

STAR WARS

FORCE ET DESTINE



FABRICATION POTIONS ET
TALISMANS

V1

Il y a longtemps dans une galaxie
lointaine, très lointaine...

ÉPISODE XXL

LA fabrication des potions et talismans

Ce document traduit les informations du jdr Star Wars (AC ou AcdE : aux confins de l'empire, ER ou EdIR : l'ère de la rébellion, FD ou F&D : force et destinée...) contenu dans le supplément Unlimited power, sur les « jedis » mystiques.

Table des matières

Généralités et soins.....3

Types de dés.....	3
Symboles des dés.....	3
Référentiel des pages.....	3
Autres éléments clés.....	3
Récupération et soins.....	3
États préjudiciables.....	3

Nouveaux gadgets et

équipements.....	4
Consommables.....	4

Fétiches et statuètes.....	4
Kit pour sabre laser.....	4

Fabrication alchimique...5

Potions.....	5
Utilisation des Avantages (a), Triumphes (x) et des cotés lumineux de la Force (Z) dans le processus de fabrication de potion.....	6
Utilisation des Menaces (t), Désastres (y) et des cotés obscurs de la Force (z)	6

Utilisation des Avantages (a), Triumphes (x) et des cotés lumineux de la Force (Z) dans le processus de fabrication de talisman.....	7
Utilisation des Menaces (t), Désastres (y) et des cotés obscurs de la Force (z) dans le processus de fabrication de talisman.....	7



Les jdr Star wars aux confins de l'empire, l'ère de la rébellion, force et destinée sont des marques déposées et/ou des droits d'auteurs sont la propriété de Disney, FFG et certainement d'autres corporations. Cette publication n'est pas l'œuvre de FFG et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations, consultez les sites des marques cités ci-dessus.



<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/star-wars-edge-of-the-empire/>

COMPILATION DES AIDES DE JEU GÉNÉRALITÉS ET SOINS

BIENVENUE

⌘⌘⌘ ⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘

TYPES DE DÉS

Aptitude	Maîtrise	Fortune	
			Force
Difficulté	Défi	Infortune	

SYMBOLES DES DÉS

Succès	Avantage	Triomphe	Coté lumineux
Échec	Menace	Désastre	Coté obscur

RÉFÉRENTIEL DES PAGES

Création de personnages : CE p34, ER p40, FD p41
Description des caractéristiques : CE p15, ER p22, FD p24, pour rappel : 1 : faible, 2 : moyen, 3-4 : supérieur à la moyenne, 5-6 : exceptionnelle
Compétences : CE p103, ER p115, FD p111
Talents : CE p129, ER p141, FD p135
Obligations : CE p39, ER p46, FD p48 (moralité)
Expérience de départ : CE p92, ER p102, FD p102
Attributs dérivés : CE p94, ER p104, FD p104
Motivations : CE p94, ER p104, FD p105
Équipement : CE p160, 171, 183, 99 (ER108, FD 107)
Armes improvisées CE p212, ER p225, FD p218
Différence de gabarit CE p212, ER p225, FD p219
Obscurité, fumée, occultation... CE p213, ER p226, FD p219
Terrain difficile CE p213, ER p227, FD p219
 Gravité, eau et nage, vide, feu, acide, atmosphères corrosives, asphixie, chute, etc.

AUTRES ÉLÉMENTS CLÉS

(CE : P20-28) (ER : P27-32) (FD : P20-34)

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Se cumulent, pouvant donner des totaux du genre : .
 Voir exemples pages CE p9-10

AMÉLIORER ET DÉGRADER LES DÉS

Exemples de 2 augmentations : Aptitude en .
 Difficulté en

ASSISTANCE QUALIFIÉE

Prendre les meilleurs caractéristiques et niveaux de compétences. 41Vex (3 en Int et 1 en astrogation) aide Pash (2 en Int et 3 en astrogation) alors le test se fait avec :

ASSISTANCE NON QUALIFIÉ

Pash (2 en Int et 0 en médecine) aide 41Vex (3 en Int et 3 en médecine). Le test se fait avec :

RÉCUPÉRATION ET SOINS

(CE : P220) (ER : P232) (FD : P222)

REPOS NATUREL

-1 blessure/nuit, 1 test Résistance (voir difficulté ci-dessous de à)/semaine pour éliminer 1 blessure critique, en soigne une de plus. 1 nuit de repos élimine tout le stress.

SOINS MÉDICAUX

1 test/rencontre, difficulté suivant état de santé du patient :
 Si blessures ≤ à moitié seuil : **Facile** ().
 Si > à moitié seuil blessure : **Moyen** ().
 Si > seuil blessure (*neutralisé*) : **Difficile** ().

CUVE À BACTA

— 1 blessure/2h.
 Si *neutralisé*, -1 blessure/6h.
 1 test Résistance /24h pour supprimer 1 blessure critique.

STIMPACK ET POUVOIR DE LA FORCE GUÉRISON

1 manœuvre : -5 blessures, puis -4, puis -3... Revient à -5 après une nuit de repos.

SE REMETTRE DU STRESS

À la fin de chaque rencontre, test de Calme ou Sang-froid (-).
 Chaque élimine 1 point de stress

ÉTATS PRÉJUDICIALES

(CE : P218) (ER : P230) (FD : 224)

ÉTOURDI

Aucune action (sans changer action en manœuvre). Cumule les durées si **étourdi** plusieurs fois.

IMMOBILISÉ

Aucune manœuvre. Cumule les durées si **immobilisé** plusieurs fois.

DÉSORIENTÉ

Ajoute **aux tests**. Cumule les durées si **désorienté** plusieurs fois.

MORT

Sur un critique « uniquement » (131+ en général).

AMÉLIORATION CONTRE AUGMENTATION

2 Améliorations : ⇒

2 Augmentations : ⇒

NOUVEAUX GADGETS ET ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES

(UNLIMITED POWER P52-53)

Dans le catalogue suivant il n'y a que les objets qui « ne sont pas uniques ».

CENDRES DE MALACHOR

Prix : 750 (i) Encombrement : 0 Rareté : 8

Un adepte de la Force peut, au prix d'une manœuvre, inhaler les cendres de Malachor. Il gagne 5 points de conflits, mais ajoute ✨ à tous ses tests d'attaques jusqu'à la fin de la rencontre.

BAUME APAISANT

Prix : 25 Encombrement : 0 Rareté : 3

Un adepte de la Force peut, au prix d'une action, appliquer le baume et effectuer un test de Force. Il peut dépenser ○/● pour générer ○ qui soigne alors 1 point de stress par ○/● ainsi utilisé.

STIMCAF POWDER

Prix : 3 Encombrement : 0 Rareté : 4

Café soluble. Aucun effet, à part le goût.

FÉTICHES ET STATUETTES

(UNLIMITED POWER P53-54)

ANNEAUX ÉNIGMES DE THISSPIASIAN

Prix : 500 Encombrement : 1 Rareté : 8

Il faut une heure pour résoudre l'énigme en réussissant un **test de Sang-froid Difficile** (◆◆◆). Si le personnage échoue, il perd 2 points de stress. S'il réussit, il a une vision d'un événement qui peut se produire dans la semaine à venir. Il n'est pas possible d'obtenir d'autres visions avec le même jeu d'anneaux. Pour avoir d'autres visions, il faut utiliser d'autres anneaux.

CUBES DE VISIONS

Prix : 1 000 Encombrement : 0 Rareté : 6

Ce jeu de dés est utilisé pour faire de la divination, doublant les résultats des tests de divination.

ORBE VURK DE MÉDITATION

Prix : 1 000 Encombrement : 2 Rareté : 6

Après une heure de méditation et un coût de 2 points de stress, le personnage, pendant les 24 h prochaines heures, ajoute ○/● à ses tests de pouvoir de la Force Altération et Méditation de bataille.

KIT POUR SABRE LASER

(UNLIMITED POWER P54-55)

L'installation d'un kit prend quelques minutes et aucun test. Souvent un kit d'amélioration dispose de « mods ». **Installer un mod** d'un kit demande quelques heures, une trousse à outils, 100 crédits et la réussite d'un test de **Mécanique** (◆◆◆). Chaque mod supplémentaire coûte 100 crédits et augmente la difficulté de 1 dé.

Un personnage réduit de 2 le nombre de dés de difficulté des tests de Mécanique (jusqu'à un minimum de Simple (-)) lorsqu'il modifie son propre sabre laser. S'il est sensible à la Force, il peut ajouter ◻ à son groupement de dés et dépenser ○ pour ajouter des ✨ ou ☹ des au résultat.

BOBINES STABILISATRICES THISSPIASIAN

Prix : 5 500 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 5

Lors d'une attaque, enlevez ■.

Mod possible [Nb max] : 0

POIGNÉE EN DURAMEN THOLOTHIAN

Prix : 8 000 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 7

Augmente l'encombrement de 1. L'attaque ajoute ✨ aux tests. Cependant le MJ peut utiliser ☹☹☹☹ ou ☹ obtenu par cette arme, pour lui causer un niveau de dommage.

Mod possible [Nb max] : 0

POIGNÉE CAMOUFLÉE EN BÂTON DE MARCHÉ

Prix : 2 500 Emplacement nécessaires : 1 Rareté : 6

L'arme éteinte est totalement impossible à identifier en tant que telle. Une personne tentant de le découvrir devra réussir un **test de Perception ou Vigilance** (◆◆◆◆). L'arme acquière la qualité Imprécis (■), si elle l'avait déjà, celui augmente de 1.

Mod possible [Nb max] : diminue la valeur Imprécis de l'arme de 1 [1]

CRISTAL CORROMPU DES SŒURS DE LA NUIT

Prix : 13 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 10

Dmg 6, crit 2, Brèche 1, Briseur, Désorientation 3, Sanguinaire 4.

Mod possible [Nb max] : Dégâts +1 [1], Désorientation +1 [1]

CRISTAL KYBER INSTABLE

Prix : 16 000 (i) Emplacement nécessaires : 2 Rareté : 10

Dmg 6, crit 2, Brèche 1, Briseur. Augmente la Force du personnage de 1, ajoutant ◻ à tous les tests de Force. Cependant le MJ peut utiliser ☹☹☹☹ ou ☹ obtenu par cette arme, pour altérer le sabre et le rendre inutilisable. Il faut une heure de réglages pour activer à nouveau le cristal.

Mod possible [Nb max] : 0

FABRICATION ALCHIMIQUE

Il est possible de créer des potions et des talismans

ÉTAPE 1 : CHOISIR UN SCHÉMA

Voir listes de potions et talismans plus loin. L'acquisition des schémas n'est pas un problème pour un jdr narrativiste, surtout pour des objets simples, des techniques simples, etc. Que ce soit dans un atelier, une boutique de mécanique, auprès d'un droïde, etc. il existe de nombreux plans disponibles et faciles d'accès. Pour d'autres plus délicats, ce sera l'objet d'une récompense ou d'une aventure.

ÉTAPE 2 : RÉCUPÉRER LES MATÉRIAUX

La liste indique le coût et la rareté des matériaux, le MJ peut s'inspirer des listes d'équipements dans les règles, s'il souhaite en profiter pour animer cette phase.

ÉTAPE 3 : ÉLABORATION

La liste donne le temps, la difficulté et les compétences correspondantes (**Sang-froid** ou **Connaissance (Culture)**).

Chaque ✨ peut être utilisé pour réduire le temps de confection de 2 heures, jusqu'à un minimum de 1 h.

L'encombrement final de la potion ou du talisman est de 0.

La fabrication alchimique faisant appelle à la Force, seuls ceux sensibles à celle-ci peuvent être des artisans. C'est seulement à ces occasions-là que les ○ et ● les sont utilisés en même temps par le joueur et le MJ. Ils servent à générer

☯☹☺☻☼☽☾☿, en suivant les indications des tables appropriées.

POTIONS

(UNLIMITED POWER P81-83)

Dans le catalogue suivant il n'y a que les objets qui « ne sont pas uniques ».

ACIDE

Prix : 600 Temps (heures) : 2 Rareté : 6

Peut-être appliqué à une arme ou à une nourriture. La cible doit réussir un **test de Résistance** (◆◆◆) pour ne pas subir 2 blessures au début de son prochain tour d'action et pendant les « prochains rounds et subir en plus une accumulation de ☯ à chaque round.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆

PYROMIXTURE

Prix : 400 Temps (heures) : 3 Rareté : 5

Une fois consommée, le corps est recouvert de flammes. Le personnage est immunisé aux dommages de feu ou de flammes. Ses attaques non armées acquièrent la qualité Incendiaire 4 ou l'augmente de 1 s'il avait déjà cette qualité. Les effets se dissipent au bout de 1 round ou 30 mn en temps de narration.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆

ELIXIR DE VIGUEUR

Prix : 600 Temps (heures) : 4 Rareté : 6

Jusqu'à la fin du round, le personnage bénéficie d'une augmentation de 1 en Vigueur et une diminution de 1 en Volonté.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆

POTION DE SOINS

Prix : 1 000 Temps (heures) : 2 Rareté : 5

Soigne immédiatement un critique d'une sévérité de ◆◆◆ ou moins. Cela fait disparaître un critique, pas de faire repousser un membre.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆

POISON

Prix : 500 Temps (heures) : 2 Rareté : 4

La cible doit effectuer un **test de Résistance** (◆◆) pour éviter de souffrir de 5 points de blessures, plus 1 point de stress par ☯.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆

POISON DE VOLONTÉ

Prix : 1 000 Temps (heures) : 6 Rareté : 8

Poison d'ingestion dont la cible doit effectuer un **test de Sang-froid** (◆◆) pour ne pas avoir une Volonté à 0 pour le reste de la rencontre. Les effets durent une heure, plus 1 h par ☯ en plus.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆◆

STIMULANT

Prix : 400 Temps (heures) : 2 Rareté : 4

Augmente le nombre de points de stress de 5 pendant la durée de la rencontre ou une heure.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆

EAU DE VIE

Prix : 1 000 Temps (heures) : 8 Rareté : 10

Soigne tous les points de blessures. De plus, si le personnage est mort durant la rencontre, il peut immédiatement effectuer un **test de Sang-froid ou Résistance** (◆◆◆◆). Si c'est réussi, il revient à la vie et soigne une blessure critique de son choix.

Alternativement, le buveur peut effectuer un test de Force, subir 1 point de conflit et ajoute automatiquement ○ et ● au résultat du test. Si l'utilisateur de la Force utilise la potion pour effectuer une Conjuración, il ajoute le double.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) :

◆◆◆◆◆

POTION D'AFFAIBLISSEMENT

Prix : 1 000 Temps (heures) : 4 Rareté : 6

La cible effectue immédiatement un **test de Résistance** (◆◆) pour éviter de réduire de moitié ses valeurs de seuil de blessure et de stress, pour une durée de une heure, plus 1 h par ☯ en plus.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆

UTILISATION DES AVANTAGES (☺), TRIOMPHES (⚔) ET DES COTÉS LUMINEUX DE LA FORCE (○) DANS LE PROCESSUS DE FABRICATION DE POTION (UNLIMITED POWER P82)

☺ OU ⚔ OU ○

Fortification : si la potion est bénéfique, la cible soigne 1 point de blessure lorsqu'il l'a consommée.

Revigorante : si la potion est bénéfique, la cible soigne 2 points de stress lorsqu'il l'a consommée.

Néfaste : si la potion est néfaste, la cible souffre 2 points de stress lorsqu'il l'a consommée.

☺☺ OU ⚔ OU ○○

Durée : si la potion a une durée d'effet, augmentez d'une heure (ou un round si elle est exploitable en combat).

Minutie : 50 % des ingrédients (et donc du prix) ne sont pas utilisés. Cet effet ne peut être sélectionné qu'une seule fois.

☺☺☺ OU ⚔ OU ○○○

Lot : lors de la fabrication, deux doses sont fabriquées au lieu d'une.

Puissance : si une potion est néfaste, augmentez la difficulté pour y résister de 1 (pour un maximum de **Exceptionnel** (◆◆◆◆)).

☺☺☺☺ OU ⚔ OU ○○○○

Formule : crée une nouvelle formule, diminuant la difficulté de fabrication de 1 (pour un minimum de **Simple** (-)).

Virulence : si une potion est néfaste, augmentez la difficulté pour y résister de 1.

⚔⚔ OU ○○○○○

Dynamiser : si la potion est bénéfique, il reste dans le système de la cible et il bénéficie des mêmes effets le round suivant.

UTILISATION DES MENACES (☹), DÉSASTRES (☠) ET DES COTÉS OBSCURS DE LA FORCE (●) DANS LE PROCESSUS DE FABRICATION DE POTION (UNLIMITED POWER P82)

☹ OU ☠ OU ●

Goût fétide : si la potion est bénéfique, la cible souffre de la perte de 2 points de stress lorsqu'il l'a consommée.

Odeur nauséabonde : si la potion est néfaste, la cible ajoute ■ à tous ses tests pour se nourrir ou utiliser une arme.

☹☹ OU ☠ OU ●●

Éphémère : si la potion a une durée d'effet, diminuez d'une heure (pour une durée minimum de une demi-heure) ou d'un round si elle est exploitable en combat (pour une durée minimum de 1 round).

Bâclé : 25 % d'ingrédients supplémentaires sont nécessaires, augmentant d'autant le prix.

☹☹☹ OU ☠ OU ●●●

Néfaste : si la potion est néfaste, réduisez la difficulté pour y résister de 1 (pour un minimum de **Simple** (-)).

Touché par le mal : la cible souffre de 2 points de conflit au moment de consommer la potion.

☹☠ OU ●●●●

Effets secondaires inattendus : après que la potion a été consommée et les effets appliqués, le MJ choisit des effets dans les différentes potions qui existent et les applique à la cible. Les effets sont bénéfiques ou néfastes, de façons opposés aux effets initiaux.

TALISMAN (UNLIMITED POWER P84-83)

Dans le catalogue suivant il n'y a que les objets qui « ne sont pas uniques ».

AMULETTE DE PUISSANCE

Prix : 500 Temps (heures) : 4 Rareté : 6

Ajoute ☞ aux tests de Force ou aux tests renforcés par la Force. Une fois utilisé, le talisman tombe en poussière.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆

FÉTICHE DE PEUR

Prix : 300 Temps (heures) : 2 Rareté : 4

L'utilisateur cible un adversaire à portée *Au contact*, pour faire effectuer un test de résistance de Peur difficulté Moyenne (◆◆). Si c'est réussi, la cible est libre de ses mouvements. En cas d'échec, la cible ne peut pas effectuer la manœuvre qu'elle avait choisie mais peut en effectuer une autre.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆

CHARME NEURAL

Prix : 1 200 Temps (heures) : 6 Rareté : 7

Lorsque le personnage utilise ce charme, il subit 1 point de stress par point qu'il a dans la caractéristique Intelligence. Pour chaque point de stress subit, il bénéficie d'un bonus ■ pour son prochain test de Connaissance.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆◆

AMULETTE DE PROTECTION

Prix : 300 Temps (heures) : 3 Rareté : 4

Le porteur de l'amulette ignore les effets de l'environnement (feu, acide, corrosif). Il peut également se mouvoir sans gêne dans un environnement sans gravité, dans le vide ou sous l'eau. Les armes avec l'attribut Incendiaire, fonctionne normalement contre le porteur.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆

TALISMAN DE GUÉRISON RAPIDE

Prix : 600 Temps (heures) : 8 Rareté : 5

Lorsque le talisman est actif, le porteur guérit de 1 point de stress et blessure supplémentaire.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆◆

AMULETTE BOUCLIER

Prix : 1 000 Temps (heures) : 10 Rareté : 8

Une fois par cession, le personnage peut réduire de moitié les dommages subit provenant d'une attaque ou un pouvoir de la Force à augmenter l'attaque ou directement provoquer des dommages.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆◆

TALISMAN DE LA FATALITÉ

Prix : 4 000 Temps (heures) : 10 Rareté : 6

Lorsque le MJ retourne un jeton de Destin pour augmenter une difficulté ou une capacité, le porteur peut diminuer la difficulté de son test de 1. Cet effet ne retourne pas un jeton de destiné mais le talisman tombe en poussière après usage.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) : ◆◆◆◆

MARQUE DE RÉSISTANCE

Prix : 1 800 Temps (heures) : 8 Rareté : 9

Lorsque le porteur est la cible d'une attaque sociale où un pouvoir de la Force est utilisé ou augmenté, il peut faire écarter un ◻. Si l'adversaire n'a pas assez de ◻, il échoue automatiquement à son test.

Difficulté, Sang-froid ou Connaissance (Culture) :

◆◆◆◆◆

UTILISATION DES AVANTAGES (☺), TRIOMPHES (♁) ET DES COTÉS LUMINEUX DE LA FORCE (○) DANS LE PROCESSUS DE FABRICATION DE TALISMAN (UNLIMITED POWER P85)

☺ OU ♁ OU ○

Fortification : si le talisman est néfaste et cible un autre personnage, la cible perd 1 point de stress après la résolution des effets du talisman.

Objectif caché : ajoute ■ à tous les tests visant à déterminer les vraies fonctions du talisman.

☺☺ OU ♁ OU ○○

Puissance augmentée : si le talisman est utilisé lors d'un test d'opposition avec un adversaire ou lorsque un test d'un ennemi conditionne l'activation du talisman, la difficulté du test est amélioré de 1.

Revigorant : l'utilisateur du talisman récupère 1 point de stress après avoir utilisé le talisman.

Fabrication pondérée : lors de la fabrication, seuls 50 % des matériaux (et donc du prix) ont été utilisés. Cet effet ne peut être sélectionné qu'une seule fois.

☺☺☺ OU ♁ OU ○○○

Pouvoir supplémentaire : si le talisman est utilisé pour infliger ou réduire des dommages, l'effet est amplifié de 2.

Construction ingénieuse : le personnage fut inspiré lors de la fabrication et, bien qu'il utilisa la même quantité de matériaux que prévu, il créa deux talismans au lieu d'un.

☺☺☺☺ OU ♁ OU ○○○○

Formule : crée une nouvelle formule, diminuant la difficulté de fabrication de 1 (pour un minimum de Simple (-)).

Énergie redirigée : si le talisman réduit les dommages ou résiste à une influence ennemie, l'utilisateur peut effectuer une simple manœuvre, même en dehors de son tour d'action, pour résister aux effets.

♁ OU ○○○○○

Dynamiser : si le talisman ne peut être utilisé qu'une fois par cession ou s'il est détruit après usage, il peut être utilisé deux fois par cession ou une fois de plus avant d'être détruit. Cet effet ne peut être choisi qu'une fois.

Puissance : si le talisman ajoute ou enlève des dés à un test, l'effet est amplifié d'un dé. Cet effet ne peut être choisi qu'une fois.

UTILISATION DES MENACES (☹), DÉSASTRES (☾) ET DES COTÉS OBSCURS DE LA FORCE (●) DANS LE PROCESSUS DE FABRICATION DE TALISMAN (UNLIMITED POWER P85)

☹ OU ☾ OU ●

Encombrant : le talisman est maladroitement façonné, son encombrement augmente de 1.

Perceptible : les utilisateurs de la Force ajoutent ■ à tous ses tests pour déterminer que ce talisman est un objet alchimique et non un simple bijou décoratif ou un souvenir ornemental.

☹☹ OU ☾ OU ●●

Mauvaise sensation : l'utilisateur du talisman souffre d'un point de conflit après l'avoir utilisé.

Bâclé : 25 % d'ingrédients supplémentaires sont nécessaires, augmentant d'autant le prix.

☹☹☹ OU ☾ OU ●●●

Contrôle difficile : l'utilisateur du talisman doit effectuer un test de Sang-froid (◆◆◆) pour activer le talisman. Ce test compte comme une broutille et peut être effectué en dehors de son tour d'action.

Touché par le mal : la cible souffre de 2 points de conflit après avoir utilisé le talisman.

☾ OU ●●●●

Sombre destin : l'utilisateur doit dépenser un point de Destin pour activer le talisman.

Défaillance en l'activant : le talisman est maudit et est enclin à mal fonctionner. Le MJ dépense 2 points de Destin pour provoquer l'effet de défaillance qu'il souhaite.



Angie Starr