

PERSONNAGES

Les personnages sont définis par 4 Attributs principaux : Mains, Œil, Tripes, Cœur. A la création, les joueurs disposent de 15 points à répartir entre ces quatre Attributs comme ils le souhaitent. La seule obligation est que le score d'un Attribut ne peut pas dépasser 5.

Les Mains représentent les actions physiques, tout ce que le personnage entreprend avec ses mains ou son corps. Les Mains couvrent l'ensemble des actions allant à donner un coup de poing ou de viser avec précision.

L'œil mesure les sens et l'intellect du personnage. L'œil peut tester la capacité d'un personnage à détecter une embuscade ou mettre au défi ses connaissances sur la civilisation Mon Calamari.

Les Tripes reflètent aussi bien la vigueur et la santé d'un personnage que son courage et son calme. Il faut des Tripes pour affronter seul un bataillon de stormtroopers ou de continuer à faire feu sur votre adversaire en étant blessé.

Enfin, le Cœur mesure les compétences sociales et la nature héroïque -ou vilaine- d'un personnage. Le Cœur permet de charmer et de convaincre les autres.

A ces quatre Attributs vient s'ajouter celui de la Force. La Force mesure votre degré de connaissances académiques de cette notion mystique mais aussi des pouvoirs qui en découlent. Cet Attribut est réservé aux joueurs qui souhaitent que leur personnage soit Sensible à la Force et Jedis. Sa valeur de départ est de 2.

LES TRAITS

En plus des quatre caractéristiques listés ci-dessus, tous les personnages disposent de 2 Traits descripteurs qui mettent en valeur leurs qualités exceptionnelles. Le premier Trait est toujours fourni par la race incarnée par le personnage, dont vous trouverez une liste ci-dessous. Concernant le second Trait mais aussi le premier Trait des Humains, il s'agit d'une courte phrase descriptive laissée à la libre imagination du joueur. Lorsqu'un personnage essaie de surmonter un conflit, il gagne une carte supplémentaire lors de la Donne si un de ses Traits peut l'aider à surpasser la situation.

Liste des Races jouables et de leur Trait associé :

Céréen : Déducteur

Bothan : Renard Politique

Duros : Voyageur

Twi'lek : Séducteur

Wookie : Brute

Mon Calamari : Amphibie

Rodien : Crime dans le Sang

Zabrak : Maître d'Arme

Gungan : Nageur-né

Gamoréen : Bestial

Sullustain : Vision nocturne

Ithorien : Volonté de fer

Kel Dor : Sens la Force

Trandoshan : Vision infrarouge

Exemple : *Patrice décide d'incarner une pilote Twi'Lek. Son premier Trait, déterminé par sa race, sera donc Manipulateur. Pour le second Trait, qui est libre, Patrice note sur sa feuille Adroit, ce qui correspond bien au concept de son personnage.*

Si Patrice avait décidé d'incarner un pilote humain, son premier Trait étant libre dû à sa race, il aurait pu inscrire sur sa feuille ce qu'il veut, comme Triche au Sabacc par exemple.

PASSE

Les personnages de **Star Wars : Rise of the Empire** cherchent tous à se réconcilier avec leur passé. Afin de mettre cette notion en valeur, chaque personnage dispose d'un Passé et d'un Présent. Ce sont des rôles ou professions dans lesquels le personnage excelle en lui fournissant un vaste éventail de compétences qu'il puisse utiliser dans de nombreuses situations. Par exemple, Vengeur n'est pas un rôle Présent très probant vu que le personnage ne fait rien de particulier hormis de rechercher ceux qui mérite sa vengeance. Les rôles qui fonctionneraient mieux par exemple sont Pilote Impétueux ou Contrebandier.

Les rôles Passé et Présent sont bien souvent, mais pas toujours, des professions. Les joueurs sont libres de créer n'importe quel rôle qui puisse convenir à leur personnage. Par exemple, un joueur peut souhaiter que son rôle Passé représente son occupation lors de la Guerre des Clones et son Présent sa profession au début de l'Empire.

Le Passé et Présent d'un personnage peuvent très bien être en total contradictions. Par exemple, un personnage peut très bien avoir en Passé : Policier sur Coruscant et en Présent : Hors- La- Loi.

Qu'à-s'il pu arriver au personnage pour un tel revirement ? D'une autre façon, la transition entre le Passé et le Présent peut être plus logique. Un personnage peut très bien aller d'un Passé :

Contrebandier à un Présent : Baron du Crime. Mais là encore, on peut se poser des questions intéressantes : De quel manière le personnage est-il passé de simple employé à magnat et qu'a-t'il fait comme coup bas pour y parvenir ? L'astuce est de faire un Passé et Présent qui racontent quelque chose d'intéressant à propos du personnage. Lier les deux au Côté Sombre fonctionne bien en un certain sens. Bien souvent, la différence entre le Passé et le Présent peut aider le personnage à bien appréhender un Coté Sombre convaincant. Par exemple, un personnage avec un Passé ; Contrebandier et un Présent : Représentant de la Loi peut avoir un Côté Sombre lié à la loi, comme Sans Foi Ni Loi, Criminel ou Assassin.

Le joueur répartit librement 4 points entre son Passé et son Présent.

LES DONS

Les joueurs choisissent plusieurs Dons, ces derniers représentant les talents dans lesquels les personnages sont compétents. Les Dons ont un score allant de 1 (Novice) à 4 (Expert). Les joueurs répartissent 11 points entre les différents Dons. A la création, le score d'un Don ne peut excéder 3. Les Dons sont utiles dans les situations de conflits en permettant aux joueurs d'améliorer leur main (Voir **Tirage**, page XX).

Exemples de Dons: *Astrogation, Athlétisme, Discrétion, Magouilles, Mécanique, Médecine, Pilotage, Survie, Education, Force, Sabre Laser, Blasters, Explosifs, Armes Lourdes, Dance, Embuscade, Politique, etc.* Les Joueurs et le Donneur sont invités à créer n'importe quel Don pouvant correspondre au concept de leur personnage.

COTE SOMBRE, OBSCUR ET BUG

COTE SOMBRE

Chaque Personnage (non Sensible à la Force ou Droid) possède un Côté Sombre qu'il souhaite enfouir au plus profond de lui et ne jamais le laisser transparaître. Le Côté Sombre est cet élément de votre histoire personnelle dont vous n'arrivez pas à vous débarrasser, peut importe le nombre de

litre d'alcool que vous absorbez ou le nombre de personnes que vous avait liquidé.

Le Côté Sombre peut être une simple phrase descriptive ou un paragraphe entier qui décrit le passé trouble de votre personnage.

Un bon exemple de Côté Sombre est un événement qui reste ancré au plus profond du personnage, peu importe le nombre de fois où il a essayé de résoudre ce problème. Ce peut être quelque chose du genre « Boire l'a mené à la ruine, mais il ne peut s'en passer » ou quelque chose du genre « Recherché par l'Empire », que le personnage est commis ou pas le crime dont on l'accuse. Ces deux exemples sont de bons débuts, mais il reste encore à savoir pourquoi. Comment le personnage s'est-il retrouvé dans une telle situation ? En quoi ce problème continue à l'affecter actuellement ?

Un des meilleurs moyens de créer un historique détaillé pour le Côté Sombre d'un personnage est de le narrer via des flashbacks lors des sessions de jeu. Le Personnage n'a besoin à la base que d'un simple concept qu'il enrichira au fur et à mesure.

Chaque personnage possède un score de Côté Sombre allant de 1 à 3 que le joueur peut changer à chaque session de jeu. Ce score représente à quel point le Côté Sombre hante le personnage. Un score de 1 représente un Côté Obscur subtil, un défaut personnel plutôt sous contrôle qui ne trouble pas les affaires quotidiennes du personnage. Un score de deux par contre indique des tensions internes qui commencent à prendre le pas sur les activités du personnage. Et enfin, un score de 3 représente une véritable tempête d'activités dramatiques, le Côté Sombre infectant toutes ses décisions provoquant des succès spectaculaires ou de terribles pertes.

Au début de chaque session de jeu, le joueur décide du score de Côté Sombre de son personnage. Il peut prendre en compte pour déterminer ce choix les événements des sessions de jeu précédentes. Il appartient totalement au joueur de déterminer à quel point il veut danser avec son Côté Sombre en jeu. Souvenez-vous juste que le score peut aisément jouer en sa faveur ou se retourner contre lui ! Le Côté Sombre peut entrer en jeu dans n'importe quel type de conflit. Lorsque c'est le cas, le Côté Sombre modifie le nombre de cartes pour le joueur lors du Tirage.

***Exemple :** Le Côté Sombre de Zed est « Ivrogne Notoire » et son joueur, Marco, lui a attribué le score de 2 au début de la session de jeu. Zed souffrira d'un malus de deux cartes ou de deux Jetons pour tous les conflits impliquant l'alcool. Disons qu'il essaie de séduire cette charmante danseuse Twi'Lek qui se déhanche à la Cantina. Dû à son état d'ébriété avancé, la danseuse sera sans nul doute réticente à l'odeur de vieille vignasse qui se dégage de Zed. Par contre, si une bagarre éclate dans la Cantina, Zed aura un bonus de deux cartes ou deux Jetons dans ce conflit, le tord boyaux lui apportant un peu de Tripes.*

COTE OBSCUR

A la création, tous les Jedis et autres personnages Sensibles à la Force ne possèdent pas de Côté Sombre mais un Côté Obscur. Ce dernier a une valeur de départ de 1 pour les personnages uniquement Sensibles à la Force et de 2 pour les Jedis. Le faible score des Jedis est dû au fait qu'au départ, ils ne sont que des padawans, des apprentis. **Star Wars : Rise of the Empire** part du postulat que le personnage Jedi ou Sensible à la Force a déjà eu l'occasion d'être influencé par le Côté Obscur lors de son passé, acte dont il est peu fier et souhaite se racheter.

Lorsqu'un personnage Sensible à la Force ou Jedi décide de se laisser tenter par le Côté Obscur, qu'il y soit influencé ou qu'il s'agisse in fine de sa propre décision, il peut alors immédiatement utiliser son ou ses points de Côté Obscur des manières suivantes :

- Il peut Tirer autant de Cartes à ajouter à sa Main lors d'un Conflit que son score de Côté Obscur ;
- Ou il peut convertir son score de Côté Obscur en Jetons supplémentaires. Une fois les points de Côté Obscur utilisés dans un Conflit, le joueur rajoute un point au score de Côté Obscur de son personnage.

Si le score de Côté Obscur dépasse celui de l'Attribut Force, alors le personnage devient de plus en plus violent et instable, provoquant même une sensation de malaise à son entourage. Si le score de

Côté Obscur atteint le double de celui de l'Attribut Force, alors le personnage bascule totalement au Côté Obscur de la Force et rejoindra le mauvais camp dès qu'il en aura l'opportunité.

Le Côté Obscur, à l'instar de l'Attribut Force (voir le chapitre sur la Force p. XX) confère des pouvoirs uniques, comme l'étranglement de Force, provoquer la Haine (forcer un adversaire à utiliser son Côté Obscur) et à très haut niveau (score de 4 minimum en Côté Obscur) les éclairs de Force. Dès qu'un joueur souhaite que son personnage utilise un des pouvoirs du Côté Obscur, il décrit ses intentions et on passe à un Conflit, que ce soit contre un adversaire ou un élément.

Une personnage ne peut pas cumuler les avantages du Côté Obscur et de la Force dans un même Conflit. Il utilise soit l'un, soit l'autre.

BUG

Les droïds ne disposent pas de Côté Sombre ou Obscur, mais à la place de Bug. Une trop forte activité de leurs capacités techniques dû par exemple à un piratage de données ou une trop grande exposition à des virus informatiques ou autres erreurs de programmation peut griller leurs circuits et voir même les mener à la casse. Les personnages droïds démarrent avec un score de 1 point en Bug à la création, ayant déjà eu la malchance par le passé de pousser un peu trop les limites de leurs circuits.

A chaque fois qu'un personnage droïd est utilisé explicitement à des fins illégales (intrusion ou destruction d'un système électronique), il a la possibilité de surcharger ses capacités, au risque de griller ses circuits. Il peut alors utiliser son ou ses points de Bug de manière suivante : il peut Tirer autant de Cartes à ajouter à sa Main lors d'un Conflit que son score de Bug, ou il peut convertir son score de Bug en Chips supplémentaires. Mais bien sûr, il y a un revers de la médaille. Lors du prochain conflit qui suivra la surcharge où le personnage droïd devra utiliser sa vraie spécialisation (par exemple l'astrogation pour un droïd astromecano ou la négociation pour un droïd de protocole), le joueur souffrira d'un malus qui se traduira d'une des manières suivantes : il aura une carte en moins à sa Main ou aura un Chip en moins. Une fois les points de Bug utilisés dans un Conflit, le joueur rajoute un point au score de Bug de son personnage. Si le score de Bug atteint celui de l'Attribut Oeil, alors le droïd est bon pour une reprogrammation intégrale, voir la casse.

CONFLITS

Star Wars : Rise of The Empire utilise un jeu de Sabacc pour la résolution des conflits, quelque soit leur type (physique, social, mental, etc). Vous pouvez vous en procurer un en PDF à l'adresse suivante : <https://dl.dropboxusercontent.com/u/6861027/Sabacc/FullSabaccDeck.pdf>

Le système de résolution des Conflits est vaguement inspiré des règles du plus célèbre jeu de cartes de la Galaxie, le Sabacc, celui- là même où Lando Calrissian excelle et avec lequel Han Solo gagna le Faucon Millénium contre ce même Lando. Un jeu de Sabacc est composé de 76 cartes faites de quatre suites principales numérotées de 1 à 11 : Sabre, Bâton, Vase et Crédit, auxquelles s'ajoutent quatre cartes supérieures par suite : Commandant, Maîtresse, Maître et As, numérotées de 12 à 15. Ensuite, viennent 16 cartes spéciales, chacune avec une valeur négative. Le but du Sabacc est d'avoir un total de cartes qui soit inférieur ou égal à vingt trois. Un total qui est supérieur à 23, inférieur à -23, ou exactement égal à zéro est un 'Bomb out', et par conséquent un échec. deux types de mains sont considérées comme des mains spéciales :

- Le Pur Sabbac : un total de 23 ou -23 ;
- Le Sabbac de L'Idiot qui consiste en une suite de trois cartes : un deux, un trois et la Carte de l'Idiot ayant une valeur de 0. Le Sabbac de l'Idiot est considéré comme supérieur au Pur Sabbac.

-

La résolution des Conflits dans **Star Wars : Rise of the Empire** ne s'effectue pas au tour par tour et/ou par une alternance d'attaques et de parades des différents protagonistes. Chaque joueur, y compris le Narrateur, décrit la ou les intentions de son ou ses personnages pour l'ensemble de la

scène, détermine son succès ou son échec dans cette même scène en fonction des phases de résolution de Conflit en utilisant le Sabacc et les Jetons, et enfin un des joueurs ou le Narrateur décrit la résolution de la scène en fonction des résultats mais aussi la conclusion (dramatique ou pas) du conflit.

MISE

Une fois que le Narrateur a présenté la scène menant au Conflit ainsi que les intentions des différents Personnages Non Joueurs présents, et que chaque joueur a décrit les intentions de son personnage respectif, chaque joueur va miser un certain nombre de Jetons. Son nombre de Jetons disponibles est en fonction de :

- Son score dans l'Attribut concerné par le Conflit ;
- Son score de Passé ou Présent;
- Une arme ou objet éventuel lui conférant un Bonus/Malus de Jeton ;
- Un Bonus/Malus dû à une blessure ou autre situation avantageuse ou désavantageuse ;
- Une éventuelle utilisation de son Côté Sombre/Obscur ou Bug.

Le joueur est libre de miser autant de Jetons qu'il le souhaite. Libre à lui de tout dépenser, d'en conserver pour d'autres actions éventuelles, ou pour des cartes supplémentaires.

Le Narrateur lui dispose de l'ensemble des jetons disponibles pour l'ensemble des Personnages Non Joueurs impliqués dans le Conflit. Lors de la Mise, il répartit ses différents Jetons face aux autres joueurs, en fonction des descriptions précédentes des intentions de ses Personnages Non Joueurs. Libre à lui de tout dépenser ou d'en conserver pour d'autres actions éventuelles voir des cartes supplémentaires.

DONNE ET MAIN

Chaque participant reçoit deux cartes du Sabacc (préalablement mélangé avant chaque Conflit). Le Narrateur ne dispose lui aussi que de deux cartes, quelque soit le nombre de Personnages Non Joueurs qu'il incarne pour le Conflit, hormis s'il y a la présence d'un Personnage Non Joueur Majeur, le gros vilain du scénario.

Chaque joueur va donc désormais d'atteindre 23 ou -23 avec ses cartes, mais sans toutefois le dépasser. Pour ce faire et si besoin est, le joueur dispose de plusieurs options pour obtenir des cartes supplémentaires :

- Utiliser un Trait en adéquation avec la scène ou l'action qu'il souhaite accomplir avec son personnage afin d'obtenir UNE carte supplémentaire ;
- Utiliser un Don en adéquation avec la scène ou l'action qu'il souhaite accomplir avec son personnage afin d'obtenir autant de cartes supplémentaires que son score dans le Don en question ;
- Utiliser son ou ses points de Côté Sombre/Côté Obscur/Bug conférant autant de cartes supplémentaires que le score en question. Si le joueur utilise cette option, il ne pourra pas utiliser ses points pour obtenir des Chips supplémentaires ;
- Convertir un Jeton en carte supplémentaire pour autant de fois qu'il a de Jetons d'encore disponibles.

Avec les cartes à sa disposition, le joueur est alors libre de se composer une main ne dépassant pas 23 ou -23, voir un Sabacc de l'Idiot. Il peut utiliser autant de carte en sa disponibilité qu'il le souhaite pour ce faire et peut se défausser d'autant de cartes qu'il veut.

RESOLUTION ET DOMMAGES

Une fois que tous les joueurs ont composé leur Main, ils la dévoilent tous en simultanée. Celui qui possède la meilleure Main (inférieur ou égale à 23 ou -23 voir un Sabacc de l'Idiot), en plus de remporter le Conflit, le décrira et le résoudra par sa narration.

Chaque joueur ayant obtenu une meilleure Main que son ou ses adversaires lui inflige des Dommages. Ces Dommages sont représentés par le nombre de Jetons qu'il a misé et répartit sur

chacun de ses adversaires éventuels.

Ce nombre de Jetons misés est alors déduit de la protection puis, éventuellement, du score de l'Attribut de son opposant concerné par le Conflit. Chaque point retiré de l'Attribut par les Dommages représente un Malus pour les Conflits ultérieurs, tant que le personnage n'a pas pu les regagner par l'intermédiaire de soins ou autres. Si son score dans un Attribut tombe à zéro ou en négatif, le personnage ne pourra plus s'impliquer dans un Conflit avec cet Attribut tant qu'il ne sera pas de nouveau en positif (au moins 1). Si les Dommages, cumulés ou non, atteignent le DOUBLE du score de l'Attribut, alors le personnage fait face à de sérieux ennuis (Tétraplégie pour l'attribut Main, mort cérébrale pour l'œil, mort pour Tripes et paria pour Cœur).

ARMES, SOINS ET REGAGNER DES JETONS

Les armes, suivant leur puissance, octroient des Jetons supplémentaires lors des conflits.

Mains Nues : 0

Couteau/Dague/Griffes/Armes Contendantes/Armes Archaïques : +1

Blaster Léger/Arbalète Wookiee : +2

Blaster Lourd/Sabre Laser/Grenade/Dioxis : +3

Détonateur Thermal/Imploseur Thermique : +4

Les armes ioniques ne tueront pas un être vivant mais le paralyseront. Si un personnage voit son score de Tripes tomber à zéro ou en négatif suite à un ou des tirs ioniques, il tombera dans l'inconscience. Pour les Droïds par contre, si à la suite d'un ou plusieurs tirs ioniques les Dommages atteignent le double de leur score de Tripes, ils deviennent complètement hors service, bons pour une reprogrammation totale voir la casse.

Les protections suivantes réduisent de leur score le nombre de Dommages :

Tenue protectrice standard/Bouclier archaïque : -1

Bouclier énergétique : -2

Armure de stormtrooper/mandalorienne/Cone Trooper phase 2 : -3

Un personnage peut regagner des points dans ses Attributs, et par la même des Jetons pour les Conflits, par le biais des solutions suivantes :

- Regagner la moitié des points perdus après avoir reçu des soins et du repos durant 24h ;
- Regagner le quart des points perdus s'il ne reçoit que des soins partiels sans repos ;
- Regagner l'ensemble de ses points s'il est plongé dans une cuve à bacta ;
- Regagner un Jeton par heure de repos ou de bon temps (boire un verre, être en charmante compagnie, etc).

BONUS/MALUS

chute, feu maladie, poison

LA FORCE

La Force est une énergie mystique présente dans tous les éléments de l'univers, vivants ou pas. Un personnage Sensible à la Force ou Jedi, en canalisant cette énergie, peut l'utiliser afin d'accomplir des prouesses athlétiques, communiquer par télépathie, influencer les esprits faibles, soulever et déplacer des objets ou personnes à l'aide de son esprit, se guérir ou guérir d'autres personnes et avoir des prémonitions.

Star Wars : Rise of the Empire part du postulat que les personnages Sensibles à la Force et Jedis sont capables de réaliser toutes ces prouesses, à différents degrés en fonction de leur score dans l'Attribut Force. A contrario de beaucoup d'autres Jeux de Rôle du commerce ou non, les personnages n'ont pas à apprendre séparément à sentir la Force, la contrôler ou l'altérer. Ici, on considère que les personnages possèdent déjà des notions dans tous les types de pouvoir fournis par la Force, que ce soit de manière consciente (pour les Jedis) ou inconsciente (pour les personnages

Sensibles à la Force).

L'attribut Force va du score de 0 (insensible à la Force) à 6 (Maître Jedi). Plus le score de Force augmente, plus la maîtrise mais aussi le statut qui en découle augmente en conséquence.

- Au score de 1, le personnage est uniquement Sensible à la Force. Il aura besoin de trouver un Maître pour développer la Force et devenir padawan ;
- Au score de 2 et 3, le personnage est un padawan, un apprenti des arts de la Force, sous la présence d'un Maître ou pas. Par contre, c'est seulement sous la présence d'un Maître que le padawan pourra évoluer dans son apprentissage de la Force et donc augmenter son score ;
- Au score de 4 et 5, le personnage devient un Chevalier Jedi. Il peut alors développer par lui-même ses connaissances de la Force, même si se sera plus long sans la présence d'un Maître ;
- Au score de 6, le personnage devient un Maître Jedi, une légende parmi les enseignants et utilisateurs de la Force, domaine dans lequel il n'a plus rien à apprendre mais juste à transmettre son savoir.

Dès qu'un joueur souhaite que son personnage utilise un des pouvoirs de la Force (prouesses athlétiques, influencer les esprits faibles, communiquer par télépathie, soulever et déplacer des objets ou personnes à l'aide de son esprit, se guérir ou guérir d'autres personnes), il décrit ses intentions et on passe à un Conflit, que ce soit contre un adversaire ou un élément. Pour ce faire, le joueur utilise son score dans l'Attribut Force de la manière suivante :

- Utiliser un ou plusieurs points de son Score pour obtenir une ou plusieurs cartes supplémentaires (au ratio de une carte pour un point) ;
- Convertir un ou plusieurs points de son Score de Force en Jetons supplémentaires, au ratio de un point pour un Jeton.

Le personnage n'est pas obligé de faire un choix entre les deux solutions. Il peut très bien utiliser l'une et l'autre en fonction du nombre points disponibles dans son score de l'Attribut Force.

La Préscience ou Prémonition fonctionne de manière différente, contrôlée uniquement par le Narrateur. Ce dernier raconte au joueur ce que son personnage perçoit en rêve, avec un degré de pertinence en fonction du score de l'Attribut Force du personnage. Par exemple, un personnage uniquement Sensible à la Force (score de 1 dans l'Attribut Force) recevra une vision très symbolique, brève et anecdotique, une simple image en flash, tandis qu'un Maître Jedi (score de 6 dans l'Attribut Force) recevra lui une vision très nette, précise et détaillée des événements à venir.

Une personnage ne peut pas cumuler les avantages du Côté Obscur et de la Force dans un même Conflit. Il utilise soit l'un, soit l'autre.

COMBAT SPATIAL, VAISSEAUX ET VEHICULES

Dans **Star Wars : Rise of the Empire**, les vaisseaux spatiaux et véhicules sont traités comme des personnages. Ils disposent de leur propres attributs.

Les trois Attributs des vaisseaux et véhicules sont :

- Manoeuvre qui représente la maniabilité et la vitesse du vaisseau ;
- Armement qui représente les Dommages qu'il peut infliger ;
- Structure qui représente la solidité de la coque et des boucliers du vaisseau, sa protection.

Un Conflit impliquant un véhicule se résout de la même manière qu'un Conflit basique. Les joueurs ainsi que le Narrateur décrivent les intentions de leur personnage respectif (piloter, esquiver un tir, faire feu sur un adversaire, etc) avant d'entamer les phases classiques d'un Conflit. Lors de la Mise, suivant l'intention du joueur, il peut ajouter le score d'un des Attributs du vaisseau à son nombre de Jetons.

Exemple : aux prises avec un chasseur TIE, Patrice décide que son personnage Twi'Lek procédera à des manœuvres d'évitement tandis que le personnage de Marco fera feu sur le chasseur à l'aide

des canons du vaisseau. Pour se faire, Patrice ajoutera le score de l'Attribut Manoeuvre à son score d'Attribut Mains pour déterminer son nombre de Jetons à miser, et Marco ajoutera le score d'Armement au score de son Attribut Mains pour occasionner des dommages à son adversaire.

Les Dommages sont effectués comme dans un Conflit classique : on soustrait le nombre de Dommages à la Structure (protections) du vaisseau adverse. Si le Score de Structure du vaisseau tombe à zéro, il est hors service et nécessite des réparations. Si les Dommages atteignent le double de son score en Structure, le vaisseau est détruit, tuant ses occupants s'ils n'ont pas eu le temps d'être évacués.

Les Armes ioniques ne détruiront nullement un vaisseau. Si par l'intermédiaire d'armes ioniques la Structure du vaisseau tombe à zéro ou en négatif, il est simplement hors service.

Liste de Vaisseaux :

Chasseur TIE

Manoeuvre : 2

Armement : 2

Structure : 2

TIE Interceptor

Manoeuvre : 3

Armement : 2

Structure : 3

TIE Bomber

Manoeuvre : 2

Armement : 4

Structure : 3

Aile A

Manoeuvre : 3

Armement : 2

Structure : 3

Bombardier Aile Y

Manoeuvre : 2

Armement : 4

Structure : 2

Chasseur ZX 95 Manhunter

Manoeuvre : 2

Armement : 3

Structure : 3

Chasseur Aile X

Manoeuvre : 3

Armement : 3

Structure : 3

Transporteur Type YT 1300 Corellien

Manoeuvre : 3

Armement : 2

Structure : 4

Liste des Véhicules :

Landspeeder

Manoeuvre : 1

Armement : 1

Structure : 2

TRTT

Manoeuvre : 2

Armement : 2

Structure : 2

TBTT

Manoeuvre : 2

Armement : 4

Structure : 4

ANTAGONISTES

Chasseur de Primes

Mains : 4

Oeil : 3

Tripes : 4

Coeur : 2

Force : 0

Traits : Déterminé ; Habile

Dons : Blaster 4 ; Explosifs 2 ; Athlétisme 3 ; Investigation 2 ; Pilotage 2

Tenue protectrice : -1

Blaster Léger : +2

Stormtrooper

Mains : 5

Oeil : 3

Tripes : 5

Coeur : 2

Force : 0

Dons : Blasters 5 ; Explosifs 3 ; Interrogation 2

Armure de Stormtrooper : -3

Blaster Lourd:+3

