



PRISMA

*Par Alexandre,
sur une idée de frogaters développée par Bruxus*

SOMMAIRE

1) UNIVERS	3
A) Le Prisme	3
B) Les Familles Prismatiques	3
C) Dangers et ennemis	4
D) Le Monde Actuel	4
2) PERSONNAGES	5
A) Choix de la Famille	5
B) Caractéristiques	5
C) Techniques	6
D) Talents	7
3) SYSTEME	8
A) Actions	8
B) Combat	8
C) Entraînement	9
4) DERNIERS MOTS	10

1) UNIVERS

Prisma se déroule dans un monde moderne alternatif. L'humanité a progressé jusqu'au point où elle en est aujourd'hui, mais cela n'a été possible que grâce à la protection des **Familles Prismatiques**. Celles-ci ont en effet défendu les humains tout au long de l'histoire face à des ennemis variés, parfois eux-mêmes humains, mais souvent monstrueux. Cette protection n'est cependant capable que grâce à l'intervention du **Prisme**, une entité mystérieuse qui semble utiliser l'énergie de la lumière même pour conférer de grandes capacités aux élus.

A) Le Prisme

Le Prisme existe depuis extrêmement longtemps, si longtemps que les archives humaines les plus anciennes en faisaient **déjà mention**. On ignore exactement son origine, sa nature et s'il possède un but spécifique, mais jusqu'à présent, il a permis à l'humanité de **survivre et de prospérer malgré les dangers**. Tout au long de l'histoire, le Prisme a choisi des humains et leur a octroyé une Famille Prismatique, de façon apparemment **aléatoire**, leur permettant de faire usage de **Techniques** afin de lutter contre les dangers qui les menaçait.

Aujourd'hui, l'emplacement du Prisme est **tenu secret**, et très peu d'humains le connaissent. Il est hautement défendu par les Familles, car s'il est **l'origine des pouvoirs prismatiques**, cela en fait une cible critique. On suppose que s'il venait à être détruit, les Familles Prismatiques **ne seraient plus**, et cette perspective n'en est que plus terrifiante...

B) Les Familles Prismatiques

L'humanité connaît l'existence des Familles, ne serait-ce que par la protection qu'elles offrent. Toutefois, le commun des mortels ne connaît pas les membres eux-mêmes, hormis les **personnes emblématiques** de chaque Famille qui demeurent des figures d'importance. Les Familles sont d'ailleurs organisées hiérarchiquement, selon la puissance et l'expérience des membres. Les rôles les plus influents sont les **Ambassadeurs** et les **Patriarches**. Ensuite se trouvent les **Anciens**, puis les **Tuteurs** et enfin les **Enfants**.

- Les **Ambassadeurs Prismatiques** sont les **représentants de toute leur Famille**. Il n'existe qu'un Ambassadeur par Famille, et un nouveau est immédiatement nommé à la mort de l'un d'entre eux. Ce sont les **plus puissants** combattants prismatiques, et ont une influence équivalente à celle des dirigeants mondiaux.

- Les **Patriarches** sont à la tête d'une **branche de leur Famille**. Les seuls possédant l'ascendant sur eux sont les Ambassadeurs, et ils gèrent leur branche de la manière dont ils l'entendent. Ils sont par ailleurs des **combattants redoutables**.

- Les **Anciens** se trouvent juste en dessous. Ce sont des membres ayant une haute importance dans la Famille, aidant généralement leur Patriarche dans la **gestion de leur branche**. Ils sont légèrement moins forts, mais plus susceptibles que lui d'agir sur le terrain en cas de besoin.

- Au niveau encore en dessous se trouvent les **Tuteurs**, qu'on pourrait comparer à des **chefs d'escouade**. Ces membres s'occupent de **former, d'instruire, d'entraîner et de guider** les combattants sous leur tutelle. Ils vont également souvent sur le terrain eux-mêmes, généralement pour des travaux difficiles ou pour **supporter des combattants en formation**.

- Enfin, les **Enfants** sont les membres de bas niveau formant le plus gros des effectifs de chaque Famille. Ils ne **participent pas à l'organisation** de la Famille même, mais sont ceux se chargeant des missions et de la protection la grande majorité du temps. On peut noter que la **différence de puissance** entre le plus fort et le plus faible des Enfants d'une famille peut être **considérable**, mais ils possèdent globalement les **mêmes droits et devoirs**.

Les Familles existent sur **toute la planète**, ses membres agissant le plus possible dans le secret pour protéger les humains sans pouvoirs. Généralement, plusieurs Familles **cohabitent** dans les mêmes villes, surtout dans les plus importantes. Il existe **huit Familles**, chacune représentant **une couleur** et étant affiliée à **un élément** spécifique, et cette affiliation a une certaine influence sur leur caractère.

Famille	Affiliation	Caractère
Blanche	Lumière	Loyal, Amical, Soigneux
Rouge	Feu	Impulsif, Direct, Chaleureux
Orange	Chaos	Aléatoire, Insouciant, Plaisantin
Jaune	Ordre	Ferme, Juste, Sérieux
Verte	Terre	Flegmatique, Concret, Réfléchi
Bleue	Air	Libre, Volage, Nostalgique
Indigo	Eau	Joueur, Raisonnable, Souple
Violette	Ténèbres	Solitaire, Studieux, Méditatif

C) Dangers et ennemis

Le Prisme n'aurait probablement pas eu besoin de créer les Familles s'il n'y avait pas des **dangers** menaçant le monde. L'opposé des pouvoirs prismatiques est le **Néant**, l'absence totale de couleur. Le Néant est une **force corruptrice**, qui n'a aucune couleur, mais peut s'insinuer en n'importe qui ou n'importe quoi pour produire des **monstruosité destructrices**. En corrompant l'énergie prismatique, le Néant a engrangé les **Monstres Prismatiques**, des reflets déformés de ce que confère le Prisme aux humains. Ce sont les ennemis les plus courants des Familles Prismatiques ; chaque créature a une **affiliation prismatique** propre, à l'instar des membres des Familles. Et c'est selon ces affiliations que les Familles s'organisent pour affronter le Néant.

Toutefois, le Néant peut également **corrompre des humains**, et même des combattants prismatiques. Ces êtres sont appelés **Discordants** ou **Discordants Prismatiques**. Bien qu'ils gardent leurs capacités et souvenirs, ceux-ci sont déformés, comme s'ils passaient dans un **autre prisme bien plus sombre**. Quand un humain est devenu un Discordant, rien ne permet de le retourner à son état original ; **la mort** est la seule manière de les **libérer** et de les empêcher de nuire.

Si on ignore autant le but exact du Néant que celui du Prisme, il est très probable que cela passe par **la destruction de l'humanité**. Cette dernière connaît l'existence du Néant, de par les créatures prismatiques et les Discordants provoquant de nombreux troubles, et même si elle tente de lutter sans l'aide des Familles grâce à des **armes** et de la **technologie avancée**, l'énergie prismatique est **bien plus efficace** pour lutter face à ces dangers.

D) Le monde actuel

Même avec les conflits fréquents entre les Familles et le Néant, les humains vivent leur vie du mieux qu'ils peuvent. La civilisation actuelle a atteint **l'ère moderne**, avec ses voitures, immeubles, ordinateurs et téléphones. Les attaques du Néant sont relativement courantes, mais les Familles veillent à y mettre un terme rapidement, si bien que l'humanité a **appris à vivre dans ce contexte** depuis des siècles. La politique impacte et est impactée par les Familles Prismatiques, les deux mondes étant sur **un pied d'égalité** (même si ce n'est pas au goût de tous).

Note du créateur :

L'Univers décrit ici est un choix personnel pour sortir d'un habituel Médiéval-Fantastique, que la « magie » pourrait rappeler. C'est également un moyen pour mettre la société moderne dans un univers différent, les soucis du quotidien n'étant que peu importants comparés aux dangers qu'affrontent les membres des Familles.

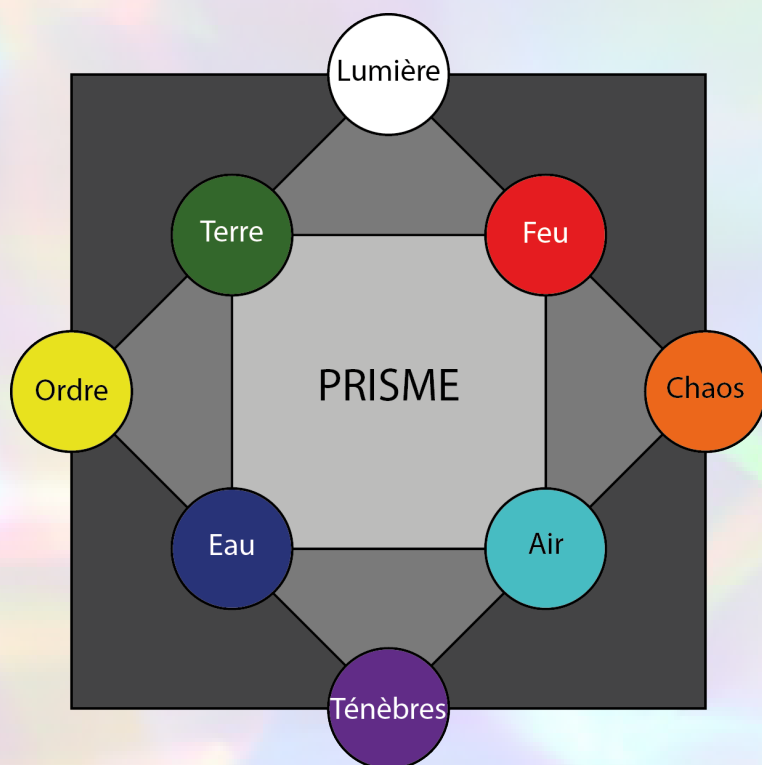
Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez facilement transposer l'univers à une autre époque, passée ou future. Les options de personnalisation de Prisma sont volontairement larges, afin de permettre aux MJ une certaine marge de manoeuvre dans leurs parties.

2) PERSONNAGES

Dans ce contexte, les joueurs incarnent des **Enfants de Familles Prismatiques**. Leur but sera d'effectuer **diverses missions** données par leurs Familles, généralement pour lutter contre le Néant et protéger la population. Ils pourront toutefois, **selon l'envie du MJ**, se retrouver plongés dans des intrigues et jeux de pouvoirs, devoir face à des humains non corrompus mais hostiles aux Familles, ou même avoir à faire des recherches dans des endroits anciens afin de découvrir **l'origine du Prisme et du Néant...** Les règles qui suivent ne sont que des outils pour les aventures de votre choix.

A) Choix de la Famille

Pour commencer, les joueurs doivent **choisir la Famille** dans laquelle leur personnage se trouvera. Il n'y a aucune obligation pour eux d'être dans la même Famille, et il est d'ailleurs **recommandé** d'avoir un panel d'éléments différents. Chaque Famille a un élément qui lui est affilié, selon sa **couleur**. De plus, chaque élément a deux éléments avec lesquels il a une **affinité**, deux éléments avec une **opposition mineure**, et un élément avec une **opposition majeure**. L'élément choisi impactera notamment l'efficacité avec laquelle un personnage affrontera un ennemi, ainsi que les **techniques** qu'il sera en mesure d'utiliser (voir Système - Combat).



La Famille de chaque joueur sera son **principal contact**. Ainsi, les membres seront leurs référents et camarades, vous pouvez leur donner la personnalité que vous désirez. Donnez également une base principale à chaque Famille, qui sera le **point de chute** des joueurs. Il est également possible de donner un endroit commun aux joueurs, qui correspond à un lieu où les membres de différentes Familles se retrouvent pour s'entraîner, passer du temps ensemble, etc. Les lieux en question sont à votre discrétion.

B) Caractéristiques

Une fois la Famille choisie, les joueurs doivent répartir leurs **caractéristiques**. Celles-ci sont :

- La **Santé**, qui représente les **points de vie** du personnage. Si ceux-ci tombent à 0, il **meurt**.
- La **Force**, qui représente les **capacités physiques** du personnage et l'efficacité de ses **attaques au corps-à-corps**.
- La **Puissance**, qui représente les **capacités psychiques** du personnage et l'efficacité de ses **attaques prismatiques**.
- La **Résistance**, qui représente les **capacités défensives** du personnage et sa faculté à **réduire les dégâts subis**.
- L'**Esprit**, qui représente les **capacités intellectuelles** du personnage et sa faculté à **résister aux attaques mentales**.
- La **Vitesse**, qui représente les **réflexes** du personnage et son aptitude à **réagir rapidement en combat**.

Schéma des Interactions du Prisme.

Le Feu a une affinité avec la Lumière et le Chaos, une opposition mineure avec l'Ordre et les Ténèbres, et une opposition majeure avec l'Eau.

Note du créateur :

Ici, les Ténèbres ne sont pas l'incarnation du mal, et la lumière l'incarnation du bien. Toutes les couleurs sont le rempart face au Néant, qui est le seul véritable danger pour le monde.

Les personnages commencent avec **20 points de vie** et **1 point dans chaque autre caractéristique**. Les joueurs peuvent ensuite **répartir 20 points** entre toutes, avec un **maximum de 10** dans une seule caractéristique. Un point en Santé confère **deux points de vie**. A titre comparatif, un adulte normal possède entre **3 et 5 points** dans ses caractéristiques. Au début, les Enfants ne sont donc pas forcément plus forts que la moyenne, mais à long terme ils pourront aisément surpasser n'importe quel humain.

C) Techniques

La répartition des caractéristiques donne une idée sur **le style** du personnage : beaucoup de force est plutôt destiné à un combattant au contact, quand beaucoup de vitesse indiquera un combattant effectuant des attaques éclair ou supportant ses alliés sur le champ de bataille. A partir de ce style, les joueurs vont choisir des **Techniques**, qui sont les **attaques spéciales** basées sur les **affinités élémentaires** de chaque Famille : par exemple, les techniques de la Famille Jaune seront basées sur l'Ordre la plupart du temps, mais certaines pourront également utiliser l'Air ou l'Eau. Les interactions des techniques avec les éléments ainsi que les dégâts sont expliqués dans le **Combat**.

Les nouveaux Enfants possèdent **trois techniques** au début, et peuvent en apprendre de nouvelles lorsqu'ils gagnent en **expérience**. Les techniques ont une **précision**, une valeur sous laquelle un joueur doit réussir un jet de **dé 100** pour lancer sa technique (voir Système - Actions). Elles ont également des **effets divers**, selon leur but et la situation où on les emploie.

Tous les Enfants ont une **technique en commun**, qui consiste à canaliser de l'énergie prismatique en une attaque à distance sans élément affilié : la **Projection Neutre**. Elle sert comme **arme de base**, accessible à tous quelle que soit la spécialité choisie.

La seconde technique que les personnages peuvent apprendre dépend de leur **caractéristique la plus élevée** (sans compter la santé). En cas d'égalité, c'est au choix du joueur. Elle est sensée donner la **base du style** de combat du personnage, bien que cette voie ne soit **pas définitive** et puisse être changée au cours de l'entraînement.

- **Force élevée** : **Assaut Prismatique**.
- **Puissance élevée** : **Projection Prismatique**.
- **Résistance élevée** : **Blocage**. Cette technique est une **Réaction**, c'est à dire qu'elle ne peut être lancée que lorsqu'un adversaire a agi (voir Système - Combat).
- **Esprit élevé** : **Focalisation**.
- **Vitesse élevée** : **Pas de côté**. Cette technique est une **Réaction**.

Enfin, la troisième technique est une **technique utilitaire**. Les techniques utilitaires peuvent être utilisées en combat ou hors combat, et n'infligent généralement pas de dégâts. Les Enfants débutants ont le choix entre deux techniques utilitaires : **Dash** ou **Analyse**.

Les techniques ne consomment **pas de ressources** à être utilisées. Toutefois, solliciter l'énergie prismatique en continu peut **fatiguer** les personnages, ce qui se traduit par des **malus à leurs actions**. La fatigue des personnages est à la discrétion du MJ, lorsqu'il juge que les joueurs utilisent **trop souvent** leurs techniques (ou pendant un combat particulièrement **long et intense**). Quelques heures de repos suffisent à se remettre de la fatigue prismatique.

Note du créateur :

La technique de l'Esquive peut sembler plus intéressante que celle du Blocage, car elle évite l'entièreté des dégâts là où le Blocage ne fait que les réduire. Cependant, elle est légèrement plus difficile à réussir, et les combattants possédant le Blocage auront une Résistance plus élevée que ceux possédant l'Esquive, ce qui fait qu'en cas d'échec de la réaction, ils souffriront moins.

Par ailleurs, développer la technique Blocage (voir Système - Entraînement) pourrait permettre de réduire encore plus les dégâts, voire même d'en renvoyer une partie à l'attaquant, là où l'esquive pourrait accorder une contre-attaque en cas de réussite (mais qui demanderait un jet supplémentaire). Ces développements sont à l'entière discrétion du MJ.

D) Talents

Les derniers éléments d'un personnage sont ses **talents**. Les talents sont des **capacités supplémentaires** apportant des **bonus** à un personnage, et ils peuvent être développés avec de **l'entraînement**. Ces aptitudes supplémentaires peuvent concerner **tout et n'importe quoi**, que ce soit des bonus de dégâts sur certaines attaques, une faculté accrue à s'entraîner à des techniques, ou un charisme important facilitant les rapports sociaux. Un personnage dispose d'**un seul talent** à sa création, mais il pourra en apprendre d'autres (ou développer encore plus celui-ci) par la suite.

Le premier talent des joueurs se traduira par un **bonus de 10% dans un domaine** de leur choix (Techniques à distance, Attaques au corps-à-corps, Recherches, Discussion, etc.). Le MJ peut aider les joueurs à trouver un talent correct, et vérifier que le domaine choisi ne soit **pas trop large** (les actions offensives en général par exemple).

Note du créateur :

Les noms et descriptions des Techniques présentées ici sont génériques : chaque Famille a ses propres nuances pour chacune des techniques. Par exemple, la Famille Indigo projettera une lance d'eau en utilisant une Projection Prismatique, là où la Famille Verte aura plutôt un rocher.

Tenez compte de ces effets esthétiques lorsque vous décrivez un combat, où les attaques fusent de toutes parts, ainsi que pour tenir compte des éventuels effets sur le décor (la Famille Rouge aura tendance à provoquer des incendies sur ses échecs critiques, par exemple.)

Nom	Précision	Effets
Projection Neutre	50	Attaque à distance infligeant des dégâts équivalents à la moitié de la Puissance du lanceur.
Assaut Prismatique	60	Charge amenant le lanceur au corps-à-corps, et infligeant des dégâts prismatiques équivalents à la Force du lanceur.
Projection Prismatique	50	Attaque à distance infligeant des dégâts prismatiques équivalents à la moitié de la Puissance du lanceur.
Blocage	Réussite adverse	Protection face à une attaque. Si le jet de précision est inférieur à celui de l'attaque subie, les dégâts sont réduits de moitié (avant application de la Résistance).
Focalisation	90	Concentration sur une action. Octroie un bonus de précision de 30 sur la technique ou l'attaque suivante, si elle est lancée juste après.
Pas de côté	Réussite adverse - 10	Esquive d'une attaque. Si le jet de précision est inférieur à celui de l'attaque subie, avec un malus de 10, l'attaque est esquivée.
Dash	70	Déplacement très rapide utilisant l'énergie prismatique. En combat, permet d'arriver à un point éloigné presque instantanément. Hors combat permet de se déplacer dans le monde à grande vitesse.
Analyse	70	Etude prismatique d'un endroit ou d'un adversaire, afin de récupérer des informations utiles à leur sujet. La qualité des informations obtenues dépend de la marge de réussite du jet.

3) SYSTEME

A) Actions

Dans Prisma, les actions se jouent au **dé 100**. Pour réussir, un jet doit être sous un **seuil de réussite** donné, ce seuil dépendant de la difficulté de l'action et de tous les facteurs pouvant impacter positivement ou négativement l'issue de l'action. De manière générale, **la base est de 50**, modifiée selon les précisions des joueurs et/ou du MJ. Par exemple, un joueur tente de repérer un ennemi caché. La réussite de base est 50, mais si le joueur **précise l'endroit** où il cherche, et que l'ennemi se trouve dans cet endroit, il aura un bonus. Si l'ennemi est en revanche un **spécialiste de la discrétion**, le jet aura un malus.

Un jet de 5 ou moins sera toujours une **réussite critique**, et un jet de 96 ou plus sera toujours un **échec critique**, quels que soient les modificateurs. Les critiques **renforcent l'impact** d'une action, ce qui peut rendre plus facile ou difficile la suite des événements. Avec l'exemple précédent, une réussite critique permettrait au joueur de repérer précisément l'ennemi, et **également** de voir son équipement ou d'évaluer ses capacités physiques. Un échec critique en revanche rendra le personnage très vulnérable à une **attaque surprise** de la part de cet ennemi.

Notez que toutes les actions ne demandent **pas nécessairement** un jet. Considérez que les actions ayant une très faible chance d'échouer par nature (marcher, manipuler des objets simples) ne demandent pas de jet en temps normal. Toutefois, **une situation dangereuse** peut en générer plus que d'habitude (les mêmes actions dans un bâtiment en proie aux flammes).

Note du créateur :

J'ai choisi le système au dé 100 pour permettre un plus large éventail de résultats, ce qui donne plus d'options afin d'appliquer des bonus et des malus. De plus, ce système se prête très facilement à la mécanique de réussite et d'échec critique.

B) Combat

Les combats de Prisma sont une **succession d'actions** entre les différents protagonistes d'un affrontement. A moins de posséder un **talent spécifique**, un round de combat se fait dans **l'ordre des Vitesses respectives**. Les combattants à égalité agissent **simultanément**. Si un camp a réussi à prendre l'autre par surprise, il a droit à un **round gratuit** avant le début des initiative.

Pendant son tour, un combattant peut faire n'importe quelle action **dans la limite de ses moyens**. Cela inclut les attaques, techniques et déplacements, mais également mettre un camarade blessé à l'abri, transporter un objet lourd sur le champ de bataille, etc. Comme avec des actions hors combat, **la base est de 50**, et des **bonus/malus de circonstances** peuvent être appliqués.

En cas de réussite critique, les dégâts d'une attaque sont **multipliés par 1,5** avant l'application de la Résistance. Sur un échec critique, le personnage **se blesse lui-même** avec son attaque.

Il existe **deux types** de dégâts : les **dégâts Neutres** et les **dégâts Prismatiques**. Les **attaques simples**, comme des coups de poing normaux, infligent des dégâts **neutres**, là où les **techniques** infligent pour la plupart des dégâts **prismatiques**. Les dégâts neutres ne sont **pas affectés** par les affinités et oppositions des combattants, ce qui en fait des **armes sûres** face à tout type d'ennemi. Les dégâts prismatiques à l'inverse voient leur **efficacité augmenter ou diminuer** selon les adversaires, ce qui rend leur utilisation plus délicate ; cependant, des attaques prismatiques bien employées seront bien **plus efficaces que des attaques neutres**.

Une attaque au corps-à-corps inflige des dégâts neutres équivalents à la **Force** de l'attaquant. Ceux-ci peuvent être augmentés grâce à des **talents** ou par **certaines techniques** permettant de se renforcer. Il est possible de faire des attaque à distance neutres, notamment avec la **Projection Neutre**, bien qu'elles soient moins fréquentes que les attaques prismatiques.

Si la cible d'une attaque prismatique est du **même élément** que celle-ci, les dégâts sont **divisés par deux**. A l'inverse, si la cible a une **opposition forte** avec l'élément de l'attaque, les dégâts sont **doublés**. Les **affinités élémentaires** réduisent également les dégâts, et les **oppositions faibles** les augmentent, mais de façon moindre.

Rapport Prismatique	Même élément	Affinité	Pas de lien	Opposition faible	Opposition forte
Multiplicateur de dégâts	x0,5	x0,75	x1	x1,5	x2

Les **rapports prismatiques** sont donc un facteur primordial des combats, car si les Techniques des Familles voient leur efficacité varier selon les ennemis, ces derniers **peuvent également** effectuer des **attaques prismatiques redoutables** pour les personnages. C'est pour cette raison que les Familles agissent souvent ensemble, pour lutter contre les créatures des différents éléments. Attention cependant, certains adversaires **n'ont pas d'affinité** : c'est souvent le cas des humains normaux. Contre eux, les attaques prismatiques **n'ont pas de multiplicateur** appliqué.

Certaines techniques permettent de **réduire ou d'annuler** les dégâts d'une attaque en cas de réussite, comme le Blocage et l'Esquive. Ces techniques sont appelées **Techniques de Réaction**. Il n'est possible de les faire que lorsqu'une attaque a été réussie, et **leur précision dépend de la réussite** : une attaque très précise sera plus difficile à esquiver qu'une passant de justesse.

Pour calculer les **points de vie perdus** par la victime d'une attaque, on **soustrait** la **Résistance de la cible** aux **dégâts totaux** de l'attaque. Si la Résistance est supérieure aux dégâts, la cible perd quand même **un point de vie minimum**. Bien qu'en théorie cela puisse permettre à long terme de tuer un adversaire très résistant, il vaut mieux trouver une **opposition élémentaire** pour être plus efficace. Si un combattant tombe à 0 points de vie, il **meurt** et ne participe plus au combat.

Une fois tous les ennemis vaincus, les personnages restant reçoivent de **l'expérience**, en fonction du nombre et de la puissance des ennemis vaincus. Il n'y a **pas de limite** à la quantité d'expérience cumulable, et celle-ci n'est jamais perdue. Elle ne peut cependant être dépensée que pendant les **entraînements**. Il est conseillé de garder une trace de toute l'expérience gagnée, y compris celle dépensée, pour avoir l'expérience totale du personnage.

C) Entraînement

Lors des **temps de repos**, les personnages ont l'occasion de **s'entraîner** pour s'améliorer et développer de **nouvelles techniques**. La durée exacte des entraînements peut varier, mais **plus les progrès sont importants, plus le temps de travail est long**. De la même manière, **plus l'entraînement est difficile, plus il coûtera d'expérience**. Il y a différents entraînements possibles, et le coût de chacun dépend de ce que souhaitent les joueurs. Le MJ peut également juger ce qu'il considère **équilibré**, et interdire les techniques trop puissantes tant que les personnages n'ont pas acquis un **total d'expérience** suffisant.

En terme de **création de techniques** pour la progression de personnage, le plus intéressant est de voir avec le joueur vers quel **rôle** il souhaite se diriger, et lui proposer des techniques possibles à apprendre pour remplir ce rôle. Des techniques de tout types existent, **des plus inoffensives aux plus destructrices**, si bien que la plupart des choses que voudrait faire un PJ est envisageable.

Type d'entraînement	Effet de l'entraînement	Variation du coût
Améliorer une caractéristique	Augmente une caractéristique d'un point (de deux pour la santé)	Dépend du niveau de la caractéristique (entre 1 et 10, 11 et 20, etc.)
Nouvelle technique	Apprend une technique supplémentaire de sa Famille.	Dépend de la puissance de la technique
Développer une technique	Améliore une technique déjà connue	Dépend de la puissance de la technique, et du nombre d'améliorations déjà obtenues
Nouveau talent	Apprend un talent supplémentaire	Dépend de la puissance du talent
Développer un talent	Améliore un talent déjà possédé	Dépend de la puissance du talent, et du nombre d'améliorations déjà obtenues

4) DERNIERS MOTS

Ce jeu de rôle est une base ouverte au développement d'un MJ, qui pourra ainsi avoir une emprise personnelle sur le développement de sa campagne et de ses joueurs.

Les Techniques présentées donnent un exemple simple de ce qu'elles sont capable d'offrir, et à partir de celles-ci, il est possible d'en créer de nombreuses autres. Et elles servent également à inspirer des attaques uniques pour les ennemis que les joueurs pourront rencontrer.

Les Créatures Prismatiques n'ont pas de forme prédéfinie, tout au plus leur apparence peut rappeler leur affiliation élémentaires. En revanche, les Discordants et Discordants Prismatiques ont gardé leur forme originale, celle d'humains. Mais ayant également gardé leur intelligence, ils sont plus aptes à s'organiser face à un groupe de membres des Familles.

Enfin, le système d'expérience n'est pas quelque chose de précis : étant donné la variété de Techniques et de Talents que les personnages peuvent apprendre, il est difficile d'établir une échelle de valeur. De même, les améliorations de caractéristiques peuvent atteindre des niveaux colossaux, nécessitant des hausses de coût de plus en plus conséquente. Encore une fois ici, le MJ a le dernier mot sur ce genre de personnalisation.

J'espère que cet ouvrage vous a plu, et je vous souhaite de bonnes parties !