

JdR, quand tu nous tiens !

... Encore une fois !

Malgré la réflexion et le programme de publication présenté dans le premier numéro de Bongo's Line de présentation (le numéro 000), le deuxième opus déroge déjà à l'idée initiale de cet eZine.

Quel manque de sérieux ! Ceci serait intolérable dans les milieux professionnels que nous cotoyons tous. Heureusement que la loi autorise encore les Particuliers à ne respecter que leurs choix et leurs horaires... Pour les travaux-inutiles-et-perso uniquement, bien entendu !

Donc, pas de culture 0, pas de google-tron et bien peu d'Imaginaire... Non, rien de tout ça ! Mais un numéro à thème unique traitant (encore) des jeux de rôles !

Cette fois encore, les BL (Bongo's Line) consacrés l'île de Pâques ou quelques Hauts-Lieux d'Égypte sont repoussés au dépend d'un sujet-souvenir.

Nostalgie, quand tu nous tiens...

Souvenirs de Kor

Après près de 3 ans passé derrière mon écran, face à des Joueurs émérites, je ne pourrai jamais oublier ces fabuleux moments passés. Ce Bongo's Line leur est dédié, en remerciement de la bravoure dont ils ont fait part durant ces années.



« A tous ceux qui ont bravé les mille dangers de ces terribles terres et déjoué les plans machiavéliques des Puissants Grands Dragons, A tous ces Héros qui ont su préserver le visage de Kor et rentrer ainsi dans la légende d'un Univers ; celui de Prophecy... »

A Joram, Mia, Maturin, Spike, sans oublier la participation d'Erik, qui ont consacré leur vie pour les Grands Dragons.

« Bonjour mon frère. Une deuxième vie t'a été offerte par les Grands Dragons en mémoire de tes actes passés. Je ne puis malheureusement pas te dire pourquoi, ni comment, mais sache que notre Père ; l'Être Primordial Moryagorn m'a demandé d'être présent à ton réveil. Il se soucie de toi et de l'avenir que tu représentes. Il semble que tu sois destiné à de grandes choses, mais je ne peux t'en apprendre d'avantage. Tu es libre de choisir ta Voie, mais prends garde aux conséquences... »

Fruit commun de nos Pères les Grands Dragons, tu représentes aujourd'hui l'avenir de notre Royaume. Toi seul peut accéder aux privilèges offerts aux Hommes par nos Créateurs. Toi seul a l'honneur de partager leurs pensées grâce au Lien dont ils nous honorent.

Les épreuves qui t'attendent sont nombreuses et complexes, mais tu ne seras pas seul. Face à ces difficultés, les membres de ta Caste seront là et tes frères Illuminés se batront à tes côtés si tu te montres digne d'eux.

L'Histoire est en marche mais elle ne t'attendra pas. Ne perds plus un instant. Quelle que soit la Voie que tu choisiras, avec ou contre les Dragons, ou par ce chemin étroit qu'est l'indépendance, n'oublie jamais que toi seul est en mesure de comprendre la Prophétie.

Laisse-moi maintenant te remémorer la Genèse de notre monde... »

Khé-Tarn,
Fils de Brorne

Prophecy© est un jeu médiéval fantastique, créé par Halloween Concept, dans lequel Dragons et humains vivent ensemble. Les joueurs incarnent des humains qui choisiront leur destin : élus des Dragons, Inspirés des Étoiles ou emblèmes de leur Caste.

Présentation de Prophecy

La genèse du monde

L'être primordial, fruit d'une étoile, a donné naissance à 9 Grands Dragons gardiens d'un élément composant le monde: Pierre, feu, eau, métal, nature, magie, rêve, vent et plus tard humanité. Ensemble, ces piliers fondateurs insufflèrent la vie à l'Homme. Ils lui apprirent tout ce dont ils étaient capables et lui enseignèrent comment vivre en harmonie dans le monde qu'ils avaient créé sur Moryagorn, leur Père. Le Temps n'avait pas d'importance : L'Humanité était alors éternelle.

Elle s'éleva en respectant les préceptes de la vie draconique. Les Hommes découvrirent la puissance des Grands Dragons et de leurs fils,

la partagèrent, l'utilisèrent. Les Dragons prirent alors certains de ces hommes qui comprenaient leur philosophie et en firent leurs Elus. Ces fils adoptés, bénéficiant des faveurs des Dragons, aidèrent ensuite leurs semblables à comprendre ceux qui leur avaient donné naissance.

Le monde vivait en paix et en totale harmonie. Aux yeux des Grands Dragons, ces petits êtres étaient des jouets remarquables : ils apprenaient vite, démontraient une volonté sans limite et disposaient d'un esprit créatif remarquable. Ces êtres étaient leur «trésor», leur réussite. Mais plus tard, des querelles opposèrent les Grands Dragons. Des guerres éclatèrent et les Hommes prirent part aux batailles.

Les guerres fratricides

Face à ces êtres à la puissance divine, les humains tombèrent, les uns après les autres. Manipulée par leurs aînés, l'Humanité faillit disparaître.

Heureusement, les Grands Dragons réalisèrent leurs erreurs et mirent fin à leurs confrontations. Ils décidèrent alors de laisser vivre leurs enfants seuls, sans les mêler à leurs querelles. Les Hommes prirent un nouveau départ. Mais sans lien avec leurs créateurs, ils devinrent faibles, sans défense et surtout... mortels.

Malgré cela, les hommes commencèrent à reconstruire le monde qu'ils avaient perdu, plus simple, moins majestueux ; à l'image de ce qu'ils étaient devenus.

Ils créèrent des outils pour remplacer leurs pouvoirs perdus, ils élevèrent des animaux pour se nourrir, ils coupèrent des arbres pour s'abriter. Ils se battaient pour survivre. Mais face à cette situation plus difficile, malheureux dans cette condition déchue, certains hommes se rappelèrent leurs parents et partirent à leur recherche. A travers tout le Royaume de Kor, les hommes se mirent en quête de retrouver ceux qui les avaient créés et leur vouèrent des cultes.

Face à une telle volonté féroce et cette détermination, les Grands Dragons furent troublés et acceptèrent de récompenser les plus fidèles de leurs adorateurs. Et petit à petit, les Dragons reprurent leur place dans les sociétés humaines. Les hommes les aimaient et inconsciemment, suivaient leurs volontés.

« En-semble, Khy et Kalimsshar déroberent aux Dragons l'âme qui permettrait à l'homme de devenir conscient. Ce pacte scella leur alliance et bouleversa à jamais la destinée du monde. »



Le Cycle infernal

Et le monde retomba dans la guerre. A nouveau l'Humanité vit sa fin arriver, mais les guerres stoppèrent une nouvelle fois.

Plus affaiblis encore par ces nouvelles batailles, les hommes à nouveau reconstruèrent ce qu'ils avaient bâti. Avec le temps, les hommes pardonnèrent aux Grands Dragons mais une poignée refusa l'autorité draconique et s'enfuit dans les régions reculées où les dragons ne viendraient plus nuire à leur existence. Le monde connu un nouvel âge. Hommes et Dragons vivaient ensemble dans une société régie par les Edits Draconiques (code de conduite interdisant de reproduire leurs erreurs passées).

Aujourd'hui, les hommes ont recréé inconsciemment une société établie sous l'autorité des Grands Ailés mais ont aussi appris à vivre par leurs propres moyens. L'Humanité se découvre alors une nouvelle indépendance sous le regard inquiet de leurs Parents.

Des hommes croient encore aux Grands Dragons, certains hésitent et d'autres refusent les êtres qui ont manqué de les faire disparaître à deux reprises.

Et pendant ce temps, au zénith du Monde, quelque chose suit le cours de l'histoire : une Etoile veille...

Vous souhaitez en savoir plus ?

Depuis l'arrêt de sa gamme, tous les Inspirés de Prophecy se sont regroupés sous une seule et même bannière : **Prophezine, les enfants de Moryagorn**, un webzine officiel, consacré à ce jeu.

Les derniers Combattants, résistants pour la mémoire de ce jeu, mettent à votre disposition toutes leurs connaissances ainsi que de nombreux conseils ou aides de jeu.

Si la curiosité vous pique et si vous souhaitez en apprendre plus sur l'univers de Prophecy, vous serez accueillis à bras ouverts par les derniers Prodiges qui se battent pour entretenir les mémoires de ce jeu si méritant.

<http://prophezine.team.free.fr/>

Le monde de Prophecy :

Le Royaume de Kor, est sans pitié pour des aventuriers irréfléchis. Les Dragons sont inquiets devant des Tendance de pensées qu'ils ne comprennent guère : leurs fils les renient, les remplacent et parfois même s'opposent à eux.

A travers des Castes, les joueurs vont pouvoir choisir le métier de leur personnage : Protecteur, Combattant, Erudit, Artisan, Prodige, Mage, voyageur ou commerçant.

Ils vont ensuite évoluer au cœur de ces corps de métiers et découvrir tous les rouages de la civilisation si particulière du Royaume de Kor.

Le pouvoir des hommes, leurs nouvelles philosophies et

« La vie ne vaut rien, mais rien ne vaut la vie. »

leurs découvertes vont être confrontés aux jugements des Grands Dragons. **Ce monde est en plein changement** entre les rêves d'indépendance de l'homme et l'amour qu'il voue à ces êtres supérieurs.

Les joueurs vont pouvoir découvrir toute la richesse dans cet équilibre, où ils peuvent évoluer dans toutes les directions. Ils auront **le choix de leurs actes et le choix de leurs pensées. Mais attention au Jugement** draconique qui parfois tombe, sans demander crier gare.

La richesse du background de Prophecy permet de mener toutes les situations que vous pourrez imaginer. Que ce soit de la découverte, des batailles épiques, des complots économiques ou philosophiques ; tout est envisageable avec facilité. Cet ensemble forme **un univers toujours cohérent** et pourtant soumis à beaucoup de liberté dans l'interprétation.

Un jeu incontournable !

Copyright :

Les différentes illustrations utilisées dans ce Bongo's Line sont propriété de leurs auteurs respectifs (merci à eux!). Vous retrouverez ainsi :

Thierry Messon : Pour les Logos, le Combattant, le Protecteur en page 1, Morygn et Neryz (forme humaine, en ligne) page 2.

Aleksa Brichat : Pour le Combattant page 2.

Thomas Labouret : pour l'Incantatrice, page 2.

Système de règles :

Les règles sont établies sur le principe de base suivant :

1 Caractéristique + 1 Compétence + 1D10.

A cette somme est comparée un niveau de difficulté pour déterminer le niveau de réussite de l'action entreprise.

Les caractéristiques et les compétences s'échelonnent de 1 à 10 à quelques rares exceptions près.

La particularité la plus intéressante de ce jeu est l'existence des **Tendances** (reflets de l'interprétation du monde par le personnage). Elles **évoluent** au fil des aventures pour illustrer « l'âme » du personnage et **influencer sa perception** des choses.

Ensuite, à la différence de beaucoup de jeux médiéval-fantastiques, les personnages quelle que soit leur Caste, ne sont pas des archétypes figés.

Un Mage peut tout à fait manier la hache sans craindre la lame menaçante d'un bandit de grand chemin. Et ce, dès le début de la création du personnage. **Le système de compétences** est souple et vous permet de créer un **personnage prônant la « polyvalence », sans pour une fois rimer avec incompetence...**

Le combat est établi sur le principe de base (caractéristique + compétence + 1D10) avec en plus, la notion de tour et d'action régis par l'Initiative du personnage. La gestion reste simple et fluide, et vous pouvez choisir de rajouter quelques règles optionnelles afin de rendre ces phases de jeu plus réalistes.

La magie, toujours basée sur le même principe se décompose en 3 catégories : Instinctive, invocatoire et sorcellerie. Tous les types de sorts sont accessibles et un système de création de sortilège vient compléter ce panel de choix déjà bien garni.

«Le monde était différent, autrefois.

Je me souviens de temps où les montagnes grondaient De leur fureur, ou le ciel noirci par leurs ailes déversait des torrents de feu et de mort.

Je me souviens de temps où l'homme obéissait à leurs désirs, à leur puissance. Mais cette époque n'est plus, A présent les Dragons nous protègent.

Nous partageons leur magie. Nous connaissons leurs secrets. Nous errons sur ce monde armé des lames qu'ils craignent, des envies qu'ils redoutent, et de la liberté qu'ils pleurent.

Que sais-tu de ce monde ?

Les Dragons t'ont choisi, comme moi. Cette épée que tu portes fait honneur à ta caste, mais

quelle voie suivras-tu ? Celle des Dragons ?

Celle des tiens ? Celle du pouvoir ?

Tu peux courir le monde, affronter la Horde, unir les hommes ou les détruire ...

Mais n'oublie jamais sous quelle étoile tu es né.»