir avec le temps jusqu'à un respect mutuel, voir même un sentiment de fratrie.

Alors reparlons plutôt de votre personnage et de ce qui peut le distinguer des autres membres de sa caste. Son âge tout d'abord ! A la création, il est tout à fait possible de jouer un enfant ou un vénérable. Il y a bien sûr des avantages et des inconvénients pour chaque tranche d'âge et je vous déconseille de jouer de prime abord un personnage "physique" de 60 ans : voir tous ces jeunots se démener fatigue vite.

Ensuite les avantages / désavantages dont votre personnage sera affublé. Les avantages sont choisis et achetés avec des points donnés par les désavantages, alors que ces derniers sont tirés au sort. Cela peut paraître restrictif mais évite surtout l'optimisation et permet une certaine fraîcheur dans les tares de votre personnage. Les avantages sont des petits plus, pas de quoi déséquilibrer le jeu, juste une personnalisation. Que ce soit le combattant qui résiste aux effets de l'alcool, la marchande à qui tout le monde se confie ou l'enfant qui se tire toujours des ennuis on ne sait trop comment, à moins que vous ne vouliez que votre

protecteur touche un peu à la magie...



## La Magie

Le monde de Prophecy est un monde empli de magie, créé par les Grands Dragons. Celle-ci intervient à tous les niveaux. Du forgeron qui a développé une insensibilité au feu, aux mages des temps anciens qui ont façonné une ville migratrice en l'honneur de leur Dragon tutélaire, en passant par l'art du combat des suivants de Kroryn, tout est magie.

### La Magie dans Kor

Il faut différencier 4 types de magies. Même si elles ont toutes les 4 la même source : les Grands Dragons, leur gestion et leurs impacts sont différents.

Bien sur les Grands Dragons font un peu ce qu'ils veulent à ce sujet. Leur puissance est tellement fantastique, qu'elle n'est pas chiffrée et qu'il leur arrive parfois de créer des écailles : des lieux et des objets magiques. L'intervention d'un Dragon est d'ailleurs le seul moyen de créer des objets puissants et permanents.

Ensuite, il y a les privilèges et les dons des Castes. Même si certaines ne semblent pas magiques, ne vous y trompez pas, elles le sont belles et bien !

Puis la magie que l'on peut qualifier souvent de magie "backgroundesque". C'est le forgeron qui est insensible au feu ou le paysan qui soigne ses bêtes en les caressant. Il n'y a pas de règles à son sujet, la magie des Grands Dragons baignant Kor, on en retrouve de petits effets un peu partout. (Remarque : les joueurs n'y ont normalement pas accès)

Et enfin, le don de Nenya : elle a donné le don de manipuler les énergies magiques et chez les humains c'est la caste des mages qui est la meilleure à ce jeu là, même si chez d'autres castes il est possible d'apprendre la magie.

Ce sont les règles de cet art que nous allons évoquer maintenant.

### De l'Art d'être un Mage

*Du simple...*

Quand on regarde le système de magie, au premier abord, cela semble simple : un mage connaît des sorts et a des points de magie pour les lancer. Par exemple le mage débutant pré-tiré du livre de base connaît 4 sorts et pourra en lancer 4 ou 5 par jour. Cela peut même sembler limité lorsque l'on s'aperçoit qu'avec le temps (et l'expérience), un mage ne pourra jamais lancer beaucoup de sorts par jour (une bonne dizaine pour un rang 3 en moyenne) et qu'il n'aura qu'un impact ponctuel sur le jeu (peut être dévastateur mais ponctuel).

Mais Prophecy n'est pas un jeu qui est fait pour nettoyer un donjon à la boule de feu. Et un mage n'est pas



résumé par ses points de magie et la liste des sorts qu'il connaît. Contrairement à d'autres jeux, le mage de Prophecy s'inscrit dans une continuité et plus il s'intégrera dans le monde plus il sera puissant. Si vous laissez du temps, des contacts et des ressources à un mage, oubliez la remarque sur le donjon à la boule de feu et préparez-vous à entendre gémir les autres membres du groupe... on vous aura prévenu.

#### *Au complexe...*

Ensuite on se rend vite compte de la complexité du système. Complexité qui ne vient pas des règles proprement dites, mais des possibilités qu'elles offrent, et de la diversité des mages :

Tout d'abord, un sort appartient à une discipline et à une sphère. Pour pouvoir l'apprendre et le lancer, il faut connaître la discipline et la sphère correspondantes.

Il y a 3 disciplines : la magie instinctive (rapide, effets très brefs, souvent utilisée en combat), la magie invocatoire (ouverture de portails, pour faire venir à soi des forces, des objets ou des créatures), et la sorcellerie (longue à l'incantation mais des effets plus longs aussi, principalement de l'enchantement d'objets). Et il y a 8 sphères, une par Grand Dragon (feu, pierre, cités, rêves, océans, métal, nature, vents). La neuvième sphère, l'ombre, est gérée un peu différemment, et Kalimsshar m'a bien fait comprendre que je ne devais pas m'étendre là dessus...

Les disciplines et les sphères sont gérées comme des compétences (donc 12 compétences). Le mage pré-tiré du livre de base en a 3, magie instinctive, sphère du feu et sphère du vent, ce qui fait de lui un mage orienté combat. Plus tard avec l'expérience il pourra en apprendre d'autres, mais il est rare qu'un mage possède toutes les sphères.

Au niveau de sa carrière, on pourrait penser qu'un mage dépend uniquement de Nanya. En fait, même si Nanya chapeaute tout, chaque Grand Dragon a instauré ses écoles de magies où des mages suivent les enseignements de Nanya et d'un autre Grand Dragon. Ce n'est pas un bi-classage, un mage du feu n'aura pas accès aux privilèges des combattants, mais il aura une vision du monde extrêmement portée sur le combat (et les moyens de sa politique). Si on ajoute les optiques de carrière accessibles à partir du rang 2 (enchanteur, guérisseur, rêveur...), on arrive à des centaines de possibilités, et tous les mages diffèrent les uns des autres.

#### *Pour un menu à la carte...*

Tatouages, clés parfaites, modificateur de milieu naturel, empathie élémentaire, psychométrie, passages Eeriques... ne sont que quelques-uns des délices qui attendent les futurs mages. Mais si vous débutez à Prophecy, je vous conseille vivement de ne les intégrer

que petit à petit, sous peine d'être enseveli sous cette masse de règles.

## **Vous avez dit Jeu de Rôle ?**

Bien sûr tout cela n'est que le côté technique des règles, car après il y a le monde, avec ses obstacles ou ses facilités. La caste des mages est complexe, et on y sent l'influence des Grands Dragons, ne vous étonnez donc pas que des mages de Nanya regardent d'un sale œil votre mage du feu, que votre mage de Khy ne résiste pas à l'entraînement des mages de Brorne ou que cet invocateur regarde de haut votre généraliste. La politique, les bisbilles, la façon d'appréhender le monde de chacun, seront d'ailleurs les principaux freins à votre soif de pouvoir(s), à moins que ce ne soit ce combattant ivre que vous venez de bousculer...



## **Le combat**

Comment ce combattant va-t-il vous faire payer cet affront ?

Et bien c'est assez simple, dans un tour chaque personnage lance le nombre de dés correspondant à son initiative, ils sont ensuite modifiés par l'arme, les blessures ou les privilèges. Chaque dé représente une action. On démarre au plus grand score pour terminer au plus petit.

### **Et Paf !**

Dans Prophecy les actions de combat sont diversifiées. De nombreuses manœuvres sont disponibles pour pouvoir recréer toute l'ampleur d'un combat réel. Il y en a plus d'une vingtaine, pour pouvoir assommer, saisir, charger, étrangler, renverser, parer, esquiver...

A chaque fois qu'il y a une opposition entre l'attaquant et le défenseur, celui qui a le plus de niveaux de réussite gagne et à ce jeu ce sont les combattants et les protecteurs les plus forts. A tel point que pour un duel entre un Combattant et un Artisan le meneur de jeu peut se contenter de décrire la scène, inutile de lancer les dés, les privilèges du Combattant lui donnant un énorme avantage.

Mais l'arrogance d'un guerrier (Combattant, Protecteur, Mage de combat, certains Prodiges) s'arrête au duel, car à la première rencontre à 3 contre 1, même contre de vulgaires brigands, il va vite déchanter. Le guerrier n'ayant que 3 ou 4 actions dans le tour, ses adversaires en auront entre 6 et 9 au total. Il va donc manquer d'actions pour esquiver ou parer les attaques. Le surnombre est la principale cause de décès chez les guerriers et c'est là où les personnages moins orientés vers le combat trouvent leur utilité, s'ils ne font pas l'erreur de foncer bille en tête dans la mêlée.

En fonction de l'humeur du meneur de jeu et des joueurs, un combat peut se dérouler vite sans toutes les options ou bien de façon beaucoup plus tactique et descriptive. Pour tous ceux qui n'aiment pas les combats "je tape, round suivant je tape et round d'après je tape encore" c'est un véritable régal.

Un régal jusqu'à ce qu'on arrive aux conséquences des combats : les blessures...

## Aïe !

Chaque personnage dispose de plusieurs cases de blessures. Ces cases sont réparties en plusieurs niveaux suivant la quantité de dégâts subis par un personnage engagé dans la bataille. Quand un personnage subit, par exemple, entre onze et vingt points de dommages, autrement dit une blessure légère il subit alors une pénalité de un à toutes ses actions. Par manque de cases ou suite à un coup particulièrement violent, la mort arrive à grands pas. Il est en effet possible de tuer ou d'estropier quelqu'un d'un seul coup. Même si en général une bonne armure évite ce genre de chose, personne n'est à l'abri d'un critique et les joueurs devraient y réfléchir avant de taper sur tout ce qui bouge.

Même s'ils sortent victorieux de l'affrontement, leurs blessures vont mettre des jours et des jours à guérir. Sauf bien sûr si un Prodige ou un Mage connaissant la sphère de la nature les soigne. Et encore faut-il en avoir un sous la main et que ce dernier veuille bien les soigner. Un comportement trop agressif ou de mauvaises raisons sont souvent réhabilités pour ces personnes.

## Quelques conseils

Nous vous conseillons vivement de ne pas intégrer toutes les règles de combat dans un premier temps. Jongler avec les différentes manœuvres, les privilèges, les tendances, les bonus / malus, demande un certain apprentissage.

Commencez avec l'attaque simple, la parade et l'esquive pour les manœuvres. Un ou deux privilèges de combat par personnage (pour ceux qui en ont). Pensez toujours aux modificateurs d'initiative venant des blessures et des armes.

Et c'est seulement une fois que le combat avec ces règles n'aura plus de secret pour vous, que vous ajouterez les manœuvres, les dons, l'usure des armures, les ripostes et replacements... au fur et à mesure.

Il y a aussi un autre piège sous les pieds des meneurs de jeu débutants ou même expérimentés. Il est très attrayant de vouloir montrer un Combattant de haut rang dans ses œuvres, pour en mettre plein la vue à ses joueurs. Réfléchissez-y à deux fois avant de succomber

à la tentation et surtout si vous franchissez le pas préparez-vous à l'avance. Le nombre de dons, bénéfices et privilèges d'un Maître d'Armes est assez conséquent, et c'est surtout ce qui lui permet de faire la différence. Alors si vous en oubliez ou ne savez pas les jouer au bon moment, votre Maître d'Armes va se prendre une raclée. Parce que si vous ne connaissez pas entièrement ses capacités, les joueurs connaissent très bien les leurs !

Ne prenez pas ce conseil à la légère, il y a plein d'histoires de meneurs de jeu dépités et de joueurs aux chevilles gonflées par un succès facile. Le pire étant de faire cette erreur avec un dragon, si vous voulez mettre un dragon face à vos joueurs, doublez ou triplez le temps de préparation, faites des simulations et n'oubliez pas qu'un critique n'est pas synonyme de réussite. Si malgré tout vous vous retrouvez débordé, n'hésitez pas à tricher, les personnages ne devraient pas pouvoir se mesurer à un jeune dragon avant quelques scénarii.



## évolution

Ca y est ! Le scénario est fini, tout le monde se félicite, du moins nous vous le souhaitons et arrive le moment tant attendu... Tous les joueurs guettent le maître, ce dernier a l'air absorbé par une tache qui semble ô combien difficile (mais qui en fait est facilitée par des échelles de valeurs). Puis le verdict tombe et chaque joueur se voit récompensé d'un certain nombre de points d'expérience. A eux la puissance, les sorts dévastateurs, la force d'un Maciste, les... et bien non, l'évolution d'un personnage est beaucoup plus riche que cela et ne dépend pas uniquement des sacro-saints points d'expérience. Il y a 4 grands axes d'évolution à Prophecy qui sont le personnage, la caste, le lien et l'étoile.

Le personnage :

A l'aide des points d'expérience, le joueur va pouvoir augmenter ses caractéristiques et ses compétences, apprendre des sorts ou des privilèges, bref se faire plaisir. Le système est classique et comporte les gardes fous habituels ("non, tu ne peux pas apprendre équitation, vous venez de passer 2 mois sur une barque...").

La caste

La progression dans sa caste apporte son lot de nouveaux dons mais surtout apporte une chose rarement quantifiée dans les jeux de rôles : le respect. Dans la société très hiérarchisée de Kor, il est très agréable de voir les gens vous saluer avec respect ou de pouvoir participer aux grandes affaires du monde. Mais cette progression n'est pas aisée. Vous devrez tout d'abord avoir le profil (i.e. avoir certaines

caractéristiques et compétences à un certain niveau) et faire vos preuves auprès de votre caste. C'est cette partie qui est la plus intéressante et peut même devenir à haut rang l'objet de scénarii politiques.

#### Le lien

Si votre personnage est lié à un dragon, le lien peut se renforcer ou au contraire périlcliter. L'évolution dans le lien dépend de vos actions en jeu et de votre attitude face au dragon. Plus le lien est fort, plus le dragon vous aide et vous donne de pouvoirs mais plus vous avez de contraintes (interdits, missions...). Au contraire si vous agissez à l'encontre du lien, le dragon vous retirera son soutien, entre autres choses... Inutile de préciser qu'un lien ne s'entretient pas avec des points d'expérience.

#### L'étoile

Si votre groupe est inspiré et qu'il agit selon les motivations de son étoile, celle-ci va voir ses motivations renforcées ainsi que sa puissance. Cela se traduit par de nouveaux pouvoirs de groupe (télépathie, bénédiction,...) et par des points d'expérience collectifs. Ces points sont répartis entre les membres du groupe et servent à s'apprendre des choses les uns les autres. Ça représente le fait que les membres du groupe se côtoient en permanence.

#### Le maître dans tout ça...

C'est lui qui va faire évoluer vos tendances et votre réputation, pas forcément comme vous le souhaitez mais en fonction de vos actes. Il peut également vous donner des points dans des compétences, s'il le juge utile. Mais surtout c'est lui qui va devoir gérer les liens, l'étoile et les castes. Ce qui peut vite poser un problème, imaginez : un combattant qui veut aller dans une arène mais l'artisan doit voir un maître ailleurs, tandis que l'étoile montre une 3<sup>ème</sup> direction. Alors soyez patient : les optiques d'évolutions sont trop nombreuses pour qu'il puisse penser à tout, tout le temps. C'est un humain pas un super calculateur !



## Conclusion

Nous sommes arrivés à la fin de ce tour d'horizon du système de jeu de Prophecy. Il y aurait encore beaucoup à dire mais c'est presque impossible sans quitter le domaine des règles pour entrer dans celui du background, les deux étant intimement liés.

Prophecy offre un vaste panel de choix pour vos aventures, le combat bien sur, mais aussi la politique, le commerce, l'exploration, l'ésotérisme, l'artisanat et bien d'autres encore. Tout est là, maintenant c'est à vous de jouer.