STAR PLUS

Feuille apériodique pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

N°5 : HÉROS EN TOUS GENRES

Bienvenue dans le cinquième 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 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 boite à outils ultrasimple. Ce cinquième et avant-dernier numéro propose des options supplémentaires pour la création des personnages.

Bonne lecture, bon jeu et que la Force soit avec vous !

Olivier Legrand (2020)

HÉROS EN TOUS GENRES

Les règles optionnelles qui suivent ont pour objectif d'étendre, de diversifier ou d'approfondir le système de création de personnage présenté dans STAR SIX.

SPÉCIALISTES

Comme ceux de la saga, les héros de STAR SIX sont des touche-à-tout, des individus polyvalents capables de s'adapter à toutes sortes de situations… mais aucun n'est un *spécialiste* ayant consacré sa vie à l'étude d'un domaine spécifique de connaissance ou à la pratique d'un savoir-faire particulier. Et de fait, de tels individus ne semblent pas vraiment taillés pour l'aventure, en raison même de leur vocation de spécialiste. Si le MJ l'autorise, un joueur pourra toutefois créer un tel personnage.

En termes de jeu, un spécialiste excelle dans un ou deux domaines spécifiques liés aux capacités Technique ou Savoir. Une spécialité liée à la Technique permet d'étendre le champ d'utilisation de cette capacité à un domaine spécifique, permettant d'accomplir des actions allant au-delà de ce que permet normalement cette capacité. Une spécialité liée au Savoir, en revanche, *avantage* le personnage dans les situations liées à son domaine d'expertise. Voici quelques exemples typiques :

Archéologue : Le héros est un spécialiste de l'histoire ancienne et des cultures passées ; il sera *avantagé* sur ses tests de Savoir liés à ces domaines de connaissance.

Ethnologue : Le héros est un expert en sociologie et en xéno-linguistique ; il sera *avantagé* sur tous ses tests de Savoir en rapport avec les cultures ou les langues.

Ingénieur : S'il dispose du temps nécessaire et du matériel adéquat, le héros peut utiliser sa capacité Technique pour concevoir de nouveaux équipements dans un domaine technologique spécifique (ex : droïdes, armes, véhicules, vaisseaux, génie biologique etc.).

Médecin : Le héros peut utiliser sa capacité Technique pour effectuer des actions relevant de l'expertise médicale (tâches le plus souvent confiées à des droïdes).

Scientifique : Le héros est *avantagé* sur ses tests de Savoir liés à un domaine scientifique spécifique, comme la biologie, la chimie, la planétologie, etc.

Slicer : Le héros peut utiliser sa capacité Technique pour déjouer, neutraliser, pirater ou reprogrammer des systèmes informatiques – comme DJ dans l'épisode VIII.

Un spécialiste pourra posséder jusqu'à deux spécialités et devra avoir au moins 4 dans la capacité associée. Ainsi, un héros à la fois Médecin et Scientifique devra avoir au moins 4 en Technique et en Savoir.

On l'a vu, les spécialistes n'ont pas vraiment *l'étoffe des héros* : pour refléter cette idée en termes de jeu, chaque spécialité possédée par un personnage réduit son capital de points d'Aventure d'un point. Un personnage avec deux spécialités possèdera donc une réserve de 4 points d'Aventure au lieu de 6.

VÉCU ET EXPÉRIENCE

Un **enfant** pourra être créé comme n'importe quel héros, avec les ajustements suivants. La Vigueur et le Combat ne pourront pas faire partie de ses points forts ; il est même conseillé de baisser ces deux scores à 2, afin d'ajouter +1 aux capacités d'Agilité et de Discrétion.

Un **héros vieillissant** sera créé avec les règles habituelles, moyennant les ajustements suivants, qui reflètent à la fois les bénéfices de l'âge (l'expérience et le vécu) et les effets du vieillissement : lors de la création du personnage, le joueur pourra sacrifier 1 voire 2 points d'Aventure (réduisant ainsi le capital du héros à 5 voire 4 points) afin de recevoir un bonus supplémentaire de +1 dans une ou deux capacités ; ce bonus d'expérience pourra amener une capacité au score maximum de 5 (ou 6 pour les Jedi et autres adeptes de la Force).

Un **héros Jedi** créé avec les règles de base aura généralement le rang de *padawan* ou viendra juste d'accéder au statut de c*hevalier.* La règle sur les *héros vieillissants* pourra être utilisée pour créer des chevaliers plus expérimentés et même des *maîtres Jedi*.

PROFILS ATYPIQUES

Dans une saga avec un seul héros, le joueur pourra bien évidemment incarner un personnage créé à partir d'un des six profils classiques des règles de base, mais ce type de saga peut aussi donner l'occasion de mettre en scène des héros spécifiquement conçus pour l'aventure en solitaire. Voici deux exemples de profils possibles :

Chasseur de Primes : Les quatre points forts du héros doivent inclure Tir et Vigilance, ainsi que deux autres capacités choisies parmi Agilité, Combat, Discrétion, Pilotage, Survie et Vigueur.

Agent Secret : Les quatre points forts du héros doivent inclure Discrétion et Vigilance, ainsi que deux autres capacités choisies parmi Agilité, Combat, Persuasion, Survie, Technique et Tir.

A l'opposé du héros solitaire, un groupe de personnages de STAR SIX peut tout à fait inclure un héros attaché à un autre membre du groupe, qu'il est chargé de protéger, d'assister, de conseiller ou de servir. Le fait qu'il soit au service d'un autre personnage-joueur ne fait pas nécessairement de lui un second rôle et ne l'empêche nullement de faire preuve d'initiative ou d'héroïsme. Voici deux exemples de profils de ce type de personnage :

Garde du Corps : Les quatre points forts du héros doivent inclure Tir et Vigilance, ainsi que deux autres capacités choisies parmi Agilité, Combat, Discrétion, Pilotage, Survie et Vigueur.

Fidèle Serviteur : Les quatre points forts du héros doivent être choisis parmi Combat, Discrétion, Pilotage, Savoir, Technique, Vigilance, Vigueur, Volonté.