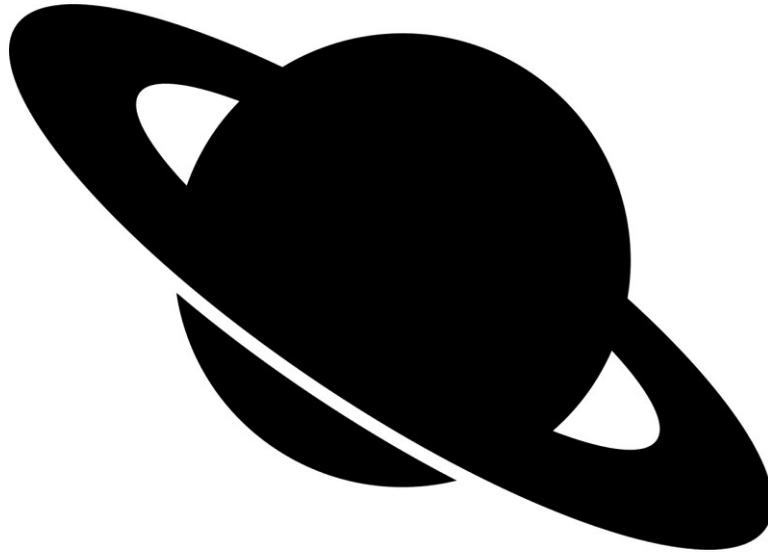


STAR PLUS

Feuille apériodique pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

N°3 : LES PLANÈTES DANS STAR SIX



Bienvenue dans ce troisième 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 troisième numéro vous propose d'examiner de plus près les planètes dans l'univers de SW et, surtout, leur rôle dans les différents films de la saga. Beaucoup de jeux de rôle de science-fiction proposent des systèmes de définition et de création de planètes plus ou moins complexes, permettant de déterminer les principales caractéristiques astronomiques, géophysiques, écologiques ou culturelles de toutes sortes de mondes... Dans un jeu comme S6, un tel système n'a, tout simplement, aucune raison d'être ! Dans l'univers de la saga SW, une planète, c'est avant tout un type de décor, une ambiance clairement définie quelques créatures emblématiques... En route pour la galaxie S6 !

Olivier Legrand (2020)

PLANÈTES EXPRESS

PLANÉTOLOGIE 101

Dans l'univers de Star Wars, la galaxie compte des myriades de planètes habitées...

Si nombreuses soient-elles, ces planètes semblent toutes obéir aux mêmes règles. Dans la saga SW, la vision des planètes est simple, voire simpliste – ce qui n'a rien de gênant, c'est simplement une loi du genre, au même titre que les bruits de vaisseaux dans l'espace...

Directement héritée du *space opera* des années 30 à la *Flash Gordon*, cette vision repose sur trois grands paramètres, que le MJ désireux de créer ses propres planètes à la sauce SW devra prendre en compte :

1) Un Environnement Naturel Unique

Chaque planète correspond à un type de décor spécifique. Il ne semble y avoir *rien d'autre* que du désert sur Tatooine, de la glace sur Hoth ou des marécages sur Dagobah... ce paramètre permet de typer facilement chaque planète, en l'associant à un milieu emblématique.

2) Des Conditions de Vie Terrestres

Les planètes ont toutes une atmosphère respirable par les humains et l'immense majorité des autres espèces intelligentes, ainsi qu'une gravité de type terrestre. Donc, pas besoin de règles spéciales sur ces sujets !

3) Peuples Indigènes et Faune Locale

Les planètes abritent presque toujours un ou plusieurs peuples indigènes (ex : Hommes des Sables et Jawas sur Tatooine, Ewoks sur la lune forestière d'Endor, Porgs sur Ahch-To) et/ou au moins une espèce animale emblématique (ex : Taun-Tauns de Hoth). Le cas de ces créatures sera examiné plus en détail ci-dessous.

PEUPLES INDIGÈNES

Les peuples indigènes peuvent être classés en deux grandes catégories : les **petites créatures attachantes** et comiques (Ewoks, Porgs...) et les **humanoïdes hostiles** (Peuple des Sables).

Il existe bien sûr des cas de figure plus nuancés, comme les Jawas, à la fois comiques (voire sympathiques, mais oui...) et globalement nuisibles.

En termes de jeu, les **petites créatures attachantes** pourront servir d'Alliés (avec, le plus souvent, la Discrétion et la Survie comme *points forts* et éventuellement l'Agilité, selon leur morphologie).

Quant aux **humanoïdes hostiles**, ils pourront, bien évidemment, faire office d'Adversaires (le plus souvent avec un niveau de Menace de 1).

FAUNE LOCALE

Que serait Hoth sans ses Taun-Taun ou Tatooine sans ses Bantha ou ses Sarlacc ? La faune emblématique d'une planète peut, elle aussi, être divisée en deux grandes catégories : les **créatures domestiques** (montures, bétail, etc.) et les **gros monstres** dangereux.

Montures

Une créature utilisable comme monture permet de voyager plus rapidement, y compris, dans certains cas, à travers des types de terrains difficilement praticables par des humanoïdes. En termes de jeu, elle pourra être dotée d'un score de Vigueur (de 3 à 5), qui sera testé par le joueur du cavalier si nécessaire. Maîtriser une monture dans des conditions difficiles ou dangereuses pourra nécessiter un test de Survie.

Gros Monstres

Quant aux gros monstres dangereux, leur niveau de Menace sera toujours de 3 ou 4 (pour les créatures les plus énormes), comme indiqué dans les règles de base.

On pourra également utiliser une règle optionnelle inspirée de celles présentées dans *Starplus n°1* sur les aliens de taille colossale : tout héros combattant un gros monstre au corps-à-corps sera fatalement désavantagé sur ses tests de Combat.

Les monstres à la SW possèdent cependant presque toujours un *point faible*, qui ne permet pas forcément de les vaincre mais de leur échapper plus facilement. Ainsi, un monstre *lent* sera plus facile à distancer ou à esquiver (*avantage* en Agilité) et la vigilance d'un monstre peu *alerte* sera plus facile à tromper (*avantage* en Discrétion).

MILIEUX HOSTILES

Sur une planète aux conditions particulièrement hostiles (ex : Hoth), un test de Survie pourra être nécessaire afin de pouvoir agir efficacement (ou, tout simplement, de se déplacer) en extérieur.

Les personnages qui se trouvent mis *hors-jeu* dans un tel environnement seront en danger de mort, sauf s'ils bénéficient du test de Survie d'un héros ou d'un allié...

La capacité Survie pourra aussi permettre de tirer parti de l'environnement (ex : pistage, camouflage naturel, chasse, pêche etc.).

Enfin, la Survie pourra également permettre... de survivre (eh oui...) à des événements naturels critiques (tempêtes et autres désastres), avec un *désavantage* dans le cas des événements les plus catastrophiques. En cas d'échec, ce sera la mise *hors-jeu* pour le reste de la scène en cours, avec toutes les conséquences que cela peut entraîner.