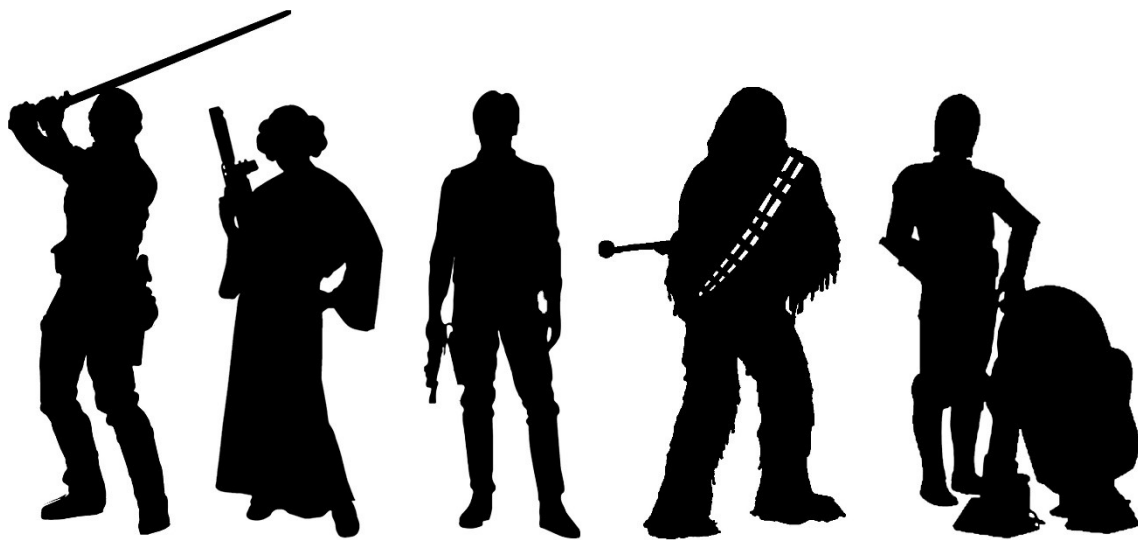


STAR SIX

Un mini-JDR non-officiel et gratuit inspiré de la saga STAR WARS



QUE LA SIMPLICITÉ SOIT AVEC VOUS...



Olivier Legrand (2020)

IL Y A BIEN LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE LOINTAINE...

PRÉSENTATION

STAR SIX (S6) a été conçu comme un défi de *game design* : l'idée était de réussir à bricoler un système de jeu super-simple permettant de jouer dans l'univers de *Star Wars*, n'utilisant que le D6 et tenant... en 6 pages !

Ceux d'entre vous qui connaissent le jeu de rôle *Trucs Trop Bizarres* (TTB) en reconnaîtront le moteur de jeu, mais celui-ci a été dûment customisé pour s'adapter au mieux à l'univers de la célèbre saga de *space opera*.

L'objectif de S6 n'est certainement pas de concurrencer les diverses adaptations officielles de *Star Wars* en jeu de rôle mais simplement de proposer un set de règles dynamiques et ultrasimples, assimilables en quelques minutes mais permettant tout de même de jouer toutes les situations emblématiques de cet univers, y compris les combats de vaisseaux spatiaux.

S6 part du principe que les joueurs interpréteront des agents de la Rébellion à l'époque de la trilogie classique (*Un Nouvel Espoir*, *L'Empire Contre-Attaque* et *Le Retour du Jedi*) mais rien ne vous empêche d'adapter ces règles à l'époque de la République ou de la dernière trilogie en date ou de décider que vos héros ne seront pas des Rebelles, mais des contrebandiers et des forbans opérant à la lisière de l'Empire... A vous de choisir votre ère et votre style de jeu !

COMME AU CINÉMA !

Comme les films dont il s'inspire, S6 n'est pas un jeu *réaliste* mais un jeu *héroïque* ; l'idée est de favoriser l'action spectaculaire et la tension dramatique, plus que la simulation tactique ou le réalisme technologique.

Cette approche résolument **cinématographique** permet de simplifier beaucoup de choses : ainsi, dans les films, les stormtroopers sont présentés comme des soldats d'élite, protégés par des armures de combat... or, ils ne parviennent que très rarement à viser juste et sont systématiquement mis hors de combat dès le premier tir de blaster d'un héros. Il en ira donc de même dans S6 !

Toujours en accord avec cette même logique filmique, un héros de S6 ne peut mourir que s'il se sacrifie de façon héroïque ou qu'il subit des *dommages massifs* contre lesquels rien ne peut le protéger... mais en dehors de cela, il devra toujours avoir une chance de s'en sortir – quitte, bien sûr, à être capturé par l'ennemi (ou à se faire trancher la main d'un coup de sabre-laser).

UN SYSTÈME ULTRASIMPLE !

Le système de jeu ne fait pas de différences entre « caractéristiques » et « compétences ». Les aptitudes des héros sont représentées par un répertoire de douze capacités généralistes, notées de 1 à 5 – des scores comme Agilité, Pilotage, Tir ou encore Volonté (voir p 3).

En plus de leurs scores de capacités, les héros reçoivent également, au début de chaque scénario, un capital de 6 points d'Aventure qui représente un mélange de chance, d'héroïsme et de potentiel caché, grâce auquel ils pourront se surpasser en situation critique ou r échapper in extremis à toutes sortes de dangers.

Seules les actions importantes des héros sont résolues avec 1D6, sur le principe du « roll under » (pour que l'action soit réussie, il faut obtenir un résultat égal ou inférieur au score de la capacité mise à l'épreuve). Il n'y a pas de bonus ou de malus de difficultés. Une action facile ou ordinaire réussit toujours : les dés ne sont utilisés que pour résoudre les situations difficiles ou importantes sur le plan dramatique. Dans certains cas, un héros pourra être *avantagé* ou *désavantagé* par les circonstances extérieures : on appliquera alors des règles spéciales (voir p 4), ne nécessitant aucun calcul.

Enfin, dans ce système, l'action est toujours résolue du point de vue des héros incarnés par les joueurs. Le meneur de jeu (MJ) n'effectue *aucun* jet de dé, ce qui lui permet de se concentrer exclusivement sur la gestion narrative du jeu. En pratique, les adversaires des héros sont codifiés comme des obstacles ou des dangers à surmonter – grâce à leurs capacités ou, si les choses tournent mal, à leurs points d'Aventure.

SIX PAGES DE RÈGLES !

Comme mentionné ci-dessus, les règles de **STAR 6** comptent exactement 6 pages – une pour chacun des grands sujets suivants :

1) HEROS ET AVENTURIERS

Comment créer et faire évoluer un personnage.

2) PLACE A L'ACTION !

Le système de jeu - en une page !

3) ARMES ET ACCESSOIRES

Blasters et autres équipements emblématiques.

4) A VOS VAISSEAUX !

Poursuites, combats et manœuvres dans l'espace !

5) ALLIES ET ADVERSAIRES

Stormtroopers, droïdes et compagnie !

6) QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

Des règles simples pour intégrer la Force au jeu.

Avec un tel cahier des charges, ne vous attendez pas à trouver des descriptions détaillées des armes, des vaisseaux ou des diverses races de l'univers SW : S6 n'a pas été conçu comme un jeu détaillé mais comme une boîte à outils ! A vous de l'utiliser pour créer votre propre saga, votre propre *Star Wars story* ! **C'est parti !**

Remerciements à Laurent Lepleux et Thomas Laborey pour leur relecture attentive et leurs commentaires toujours pertinents.

I. HÉROS ET AVENTURIERS

CAPACITÉS

Les aptitudes d'un héros de S6 sont représentées par les douze capacités suivantes :

Agilité : Esquives, sauts, acrobaties, etc.

Combat : A mains nues ou à l'arme blanche, etc.

Discrétion : Se cacher, se faufiler sans être repéré, agir à la dérobée, etc.

Persuasion : Convaincre, charmer, bluffer, etc.

Pilotage : Piloter n'importe quel véhicule – y compris un vaisseau spatial ; poursuites et manœuvres délicates.

Savoir : Culture, érudition, connaissances générales.

Survie : Pister, s'orienter, se protéger contre un environnement hostile, etc.

Technique : Réparer, bricoler ou saboter armes, vaisseaux et autres appareils.

Tir : Viser juste, avec un blaster comme avec un canon de vaisseau.

Vigilance : Remarquer, repérer, rester alerte, etc.

Vigueur : Faire preuve de résistance physique, de force ou d'endurance.

Volonté : Faire preuve de détermination, résister aux attaques mentales, contrôler ses pouvoirs.

Chaque capacité reçoit un score chiffré, mesuré sur l'échelle suivante : **1 = Faible**, **2 = Normal**, **3 = Bon**, **4 = Excellent**, **5 = Exceptionnel**.

Ce répertoire inclut donc **six capacités physiques** (Agilité, Combat, Discrétion, Pilotage, Tir, Vigueur) et **six capacités mentales** (Persuasion, Savoir, Survie, Technique, Vigilance, Volonté).

A la création du personnage, le joueur choisit les **quatre points forts** de son héros. Chacune de ces quatre capacités reçoit un score de 4 (Excellent), tandis que les huit autres reçoivent un score de 3 (Bon).

Le joueur peut ensuite, s'il le souhaite, augmenter une (ou deux) des capacités du héros de +1 en réduisant une (ou deux) de ses autres capacités à 2 (Normal).

Dans tous les cas, un héros ne peut pas avoir plus de deux capacités à 5 et le total de ses douze capacités doit toujours être égal à 40.

La répartition des scores de capacités constitue la seule étape technique de la création d'un héros. Tous les autres éléments (background, équipement, contacts, etc.) pourront être réglés par le joueur et le MJ, en fonction du profil du héros et de la toile de fond choisie.

Types de Personnages

La plupart des héros appartiendront à un des six grands profils suivants, typiques de l'univers de Star Wars :

RUFFIAN (ex : Han Solo, Lando Calrissian) : Quatre points forts choisis parmi : Agilité, Discrétion, Persuasion, Pilotage, Tir et Vigilance.

JEDI (ex : Obi Wan Kenobi) : Combat, Vigilance, Volonté et un troisième point fort au choix ; les pouvoirs de la Force sont examinés en détail p 8 ; ils peuvent également être possédés à l'état latent par d'autres types de héros.

MARAUDEUR (ex : Rey) : Quatre points forts parmi : Agilité, Combat, Discrétion, Survie, Vigilance et Vigueur.

NOBLE (ex : Leia, Amidala) : Persuasion, Savoir, deux autres points forts au choix.

PILOTE (ex : Luke Skywalker, Poe Dameron) : Pilotage, Technique, deux autres points forts au choix.

SOLDAT (ex : Finn) : Tir, Vigilance, deux autres points forts choisis parmi : Agilité, Combat, Survie et Vigueur.

Dans l'univers de Star Wars, les **extra-terrestres** sont presque toujours humanoïdes et la plupart d'entre eux ne possèdent pas de facultés particulières (ex : les Twi'lek) ; ils peuvent donc être créés comme n'importe quel héros. Dans certains cas, la race d'un héros pourra obliger le joueur à choisir certaines capacités comme points forts (comme la Vigueur et l'Agilité pour les Wookiees).

POINTS D'AVENTURE

Chaque héros reçoit aussi un capital de **6 points d'Aventure**, qui représentent sa chance, son héroïsme et son potentiel caché. Cette réserve se renouvelle au début de chaque épisode ; elle permet au personnage de se surpasser (ou de rattraper *in extremis* ses échecs).

La réserve de points d'Aventure sert également à alimenter les pouvoirs des héros **sensibles à la Force** (voir chapitre VI pour plus de détails).

EVOLUTION EN JEU

La **progression en cours de jeu** suit des règles simples, inspirées de l'évolution des héros de la saga.

Au cours de ses aventures, un héros franchira un certain nombre de **caps décisifs**, à un rythme qui sera déterminé par le MJ – a priori, une fois toutes les deux ou trois aventures, en fonction du rythme de la saga et des objectifs atteints par les héros (voir l'appendice, p 9 pour un exemple basé sur les films de la trilogie classique).

Lorsqu'un héros franchit un cap décisif, il peut ajouter +1 à une de ses capacités (de préférence liée aux exploits accomplis), jusqu'à un maximum de 5 (ou 6 pour les adeptes de la Force). Une même capacité ne peut normalement être augmentée qu'**une seule fois**, sauf, là encore, pour les adeptes de la Force (voir p 8).

II. PLACE À L'ACTION !

SYSTÈME DE BASE

Une action ne mérite un jet de dé que si le MJ la juge difficile ou importante sur le plan dramatique. On pourra appliquer la règle des trois D : si une action est Dangereuse, Difficile ou Dramatique, alors elle nécessite un **test de capacité**.

Pour tester une capacité, le joueur lance un dé (1D6). Si le résultat est inférieur ou égal au score de la capacité liée à la situation, l'action réussit (ou la situation tourne en faveur du héros).

Si, au contraire, le résultat du dé dépasse le score de la capacité, la tentative se solde par un échec.

Lorsqu'une action échoue, le joueur du héros concerné peut rattraper cet échec en dépensant 1 point d'Aventure : on considère alors que le héros réussit de justesse, in extremis. Cette dépense n'est absolument pas obligatoire : un joueur peut tout à fait décider de garder des points d'Aventure en réserve pour plus tard.

CAS PARTICULIERS

Il peut arriver qu'un personnage soit **avantagé** (par exemple par un équipement particulièrement efficace) ou, à l'inverse, **désavantagé** (par des circonstances très défavorables). Un personnage *avantagé* lance deux dés au lieu d'un : il lui suffit de réussir sur un des deux dés. Un personnage *désavantagé* lance lui aussi deux dés mais devra réussir sur chacun des deux. Ces deux circonstances s'annulent mutuellement.

Si un personnage essaie de **faire plusieurs actions en même temps** (ex : piloter en tirant, tirer en escaladant, etc.), le MJ détermine si une telle combinaison d'actions est possible ; chaque action fait alors l'objet d'un test de capacité séparé, sans ajustement particulier : le fait que la situation fasse appel à plusieurs capacités réduit déjà mathématiquement les chances de succès du héros.

LE FEU DE L'ACTION

Dans les scènes d'action (combats, poursuites, etc.), l'action pourra être découpée en tours. Chaque tour (une poignée de secondes ou plusieurs minutes, selon la situation) donne aux héros l'opportunité d'agir ainsi que de réagir aux actions adverses (voir section suivante).

Les héros pourront généralement agir avant leurs adversaires, sauf lorsqu'ils sont *pris de court* (par une embuscade, une attaque-surprise, etc.).

Au cours d'un tour de combat, les héros attaquent (avec un test de capacité pour attaquer ou tirer) PUIS se défendent (un test de capacité pour esquiver, se mettre à couvert, etc.). Lorsque les héros sont *pris de court*, ils perdent la possibilité d'attaquer pour ce tour mais ont toujours la possibilité de se défendre.

Un tour de **combat au corps-à-corps** nécessite donc un test de **Combat** pour l'attaque ; pour se défendre, un héros aura le choix entre **Agilité** (esquiver), **Combat** (parer avec une arme) ou **Vigueur** (encaisser) ; si plusieurs choix de défense s'appliquent, on utilisera tout simplement le meilleur score.

Un **tour de combat à distance** permet d'effectuer un test de Tir pour l'attaque ; pour la défense, le héros devra soit *rester à couvert*, s'il en a la possibilité (auquel cas il échappe à tout tir adverse mais ne peut pas bouger) soit se fier à son Agilité (courir en évitant les tirs etc.).

Quelle que soit la situation, un même personnage (héros ou PNJ) ne peut être blessé qu'une seule fois par tour. Pour plus de détails, voir la section *Adversaires* (p 7).

DANGERS ET DOMMAGES

Chaque fois qu'un héros risque d'être blessé, tué, rendu inconscient, etc., il a droit à un test de capacité pour éviter ou surmonter le péril. La capacité testée dépend de la situation : **Agilité** (esquiver, se rendre plus difficile à toucher), **Vigilance** (repérer à temps un piège), **Vigueur** (encaisser un coup, résister à un choc physique), **Survie** (se protéger des dangers liés à un milieu hostile), **Volonté** (résister aux attaques mentales, aux interrogatoires et à la torture, etc.).

Comme avec n'importe quel autre test, un échec peut être rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure. Lorsqu'aucun test ne permet d'éviter des dommages, ceux-ci pourront être ignorés grâce à 1 point d'Aventure. Si le héros réussit à éviter ou à surmonter le péril, il ne subit aucune conséquence. Sinon, il est **mis hors-jeu** pour le reste de la scène (ce qui peut, par exemple, provoquer sa capture par l'ennemi).

Lorsqu'un héros a été mis *hors-jeu* par une *blessure* (tir de blaster etc.), il sera *désavantagé* dans ses capacités physiques (Agilité, Combat, Discrétion, Pilotage, Tir et Vigueur) pour le reste de l'aventure en cours. Ceci ne s'applique pas aux simples coups (mains nues, objets contondants, etc.). Une fois l'aventure terminée, il pourra recevoir les soins nécessaires et se remettre daplomb, sauf situation particulière.

Conformément à l'esprit de la saga, un héros ne peut mourir que s'il décide de se sacrifier pour accomplir un acte héroïque ou s'il est victime de **dommages massifs** occasionnés par des explosions, crashes de véhicules et autres catastrophes. Leur gravité dépend alors de la position du personnage : *mortels* s'il est proche, *graves* s'il est assez proche (hors-jeu pour le reste de la scène en cours + blessé), *légers* s'il est plus éloigné (hors-jeu pour le reste de la scène, sans effets après-coup) et nuls s'il est hors de portée. Un test réussi (ex : Agilité pour fuir à toute vitesse, Pilotage pour amortir le crash, etc.) ou la dépense d'un point d'Aventure permettra de réduire les dommages d'un cran et non de les ignorer ; le fait de cumuler ces deux conditions (test réussi, suivi d'une dépense d'un point d'Aventure) les réduira de deux crans (ex : de *mortels* à *légers*).

III. ARMES ET ACCESSOIRES

Nous allons à présent examiner d'un peu plus près quelques armes et accessoires emblématiques de la saga – et, surtout, leur fonctionnement en termes de jeu, en gardant à l'esprit que le but de S6 est de simuler non pas une quelconque forme de réalité mais bien ce que l'on voit dans les films de la saga.

BLASTERS

Les blasters sont normalement des armes létales mais ils peuvent également être réglés « pour neutraliser » ; dans ce cas, la cible est simplement mise hors-jeu pour le reste de la scène en cours, sans effets ultérieurs.

Un blaster est évidemment plus meurtrier qu'une arme blanche : il est impossible pour un héros « d'encaisser » un tir de blaster grâce à sa Vigueur : seule l'Agilité peut permettre d'éviter un tir hostile, à partir du moment où l'on dispose de suffisamment de place pour manœuvrer.

La portée d'un blaster (ou de n'importe quelle autre arme à distance) peut être évaluée sur l'échelle suivante : *courte, moyenne, longue* ou *très longue*. Les distances exactes (en mètres) sont laissées à l'appréciation du MJ et n'ont pas grande importance : il suffit de savoir qu'une arme à longue portée tire plus loin qu'une arme à portée courte ou moyenne.

Voici six exemples de modèles classiques de blasters, avec leurs portées et leurs caractéristiques spéciales :

Blaster de poche : Arme de poing facile à dissimuler mais de *courte portée*.

Blaster standard (pistolaser) : Arme de poing pouvant tirer à *longue portée*.

Blaster lourd : Arme de poing très difficile à dissimuler, à la *portée moyenne* mais particulièrement puissant : un héros armé d'un blaster lourd sera *avantagé* sur tous ses tests de Tir à *courte portée*.

Carabine blaster : Arme d'épaule à *très longue portée*.

Fusil blaster lourd : Arme d'épaule à *longue portée* ; un héros armé d'un fusil blaster lourd sera *avantagé* sur tous ses tirs à *moyenne ou courte portée*.

Blaster à ionisation : Le fusil des Jawa. Permet de tirer à moyenne portée ; sans effets sur les êtres organiques, il neutralise immédiatement tout droïde.

L'*avantage* conféré par les **blasters lourds** à certaines portées ne vaut que pour les héros (les seuls dont les actions donnent lieu à un jet de dé). Entre les mains d'un ennemi, ces armes transformeront leur *avantage* en *désavantage* défensif pour le héros pris pour cible : ainsi, un héros qui cherche à éviter (Agilité) un tir de blaster lourd à courte portée sera *désavantagé*.

Avec ce système, il est également assez facile de définir les caractéristiques d'autres armes. Ainsi, une arbalète Wookiee pourrait être définie comme une arme à portée *moyenne*, avec un *avantage* à courte portée.

SABRES LASERS

Un sabre-laser s'utilise avec la capacité Combat – mais seul un adepte de la Force pourra manier correctement cette arme : un non-initié sera désavantagé. Comme les dégâts des blasters, les dommages d'un sabre-laser ne peuvent pas être « encaissés » grâce à la Vigueur : la seule façon de les éviter est l'esquive (Agilité) ou la parade avec un autre sabre-laser (Combat).

Un sabre-laser peut aussi être utilisé pour repousser des projectiles : en termes de jeu, une telle parade permet au héros d'utiliser sa capacité de Combat pour éviter des tirs adverses (y compris dans des situations où le manque d'espace empêche de recourir à l'Agilité).

ARMURES

On l'a déjà dit : les fameuses armures des stormtroopers ne semblent pas vraiment les protéger contre les tirs des héros de la saga. Alors à quoi servent-elles ? Le plus simple est de considérer qu'elles réduisent la gravité des blessures subies (sauf pour les blasters lourds ou les sabres lasers) mais sans empêcher la mise hors-jeu (au moins pour le reste de la scène). Dans la plupart des cas, cela ne change donc pas grand-chose : un stormtrooper touché par un tir de blaster est hors-jeu, point barre.

Si un héros porte une telle armure, il sera *avantagé* sur ses tests de Vigueur destinés à encaisser des dégâts et pourra même utiliser cette capacité (sans être *avantagé*, toutefois) contre les tirs de blasters.

MEDPAC

Un medpac permet à un personnage d'utiliser sa capacité de Technique ou de Survie (prendre le meilleur score) pour prodiguer des premiers soins à un blessé ; en termes de jeu, ces soins permettront de ranimer un blessé mis hors-jeu OU de supprimer le *désavantage* subi après-coup par un personnage *blessé* (voir p 4).

VÉHICULES À RÉPULSEURS

Ce terme générique désigne aussi bien le speeder de Luke dans le premier film de la saga que les motos volantes des stormtroopers dans *Le Retour du Jedi*.

En cas de poursuite, le MJ fixera la distance initiale entre les véhicules, selon la situation : *courte, moyenne* ou *longue*. La poursuite prendra fin lorsque la distance sera réduite à néant (fugitif rattrapé) ou deviendra *très longue* (poursuivant semé). Le héros fait un test de Pilotage à chaque tour pour augmenter la distance d'un cran (s'il est le fugitif) ou pour la réduire d'un cran (s'il est le poursuivant). Si le véhicule du héros est plus rapide ou de meilleure qualité, il sera *avantagé* ; si, à l'inverse, ce sont ses adversaires qui ont le meilleur véhicule, le héros sera *désavantagé* en Pilotage. Il est possible de tirer durant une poursuite (en tenant compte des distances). En cas de crash, les dommages seront *massifs*.

IV. À VOS VAISSEAUX !

CARACTÉRISTIQUES

Dans l'univers de SW, les vaisseaux spatiaux occupent une place à part – le fameux Faucon Millenium, par exemple, peut pratiquement être considéré comme un *personnage* de la saga... mais c'est toujours l'habileté du pilote (le score en Pilotage du héros aux commandes) qui restera le facteur le plus important.

En termes de jeu, un vaisseau spatial pourra posséder un ou plusieurs *points forts*, selon son modèle :

Armement : Un point fort dans ce domaine signifie que le vaisseau est doté d'une puissance de feu supérieure. Un héros qui manœuvre les canons d'un tel vaisseau sera *avantagé* sur ses tests de Tir, sauf contre les vaisseaux avec un point fort en Protection.

Protection : Un point fort dans ce domaine signifie que les écrans défensifs du vaisseau sont particulièrement efficaces. Un héros aux commandes d'un tel vaisseau sera *avantagé* sur tous ses tests de défense, sauf contre les vaisseaux avec un point fort en Armement.

Maniabilité : Un point fort dans ce domaine signifie que le vaisseau est particulièrement agile et manœuvrable. Le pilote du vaisseau sera *avantagé* pour tous les tests de Pilotage liés à des manœuvres risquées (comme par exemple slalomer entre des astéroïdes).

Vitesse : Un point fort dans ce domaine signifie que le vaisseau est particulièrement rapide. Lorsqu'il se trouve en situation de poursuite contre un autre vaisseau qui ne possède pas ce point fort, le pilote est *avantagé* sur ses tests de Pilotage liés à la poursuite. A l'inverse, lorsqu'un héros est engagé en situation de poursuite contre un vaisseau plus rapide que le sien, il sera *désavantagé*.

Si un héros possède son propre vaisseau spatial au début du jeu (et pourquoi pas ?), le MJ pourra permettre au joueur de lui choisir deux *points forts* particuliers.

TYPES DE VAISSEAUX

Il existe évidemment une myriade de modèles de vaisseaux spatiaux, que nous n'allons pas répertorier ici. En plus des frégates, cargos et autres vaisseaux de transport, on pourra distinguer deux types spéciaux de vaisseaux : les Chasseurs et les Croiseurs.

Un **Chasseur** est un vaisseau léger de combat, comme les X-Wings ou les TIE, l'équivalent d'un avion de chasse. Il ne peut embarquer qu'un seul personnage (le pilote) – plus, dans le cas des X-Wings, une unité D2. Un Chasseur possède les points forts Maniabilité et Vitesse.

Un **Croiseur** est un énorme vaisseau – l'équivalent spatial d'un porte-avion. Il possède forcément les points forts Armement et Protection. En outre, la taille des Croiseurs les rend normalement invulnérables à toute attaque ; seul un vaisseau piloté par un héros, au cours d'une bataille de grande ampleur, a la moindre chance d'abattre un tel monstre !

POURSUITES

Lorsque le vaisseau d'un héros tente d'échapper à des vaisseaux lancés à sa poursuite, le personnage aux commandes devra réussir deux tests consécutifs de Pilotage pour semer ses poursuivants.

A l'inverse, lorsque le vaisseau d'un héros tente de rattraper un vaisseau ennemi en fuite, il lui faudra réussir deux tests consécutifs en Pilotage pour être à portée de tir du vaisseau.

COMBATS

Un tour de combat spatial se déroule selon les mêmes principes qu'un tour de combat classique : les héros bénéficient généralement de l'initiative, sauf s'ils sont pris de court par l'adversaire (attaque-surprise etc.).

Pour attaquer, le héros en charge des canons du vaisseau devra réussir un test de Tir. Si le vaisseau possède le point fort Armement, le tireur sera *avantagé*, sauf si le vaisseau visé possède le point fort Protection.

Pour se défendre, le pilote du vaisseau devra réussir un test de Pilotage. Si le vaisseau possède le point fort Protection, il sera *avantagé* sur ce test, sauf si le vaisseau adverse possède le point fort Armement.

Lorsqu'un vaisseau ne parvient pas à éviter les dégâts d'une attaque adverse, il subit de graves dommages.

Pour un vaisseau ennemi, ce résultat peut signifier sa destruction ou sa mise hors-jeu temporaire, au choix du MJ. Pour le vaisseau d'un héros, cette avarie se traduit par la perte temporaire d'un des points forts du vaisseau ; si le vaisseau n'a aucun point fort ou les a déjà tous perdus, le vaisseau se retrouve « hors-jeu » ; le héros aux commandes n'aura pas d'autre choix que d'effectuer un atterrissage d'urgence : dans ce cas, tout le monde à bord subit des dommages massifs potentiellement mortels qui pourront être réduits d'un cran par un test de Pilotage réussi de la part du pilote, puis d'un second cran par la dépense individuelle d'un point d'Aventure (voir p 4 pour plus de détails).

SAUTS EN HYPERESPACE

Tous les vaisseaux ne sont pas forcément capables de passer en hyperspace – un chasseur TIE, par exemple, ne possède pas cette faculté, à la différence du chasseur X-Wing ou de vaisseaux comme le Faucon Millenium.

Par simplicité, on partira du principe que tout vaisseau capable de sauter en hyperspace possède également un système de navigation infailible – assuré, dans le cas des X-Wing, par un droïde embarqué (unité D2 etc.).

De manière générale, dans l'univers SW, la navigation interstellaire ne pose jamais vraiment problème ; seules les situations de combat ou de poursuite entre vaisseaux méritent d'être gérées par des règles de jeu dédiées.

V. ALLIÉS ET ADVERSAIRES

Dans l'optique héroïque de S6, les simples figurants et les divers contacts des héros n'ont pas besoin d'être définis en termes de jeu. Ceci n'est véritablement nécessaire que pour deux catégories de PNJ : ceux qui sont susceptibles d'apporter aux héros une assistance significative (leurs *alliés*) et, surtout, ceux qu'ils vont devoir affronter (leurs *adversaires*).

ADVERSAIRES

En termes de jeu, les adversaires des héros sont définis par le type d'affrontement auquel ils peuvent prendre part (combat, tir ou les deux à la fois) et par leur **niveau de Menace**, un score unique qui englobe à la fois leur dangerosité et les effets de leur éventuel équipement.

Plus le niveau de Menace d'un adversaire est élevé, plus il va donner de fil à retordre aux héros qui vont l'affronter. Ce niveau est évalué sur l'échelle suivante :

1 = Adversaire de base

(ex : stormtrooper, homme des sables, droïde B1, etc.)

2 = Adversaire aguerri

(ex : chasseur de primes, officier impérial, etc.)

3 = Adversaire supérieur

(ex : Garde de l'Empereur, capitaine Phasma, etc.)

Chez les PNJ, **seul un adepte Sith peut avoir un niveau de Menace supérieur à 3** ; Dark Vador ou Dark Maul, par exemple, pourraient avoir un niveau de Menace de 5, le niveau suprême de 6 étant réservé à Palpatine lui-même. En plus de leur niveau de Menace élevé, de tels personnages disposent également de pouvoirs liés au Côté Obscur de la Force (voir p 8).

Chaque fois qu'un héros réussit un test de Tir ou de Combat contre un adversaire, celui-ci voit son niveau de Menace baisser de 1.

Lorsque le niveau de Menace d'un adversaire arrive à 0, l'adversaire se retrouve hors-jeu au moins jusqu'à la fin de la scène en cours : son sort exact (tué, blessé, capturé, etc.) dépendra de la situation ; en cas de doute, il sera fixé par le MJ.

En d'autres termes, un adversaire de base (niveau de Menace 1), comme un stormtrooper, sera mis hors-jeu au premier test de Tir ou de Combat réussi contre lui.

Pour les adversaires dotés d'un niveau de Menace plus élevé, la perte d'un point de Menace peut être interprété de diverses façons, en fonction, là encore, de la situation : cette perte peut refléter une blessure ou, à l'inverse, les efforts déployés par l'adversaire pour échapper aux attaques du héros. Là encore, le système de jeu fournit un *outil de résolution* aux joueurs et au MJ, outil dont les effets devront être interprétés de façon narrative en fonction de chaque situation.

Le niveau de Menace n'est pris en compte qu'en cas d'affrontement direct ; si, par exemple, un adversaire subit des dommages massifs suite au crash de son vaisseau, son sort devra être décidé par le MJ.

Dans tous les cas, un adversaire qui n'a pas été vaincu (c'est-à-dire dont la Menace n'a pas été réduite à zéro) récupère intégralement son niveau de Menace dès la scène suivante (sauf cas particulier décrété par le MJ).

Lorsqu'un héros fait face à **plusieurs adversaires à la fois** (jusqu'à trois au cours du même tour), il ne pourra attaquer qu'un seul d'entre eux par tour mais pourra tenter de se défendre contre chacun d'eux. Il ne pourra toutefois être *blessé* qu'une seule fois par tour : chaque adversaire représente un risque supplémentaire.

Lorsque **plusieurs héros** agissent ensemble contre un même adversaire, chacun d'entre eux aura droit à son test de Combat ou de Tir – mais là aussi, leur adversaire ne pourra être blessé qu'une seule fois par tour.

MONSTRES

Ce terme désigne une créature dangereuse et (le plus souvent) d'une taille impressionnant. En termes de jeu, un tel adversaire possède toujours un niveau de Menace élevé : **3** pour un Wampa et **4** pour un très gros monstre comme le Rancor. Certains monstres pourront, en outre, posséder des facultés spéciales, à la discrétion du MJ.

ALLIÉS

En termes de jeu, un allié possède un ou plusieurs **points forts**, qui correspondent aux capacités dans lesquelles il peut apporter une aide substantielle aux héros. Un soldat de l'Alliance Rebelle, par exemple, aura comme points forts le Combat et le Tir.

Lorsqu'un héros échoue à un test de capacité mais qu'il est assisté par un allié doté du point fort approprié, le joueur pourra relancer le dé, avec **une valeur de 4**, comme si le héros recevait une deuxième chance.

DROÏDES

Lorsqu'il fait office d'allié, un droïde ne possède qu'un seul point fort (ex : la Technique pour R2D2, le Savoir pour C3PO) mais avec **une valeur de 5**, en raison de sa programmation particulièrement efficace.

A Propos des Langages

Dans les films de la série, la plupart des extra-terrestres parlent leur propre langage, tout en étant compris par les héros – comme on peut le voir, par exemple, dans le dialogue entre Han Solo et Greedo et dans diverses autres scènes. On partira donc du principe que les héros sont toujours capables de comprendre les PNJ – avec un éventuel test de Savoir si le MJ souhaite corser les choses.

VI. QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !

En termes scénaristiques, la Force est un peu le *deus ex machina* par excellence. Au lieu de la représenter, en termes de jeu, par une série de pouvoirs type « liste de sorts » ou « niveaux de discipline », il est finalement tout aussi intéressant (et beaucoup plus simple) de la gérer en jeu comme *un ensemble de possibilités*.

LA VOIE DU JEDI

Seul un héros sensible à la Force et qui s'engage à respecter le Code des Jedi peut débiter le jeu en tant qu'adepte de la Force. Le critère de sensibilité à la Force reste entièrement soumis à la discrétion du MJ : à lui de décider s'il souhaite ou non autoriser des Jedi parmi les héros de sa saga – tout dépend de l'époque choisie et du style d'aventures envisagé.

En termes de jeu, les Jedi bénéficient de facultés spéciales qui les placent nettement au-dessus des autres héros – mais ce surcroît de puissance est, en partie, contrebalancé par la nécessité de suivre un code de conduite strict, sous peine de passer du Côté Obscur.

MAITRISER LA FORCE

Un héros ayant reçu l'entraînement d'un Jedi pourra utiliser un sabre-laser sans être *désavantagé*. Il pourra également utiliser sa capacité de Combat pour parer des tirs de blasters avec cette arme.

Contrairement aux autres héros, un adepte de la Force peut augmenter une même capacité *deux fois* en cours de saga et atteindre la valeur suprême de 6 dans ses meilleures capacités. Un tel score rendra le personnage infailible, y compris lorsqu'il est *désavantagé*... sauf face à un adepte du Côté Obscur (voir ci-dessous).

POUVOIRS ET PRODIGES

Un héros adepte de la Force peut puiser dans son capital de points d'Aventure pour accomplir des actions impossibles grâce à la Force.

L'approche la plus simple est de gérer de tels prodiges au cas par cas, plutôt que de doter les adeptes de la Force d'un répertoire de facultés spécifiques.

Lorsqu'un héros souhaite utiliser la Force pour accomplir l'impossible, le joueur demande au MJ si la Force pourrait lui permettre d'accomplir ce qu'il a en tête (ex : récupérer son sabre-laser par télékinésie alors qu'on est suspendu la tête en bas dans le repaire d'un Wampa...) et si la réponse est OUI, le prodige pourra être accompli grâce à la dépense d'un point d'Aventure.

Si le MJ estime que le prodige en question exige un effort particulier de concentration ou de contrôle de la part du héros (ce qui sera presque toujours le cas), la réussite du prodige demandera également un test de capacité (avec la possibilité de rattraper un échec par la dépense d'un nouveau point d'Aventure).

Dans l'exemple ci-dessus (Luke récupérant son sabre-laser dans le repaire du Wampa) et dans de nombreux autres cas, la capacité testée sera la Volonté, mais la saga nous donne des exemples d'utilisations de la Force liées à d'autres capacités, comme le Pilotage (le moment critique, dans *Un Nouvel Espoir*, où Luke utilise la Force aux commandes de son X-Wing) ou la Persuasion (« *Ce ne sont pas les droïdes que vous cherchez...* »).

LE CÔTÉ OBSCUR

Lorsqu'un héros adepte de la Force souhaite accomplir un prodige (voir ci-dessus), le joueur peut décider qu'il fait appel au Côté Obscur de la Force : le héros est alors dispensé de dépenser 1 point d'Aventure pour accomplir le prodige mais gagne à la place un point du Côté Obscur. Ceci peut également s'appliquer à la dépense supplémentaire d'un point d'Aventure suite à l'échec du test de Volonté lié aux prodiges les plus drainants.

Chaque fois qu'un adepte de la Force est sur le point de commettre une action motivée par la haine, la peur ou la colère, le MJ devra mettre le joueur en garde ; si celui-ci passe outre, le Jedi gagnera 1 point du Côté Obscur.

Plus ce total augmente, plus l'adepte est attiré par le Côté Obscur. Si le total dépasse le score de Volonté du héros, il bascule définitivement du Côté Obscur et cesse alors d'être un héros pour devenir un PNJ. Le passage d'un cap décisif pourra donner l'occasion au joueur de réduire ce total d'un point, au lieu d'augmenter une des capacités du personnage.

LES SITH ET LEURS POUVOIRS

Lorsqu'un héros adepte de la Force affronte un adepte du Côté Obscur, ses capacités ayant atteint un score de 6 se trouvent obligatoirement réduites à 5 lorsqu'elles sont directement utilisées contre cet ennemi. Cette règle reflète le fait que le pouvoir du Côté Obscur s'oppose directement au pouvoir du Jedi et s'appliquera le plus souvent au Combat et à la Volonté, les deux capacités les plus susceptibles d'intervenir dans un conflit direct.

Un Sith (adepte du Côté Obscur) peut, lui aussi, avoir accès à divers prodiges ; il s'agit le plus souvent de prodiges destructeurs, comme la faculté de Vador à étrangler par télékinésie ou le déchaînement d'énergie utilisé comme arme par Palpatine dans *Le Retour du Jedi*. La fréquence à laquelle ces personnages peuvent utiliser de tels pouvoirs dépend entièrement du MJ mais on peut tout à fait les limiter à une fois par scène.

Dans de nombreux cas, ces pouvoirs prendront la forme d'attaques spéciales, pouvant être contrées par la Volonté du héros qui les subit. Si ce héros est lui-même un adepte de la Force et qu'il ne possède *aucun point* du Côté Obscur, il sera *avantagé* sur ce test de résistance ; un Jedi avec une Volonté suprême de 6 verra tout de même celle-ci réduite à 5, conformément à la règle donnée ci-dessus : même s'il est *avantagé*, il ne sera donc pas totalement invulnérable aux pouvoirs du Sith.

APPENDICE

SCÉNARIOS ET SAGAS

Comme indiqué p 3, un héros de *Star Six* franchit un cap décisif « toutes les deux ou trois aventures ». Cette estimation part du principe que chaque long métrage de la saga représente, en termes de jeu, l'équivalent de trois aventures, comme le montre clairement le découpage des trois films de la trilogie classique :

UN NOUVEL ESPOIR

Aventure 1 : Les événements sur Tatooine, jusqu'au départ à bord du Faucon Millenium.

Aventure 2 : Le sauvetage de la princesse Leia et l'évasion des héros hors de l'Etoile Noire.

Aventure 3 : La bataille spatiale aboutissant à la destruction de l'Etoile Noire.

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

Aventure 1 : Les événements sur la planète glacée Hoth, jusqu'à l'évacuation.

Aventure 2 : Han Solo, Leia et compagnie sur Bespin ; Luke sur Dagobah (séparation du groupe).

Aventure 3 : Luke rejoint les autres héros sur Bespin ; confrontation avec Vador.

LE RETOUR DU JEDI

Aventure 1 : Passage dans le repaire de Jabba ; sauvetage de Han Solo par ses amis.

Aventure 2 : Retour de Luke sur Dagobah / révélations + préparatifs de la bataille d'Endor.

Aventure 3 : La bataille d'Endor / confrontation finale avec Vador et Palpatine.

Si Luke était un héros de *Star Six*, il franchirait un cap décisif entre le chapitre II et le chapitre III de chaque film, lui permettant de bénéficier des effets de sa progression pour le chapitre final. Sa progression personnelle est donc étroitement liée à la progression dramatique globale de la saga. En comparaison, Han Solo franchirait un premier cap décisif entre les deux premiers films puis, après avoir été mis hors-jeu lors du chapitre III du deuxième film, passerait un second cap entre le chapitre II et le chapitre III du *Retour du Jedi*.

Dans tous les cas, la progression d'un héros en cours de jeu devra toujours correspondre à son vécu et refléter les grandes étapes de son parcours ; idéalement, le choix de la capacité augmentée reflétera l'expérience acquise par le héros au cours de ses dernières aventures.

Trois Exemples de Héros

Pour jouer une saga de *Star Six* située à l'époque de la trilogie classique, trois amis créent un groupe de héros. Le MJ les a aiguillés vers des profils de type contrebandiers ; les personnages n'appartiendront pas à l'Alliance Rebelle (du moins pas dans un premier temps) mais seront clairement dans le collimateur des autorités impériales.

Tara Skyrider est une contrebandière teigneuse et intrépide, le genre tête brûlée. Excellente pilote, elle possède son propre vaisseau (qui sera celui du groupe).

Nimon Barra est un escroc Twi'lek, capable de se tirer d'à peu près n'importe quelle situation par la ruse ou le baratin. Son seul problème : un Hutt a mis un contrat sur sa tête...

Dex Valance est un ancien soldat de la République, un déserteur devenu mercenaire – et qui cache un rêve secret sous des dehors rugueux : reconquérir son honneur perdu.

Tara a clairement un profil de ruffian. Sa joueuse choisit le Pilotage, le Tir, l'Agilité et la Vigilance comme points forts. Elle décide d'ajouter +1 à ses scores de Pilotage et de Tir, en réduisant d'un point le Savoir et la Survie de Tara, qui n'est « *ni une intellectuelle, ni une cul-terreuse* ». Ses scores de capacités seront donc : Agilité 4, Combat 3, Discrétion 3, Persuasion 3, Pilotage 5, Savoir 2, Survie 3, Technique 3, Tir 5, Vigilance 4, Vigueur 3, Volonté 3.

Nimon a aussi un profil de ruffian, mais avec des points forts un peu différents : Discrétion, Persuasion, Agilité et Vigilance. Le joueur choisit d'augmenter encore le score de Persuasion, en réduisant la Vigueur physique du héros. Ses scores de capacités seront donc : Agilité 4, Combat 3, Discrétion 4, Persuasion 5, Pilotage 3, Savoir 3, Survie 3, Technique 3, Tir 3, Vigilance 4, Vigueur 2, Volonté 3.

Dex a un profil de soldat. Ses points forts seront le Tir, le Combat, la Vigueur et la Vigilance. Après avoir beaucoup hésité, son joueur décide d'augmenter le Combat et la Survie en réduisant le Savoir et la Persuasion. Ses scores de capacités seront donc : Agilité 3, Combat 5, Discrétion 3, Persuasion 2, Pilotage 3, Savoir 2, Survie 4, Technique 3, Tir 4, Vigilance 4, Vigueur 4, Volonté 3.

Le groupe disposera d'un vaisseau – celui de Tara, que la joueuse décide de baptiser le *Vagabond*. Pour ses deux points forts, elle choisit la Maniabilité et la Vitesse.

Le MJ adjoint également au groupe un droïde (type D8), avec Technique comme point fort (ce qui sera bien utile au groupe, aucun des héros n'ayant favorisé cette capacité).

Enfin, au cas où un quatrième joueur rejoindrait le groupe, le MJ réfléchit aux profils susceptibles de compléter au mieux l'équipe : un personnage avec un score élevé en Technique (mais qui risque de faire un peu double-emploi avec le droïde), un noble (qui ne manquerait pas de contraster avec les autres héros) ou, pourquoi pas, un adepte de la Force – pas forcément un Jedi mais on peut tout à imaginer un peuple extra-terrestre un peu mystique, ayant une affinité particulière avec la Force.

STAR SIX

HÉROS

PROFIL

PHYSIQUE

CARACTÈRE

PARCOURS

CAPACITÉS

AGILITÉ

PILOTAGE

TIR

COMBAT

SAVOIR

VIGILANCE

DISCRÉTION

SURVIE

VIGUEUR

PERSUASION

TECHNIQUE

VOLONTÉ

POINTS D'AVENTURE

ÉQUIPEMENT