

STAR PLUS

Feuille apériodique pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

ENTER THE MANDALORIAN



Bienvenue dans ce numéro hors-série 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 propose, 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 et de logique narrative, avec toujours la même approche – celle d'une boîte à outils ultrasimple. Pour ce numéro hors-série, mis en ligne pour les fêtes de fin d'année 2020, nous nous penchons de plus près sur le héros de la série télé **The Mandalorian** (saison 1).*

Bonne lecture, bon jeu, bonnes fêtes de fin d'année... et à bientôt pour la saison 2 !

Remerciements galactiques à Griffesapin, à Mathieu Tortuyaux et à Thomas Laborey. THIS IS THE WAY !

Olivier Legrand (2020)

ENTER THE MANDALORIAN

Chasseur de Primes

Peu adapté aux héros classiques, agissant en groupe, ce profil est LE rôle le plus emblématique de STAR SIX version solo à la sauce mandalorienne.

Points forts : Tir et trois autres capacités choisies parmi Agilité, Combat, Survie, Vigilance, Vigueur et Pilotage. Il est recommandé de réduire à 2 une autre capacité (le Savoir, au hasard) pour bénéficier d'un bonus de +1 dans un autre score (voir règles de S6).

UN HÉROS SOLITAIRE

Première différence radicale avec la saga cinéma : *The Mandalorian* met en scène un héros solitaire. Dans le contexte d'un jeu comme STAR SIX, la série constitue donc le parfait modèle d'une saga jouée en face-à-face, avec un meneur de jeu et un seul joueur.

En termes dramatiques, la solitude de ce type de héros est contrebalancée par le formatage de la série : des épisodes très courts (une trentaine de minutes à l'écran), correspondant à des étapes claires au sein d'une intrigue au long cours assez balisée.

En termes de jeu, un épisode de la série correspond à une séance de jeu (avec, à chaque fois, le capital habituel de 6 points d'Aventure) – là où, dans la version cinéma de STAR SIX, chaque long-métrage équivaut plutôt à trois scénarios ou aventures. Le rythme de progression du héros devra également être adapté à ce découpage spécifique : dans une saga solo calquée sur une série télé, il est recommandé de faire progresser le héros tous les cinq ou six épisodes – ou, si l'on veut vraiment être puriste, à chaque changement de saison.

UNE HISTOIRE D'ARMURE

En dehors de ses capacités, un héros mandalorien se distingue d'abord par son **armure en beskar**, qui lui confère une protection supérieure à celle de n'importe quelle autre armure, puisqu'elle s'applique également aux blasters et aux sabres-lasers.

En termes de jeu, cette **protection** hors du commun est représentée par une valeur (5), exactement comme pour les capacités du personnage. Cette valeur pourra être testée pour ignorer les effets des dommages, comme s'il s'agissait d'une capacité défensive. Ce test sera effectué **après** un éventuel échec en Agilité (esquiver, éviter les tirs adverses etc.) ou **avant** un éventuel test de Vigueur (encaisser) ou de Combat (parer).

Le **casque** mandalorien typique est également équipé d'un com-link, de macro-jumelles à vision thermique et d'un système d'affichage tactique. Ces divers dispositifs empêchent le personnage d'être *désavantagé* sur ses tests de Tir (mauvaise visibilité etc.).

ARMES ET GADGETS

Le **blaster à impulsion Amban** peut être utilisé comme un fusil blaster lourd (portée longue, voir S6), comme un désintégrateur (portée courte, effet plus spectaculaire qu'une salve de blaster, même mortelle) ou même comme une arme de contact (test de Combat) délivrant des décharges électriques.

Le **réacteur dorsal** mandalorien permet de voler sur de courtes distances mais surtout de s'extraire facilement de situations périlleuses, ce qui pourra, dans les cas les plus difficiles, nécessiter un test d'Agilité.

Que serait le Mandalorien sans les fameux **gadgets** de ses avant-bras d'armure ? Conformément à l'esprit de STAR SIX, ces possibilités pourront être gérées selon les mêmes principes que les pouvoirs de la Force, au cas par cas et en lien avec les points d'Aventure.

Lorsque le héros fait appel à l'un de ces gadgets pour accomplir *quelque chose de spécial* dans une situation décisive, le joueur doit d'abord obtenir l'aval du MJ puis dépenser 1 point d'Aventure. Cette dépense sera parfois suivie d'un test de Tir, dont l'échec pourra être rattrapé par un autre point d'Aventure. Voici *quelques* exemples :

Lance-corde : projette un filin muni d'un petit grappin, pour s'accrocher à quelque chose ou alpaguer un adversaire à courte portée et l'amener au contact.

Lance-flamme : met le feu à tout ce qui est inflammable ; test de Tir requis dans le feu de l'action (portée courte).

Mini-blaster : permet de tirer lorsqu'on a été désarmé ; courte portée, test de Tir requis.

Mini-lance-roquette : crée une explosion ; longue portée, test de Tir requis si une cible spécifique est visée.

Rayon ionisant : met un droïde H.S. ; effet automatique à courte portée, test de Tir requis à portée moyenne.

Fléchette paralysante : neutralise un adversaire avec 1 ou 2 en Menace, courte portée, test de Tir requis.

Répulseur : repousse un adversaire venu au contact.

Oiseaux-siffleurs : ces projectiles autoguidés meurtriers (courte portée) peuvent éliminer automatiquement (sans test de Tir) 1D6 adversaires avec une Menace de 1 ou 2.

Dans la série, le héros ne fait appel à ces gadgets que dans les situations critiques et n'utilise presque jamais le même gadget deux fois au cours d'un même épisode, une restriction que le MJ pourra imposer dans le cas des gadgets les plus puissants.

Enfin, les divers gadgets de l'armure peuvent aussi servir d'explication narrative à l'utilisation classique des points d'Aventure (ex : une lame rétractable pour rattraper un test manqué en Combat).