

CRISTAUX DE FORCE

TAILLE DES CRISTAUX

Les cristaux bruts doivent être taillés, sculptés ou harmonisés avec leur propriétaire, avant même de pouvoir être ensuite utilisés (par exemple, comme source de la lame d'un sabre laser).

CARACTERES DES CRISTAUX

Quand un PJ trouve un nouveau cristal de Force, il peut jeter 1D100 pour déterminer son caractère. Consultez ensuite la table ci-dessous. Un cristal de Force ordinaire ne peut avoir qu'un seul caractère, et si c'est un trait à rang, il sera de rang 1 par défaut.

TEST DE PERSONNALITE

Certaines gemmes particulièrement rares ou précieuses, ou bien les cristaux qui ont passé beaucoup de temps dans des endroits chargés par la Force, ou aux côtés d'un utilisateur de la Force, pourraient avoir plusieurs traits de caractère différents (ou un trait plus prononcé, de rang 2, 3 ou 4 dans les cas extrêmes).

Dans ce cas, vous devez faire un test de personnalité. Vous pouvez suivre le guide suivant pour déterminer combien de traits de caractères pourrait avoir un cristal de Force. Notez qu'il s'agit d'une réserve de dés constituée indépendamment des compétences ou caractéristiques des PJ.

Les dés d'aptitude et d'expertise sont déterminés comme suit :

| Nature du cristal | Réserve de dés de base |
|---|------------------------|
| Il s'agit d'une gemme de petite taille (un doigt) | ◆ |
| Il s'agit d'une grosse gemme (paume) | ◆◆ |
| Il s'agit d'une gemme de taille exceptionnelle (poing) | ◆◆◆ |
| Il s'agit d'un cristal taillé | Améliorer 1 fois |
| Il s'agit d'un cristal taillé par un Maître Jedi | Améliorer 2 fois |
| Il s'agit d'un cristal taillé par un Maître Jedi légendaire | Améliorer 3 fois |

A cela peuvent s'ajouter un certain nombre de dés de fortune :

| Historique | Modificateur de réserve |
|---|--|
| Il a voyagé dans toute la galaxie | +■ |
| Il a séjourné dans un lieu doté d'une aura de Force | +■ ou ■■ selon la durée du séjour |
| Le joueur qui trouve le cristal a très bien interprété son personnage | +■ |
| Ce PJ a fait de grands sacrifices pour l'obtenir | +■■ |
| Le cristal a longtemps appartenu à un utilisateur de la Force | +■ par rang de Valeur de Force du précédent maître |

La nature même du cristal va déterminer la difficulté du test :

| Difficulté | Réserve de base |
|---|-----------------|
| C'est un cristal naturel qui n'a jamais été utilisé | ◆ |
| C'est un cristal naturel qui a été utilisé dans l'industrie | ◆◆ |
| Le cristal est synthétique | ◆◆◆ |
| C'est un cristal synthétique Sith | ◆◆◆◆ |

Les circonstances peuvent rajouter à cela des dés d'infortune :

| Difficulté | Réserve de base |
|---|-----------------|
| Le cristal contient des impuretés | +■ |
| Le cristal est endommagé | +■ |
| Il n'a pas de nom propre | +■ |
| Le cristal est resté longtemps sans un propriétaire utilisateur de la Force | +■■ |

INTERPRETER LE RESULTAT

Pour ce test, contrairement à la plupart des situations, les avantages ☺ et désavantages ☹ ne s'annulent pas. Comptabilisez-les séparément pour les interpréter (cf. sq.).

REUSSITE : CRISTAL CARACTERIEL

Si le test est une réussite, le cristal est considéré comme doté d'une forte personnalité. Vous pouvez alors dépenser les symboles obtenus comme suit :

- Avec les ✨, tirez des traits de caractère dans la table des traits de caractère infra. Dépensez ✨ pour le premier trait, ✨ ✨ pour le suivant, ✨ ✨ ✨ pour le troisième et ✨ ✨ ✨ ✨ pour un quatrième trait, jusqu'à 4 traits de caractère maximum ;
- Si le test échoue,
- Avec ☹, relancez un trait qui ne vous plait pas (une fois par trait maximum) ;
- Avec ☹☹, choisissez le trait au-dessus ou au-dessous de celui que vous avez tiré ;
- Pour chaque ☹☹ ou ☹, un trait de caractère à rang (qui commence par défaut à 1), au choix du joueur, peut passer du rang 1 au rang 2 ;
- Pour chaque ☹☹☹ ou ☹, un trait de caractère à rang, au choix du joueur, peut passer du rang 2 au rang 3 ;
- Pour chaque ☹☹☹☹ ou ☹, un trait de caractère à rang, au choix du joueur, peut passer du rang 3 au rang 4 ;
- Avec ☹, un trait de caractère à rang (qui commence par défaut à 1) défavorable au PJ peut gagner +1 rang (jusqu'à 4 maximum) ;
- Chaque ☹ peut donner 1 point de conflit au personnage qui étudie le cristal ;
- Avec ☹☹ ou ☹, le cristal doit tirer un de ses traits de caractère avec 1D10 au lieu d'1D100.
- Avec ☹☹☹ ou ☹, le cristal perd un de ses mods.




ECHEC : CRISTAL NEUTRE

Si le test est un échec, aucun trait n'est généré pour ce cristal ; de plus, dépensez les symboles obtenus comme suit :





- Avec chaque ☹, le personnage qui étudie le cristal élimine immédiatement 1 point de conflit obtenu au cours de la séance ;
- Pour chaque ☹, le cristal peut avoir un emplacement de kit supplémentaire ;
- Chaque ☹ signifie que le cristal est un peu plus endommagé ; il perd 10% de sa valeur marchande en cas de revente (cumulable) ;

- Un ☹ signifie que la taille le rend trop fragile pour être utilisé comme alimentation d'une arme laser.


ALIGNEMENTS DE CARACTERE

Certaines lignes du tableau ont deux entrées, une pour le Côté Lumineux, l'autre pour le Côté Obscur. Quand vous tirez pour la première fois pour un cristal une telle ligne dans le tableau des caractères, jetez autant de  que votre valeur de Force. Ajoutez  si votre moralité est supérieure ou égale à 50, ou ajoutez  si votre moralité est inférieure ou égale à 30.

Appliquez ensuite les résultats suivants :


- Si vous obtenez plus de  que de , ou que leur nombre est identique et que vous êtes un Parangon du Côté Lumineux, ce cristal reçoit obligatoirement le caractère décrit pour le Côté Lumineux à cette ligne ;
- Si vous obtenez plus de  que de , ou que leur nombre est identique et que vous êtes un Parangon du Côté Obscur, ce cristal reçoit obligatoirement le caractère décrit pour le Côté Obscur à cette ligne ;
- Si vous ne vérifiez aucun de ces critères, choisissez la ligne qui vous convient le mieux, puis gagnez 5 points de conflit si vous avez choisi la ligne du Côté Obscur.

COHERENCE DE L'ALIGNEMENT

Pour un cristal qui reçoit plusieurs traits de caractères, et qui a déjà tiré un caractère soit du Côté Lumineux, soit du Côté Obscur, ne jetez plus de  pour ses caractères suivants. Si vous obtenez de nouveau dans le tableau des caractères une ligne double, ce nouveau caractère est obligatoirement du même alignement que celui déterminé par le ou les précédents.


IMPORTANCE DE L'ALIGNEMENT






Par défaut les cristaux de Force n'ont pas d'alignement : ils ne sont associés ni au Côté Lumineux, ni au Côté Obscur. Cependant, si un cristal de Force a au moins un caractère associé à l'un des côtés de la Force, on considère alors qu'il est aligné sur cet aspect de la Force. Un tel cristal est plus facile à sentir avec le pouvoir Détection.

De plus, quand le propriétaire d'un cristal est un Parangon d'un alignement opposé à son cristal, il doit ajouter  à tous les tests où il utilise ce cristal (y compris les tests de Sabre-laser s'il est monté par exemple dans la garde d'un sabre-laser).

CONVERSION DE CRISTAL

Un personnage sensible à la Force, parangon d'un alignement, peut essayer de convertir son cristal en faisant un test de Sang-froid simple par défaut, modifié comme suit :

- La difficulté est augmentée pour chaque trait de caractère d'alignement opposé ;
- La difficulté est améliorée autant de fois que le rang le plus élevé parmi les traits opposés qui ont des rangs ;
- Ajoutez  au test par trait de caractère qui n'est d'aucun alignement.

Exemple : si un cristal a les traits Agressif, Rebelle 2 et Précipité 3, et qu'un parangon du Côté Lumineux essaie de le convertir, il doit faire un test de Sang-froid moyen amélioré 2 fois (  : soit   pour 2 traits différents du Côté obscur + amélioré 2 fois pour un caractère du Côté obscur de rang 2). Il fera ce test en ajoutant  à sa réserve de dés, car le cristal a le trait neutre Précipité 3 (ses rangs ne sont pas importants ici).



NOUVEAUX TRAITS












Quand un cristal est converti avec succès, il perd tous ses traits de caractères d'alignement opposé au personnage. Ces traits de caractère ne sont pas tous remplacés, mais le joueur peut tirer un seul nouveau trait de caractère. Si la question se pose, il doit forcément être du nouvel alignement.

TABLE DES CARACTERES

| D100 | Trait de caractère | Activation | Description |
|------|--|------------|---|
| 1 | Traître (X) (●) <hr/> Juge (X) (○) | Passif | <i>Ce cristal cherche à tuer son propriétaire à la première occasion. Il peut avoir une bonne raison.</i> Quand son propriétaire résout une attaque avec une arme alimentée par ce cristal, le MJ peut dépenser ☹ pour qu'il se blesse lui-même avec cette arme. Il faut alors tirer une blessure critique aléatoire pour ce personnage, dès que sa propre attaque aura été résolue (les rangs de Sanguinaire de l'arme ou du personnage s'appliquent comme d'habitude). <hr/> <i>Ce cristal punit son propriétaire quand il s'éloigne du droit chemin.</i> Quand son propriétaire utilise un pouvoir de la Force, ou résout une attaque combinée à des ◻, et qu'il utilise au moins un ●, alors le cristal surchauffe brusquement et ce personnage doit réussir un test de Résistance de difficulté X sous peine d'être brûlé, de devoir lâcher le cristal (ou l'objet qui le contient) et subir des points de blessure. |
| 2 | Cacophonique | Passif | <i>Ce cristal émet en boucle des sons discordants sans signification, grésille en permanence ou répète en écho tous les sons que son propriétaire entend.</i> Ajoutez ■ à vos tests de Vigilance et à ceux de tous les autres personnages au contact (les personnages portant un casque hermétique – y compris le propriétaire – sont immunisés). |
| 3 | Méfiant | Passif | <i>Ce cristal se méfie de son nouveau maître.</i> Vous devez réussir un test de Charme moyen (◆◆) avant de pouvoir prendre ce cristal (ou un objet qui le contient) pour une aventure. En cas d'échec, n'importe quel ☹ pendant un test peut provoquer son extinction pour le reste de l'aventure. |
| 4-5 | Insatiable (●) <hr/> Endormi (○) | Passif | <i>Ce cristal a soif d'énergies vitales.</i> Le propriétaire subit 1 point de stress à chaque fois qu'il allume une arme alimentée par ce cristal. <hr/> <i>Ce cristal manque d'énergie vitale.</i> Le propriétaire doit réussir un test de Mécanique simple (-) pour activer une arme alimentée par ce cristal. |
| 4 | Vagabond | Passif | <i>Ce cristal échappe régulièrement à son propriétaire, il glisse de ses mains et semble vouloir vivre des aventures de son côté.</i> Chaque fois que son propriétaire fait un test, le MJ peut dépenser ☹☹ pour que le cristal échappe maladroitement et inopportunément à son propriétaire. Celui-ci devrait toujours s'en rendre compte rapidement. |
| 5 | Décourageant | Passif | <i>Ce cristal vous décourage quand vous donnez de vous-même.</i> Quand le MJ dépense un point de destin pour augmenter la difficulté d'un de vos tests de compétence, ajoutez aussi ■. |
| 6 | Sadique (X) (●) <hr/> Pusillanime (X) (○) | Passif | <i>Ce cristal adore faire souffrir ses proies.</i> Chaque fois qu'une arme contenant ce cristal inflige au moins 3 dégâts à un être vivant, l'utilisateur de l'arme et sa cible subissent chacun X points de stress. <hr/> <i>Ce cristal a peur du sang ou de faire souffrir les autres.</i> Chaque fois qu'une arme contenant ce cristal inflige au moins 3 dégâts à un être vivant, vous devez dépenser X fois des ☹ pour que l'arme ne s'éteigne pas immédiatement (Vous pouvez la rallumer pour le prix d'une manœuvre). |
| 7 | Gourmand | Action | <i>Ce cristal a besoin de beaucoup d'énergies pour fonctionner.</i> Le MJ peut désactiver temporairement le cristal avec ☹☹ quand il est utilisé. Rallumer le cristal nécessite alors d'y consacrer un test de Mécanique simple (-) ou de Coordination facile (◆) et de posséder une cellule d'énergie. |
| 8 | Récalcitrant | Action | <i>Ce cristal déteste qu'on coupe son pouvoir ou qu'on restreigne sa liberté.</i> |

| | | | |
|----|---|----------|---|
| | | | <p>Pour pouvoir éteindre une arme activée par ce cristal, son propriétaire doit réussir un test de Coordination simple (-) ou de Mécanique facile (◆). S'il s'agit d'une arme de tir, elle peut déclencher un tir à tout instant, dès lors qu'elle n'est pas désactivée, et que le MJ dépense ☹☹.</p> |
| 9 | <p>Meurtrier (X) (●)</p> <hr/> <p>Non-violent (X) (○)</p> | Passif | <p><i>Ce cristal veut donner la mort et il harcèle l'esprit de son propriétaire pour qu'il tue des gens, s'il ne s'adonne pas à ce passe-temps assez souvent au goût du cristal.</i></p> <p>A la fin de chaque session de jeu où ce personnage n'a tué aucun autre personnage, il doit réussir un test de Calme difficile (◆◆◆) ou bien il gagne X points de conflit.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal a la violence en horreur et le meurtre le révolte.</i></p> <p>Quand son propriétaire tue un autre personnage, le cristal s'éteint aussitôt et refuse de fonctionner à nouveau, à moins de réussir un test de compétence sociale de difficulté X.</p> |
| 10 | Versatile | Passif | <p><i>Son caractère insaisissable et capricieux le rend difficile à cerner.</i></p> <p>Au début de chaque aventure, tirez un autre trait de caractère avec 1D10. Si vous tirez un trait aligné, ajustez-le à l'alignement du cristal ou tirez une variante au hasard. Si vous tirez à nouveau versatile, ignorez ce trait pour cette aventure.</p> |
| 11 | <p>Amoureux (●)</p> <hr/> <p>Rationnel (○)</p> | Passif | <p><i>Ce cristal nourrit un amour platonique pour son maître. Il lui murmure des paroles tendres à l'oreille, quand nul autre bruit n'attire son attention.</i></p> <p>Son propriétaire peut ajouter ■■ quand il s'oppose à un test de Charme et qu'il porte sur lui ce cristal ; cependant, réduisez de 1 son seuil de stress tant qu'il possède cet objet.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal encourage son possesseur à résister aux tentations autour de lui. Seules compte la Force, l'harmonie de l'univers et la paix intérieure.</i></p> <p>Son propriétaire peut ajouter ■ quand il s'oppose à un test de Charme ou de Coercition.</p> |
| 12 | Malléable | Passif | <p><i>Ce cristal se laisse volontiers manipuler, influencer ou altérer.</i></p> <p>Ajoutez ■ aux tests de Mécanique pour appliquer un mod à ce cristal, pour placer un kit ou modifier un kit sur l'objet qui contient ce cristal.</p> |
| 13 | Fragile | Passif | <p><i>Ce cristal redoute plus que tout la moindre manipulation. Peut-être a-t-il été trop modifié ou altéré par le passé.</i></p> <p>Augmentez de 1 la difficulté aux tests de Mécanique pour appliquer un mod à ce cristal, pour placer un kit ou modifier un kit sur l'objet qui contient ce cristal.</p> |
| 14 | <p>Solitaire (●)</p> <hr/> <p>Chevaleresque (○)</p> | | <p><i>Ce cristal s'irrite quand son propriétaire a besoin d'assistance. Il préférerait qu'il se tire des situations épineuses sans qu'ils aient à supporter la présence d'autres individus, en particulier des êtres coupés de la Force.</i></p> <p>Quand vous recevez de l'aide d'un personnage qui n'a pas de valeur de Force, vous subissez 1 point de stress.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal aime que les êtres vivants s'entraident.</i></p> <p>Chaque fois que vous faites une manœuvre d'assistance, vous éliminez 1 point de stress.</p> |
| 15 | Révéléateur | Manœuvre | <p><i>Ce cristal aide son maître à dénicher ses ennemis.</i></p> <p>Quand le propriétaire de ce cristal porte une attaque avec une arme qui le contient, il peut faire une Manœuvre pour ignorer la Défense conférée par un couvert à sa cible. La défense octroyée par toute autre source (bouclier, manœuvre, armure...) est inchangée.</p> |
| 16 | <p>Corrupteur (X) (●)</p> <hr/> <p>Réconfortant (X) (○)</p> | Passif | <p><i>Ce cristal est à l'affût des fautes commises par son propriétaire. Quand il détecte une faille, il s'engouffre dedans pour encourager son possesseur à poursuivre dans la voie du Côté obscur.</i></p> <p>A la fin de chaque session de jeu où ce personnage a gagné au moins 1 point de conflit, il gagne X points de conflit supplémentaires.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal fait de son mieux pour calmer son propriétaire, lui permettant d'apprendre de ses erreurs. Il l'aide à accepter ses faux-pas, mais ne peut l'amener à se pardonner les pires exactions.</i></p> |

| | | | |
|----|--|----------|---|
| | | | A la fin de chaque session de jeu où ce personnage a gagné moins de X points de conflit, il peut défausser tous ces points de conflit avant de calculer son modificateur de Moralité. Dans le cas contraire, il ajoute d'abord X points de conflit. |
| 17 | Discret | Passif | <i>Ce cristal ne veut surtout pas se faire remarquer. Il sait que les siens sont en danger. Il tisse donc une illusion de Force autour de lui pour se dissimuler.</i> Diminuez de 1 la difficulté de tout test de Discrétion entrepris pour cacher, dissimuler ou camoufler ce cristal (ou l'objet qui le contient). |
| 18 | Conseiller (X) | Action | <i>Cette gemme est une fine observatrice de son environnement et elle peut donner des conseils à son propriétaire.</i> Le propriétaire du cristal peut utiliser le pouvoir de Force « Méditation de bataille », mais sans aucun talent d'amélioration. Il utilise sa propre valeur de Force, et il peut manifester ce pouvoir même si sa valeur de Force n'est que de 1. Il ne peut l'utiliser que pour un seul allié, et pas plus d'une fois par rencontre par rang du cristal en Conseiller. |
| 19 | Astrologue | Passif | <i>Il se perd dans la contemplation des étoiles, dont il connaît instinctivement les positions, les vitesses et les trajectoires.</i> Ajoutez <input type="checkbox"/> à vos tests d'Astrogation. |
| 20 | Energique | Passif | <i>Ce cristal renforce la vitesse, la force et l'agilité de son propriétaire.</i> Quand son propriétaire utilise le pouvoir Amélioration ou le pouvoir Déplacement, comptez comme s'il avait un rang supplémentaire en talent de Portée. |
| 21 | Déchaîné (●) <hr/> Protecteur (○) | Action | <i>Ce cristal est tellement furieux que, si son propriétaire le laisse faire, il peut projeter des éclairs de Force sur leurs ennemis.</i> Donne au propriétaire l'opportunité d'utiliser le pouvoir de Force « Déchaînement » (mais pas « Protection »), et il ne peut générer des ● qu'avec des ● s'il veut manifester ce pouvoir. <hr/> <i>Ce cristal s'est lié d'amitié avec son possesseur, et il demande à la Force de le préserver.</i> Donne au propriétaire l'opportunité d'utiliser le pouvoir de Force « Protection » (mais pas « Déchaînement »), et il ne peut générer des ○ qu'avec des ○ s'il veut manifester ce pouvoir. |
| 22 | Lunaire | Passif | <i>Ce cristal a été extrait d'une lune, et il est nostalgique des forces gravitationnelles propres à ce type d'astre.</i> Quand il se trouve sur une lune, ajoutez <input type="checkbox"/> aux tests effectués avec l'aide de ce cristal. |
| 23 | Puissant dans la Force | Manœuvre | <i>Ce cristal peut déchaîner des vagues d'énergie de Force.</i> Le propriétaire peut augmenter temporairement de 1 sa valeur de Force. A la fin de son tour en cours sa valeur de Force retrouve sa valeur normale, et il reçoit en contrecoup 1D10 points de stress. |
| 24 | Affectueux | Brouille | <i>Ce cristal veut toujours être auprès de son maître. Sa volonté est telle qu'il s'accroche ou se colle à ses affaires, si bien qu'il ne pèse plus rien.</i> Ce cristal ou l'objet qui le contient a un Encombrement de 0. |
| 25 | Hautain (X) (●) <hr/> Désarmant (X) (○) | Brouille | <i>Ce cristal hait la technologie et les autres armes, qu'il considère comme inférieurs.</i> Vous pouvez dépenser  lors d'une attaque avec cette arme pour endommager X fois des pièces d'équipement d'un adversaire engagé. <hr/> <i>Ce cristal préfère désarmer ses adversaires plutôt que de les tuer.</i> Vous pouvez dépenser  lors d'une attaque avec cette arme pour trancher X membres d'un rival engagé (ou de plusieurs sbires engagés). |
| 26 | Aventurier | Passif | <i>Ce cristal aime voyager, découvrir de nouveaux mondes et rencontrer de nouvelles personnes.</i> Son propriétaire ajoute <input type="checkbox"/> à son premier test lors de chaque rencontre. |
| 27 | Zoologiste | Passif | <i>Ce cristal s'intéresse de près aux formes de vie primitives.</i> |




| | | | |
|----|--|---------------------|--|
| | | | Son propriétaire ajoute  à ses tests de Survie, de Médecine ou de Xénologie concernant des animaux. |
| 28 | Volontaire | Passif | <i>Ce cristal accepte qu'on le manipule, et apprécie même qu'on cherche à l'utiliser.</i> Ce cristal peut être pris ou rangé pour une broutille, il en va de même pour tout objet qui le contient. |
| 29 | Relaxant (X) | Passif | <i>Ce cristal émet un doux bourdonnement rassurant.</i> Si vous tenez le cristal en main quand vous recouvrez du test, augmentez de X le nombre de points de stress récupérés. |
| 30 | Voleur d'âmes (X) (●) <hr/> Psychopompe (X) (○) | Broutille | <i>Ce cristal aspire les âmes de tous ceux qu'il tue. Il semble que ce soit particulièrement douloureux pour elles.</i> Quand vous tuez un adversaire avec un sabre-laser contenant ce cristal, vous pouvez dépenser  ou  pour qu'il absorbe l'âme de votre victime. Dans ce cas, vous recevez 10 points de conflit. Vous pourrez converser ensuite avec elle via un test de Coercition opposé au Sang-froid du défunt. Le cristal peut contenir jusqu'à X âmes différentes. <hr/> <i>Les âmes prises par ce cristal sont conduites directement dans le grand tout de la Force.</i> Quand vous tuez un adversaire avec un sabre-laser contenant ce cristal, divisez par deux les points de conflit que cet acte devrait normalement vous rapporter (arrondi au supérieur). |
| 31 | Timide | Passif | <i>Ce cristal a peur d'être révélé au grand jour. Il tremble et se dérobe quand on tente de l'attraper.</i> Vous avez besoin d'une Manœuvre supplémentaire pour prendre en main un objet contenant ce cristal, si vous êtes dans un endroit en plein air, bien éclairé, ou en présence d'au moins une autre personne au contact. En contrepartie, un adversaire ne peut pas vous désarmer à moins d'avoir un  . |
| 32 | Bénéfique | Passif | <i>Cette gemme ne souhaite que du bien à son maître, et cela se ressent dans sa destinée.</i> Chaque fois que ce personnage guérit de points de blessure, il est guéri d'1 de plus. |
| 33 | Mimétique | Passif | <i>Ce cristal adopte peu à peu le mode de pensée et le caractère de son maître.</i> Ce cristal renforce la personnalité de son propriétaire. Ajoutez  à tous les tests qu'il fait pour résister à un test de compétence sociale. |
| 34 | Brûlant (●) <hr/> Froid (○) | Passif | <i>Ce cristal bout de tant d'énergies qu'il est toujours chaud.</i> Diminuez de 1 la difficulté des tests de Survie pour résister à un environnement glacé. Retirez  dû au froid. <hr/> <i>Ce cristal est si détaché de toute contingence qu'il dégage une fraîcheur permanente.</i> Diminuez de 1 la difficulté des tests de Survie pour résister à un environnement trop chaud. Retirez  dû à la chaleur. |
| 35 | Extraverti (X) | Passif | <i>Le caractère de cette gemme est beaucoup plus prononcé qu'on ne s'y attendrait de prime abord.</i> Augmentez de +X rangs chaque autre caractère à rang de ce cristal. Ces caractères peuvent exceptionnellement avoir jusqu'à un maximum de 5 rangs. |
| 36 | Rebelle (X) (●) <hr/> Indifférent (X) (○) | Broutille hors-tour | <i>Ce cristal veut que son propriétaire ne se soumette devant personne.</i> Quand son propriétaire fait un test de Sang-froid pour s'opposer à un test de compétence sociale ou résister à la peur, il doit ajouter à son test autant de  que X. Chaque ● obtenu donne un  supplémentaire mais donne aussi au propriétaire 1 point de stress. <hr/> <i>Ce cristal pousse son propriétaire à se détacher des événements.</i> Quand son propriétaire fait un test de Calme pour s'opposer à une situation ou à un test de compétence sociale, il doit ajouter à son test autant de  que X. Chaque ○ obtenu ajoute   au résultat. |













| | | | |
|----|--------------------|----------|---|
| 37 | Indolent (X) (●) | Passif | <i>Ce cristal se moque bien du mal que son propriétaire peut causer. Au contraire, il lui assure que ce qu'il fait est sans conséquence.</i> A la fin de chaque session de jeu où ce personnage a gagné au moins un point de conflit, il peut défausser X points de conflit (jusqu'à un minimum de 1) avant de calculer son modificateur de Moralité. |
| | Eveillé (X) (○) | | <i>Ce cristal est particulièrement conscient des actes de son propriétaire, et il tolère moins ses écarts de conduite.</i> Quand vous attaquez et que cela vous apporte des points de conflit, augmentez de X les points de conflit reçus. |
| 38 | Artiste (X) | Passif | <i>Il adore les arts, la culture et la créativité. Il résonne, vibre ou murmure des conseils pour aider son propriétaire à exceller dans n'importe quel domaine artistique.</i> Ajoutez X fois des ■ à un test réalisé avec un objet contenant ce cristal, pour exécuter une œuvre artistique (jouer de la musique, danser, chanter, peindre...). |
| 39 | Vétéran | Passif | <i>Ce cristal a participé à de nombreuses batailles au fil de nombreuses guerres, dont certaines sont encore célèbres.</i> Ce cristal est aussi un holocron nécessitant un test de Bordure extérieure difficile (◆◆◆) pour être harmonisé avec son maître. Il offre alors 5 points d'expérience et peut enseigner les secrets de la compétence Sabre-laser . |
| 40 | Conteur | Passif | <i>Ce cristal a vu bien des choses se produire, et il peut raconter bien des histoires sur les héros et les événements du passé.</i> Ce cristal est aussi un holocron nécessitant un test d' Education difficile (◆◆◆) pour être harmonisé avec son maître. Il offre alors 5 points d'expérience et peut enseigner les secrets de la compétence Culture . |
| 41 | Frénétique (X) (●) | Passif | <i>Le cristal pousse son propriétaire à continuer le combat en dépit des blessures les plus effroyables.</i> Cette arme augmente de X le Seuil de blessure du personnage. Pour chaque point de blessure reçu au-delà de son seuil réel, et qui ne le met pas hors-de-combat, il reçoit aussitôt 1 point de conflit. |
| | Philosophe (X) (○) | | <i>Ce cristal aime partager des moments de méditation ou de calme avec son propriétaire.</i> Quand ce personnage fait un test à la fin d'une rencontre pour récupérer du stress, il élimine X points de stress de plus. |
| 42 | Silencieux | Passif | <i>Ce cristal n'émet pas le moindre son. La lame d'un sabre-laser qui le contient ne bourdonne pas.</i> Le fait de porter ce cristal ou un sabre-laser qui le contient permet d'ajouter ■ à un test de Discrétion pour faire une embuscade ou pour approcher d'un ennemi. |
| 43 | Technophobe (X) | Passif | <i>Cette gemme déteste la technologie et tout ce qui s'y rapporte.</i> Son propriétaire ajoute ■ à ses tests de Mécanique ou d' Informatique , et ajoute X fois des ■ aux attaques portées pour endommager ou détruire des véhicules, objets ou machines. |
| 44 | Exclusif | Passif | <i>Il est jaloux de toute personne s'intéressant un peu de trop près à son maître, et préférerait n'être qu'avec lui seul.</i> Quand son propriétaire fait une manœuvre d'assistance, il subit 1 point de stress. Quand il participe à un combat sans allié à portée moyenne, les 🌀 qu'il obtient ne peuvent pas lui faire subir du stress. |
| 45 | Agité (X) (●) | | <i>Ce cristal ne tient pas en place, dès qu'il s'agit de se battre il entre en transe.</i> Utilisez 🌀 pendant une attaque pour ajouter ■ à vos prochaines attaques de Mêlée et X fois des ■ à celles de vos ennemis, jusqu'à la fin de la rencontre. |
| | Vénéral (X) (○) | | <i>Ce cristal a bien des choses à apprendre aux mortels, s'ils lui laissent le temps de rassembler ses esprits.</i> Si ce cristal est monté dans une arme, et qu'après avoir été emmené par un personnage, il n'a jamais été utilisé de toute une session, alors ce personnage gagne X points d'expérience. |
| 46 | Symbiote | Manœuvre | <i>Ce cristal se nourrit de la vie de son propriétaire, et il peut lui transférer un peu de son énergie vitale quand il en a besoin.</i> |

| | | | |
|----|---|----------|--|
| | | | Une fois par rencontre, le propriétaire du cristal peut dépenser 1 point de stress pour réparer un rang de dégâts au cristal ou à un objet qui le contient, ou bien pour s'annuler 1 point de blessure (cela ne compte pas comme la guérison d'un point de blessure ni comme des soins conventionnels, par ex. pour ce qui est des talents comme <i>Chirurgien</i>). |
| 46 | Tacticien (X) | Action | <i>Cette gemme sait ce que son maître doit faire pour tirer avantage de sa position dans un combat.</i> Faites un test de force combiné à un test de Coordination ou de Tromperie , à condition d'être engagé avec un autre personnage. Ce test est opposé à la Vigilance de votre ennemi. Si ce test est réussi, dépensez des ● (jusqu'à X maximum) pour ajouter autant de □ à votre prochaine attaque contre ce personnage, avant la fin de votre prochain tour. |
| 47 | Stratège (X) | Action | <i>Cette gemme peut dispenser de judicieux conseils pour tirer son épingle du jeu dans les complots de la galaxie.</i> Vous pouvez combiner un test de force à chaque fois que vous faites un test de Pègre ou de Mondes du Noyau , et que ce test concerne la politique (de la pègre ou de l'Empire). Dépensez des ● (jusqu'à X maximum) pour ajouter autant de ☹ au résultat de ce test. |
| 48 | Tyrannique (●) ----- Maternel (○) | Passif | <i>Ce cristal aime que son propriétaire assoie son autorité et l'encourage à le faire.</i> Ajoutez □ à vos tests de Commandement contre des êtres vivants et ■ à vos tests de Charme . ----- <i>Ce cristal aime que son propriétaire prenne soin des autres et l'encourage à le faire.</i> Ajoutez □ à vos tests de Médecine sur des êtres vivants et ■ à vos tests de Tromperie contre des êtres vivants. |
| 49 | Dominant (X) | Manœuvre | <i>Ce cristal de fort caractère n'aime pas les autres cristaux ; il s'oppose directement à leurs énergies en les étouffant ou en les jugulant, dès qu'il détecte leur présence.</i> Ce cristal ne peut pas être monté avec un autre cristal dans une seule et même arme. Quand il est placé dans un sabre-laser, vous pouvez faire un Heurt de lame . Il s'agit d'une Manœuvre qui désactive automatiquement un sabre-laser (ou une arme assimilée) alimenté par un autre cristal, à moins que celui-ci soit aussi un cristal Dominant. La lame adverse reste désactivée pendant X rounds. Un sabre-laser désactivé ne peut plus être utilisé pour attaquer et il perd temporairement tous ses attributs d'arme. |
| 50 | Manipulateur (X) (●) ----- Révélateur (X) (○) | Passif | <i>Ce cristal encourage très subtilement son maître à s'offrir au Côté Obscur.</i> A la fin de chaque session où le propriétaire de ce cristal a perdu de la Moralité, il gagne X points d'expérience. ----- <i>Ce cristal encourage très clairement son maître à suivre les préceptes du Côté Lumineux.</i> A la fin de chaque session où le propriétaire de ce cristal a été tenté par de mauvaises actions mais n'a pas obtenu le moindre point de conflit, il gagne X points d'expérience. |
| 51 | Radical | Passif | <i>Cette gemme ne s'embarrasse pas de trop de considérations métaphysiques, et la frontière entre le Côté Clair et le Côté obscur n'est qu'une vue de l'esprit pour elle. Seul compte l'objectif recherché.</i> Ce cristal n'ajoute pas de ■ aux actions de son propriétaire quand celui-ci est d'un alignement opposé au sien. Si ce cristal obtient de nouveaux caractères, ils peuvent être d'un alignement opposé à un ou plusieurs précédents. |
| 52 | Impitoyable (●) | Passif | <i>Ce cristal ne se laisse pas apitoyer et il préfère toujours tuer plutôt que d'épargner ses proies. Cette philosophie radicale finit par déteindre aussi sur son possesseur.</i> Lors d'une attaque portée avec ce sabre laser qui inflige plus de points de blessure à une cible que son seuil de blessure, vous ne |

| | | | |
|----|--|-----------|---|
| | Miséricordieux (○) | | <p>pouvez pas choisir d'épargner un sbire, et tout autre personnage résout la blessure critique déclenchée avec un modificateur de +20 sur la table des blessures critiques.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal souhaite épargner les vies autant que possible.</i></p> <p>A moins de dépenser ☹, les sbires à qui vous infligez plus de points de blessure que leur seuil de blessure sont mis hors service, mais ne sont pas tués. Quand vous infligez plus de blessures que leur seuil de blessure à un rival ou une Némésis, vous leur infligez une blessure critique avec un modificateur de -10.</p> |
| 53 | Chançard | Broutille | <p><i>Ce cristal semble attirer irrémédiablement la chance et la bonne fortune.</i></p> <p>Son propriétaire peut relancer, une seule fois par session de jeu, n'importe quel test pour gagner à un jeu de hasard ou à une compétition. Il ne peut pas relancer un test qui a déjà été relancé une fois.</p> |
| 54 | Explorateur | Passif | <p><i>Ce cristal aime arpenter les étoiles. Rien ne remplace l'exaltation des vols spatiaux, des pluies de comètes et des zigzags dans les champs d'astéroïdes, ou l'éclat diffus d'explosions cosmiques par la porte de Tannhäuser...</i></p> <p>Chaque fois que le propriétaire de ce cristal passe au moins une partie d'une session de jeu dans l'espace, tout en portant ce cristal, alors il gagne +1 point d'expérience à l'issue de celle-ci.</p> |
| 55 | <p>Pervers (X) (●)</p> <hr/> <p>Chaste (X) (○)</p> | Action | <p><i>Ce cristal trouve un plaisir malsain à ce que son maître recherche les situations les plus équivoques ou fasse autant de conquêtes que possible. A cette fin, il fait de son mieux pour conseiller son maître dans l'art de tromper et de flatter les plus bas instincts.</i></p> <p>Son propriétaire peut améliorer X fois ses tests de Tromperie pour séduire d'autres êtres vivants, en subissant autant de points de stress. En revanche il subit X points de stress chaque fois que d'autres personnages utilisent Charme contre lui.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal trouve les comportements reproducteurs dégradants et il encourage son maître à s'y désintéresser. Il désapprouve fondamentalement toute tentative d'approche ou de fraternisation qui n'est pas purement intellectuelle.</i></p> <p>Son propriétaire bénéficie peut améliorer X fois ses tests de Calme pour résister aux tentatives de séduction, mais en revanche il reçoit X points de conflit et X points de stress à chaque fois qu'il fait un test de Charme contre un être vivant.</p> |
| 56 | Tenace | Manœuvre | <p><i>Cette gemme veut lutter jusqu'au bout. Elle encourage son maître à ne pas lâcher pied.</i></p> <p>Quand son propriétaire a plus de blessures que la moitié de son seuil de blessures, il peut faire une Manœuvre pour augmenter de 1 son Encaissement jusqu'à la fin de la rencontre en cours.</p> |
| 57 | Suppresseur | Action | <p><i>Ce cristal se méfie de tout autre utilisateur de la Force, et s'en protège par instinct.</i></p> <p>Donne à son propriétaire l'opportunité d'utiliser le pouvoir Suppression, mais uniquement contre des utilisateurs de la Force au contact (plutôt qu'à portée courte). S'il a un alignement, seuls les points de Force de ce Côté peuvent être dépensés pour générer des ● pour ce pouvoir.</p> |
| 58 | Paranoïaque (●) | Action | <p><i>Ce cristal se méfie de tout autre utilisateur de la Force, et s'en protège par instinct en déployant des énergies néfastes. Il accorde à son maître l'accès à ces énergies maléfiques.</i></p> <p>Donne à son propriétaire l'opportunité d'utiliser le pouvoir de Force « Calamité ». Il jette autant de ◻ que sa valeur de Force. Il peut dépenser ● pour détecter la présence de cristaux de Force ou d'utilisateurs de la Force (personnage avec Valeur de Force non nulle et au moins un talent de Force ou un pouvoir de Force acquis) au contact. Dépensez des ● supplémentaires pour augmenter d'autant de rangs de portée cette utilisation de Calamité.</p> |

| | | | |
|----|---|-----------|--|
| | Solidaire (○) | | <p>Si au moins un ● a généré un ◐, chaque personnage et cristal détecté est ravagé par la douleur. Les personnages subissent autant de points de stress que la valeur du personnage agissant en Volonté, en ignorant leur Encaissement ; les cristaux subissent 1 point de dommage.</p> <p>Puis vous subissez 4 points de stress, ainsi que 1 point de conflit par personnage et cristal torturé.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal souhaite aider les autres utilisateurs de la Force. Il accorde à son maître l'utilisation des énergies pures et bénéfiques dont il semble être tissé et infusé.</i></p> <p>Donne à son propriétaire l'opportunité d'utiliser le pouvoir de Force Apaisement. Il jette autant de ◑ que sa valeur de Force. Il peut dépenser ◐ pour détecter la présence de cristaux de Force ou d'utilisateurs de la Force (personnage avec Valeur de Force non nulle et au moins un talent de Force ou un pouvoir de Force acquis) au contact. Dépensez des ◐ supplémentaires pour augmenter d'autant de rangs de portée cette utilisation d'Apaisement.</p> <p>Si aucun ● n'a généré de ◐, chaque personnage et cristal détecté est restauré et apaisé. Les personnages éliminent autant de points de stress que la valeur du personnage agissant en Présence, en ignorant leur Encaissement ; les cristaux sont réparés de 1 point de dommage.</p> <p>Puis vous subissez 2 points de stress par personnage ou cristal apaisé.</p> |
| 59 | Ambitieux (●) <hr/> Humble (○) | Passif | <p><i>Il aime les grands projets et les gens qui ont les moyens de les mettre en œuvre.</i></p> <p>Lorsque ce personnage fait un test pour agir contre un groupe de personnages deux fois plus nombreux que lui et ses alliés, ajoutez ◒ à la réserve de dés.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal encourage son maître à s'effacer devant les autres.</i></p> <p>Tant qu'un personnage porte ce cristal, il diminue de 1 la difficulté de ses tests de Calme et augmente de 1 celle de ses tests de Commandement.</p> |
| 60 | Prescient | Passif | <p><i>Il voit le futur quelques secondes avant qu'il ne se produise.</i></p> <p>Accorde à son propriétaire +1 rang dans le talent Réaction rapide.</p> |
| 61 | Rage (X) (●) <hr/> Maître de soi (X) (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal brûle d'une colère qui ne demande qu'à être libérée.</i></p> <p>Vous pouvez activer la rage pour une broutille, ce qui vous donne 2+X points de conflit. A chaque tour de rage, une arme contenant ce cristal ajoute X fois des ✨ à ses attaques, puis à la fin du round l'utilisateur reçoit 1 point de stress. La rage se désactive avec un test de Sang-froid de difficulté égale à X.</p> <hr/> <p><i>Rien ne peut ébranler la sérénité du cristal, ni celle de son maître.</i></p> <p>Améliorez X fois vos tests de Sang-froid.</p> |
| 62 | Opportuniste (X) | Broutille | <p>Lors d'une attaque réussie, dépensez ◐◐ pour réduire de X l'Encaissement de la cible de l'attaque, jusqu'à la fin de la rencontre (jusqu'à 0 minimum). Les effets de cet attribut ne concernent que la valeur fixe d'Encaissement avant l'attaque, ils ne peuvent pas réduire l'Encaissement apporté plus tard par des talents (comme Parade ou Déviation).</p> |
| 63 | Bonimenteur | Passif | <p><i>Ce qu'il dit est juste, d'un certain point de vue.</i></p> <p>Son propriétaire gagne +1 rang dans la compétence de Tromperie quand il cherche à mentir à des êtres vivants, mais il ajoute ◓ quand il s'oppose à des tests de Tromperie.</p> |
| 64 | Prodigue (●) <hr/> Sobre (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal promet de grands pouvoirs, mais au prix de grands sacrifices.</i></p> <p>Vous pouvez puiser dans le cristal pour gagner 1 point de conflit, recevoir 1 point de stress et augmenter de 1 votre rang en Magnitude pour n'importe quel talent magnitude d'un pouvoir de la Force, jusqu'à la fin de ce round.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal déteste les personnages qui font étalage de leur puissance.</i></p> |

| | | | |
|----|------------------------------------|-----------|---|
| | | | <p>Quand un adversaire utilise un pouvoir de la Force, vous gagnez le droit d'ajouter  à vos tests contre ce personnage, jusqu'à la fin de votre prochain round.</p> |
| 65 | Coriace (X) | Broutille | <p><i>Ce cristal est incroyablement dur et résistant, tant dans sa structure que dans sa volonté.</i></p> <p>Quand ce cristal devrait être endommagé, faites un test simple avec X dés d'aptitude, améliorés autant de fois que le nombre d'autres traits de caractère. En cas de succès le cristal n'est pas abîmé.</p> <p>Par ailleurs, quand un personnage fait une tentative pour interagir avec ce cristal, l'amadouer, le commander ou le convertir, améliorez une fois la difficulté du test.</p> |
| 66 | Haineux (●) <hr/> Admiratif (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal est énervé, mal à l'aise ou hostile avec une espèce bien particulière.</i></p> <p>Quand vous utilisez un pouvoir de la Force pour entraver, blesser ou gêner un représentant de cette espèce, vous pouvez ajouter ● au résultat du test. Tirez l'espèce détestée aléatoirement entre Humains, Twi'leks, Wookies, Zabraks, Togrutas, Rhodiens et Trandoshans.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal apprécie tout particulièrement une espèce précise et il aime leur venir en aide.</i></p> <p>Quand vous utilisez un pouvoir de la Force pour aider, protéger, guérir ou secourir un représentant de cette espèce, vous pouvez ajouter ○ au résultat du test. Tirez l'espèce favorite aléatoirement entre Humains, Twi'leks, Wookies, Zabraks, Togrutas, Rhodiens et Trandoshans.</p> |
| 67 | Exclusif | Passif | <p><i>Ce cristal n'aime pas être manipulé par quelqu'un d'autre que celui qu'il considère comme son maître légitime.</i></p> <p>Un personnage peut s'harmoniser avec ce cristal en combinant un test de Force avec un test de Charme moyen (◆◆) ou de Culture difficile (◆◆◆). Si ce test est réussi, il peut dépenser des ● pour tisser un lien entre eux. Un cristal du Côté Lumineux ne peut être harmonisé qu'avec des ○, un cristal du Côté Obscur ne peut l'être qu'avec des ●. Dès lors ce personnage devient son maître légitime.</p> <p>Tant que ce personnage n'est pas mort, à chaque fois qu'un autre personnage vivant cherche à utiliser ce cristal (ou un objet qui le contient) il doit d'abord réussir un test de Coercition intimidant (◆◆◆◆). S'il n'a pas de Valeur de Force, il améliore deux fois la difficulté de ce test.</p> <p>En cas de réussite, la gemme marche normalement. En cas d'échec, la gemme se met à grésiller et siffler dans sa tête, avant de devenir soudain inerte. Le personnage usurpateur subit aussitôt autant de points de stress que la valeur du maître légitime en Présence (en ignorant l'Encaissement). Il ne peut pas essayer de réactiver la gemme avant autant de rounds que les  obtenus.</p> <p>Le propriétaire légitime de la gemme peut la réactiver pour une broutille, en la touchant simplement.</p> |
| 68 | Agressif (●) <hr/> Prudent (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal est impatient de châtier vos ennemis.</i></p> <p>Lors d'une attaque (réussie ou ratée) avec cette arme, vous pouvez dépenser  pour éviscérer votre cible en la frappant au défaut de son armure. Cela lui fait subir 1 point de blessure à la fin de chacun de ses prochains rounds, jusqu'à ce qu'elle soit hors-de-combat ou qu'elle se soigne d'au moins 1 point de blessure.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal observe avec attention les défauts dans la posture de vos ennemis, pour vous aider à vous protéger de leurs assauts. Il induit de légères pressions dans la garde du sabre, vous indiquant de quel côté parer les attaques.</i></p> <p>Ce cristal, s'il est monté dans un Sabre-laser, accorde à l'arme l'attribut Parade 1, ou l'augmente de 1 rang.</p> |

| | | | |
|----|--|-----------|---|
| 69 | Précipité | Passif | <p><i>Ce cristal pousse son propriétaire à agir avec célérité ; il infuse une énergie phénoménale dans la lame de tout sabre-laser qui le contient, la rendant aussi légère qu'une plume.</i></p> <p>Donne l'attribut d'armes Coup multiple (3) au sabre-laser qui contient ce cristal (dépensez  pour porter un coup supplémentaire avec cette arme). Cependant, vous ne pouvez plus faire de manœuvre de visée avec cette arme.</p> |
| 70 | Rakata (●) <hr/> Céleste (○) | Action | <p><i>Ce cristal appartenait aux Rakatas, une race incroyablement avancée. Il aide à comprendre et appréhender toutes les formes de technologies.</i></p> <p>Ce cristal ajoute  aux tests d'Education entrepris pour comprendre ou étudier une machine antique inconnue, dès que celle-ci est à portée courte du cristal.</p> <p><i>Ce cristal appartenait jadis à un représentant de la race mystérieuse des Célestes.</i></p> <p>Augmente de 2 le seuil de stress et diminue de 1 le seuil de blessure de son propriétaire.</p> |
| 71 | Adeptes de la Force | Passif | <p><i>Il ne s'intéresse qu'aux faits et aux choses de la Force. La matière et l'univers physique ne l'intéressent pas.</i></p> <p>Son propriétaire peut ajouter  à ses tests de Connaissance qui concernent la Force et doit ajouter  à tous ses autres tests de Connaissance.</p> |
| 72 | Possédé (X) (●) <hr/> Saint (X) (○) | Action | <p><i>Ce cristal renferme l'âme d'un puissant seigneur Sith dont la colère ne demande qu'à châtier d'innocentes victimes.</i></p> <p>Une fois par session, vous pouvez laisser l'âme du Seigneur Sith vous contrôler pour quelques instants. Vous devez pour cela réussir un test de Coercition difficile () auquel vous ajoutez X fois des . Chaque ● ajoute  au résultat du test, chaque ○ ajoute .</p> <p>En cas de réussite, La somme des  fait perdre autant de points de stress à un adversaire vivant au contact (en ignorant son Encaissement), et pour chaque  dépensés vous augmentez la portée de cette attaque de Force.</p> <p>Recevez immédiatement 4+X points de conflit quand vous déclenchez cet effet.</p> <p><i>Ce cristal appartenait jadis à un Maître Jedi d'une pureté et d'un calme sans pareil. Difficile de soutenir la comparaison.</i></p> <p>Une fois par rencontre, vous pouvez demander à l'esprit saint du cristal de vous purifier. Vous devez pour cela réussir un test de Force combiné à un test de Calme moyen () et dépenser plus de ● que le total de points de conflit que vous avez générés jusqu'ici au cours de cette session. Vous éliminez aussitôt X points de stress.</p> |
| 73 | Revancharde (X) | Manœuvre | <p><i>Ce cristal veut punir ceux qui font du mal à son maître. Rien ne peut l'en détourner.</i></p> <p>Retirez jusqu'à X fois des  obtenus à un résultat d'un test d'attaque, si la cible vous avait attaqué lors de son round précédent.</p> |
| 74 | Vélocité | Passif | <p><i>Ce cristal aime voler dans les airs.</i></p> <p>Quand ce cristal est monté dans un Sabre-laser, et que celui-ci est utilisé avec le talent « Lancer de Sabre », il inflige +1 dégât en cas d'attaque réussie.</p> |
| 75 | Vergent | Passif | <p><i>Ce cristal force son utilisateur à recevoir de grandes quantités d'énergies de la Force.</i></p> <p>Augmente de 1 la Valeur de Force (si elle était supérieure à 0) et diminue de 2 le seuil de stress du personnage propriétaire.</p> |
| 76 | Crépité (●) <hr/> Flambeau (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal peut projeter des arcs d'énergie, ou l'arme dans laquelle il est monté peut cracher des étincelles.</i></p> <p>Une fois par rencontre, augmentez de +1 votre rang en Coercition quand vous avez en main ce cristal ou une arme qui le contient.</p> <p><i>Ce cristal (ou l'arme qui le détient) peut projeter un halo de lumière rassurant, vous conférant une allure de héros mystique.</i> Une fois par rencontre, augmentez de +1 votre rang en Commandement quand vous avez en main ce cristal ou une arme qui le contient.</p> |

| | | | |
|----|---|-----------|--|
| 77 | Frénétique (X) | Manœuvre | <p><i>Un sabre-laser équipé de ce cristal peut se déplacer à une vitesse telle que sa lame devient floue et ressemble à un disque de lumière incandescente.</i></p> <p>Faites une Manœuvre d'Agression avant de porter une attaque : dépensez 1 point de stress pour réduire d'autant la Défense de votre prochaine cible au corps-à-corps pendant ce même round.</p> |
| 78 | Nostalgique | Passif | <p><i>Ce cristal fait voir à son propriétaire des paysages étranges évoquant des civilisations de jadis, ou des scènes tragiques issues de passés révolus.</i></p> <p>Ajoutez  à vos tests de Culture et  à vos tests de Sang-froid.</p> |
| 79 | Aventureux | Passif | <p><i>Ce cristal aime être confronté à l'adversité et aux épreuves.</i></p> <p>Quand une Obligation de son propriétaire est déclenchée, il gagne +5 points d'expérience à la fin de la session.</p> |
| 80 | Rhétorique | Passif | <p><i>Ce cristal aime voir son propriétaire devoir remettre en question ses choix moraux, ses principes et ses décisions.</i></p> <p>Quand la Moralité de son propriétaire est déclenchée, il gagne +5 points d'expérience à la fin de la session.</p> |
| 81 | Violent (●) ----- Timoré (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal aime fracasser tout ce qu'il touche.</i></p> <p>Ce cristal, s'il est monté dans un Sabre-laser, augmente de 1 rang l'attribut Briseur.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal n'aime pas être la cible de projectile.</i></p> <p>Ce cristal, s'il est monté dans un Sabre-laser, accorde à l'arme l'attribut Déflexion 1, ou l'augmente de 1 rang.</p> |
| 82 | Volontaire | Passif | <p><i>Ce cristal souhaite sincèrement aider son maître.</i></p> <p>Quand le Devoir de son propriétaire est déclenché, il augmente encore de +1 son seuil de blessure. S'il n'a pas de Devoir, il peut en choisir un en obtenant ce cristal, en le faisant commencer à 5.</p> |
| 83 | Enseignant (X) | Passif | <p><i>Ce cristal connaît de nombreux mystères de la Force.</i></p> <p>Quand son propriétaire apprend un nouveau pouvoir de la Force, il peut diminuer de X son coût en points d'expérience.</p> |
| 84 | Professeur | Passif | <p><i>Ce cristal aide son maître à s'entraîner aux mystères de la Force.</i></p> <p>Quand son propriétaire apprend un talent d'un arbre de pouvoir de la Force, il peut diminuer son coût de 1 point d'expérience.</p> |
| 85 | Sauvage (X) (●) ----- Tacticien (X) (○) | Broutille | <p><i>Ce cristal vous encourage à frapper sans retenue.</i></p> <p>Lors d'une attaque réussie, dépensez  pour ajouter X dégâts supplémentaires.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal vous murmure les gestes à faire pour désarmer votre adversaire.</i></p> <p>Lors d'une attaque réussie, dépensez  pour améliorer X fois la difficulté de la prochaine attaque de cet adversaire.</p> |
| 86 | Sarcastique | Passif | <p><i>Ce cristal ne peut pas s'empêcher de murmurer des remarques caustiques dans l'esprit de son maître.</i></p> <p>Ajoutez  à vos tests de Coercition et  à vos tests de Calme.</p> |
| 87 | Cupide | Passif | <p><i>Ce cristal semble attirer à lui l'argent.</i></p> <p>Chaque fois que vous trouvez des crédits vous en trouvez 10% de plus (arrondi au supérieur).</p> |
| 88 | Macabre (●) ----- Bienveillant (○) | Passif | <p><i>Ce cristal émet des grincements et des ricanements sinistres quand il flaire l'odeur de la mort.</i></p> <p>Chaque round où un personnage meurt au contact, vous subissez 1 point de stress à la fin de votre round à moins de consacrer une action à réussir un test de Calme.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal regorge de sagesse, et il est prêt à vous l'octroyer si vous la mettez au service du bien.</i></p> <p>Quand vous faites une manœuvre d'assistance, vous pouvez faire un test de Culture difficile (◆◆◆). Si vous réussissez, augmentez de 1 votre rang dans la compétence ou la caractéristique requise, le temps d'assister votre allié.</p> |
| 89 | Affamé (X) | Broutille | <p><i>Ce cristal absorbe les champs d'énergie qu'il touche.</i></p> <p>Réduit jusqu'à la fin de votre prochain round de X la Défense octroyée par des champs de Force ou de l'énergie, mais inflige 2 points de stress (1 point de stress seulement si le contact se fait via une lame de sabre-laser).</p> |

| | | | |
|----|---|----------|---|
| 90 | Incandescent | Passif | <p><i>Ce cristal se charge parfois d'un afflux d'énergie incroyable.</i></p> <p>Le conteur peut dépenser ☸☸☸ ou ☸ à n'importe quel test impliquant ce cristal, pour qu'il monte brusquement en température, infligeant 6 points de blessure à son porteur, et subissant lui-même 1 point de dommage.</p> |
| 91 | <p>Fléau des animaux (●)</p> <hr/> <p>Respectueux des animaux (○)</p> | Passif | <p><i>Il déteste les animaux, ces créatures capables de bouger bien qu'elles soient stupides.</i></p> <p>Ajoute ✨ aux attaques ou tests contre les animaux.</p> <hr/> <p><i>Il accorde un grand respect aux formes de vie capables de se mouvoir.</i></p> <p>Ajoutez □ aux tests de Survie ou Xénologie concernant les animaux. Le cristal refuse de malmenager des plantes et s'éteint le cas échéant, ne se rallumant qu'avec un test de Commandement moyen (◆◆) ou de Magouilles difficile (◆◆◆).</p> |
| 92 | <p>Fléau des plantes (●)</p> <hr/> <p>Respectueux des plantes (○)</p> | Passif | <p><i>Il aime écraser les fleurs et saccager les forêts. Il méprise au plus haut point cette forme de vie primitive.</i></p> <p>Ajoute ✨ aux attaques ou tests contre les plantes.</p> <hr/> <p><i>Il déteste faire du mal au règne végétal, il considère les plantes comme de proches parentes qu'il doit protéger.</i></p> <p>Ajoutez □ aux tests de Survie ou Xénologie concernant les plantes. Le cristal refuse de malmenager des plantes et s'éteint le cas échéant, ne se rallumant qu'avec un test de Commandement moyen (◆◆) ou de Magouilles difficile (◆◆◆).</p> |
| 93 | Astucieux (X) | Brouille | <p><i>Ce cristal est particulièrement rusé. Il peut vous donner des astuces pour vous sortir des pires situations, si vous lui prêtez attentivement l'oreille.</i></p> <p>Subissez 2 points de stress pour demander son avis au cristal lors d'un test de Tromperie ou de Magouilles. Ajoutez □ autant de fois que X. Cela ne compte pas comme une manœuvre d'assistance.</p> |
| 94 | Fragilisé | Passif | <p><i>Ce cristal fait de son mieux pour vous aider à vous focaliser sur les tâches importantes.</i></p> <p>Chaque fois que vous faites un test de Calme, un test d'Astrogation ou un test de Connaissance, vous pouvez recevoir 1 point de stress pour ajouter □ à votre réserve de dés. Vous devez avoir le cristal en main pour faire appel à son assistance.</p> |
| 95 | Hypersensible | Passif | <p><i>Ce cristal reconnaît ses congénères. Il utilise la conscience de son utilisateur pour déployer sa conscience, à la recherche de ses semblables.</i></p> <p>Il émet un sifflement strident dès qu'il se trouve à portée courte d'un autre cristal de Force. Augmentez cette faculté d'un rang de portée par rang du propriétaire dans la compétence de Perception. Si vous avez besoin d'être discret, vous pouvez atténuer cet effet en réussissant un test de Commandement ou de Calme moyen (◆◆), ce qui endort le cristal pour le reste de la rencontre en cours. Dans ce cas, vous ne bénéficiez pas non plus de ses éventuels autres traits.</p> |
| 96 | <p>Terrifiant (●)</p> <hr/> <p>Valeureux (○)</p> | Action | <p><i>Ce cristal fait crépiter son sabre-laser d'une aura malsaine, il pulse d'énergies noires qui répandent des volutes d'ombre autour de lui. Ce phénomène surnaturel hérisse les poils et dresse les cheveux sur la tête des spectateurs.</i></p> <p>Quand son propriétaire provoque la peur, il peut jeter autant de ○ que sa Valeur de Force. Chaque ● obtenu améliore la difficulté du test de peur imposé, mais donne aussi au propriétaire 1 point de stress.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal insuffle dans l'esprit de son utilisateur un calme serein et un courage à toute épreuve.</i></p> <p>Quand son propriétaire résiste à la peur, il peut ajouter à son test autant de ○ que sa Valeur de Force. Chaque ○ obtenu donne un ✨ supplémentaire mais donne aussi au propriétaire 1 point de stress.</p> |
| 97 | Voyant (X) | Passif | <p><i>Ce cristal anticipe les prochaines actions de ses ennemis.</i></p> <p>Quand son propriétaire fait un test d'initiative, il peut ajouter X fois ☹ à son résultat.</p> |

| | | | |
|-----|--|--------|---|
| 98 | Fidèle (X) | Passif | <p><i>Ce cristal s'est attaché à son nouveau maître. Il fait de son mieux pour toujours revenir entre ses mains.</i></p> <p>Quand son propriétaire perd ce cristal et le recherche, il diminue de X la difficulté du test, ou augmente de X les rangs de portée des pouvoirs de la Force qu'il utilise pour cette recherche.</p> |
| 99 | Complexe | Passif | <p><i>Ce cristal a de nombreuses facettes à sa personnalité.</i></p> <p>Tirez deux caractères sur cette table, à la place de celui-ci.</p> |
| 100 | Dévoué aux Sith (●) <hr/> Maître cristal (○) | Action | <p><i>Ce cristal a jadis appartenu à un puissant seigneur noir des Sith.</i></p> <p>Si son propriétaire est un paragon du Côté Obscur, il peut ajouter ●● à chaque fois qu'il manifeste un Pouvoir de la Force. Si c'est un paragon du Côté Lumineux, il subit 2 points de conflit à chaque fois qu'il utilise au moins un ○ pour générer des ●.</p> <hr/> <p><i>Ce cristal a jadis combattu aux côtés d'un grand Maître Jedi.</i></p> <p>Si son propriétaire est un paragon du Côté Lumineux, il peut ajouter ○○ à chaque fois qu'il manifeste un Pouvoir de la Force. Si c'est un paragon du Côté Obscur, il subit 2 points de stress à chaque fois qu'il utilise au moins un ● pour générer des ○.</p> |