



Prophecy - nouveaux joueurs

Une aide de jeu pour le jeu de rôle
Prophecy 2^{ème} édition, simplifié



La feuille de PJ

Distinguer les **informations importantes**, dont les lois draconiques à respecter, les **caractéristiques**, **attributs**, **compétences**, et quelques autres informations diverses.

Les actions (lancé de dé 10)

Une action est-elle réussie ? Le MJ va proposer un :

- Jet simple, avec une **caractéristique** + un **attribut** +
- Jet de compétence qu'on possède, avec une **compétence** + un **attribut** qui va avec +
- Jet de compétence qu'on ne possède pas, soit c'est impossible, soit utiliser alors une **caractéristique** + un **attribut** qui va avec + -5

Habituellement, le seuil de réussite est 15. Mieux, faire 20+ pour obtenir un Niveau de Réussite, 25+ pour deux NR, etc.

Faire 1 au dé : échec critique.

Faire 10 au dé : réussite critique, et ajouter 5.

Une fois par séance, utiliser les N points de **maîtrise**, avant de lancer le dé, pour ajouter 3 x N.

Une fois par séance, utiliser les N points de **chance**, après le lancer le dé, pour lancer N dés de plus (et garder le meilleur).

Exemple avec Roll20, un jet de compétence *Jongler*, que le PJ n'a pas, avec 6 en caractéristique COOrdination, 4 en attribut *manuel*, en utilisant les 3 points de maîtrise : /roll 6 + 4 + 3*3 + 1D10 -5 "Jongler avec maîtrise".

Les combats

Les opposants, à 1m ou 2m de distance, sont en mêlée.

Chaque round : tous les PJ et PNJ, dans l'ordre décroissant d'initiative, font une action : attaque, passer au corps-à-corps ou revenir en mêlée, actions diverses (faire un geste, prendre une arme, déplacement...).

- Attaque : action contre un seuil de 15
- Esquive ou parade : utiliser son action (si pas encore réalisée), contre un seuil de 15 (et faire autant de NR que l'attaquant)
- Passer au CàC ou Mêlée : les armes ont des bonus/malus à l'initiative différents, voire certaines peuvent ne pas être utilisables au CàC.

Quelques noms à retenir

Dans le monde de **Kor** les **dragons** sont nombreux. Parmi les 9 **Grands Dragons**, seul **Kallimsshar** ne patronne aucune des 8 **castes** auxquelles les **citoyens** appartiennent. Celles des **prodiges**, ascètes guérisseurs sans le moindre **drac** en poche, est la plus proche des **élus**, qui sont respectés pour leur proximité avec un ailé. Ceux-ci laissent le pouvoir aux **nobles**, souvent de la caste des **commerçants** dans l'**Empire de Solyr**, des **protecteurs** dans les montagnes de **Kern**, des **combattants** en **Kar** ou des **érudits** en **Ysmir** (les **magés**, **artisans**, **voyageurs** et bien sûr les majoritaires **sans-castes** sont plus éloignés des titres). Mais surtout les déviants, **fatalistes** comme **humanistes**, sont pourchassés, seule la **tendance** draconique est acceptable.