

# STAR PLUS

Feuille apériodique pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

## N°1 : LES ALIENS DANS STAR SIX



***Bienvenue dans ce premier numéro de STAR PLUS, micro-webzine apériodique consacré à STAR SIX, mini-jeu de rôle situé dans l'univers STAR WARS.***

*Chaque numéro de STAR PLUS vous proposera, en une seule page, d'explorer plus avant une des facettes de cet univers de jeu – non pas en termes de background (pour cela, il y a d'excellents ouvrages de référence, y compris plusieurs encyclopédies en ligne gratuites) mais en termes de système de jeu, avec toujours la même approche – celle d'une boîte à outils ultrasimple. Ce premier numéro s'intéressera aux aliens et à la façon de représenter en jeu leurs caractéristiques spéciales et autres particularités. Bonne lecture, bon jeu et que la Force soit avec vous !*

**Olivier Legrand (2020)**

# LES ALIENS DANS STAR SIX

## HÉROS ALIENS

Rien ne serait plus contraire à l'esprit de STAR 6 que des profils détaillés de races extra-terrestres, bardés de règles spéciales et de bonus divers. Dans l'univers SW, l'immense majorité des aliens sont des humanoïdes dotés de capacités comparables à celles des humains : en termes de jeu, les douze capacités d'un héros alien sont gérées de la même façon et sur la même échelle que celles des héros humains.

L'espèce à laquelle appartient un héros alien pourra toutefois obliger le joueur à choisir une ou plusieurs capacités spécifiques parmi les quatre *points forts* du héros, afin de refléter certaines caractéristiques physiques ou culturelles de telle ou telle espèce : ainsi, tous les Wookiees doivent choisir Vigueur et Combat parmi leurs points forts. A l'inverse, il est peu probable qu'un Wookiee choisisse de favoriser des capacités comme Savoir ou Persuasion. A partir de là, des profils-types peuvent très facilement être créés par les joueurs et le MJ selon les besoins de leur saga. Ainsi, un héros Wookiee typique aura 5 en Vigueur et en Combat, 4 dans deux autres points forts, 2 en Savoir et en Persuasion et 3 dans ses six autres capacités (total = 40 points).

Les MJ désireux d'accentuer le côté... alien de certains E.T. pourront toutefois utiliser les règles optionnelles suivantes. Conformément à la logique d'ultra-simplicité des règles de SW, il ne s'agit pas ici d'ajouter des règles supplémentaires mais plutôt de montrer comment des règles existantes (en l'occurrence, la notion d'*avantages* et de *désavantages*) peuvent être utilisées pour refléter en termes de jeu les particularités de certains aliens.

Les règles optionnelles qui suivent ne s'appliquent qu'aux aliens d'une taille très supérieure (Wookiee) ou très inférieure (Ewok, Jawa) à la plupart des humanoïdes ou dotés de particularités sensorielles ou physiologiques spéciales : dans l'immense majorité des cas, un héros alien ne sera sujet à aucune règle spéciale.

## TAILLE ET GABARIT

La plupart des aliens humanoïdes auront une taille et un gabarit comparables à celle des humains... mais il existe des espèces situées aux deux extrêmes de l'échelle :

**Colosse** : Le héros est beaucoup plus grand et plus solidement bâti que la plupart des humanoïdes. Il sera *avantagé* sur tous ses tests de Vigueur. En outre, aucun adversaire de base (Menace 1) n'osera l'attaquer au corps-à-corps. En revanche, il sera *désavantagé* sur les tests de Discrétion ou d'Agilité pour lesquels sa taille ou sa stature pourrait le gêner de façon significative.

**Nain** : Le héros est notablement plus petit que la plupart des humanoïdes. Il sera toujours *avantagé* sur ses tests de Discrétion ainsi que sur les tests d'Agilité liés à l'esquive – sauf contre des adversaires aussi petits que lui. En revanche, le héros sera *désavantagé* sur tous ses tests de Combat – là encore, sauf contre des adversaires aussi petits que lui. Ce trait s'appliquera notamment aux Ewoks, aux Jawas et aux Ughnaughts.

## SENS ET PERCEPTION

Certaines espèces extra-terrestres sont capables de voir parfaitement dans la pénombre, voire dans l'obscurité la plus totale. En termes de jeu, un héros alien doté d'une telle vision nocturne ne sera jamais *désavantagé* par la pénombre sur ses tests de Tir ou de Vigilance. Tel est notamment le cas des Twi'leks ou des Trandoshans.

## MILIEUX PLANÉTAIRES

Certains E.T. viennent de mondes aux conditions naturelles particulièrement hostiles. Un héros alien dans ce cas sera toujours *avantagé* sur ses tests de Survie et d'Agilité effectués dans des milieux similaires (désert, jungle, étendues arctiques, etc.). A l'inverse, il pourra être *désavantagé* sur ses tests de Survie effectués dans un environnement aux conditions opposées (ex : une planète arctique par opposition à un monde tropical).

Il existe, enfin, des espèces amphibiennes (comme les Mon Calamari, les Quarrens ou les Gungans) : en termes de jeu, un alien amphibie ne risquera jamais de se noyer et sera *avantagé* sur ses tests de Vigueur et d'Agilité liés à la natation. Il pourra, en revanche, être *désavantagé* sur ses tests de Survie ou de Vigueur liés aux milieux particulièrement arides ou au manque d'eau.

## E.T. À LA CARTE

Le but de cette approche est de vous permettre de codifier n'importe quelle espèce alien issue de l'univers SW en deux coups de cuillère à pot. A titre d'exemple, penchons-nous sur trois races présentes dans la trilogie originale : les Wookiees, les Mon Calamari et les Jawas.

**Wookiees** : Les Wookiees sont des Colosses, habitués au milieu forestier. Un héros Wookiee devra forcément choisir la Vigueur et le Combat parmi ses points forts, lesquels ne pourront inclure ni le Savoir ni la Persuasion.

**Mon Calamari** : Les Mon Calamari sont amphibiens, dotés d'une excellente vision nocturne. Les points forts d'un héros de cette espèce ne peuvent inclure ni le Tir ni le Combat et doivent comprendre au moins une des capacités suivantes : Pilotage, Savoir ou Technique.

**Jawas** : Les Jawas sont des Nains, dotés d'une excellente vision nocturne et habitués à survivre dans les milieux désertiques. Un héros Jawa (mais oui, ça doit bien exister) ne pourra choisir ni la Vigueur ni le Combat parmi ses points forts, qui devront obligatoirement inclure la Discrétion, la Vigilance et la Technique.

## ALLIÉS ET ADVERSAIRES

Appliqués aux PNJ, ces traits pourront affecter les tests effectués par les alliés (voir règles de base, p 7) mais aussi les tests des héros agissant contre un alien de très grande ou petite taille, à la discrétion du MJ : ainsi, un héros humain affrontant un Wookiee en Combat pourra être *désavantagé* par la stature de son adversaire.