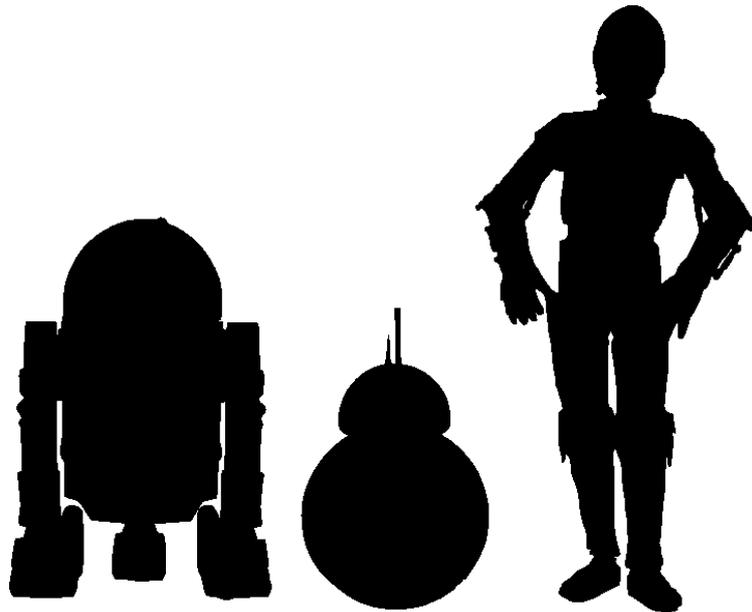


# STAR PLUS

Feuille apériodique pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

## N°2 : JOUER LES DROÏDES



***Bienvenue dans ce deuxième 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 second numéro vous propose des règles optionnelles permettant aux joueurs d'incarner des droïdes (tous les goûts sont dans la galaxie...). Dans STAR 6, la façon la plus simple de gérer les droïdes est de les considérer comme une catégorie particulière d'alliés (voir règles de base, p 7), susceptibles d'aider les héros de façon très efficace mais uniquement dans un type de situation bien spécifique, correspondant à leur programmation. Mais certains joueurs peuvent être attirés par la possibilité d'incarner un droïde... Et pourquoi pas, du reste ? Dans ce cas, le MJ a le choix entre deux approches : soit traiter le droïde comme n'importe quel autre héros (avec les mêmes capacités, etc.), soit utiliser les règles optionnelles détaillées page suivante.*

**Olivier Legrand (2020)**

*Remerciements aux participants du fil de discussions STAR SIX sur Casus No pour leurs idées, leurs commentaires et leur enthousiasme. Bonne lecture, bon jeu et que la Force soit avec vous !*

# JOUER UN DROÏDE

## TROIS POINTS ESSENTIELS

1) Un droïde n'est pas un *être vivant* : il est donc absolument immunisé à tout un tas de problèmes, comme la maladie, les poisons, la fatigue physique mais aussi les facultés psychiques liées à la Force.

2) Un droïde est beaucoup moins polyvalent qu'un héros de chair et de sang : dans la saga SW, la plupart des personnages sont capables de se battre, de piloter, de survivre en milieu hostile, de réparer leur vaisseau en cas d'avarie... bref, de faire face à toutes sortes de situations. Les droïdes, à l'inverse, sont programmés pour être ultra-performants dans un domaine précis (ex : astromec, droïde de protocole, droïde médical, etc.).

3) Sur le plan narratif, un droïde n'est pas un héros, mais plutôt un fidèle serviteur, un faire-valoir, une mascotte voire un *deus ex machina* ambulante, lorsqu'il permet à son maître d'éviter les ennuis ; un joueur qui souhaite incarner un droïde devra accepter de ne pas occuper le devant de la scène et de lier le destin de son personnage à celui d'un autre membre du groupe, conformément au schéma observé dans les films de la saga.

## QUATRE SCORES CHIFFRÉS

Les aptitudes d'un droïde ne sont pas reflétées par les douze capacités décrites dans S6 mais par quatre grandes *fonctions*, mesurées sur la même échelle :

La **Solidité** d'un droïde est l'équivalent mécanique de la Vigueur : c'est ce score qui sera mis à l'épreuve lorsque le droïde subit des dommages physiques. Plus elle sera élevée, plus le droïde sera robuste et résistant.

La **Mobilité** d'un droïde représente son Agilité. Elle est généralement assez réduite, les mouvements de la plupart des droïdes étant plutôt raides et peu rapides... mais des exceptions sont possibles (ex : BB8).

L'**Efficacité** d'un droïde représente sa compétence dans le domaine lié à sa programmation spécifique (ex : astromec, droïde de protocole, droïde médical, droïde de combat, etc.). Son score sera généralement élevé (4 ou 5), les droïdes étant programmés pour être aussi efficaces que possible. En termes de jeu, ce score pourra être testé dès que le droïde doit utiliser sa spécialité dans une situation décisive ou importante sur le plan dramatique. Elle peut donc remplir le même rôle que certaines capacités : Combat ou Tir pour les droïdes de combat, Savoir pour les droïdes de protocole, Technique pour les unités R2, etc.

L'**Adaptabilité** d'un droïde représente ses facultés de perception, d'analyse et d'improvisation : plus ce score est élevé, plus le droïde sera autonome et débrouillard. En termes de jeu, cette fonction remplacera le plus souvent la Vigilance mais pourra aussi, lorsque la situation s'y prête, se substituer à d'autres capacités, comme la Discrétion ou la Survie. Elle peut aussi servir de score-joker, à tester dans les situations décisives où aucune des trois autres fonctions ne semble pertinente.

Lors de la création, le joueur attribue un score de 5 à la meilleure fonction du droïde et répartit un total de 9 points entre les trois autres (soit 2/3/4, soit 3/3/3), en tenant évidemment compte du modèle du droïde. Ainsi, R2D2 pourrait avoir 5 en Adaptabilité, 4 en Efficacité (astromec), 3 en Solidité et 2 en Mobilité, et C3PO 5 en Efficacité (protocole) et 3 dans autres fonctions.

Contrairement aux capacités des héros, ces fonctions ne peuvent pas progresser grâce à l'expérience - sauf l'Adaptabilité, qui peut atteindre un maximum absolu de 5. Un droïde possédant, d'entrée de jeu, une Adaptabilité de 5 ne pourra donc pas progresser au cours de la saga.

A cela s'ajoutent les spécificités de chaque modèle, qui n'ont pas besoin d'être chiffrées, comme le programme linguistique de C3PO ou l'espace de stockage de données et les divers petits gadgets d'une unité R2.

## COMBATS ET DOMMAGES

Dans leur immense majorité, les droïdes sont incapables de combattre, n'étant tout simplement pas programmés pour cela. Lorsque de tels droïdes non-combattants se trouvent pris dans un affrontement, ils ne constituent donc pas des menaces directes et ne seront presque jamais pris pour cible - sauf si, bien sûr, leur mise hors d'usage les empêche d'accomplir une tâche cruciale ou d'apporter une aide précieuse à leurs maîtres.

Un droïde ne peut ni être blessé ni être tué... mais il peut être *endommagé* ou *détruit*, ce qui revient au même. Lorsqu'il est endommagé, il doit être réparé : s'il a été mis hors-jeu par des dommages physiques, il ne pourra être réactivé que grâce à un test réussi en Technique. Un second test de Technique pourra même l'empêcher d'être *désavantagé* pour le reste de l'aventure.

## ROLEPLAYING ROBOTIQUE

En termes de dialogue et de roleplaying, on peut classer les droïdes en trois grandes catégories : les muets, les bipeurs (type R2D2 et BB8) et les parleurs (vous avez dit C3PO ?). Si les parleurs peuvent être interprétés comme n'importe quel autre personnage, on partira du principe que les muets ne sont pas assez intelligents pour être joués. Reste le cas des bipeurs - un challenge en termes de roleplaying ou, à l'inverse, un choix intéressant pour les jeunes joueurs enthousiastes mais intimidés par la perspective de *devoir parler comme leur personnage*.

Dernière possibilité intrigante offerte par la possibilité de jouer un droïde : l'effacement mémoriel, qui remet à zéro toutes les informations stockées par le droïde, un sort subi par C3PO dans la dernière trilogie. A priori, mieux vaut éviter d'infliger ce traitement à un droïde-joueur en cours de saga : pour le joueur concerné, il sera à la fois difficile et fastidieux de *faire comme si* son personnage avait tout oublié... Il en irait tout autrement d'un droïde découvrant que sa mémoire a été effacée *avant le début du jeu* : le personnage se trouverait ainsi placé face à un mystère inhérent à sa condition de droïde...