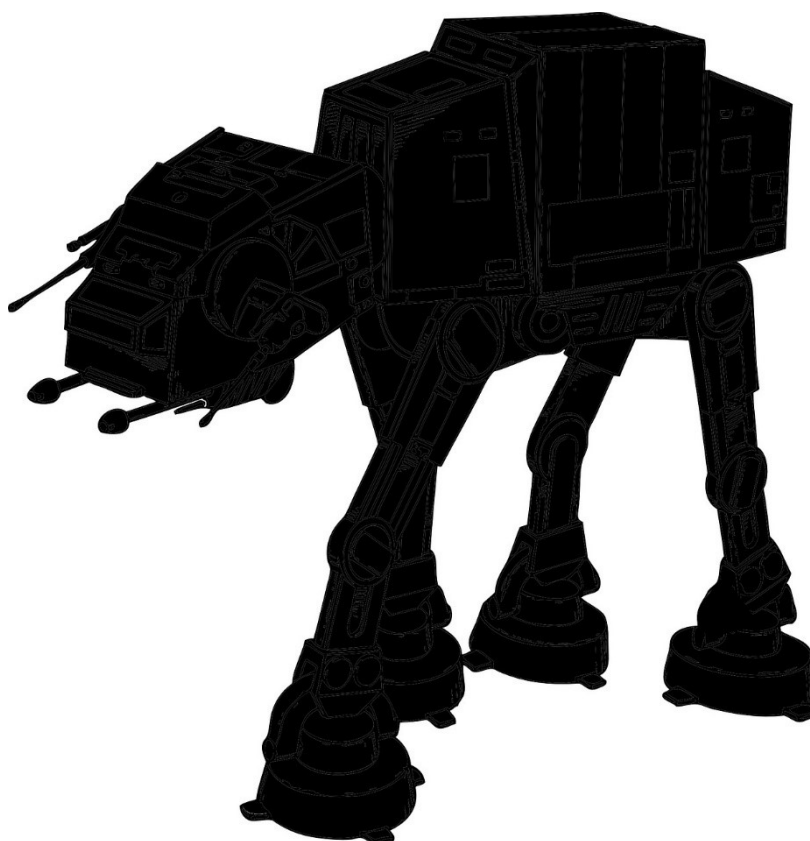


STAR PLUS

Feuille apériodique pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

N°4 : LA TECHNOLOGIE



Bienvenue dans ce quatrième 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 boîte à outils ultrasimple. Ce quatrième numéro s'intéresse à la technologie; conformément à l'esprit de STAR SIX, vous n'y trouverez pas de liste d'équipement mais des pistes de réflexion, des possibilités et quelques petites touches de technique. **Bonne lecture, bon jeu et que la Force soit avec vous !***

Olivier Legrand (2020)

LA TECHNOLOGIE DANS STAR SIX

UNE QUESTION D'ESTHÉTIQUE

A l'époque de sa sortie, en 1977, le premier film STAR WARS (*La Guerre des Etoiles* en VF !) fut un choc visuel, qui changea pour toujours le cinéma de science-fiction, créant une nouvelle esthétique, emblématique de la saga et désormais reconnaissable au premier coup d'œil, notamment concernant l'apparence donnée à la technologie (qu'il s'agisse des vaisseaux, des véhicules, des droïdes, etc.) : pour la première fois, un film de SF montrait une *technologie patinée, usagée*, à mille lieues du look propre de *Star Trek* et du futur spatial aseptisé de 2001, *l'Odyssée de l'Espace* (1968) – le film de référence de toute une génération, qui prit brusquement un sacré coup de vieux. Le Faucon Millennium, « meilleur vaisseau de la galaxie » montrait clairement ses heures de vol et le landspeeder de Luke, avec sa carrosserie brune, salie par les sables de Tatooine, paraissait cent fois plus réel que s'il avait été flambant neuf et rutilant.

À QUOI ÇA SERT ?

Dans l'univers SW, la technologie remplit trois grandes fonctions narratives : **accessoire**, **moyen** ou **enjeu**.

En tant qu'**accessoire** (au sens cinématographique du terme), la technologie sert avant tout à créer une **ambiance**, une atmosphère – à montrer au spectateur qu'il est bien dans l'univers SW, avec son esthétique emblématique et familière. Le MJ de STAR SIX sera donc avisé de jouer, lui aussi, sur l'esthétique typique de la technologie sauce SW, examinée ci-dessus.

En tant que **moyen** (de transport, de communication, de défense, de soins, etc.), la technologie intervient dans le déroulement même des **intrigues**, que ce soit à l'échelle d'une seule scène ou d'un film tout entier. Au-delà du cas évident des armes, des vaisseaux et des véhicules, on retrouve ce principe tout au long de la saga – sous des formes aussi diverses que des jumelles électroniques, un enregistreur d'hologrammes intégré à un droïde ou un prisonnier figé dans un bloc de carbonite...

En termes narratifs, la technologie donne ici aux héros (ou à leurs adversaires...) la possibilité d'accomplir quelque chose qui leur serait impossible s'ils ne disposaient pas du matériel approprié – ce qui remettrait en cause l'articulation de scènes entières. Dans de nombreuses situations, le MJ devra donc donner aux héros la possibilité de résoudre un problème, d'accomplir une tâche essentielle ou de contourner une difficulté grâce à l'équipement dont ils disposent. Si les capacités chiffrées des héros restent leur principale ressource face à l'adversité, leur équipement vient tout aussi clairement en deuxième position, avec, parfois, une indispensable complémentarité entre ces deux paramètres (le tireur et son blaster, le pilote et son vaisseau, etc.).

Inversement, la technologie utilisée par les adversaires des héros devra créer pour ces derniers des difficultés, problèmes et obstacles, qu'ils devront surmonter, en utilisant le plus souvent (comme les héros de la saga) le *trio gagnant* : capacités + équipement + héroïsme.

Un exemple parmi tant d'autres : dans L'Empire Contre-Attaque, lorsque les forces impériales attaquent la base rebelle sur Hoth, les titanesques walkers présentent, pour les héros et leurs alliés, une menace directe et qui semble impossible à surmonter... menace qui sera mise hors-jeu par l'ingénieuse manœuvre initiée par Luke, qui combine nos fameux trois éléments : la bonne capacité (Pilotage), le bon équipement (un petit vaisseau rapide, manœuvrable et capable de projeter des filins hyper-solides) et l'héroïsme (en l'occurrence, l'idée lumineuse de Luke et sans doute aussi, en termes de jeu, 1 ou 2 points d'Aventure...).

Enfin, la technologie peut constituer un véritable **enjeu** dramatique. S'il s'agit d'une technologie ennemie, cet enjeu représente ce que les héros devront réussir à détruire ou à neutraliser (ex : l'Etoile Noire, la base impériale sur la lune d'Endor, etc.).

A l'inverse, un enjeu technologique « ami » devra être protégé ou récupéré avant que l'ennemi ne s'en empare. Cet aspect de la technologie peut donc intervenir à l'échelle d'un scénario ou d'un volet entier d'une saga.

COMMENT ÇA MARCHE ?

La capacité **Technique** possède un champ d'application très large : dans l'univers de la saga SW, mécanique, électronique et robotique ne semblent pas vraiment relever de compétences distinctes et quiconque sait réparer un droïde défectueux semble également capable de réparer les dégâts subis par un vaisseau (sachant évidemment que ces deux tâches ne nécessitent ni le même équipement, ni le même laps de temps – mais elles remplissent absolument la même fonction, à savoir réparer un moyen technologique devenu inopérant – ou, en termes strictement narratifs, restaurer une possibilité.

En pratique, cette capacité sera donc principalement utilisée pour **réparer** (y compris en rafistolant avec les moyens du bord ou en pratiquant la bonne vieille méthode de la *maintenance percussive...*) mais peut également permettre de **saboter** (une forme de réparation inversée) ou même de **modifier** un équipement existant – en restant dans les limites du raisonnable, celles-ci étant bien évidemment fixées par le MJ, qui devra évaluer les choses au cas par cas, en décidant si telle ou telle idée proposée par un joueur est envisageable en théorie (si c'est non, c'est juste impossible, point barre) et faisable en pratique (si c'est oui, il faudra tout de même disposer du matériel adéquat et du temps nécessaire – fixé, là encore, par le MJ – avant de tester la capacité).

A la différence de ces trois actions (réparer, saboter, modifier), la simple *utilisation* de matériel technologique, ne devrait, en revanche, jamais nécessiter de test de Technique, sauf si le MJ estime que le héros est confronté à une technologie qui ne lui est pas du tout familière. Dans ce cas, un test réussi permettra au héros d'utiliser correctement le matériel *une fois pour toutes*. En cas d'échec, toute tentative d'utilisation nécessitera un nouveau test – et si ce test est réussi, le héros, enfin familiarisé avec le fonctionnement de l'artefact et n'aura plus jamais besoin de tester sa capacité pour l'utiliser.