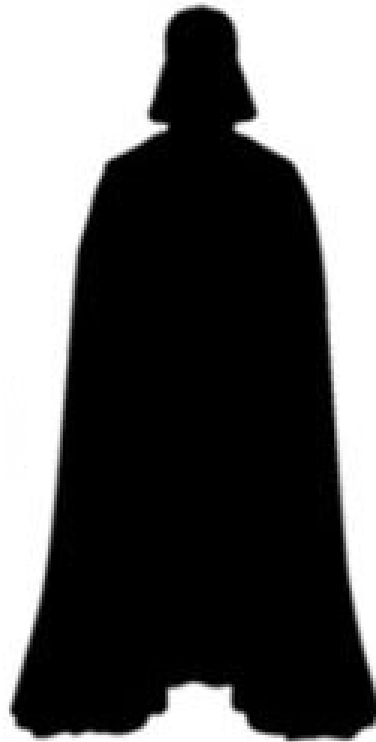


**STAR SIX**

# **LE GUIDE DU MJ**

*Un micro-supplément pour le mini-JDR STAR SIX*



**COMMENT LANCER VOTRE SAGA STELLAIRE**

**UNE BOITE À OUTILS EN 6 PAGES**

Olivier Legrand (2020)

# STAR SIX

## LE GUIDE DU MJ

*Un micro-supplément pour le mini-JDR STAR SIX*

### PRÉSENTATION

Ce micro-supplément pour **STAR SIX** (S6) ne contient aucune nouvelle règle ; son objectif est d'offrir au MJ des pistes de réflexion, des outils narratifs et des conseils pratiques pour l'aider à mettre en place ses propres scénarios et sa propre saga dans l'univers de la trilogie classique de *Star Wars* (qui reste la principale référence du jeu de base) – mais son contenu pourra très aisément être adapté aux autres époques du jeu.

Vous n'y trouverez pas non plus de présentation de l'univers de SW : si vous avez besoin d'informations de background, le web regorge de sites dédiés aux films et à leurs divers spin-offs, sans parler des tonnes de matériel publié, depuis plus de 30 ans, pour les diverses adaptations officielles de cet univers en JDR. *Décollage Rapide* se définit plutôt comme à une boîte à outil pour MJ, conçue avec le même esprit de concision que S6. Son objectif est simple : aider le MJ à créer sa première aventure et à se lancer dans sa propre saga.

Et comme S6 lui-même, ce *Guide du MJ* tient en six pages (sans compter la couverture et la présente page de présentation), chacune d'elles étant consacrée à un topic spécifique.

Dans de nombreux jeux de rôle dits *d'ambiance*, il est recommandé de débiter une campagne par un scénario de *mise en place*, pour permettre aux joueurs d'entrer en douceur dans leurs personnages et dans l'univers de jeu, de prendre leurs marques... Clairement, cette approche n'est PAS celle de S6. Conformément à l'esprit SW, il faut **commencer VITE et FORT**, pour lancer les joueurs dans l'action le plus rapidement possible – voire, comme le suggérait la plus ancienne adaptation officielle de SW en jeu de rôle, *in medias res*.

Dans cette perspective, nous allons donc examiner les **six éléments essentiels d'une première aventure** et comment les mettre en place – à raison d'un élément par page.

1) Le Décor

2) L'Objectif

3) Les Héros

4) Les Adversaires

5) Les Alliés

6) Les Suites

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je tiens à remercier les différents intervenants du fil de discussion consacré à STAR SIX sur le site Casus NO pour leurs retours enthousiastes et leurs réflexions pertinentes – sans lesquelles ce micro-supplément n'aurait pas vu le jour !

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

O. Legrand (2020)

# I. LE DÉCOR

Comme dans n'importe quel film ou récit dérivé de la franchise, le **décor** est d'une importance primordiale.

Pour votre première aventure, vous avez besoin d'un **cadre évocateur** et immédiatement identifiable par les joueurs. Dans cette optique, vous avez le choix entre **deux grandes possibilités** : créer un lieu ou utiliser un décor tiré de la saga.

## CRÉER UN LIEU

Si vous choisissez cette option, alors vous commencerez votre saga sur une planète de votre invention, taillée sur mesure pour correspondre au profil du groupe de héros, un endroit où ils ont tous une bonne raison de se trouver ou de se rencontrer.

De manière générale, les planètes de l'univers SW se définissent par un seul type de paysage emblématique : désert pour Tatooine, grandes étendues glacées pour Hoth, forêt vierge pour la Lune d'Endor, gigantisme urbain pour Coruscant...

Bien sûr, vous pouvez aussi choisir de commencer dans un spatioport générique (ces endroits sont un peu tous les mêmes, quelle que soit la planète où ils se trouvent), en veillant à y ajouter une touche unique, quelque chose qui permettra de typer immédiatement le lieu dans l'esprit des joueurs et les futurs souvenirs de leurs personnages – comme par exemple un marché aux droïdes ou une espèce locale d'E.T. omniprésents.

## RECYCLER UN DÉCOR

La deuxième possibilité consiste à opter pour un lieu emblématique de la saga, de préférence peu de temps après le passage des héros des films – comme par exemple la Cité des Nuages de Bespin après la fuite des héros de *L'Empire Contre-Attaque* ou Tatooine après la chute de Jabba le Hutt dans *Le Retour du Jedi*... Ces deux possibilités sont examinées plus en détail ci-contre.

Cette approche présente deux avantages significatifs : d'une part, elle vous permet d'exploiter les informations de background disponibles dans les encyclopédies SW, wikis et autres *sourcebooks* de JDR ; d'autre part, elle permet de susciter immédiatement des images dans l'esprit des joueurs, facilitant ainsi leur immersion, tout en réduisant les explications préliminaires.

Le fait de situer votre aventure *après* le passage des héros des films vous apporte deux avantages. Sur le plan de l'ambiance, cela peut créer un petit frisson supplémentaire chez les joueurs (surtout s'ils sont fans de la saga), en leur donnant le sentiment que leurs personnages marchent sur les traces de Luke, Leia ou Han Solo – ou, mieux encore, que leurs trajectoires vont dans le même sens... Et sur le plan narratif, ce timing vous permet d'éviter toute interférence avec l'intrigue des films ou toute rencontre avec une grande figure de la saga, susceptible de voler la vedette à vos héros.

## DEUX EXEMPLES DE RECYCLAGE

*Voici deux exemples de lieux emblématiques tirés de la trilogie classique pouvant constituer d'excellents décors pour le début d'une nouvelle saga...*

### LA CITÉ DES NUAGES, POST-LANDO

Souvenez-vous de la fameuse Cité des Nuages dans *L'Empire Contre-Attaque*... Que se passe-t-il, une fois que les héros du film (y compris Lando, l'ex-maître des lieux!) ont réussi à s'échapper ? L'Empire prend logiquement le contrôle de la colonie minière et laisse donc, fort logiquement, une garnison sur place – ce qui pourrait bien poser problème à des personnages ayant choisi ce (mauvais) moment pour faire escale dans la Cité des Nuages... et pourrait aussi provoquer la mise en place d'un mouvement de résistance clandestin, à l'inspiration de Lando, dont Lobot, son fidèle assistant (le chauve avec les cyber-écouteurs), serait l'organisateur tout trouvé ! Bref, la Cité des Nuages pourrait devenir le point de départ d'une nouvelle histoire, avec les héros incarnés par les joueurs dans les rôles principaux – tout particulièrement si votre but est de leur faire rejoindre la Rébellion au cours de leur premier scénario...

### TATOOINE, POST-JABBA

Jusqu'à sa confrontation avec Luke Skywalker et ses alliés, dans *Le Retour du Jedi*, l'énorme Jabba le Hutt régnait en maître sur la pègre de Tatooine – ou était, à tout le moins, un de ses principaux barons... La chute d'un personnage aussi considérable a fatalement eu des répercussions sur la communauté criminelle de la planète (et même de tout le secteur), créant une situation d'incertitude et de vacance du pouvoir susceptible de donner lieu à toutes sortes d'opérations audacieuses, de règlements de comptes et de coups tordus, avec d'un côté Bib Fortuna (l'ex-majordome et bras droit de Jabba) tentant de rassembler sous son autorité l'empire criminel de son défunt maître (sans toutefois disposer de son pouvoir d'intimidation) et, de l'autre, un ou plusieurs prétendants désireux de se tailler une part du gâteau... bref, un cadre idéal pour un groupe de héros de type contrebandiers, forbans et autres roubards...

*Nous reviendrons sur ces deux cadres possibles dans les chapitres suivants, pour en explorer les possibilités.*



## II. L'OBJECTIF

Pour votre première aventure (et conformément à l'esprit SW), mieux vaut fixer un **objectif simple** aux héros : un but facile à comprendre ou à expliquer... mais, bien entendu, difficile (ou, en tous les cas, dangereux) à atteindre. A la base, le MJ a le choix entre deux grands cas de figure : la mission ou la nécessité.

### LA MISSION

Cette possibilité part du principe que les héros opèrent ensemble, en francs-tireurs ou au service d'un commanditaire ou client quelconque, dont l'identité et les motivations dépendront évidemment du profil des héros. Ceux-ci ont donc, dès le début, une mission – c'est-à-dire une tâche qu'ils doivent mener à bien, soit parce que cela sert leur idéal (agents de la Rébellion) soit, plus simplement, parce que *c'est leur boulot* (mercenaires, chasseurs de primes et autres « aventuriers »). Les obstacles, dangers et autres difficultés auxquels ils vont être confrontés font donc partie des *risques du métier*.

L'avantage de cette approche est qu'elle simplifie grandement l'implication et l'entrée en jeu des héros : on leur donne un job à faire et c'est parti ! Ceci suppose néanmoins que le groupe forme une équipe déjà soudée (voir chapitre III), même s'il est toujours possible de mixer personnages « à mission » et personnages pris dans le flot des événements, comme ci-dessous ; comme toutes les approches composites, cette option sera néanmoins un peu plus délicate à gérer pour le MJ, qui devra faire en sorte de souder rapidement le groupe en cours de jeu, sous peine de voir l'action s'effiloche ou se diviser en deux intrigues parallèles. D'une façon ou d'une autre, si les héros ne se trouvent pas, d'entrée de jeu, « tous dans le même bateau », il faudra aboutir très vite à ce résultat. Là encore, la façon dont les groupes de héros se constituent dans les épisodes 4 et 7 de la saga constitue un excellent exemple.

L'inconvénient principal de l'approche « à mission » est son côté dirigiste et, peut-être, le risque que les personnages (et donc les joueurs) ne s'impliquent que « professionnellement » (et non *personnellement*) dans l'intrigue – un écueil qui peut, en revanche, être assez facilement corrigé dans les aventures suivantes. C'est ce qu'on pourrait appeler la *trajectoire Han Solo* : d'abord pour le fric... puis par (mauvaise) conscience et enfin par loyauté et héroïsme.

### LA NÉCESSITÉ

Dans ce second cas de figure, les héros vont être pris malgré eux dans des événements qui les dépassent et qu'ils vont devoir affronter, pour sauver leur peau ou éviter de se retrouver (au hasard) captifs des autorités impériales – bref, la configuration *Luke Skywalker* ou *Rey*. Dans de tels scénarios, le but des héros est généralement de réussir à quitter un lieu bouclé par des forces ennemies afin de pouvoir rejoindre leurs alliés ou, tout simplement, échapper à leurs adversaires. Bref, ils sont face à un cas de *force majeure*.

Dans cette optique, il vous faut donc un catalyseur puissant, un élément perturbateur assez percutant pour que les héros se trouvent placés, très vite, en situation d'urgence, avec des décisions difficiles à prendre et, surtout, des actions risquées à entreprendre. Rien de tel que l'arrivée d'un commando de Stormtroopers, avec quelques démonstrations de force, pour créer d'entrée de jeu un climat de danger et de course contre la montre. Idéalement, si les héros disposent d'un vaisseau, l'accès à ce providentiel moyen d'évasion sera brusquement devenu risqué et dangereux, avec des obstacles à franchir et des adversaires à affronter ou à contourner... à moins qu'il ne leur faille, en prime, libérer au préalable quelque allié ou récupérer quelque artefact vital, avant de décoller vers la liberté et l'hyperespace. Là encore, si les héros sont déjà affiliés à la Rébellion, il sera sans doute plus facile de faire appel à leur altruisme et à leur conscience – et s'ils sont encore de simples aventuriers (voire des forbans sans scrupules), il sera toujours temps, lors des épisodes ultérieurs, de les amener vers cet engagement – ce qui peut même constituer une direction passionnante à explorer en cours de jeu.

#### LA CITÉ DES NUAGES, POST-LANDO

Sur la lancée des événements de *L'Empire Contre-Attaque*, les troupes impériales ont donc pris possession de la Cité des Nuages. Sous les ordres d'un officier nommé par Vador lui-même, la nouvelle garnison y traque les éventuels sympathisants de la Rébellion, menant opérations de contrôle, rafles, interrogatoires et même exécutions sommaires.

Pour des héros étrangers à la Cité des Nuages, qui y étaient venus « pour affaires » (le mauvais endroit au mauvais moment...), la situation pourrait très vite mal tourner : il faut partir, de toute urgence, pendant que c'est encore possible ! Mais bien évidemment, les autorités impériales ont, pour l'instant, placé la Cité en quarantaine. Il va falloir forcer le passage !

Si, à l'inverse, les héros sont originaires de la Cité (membres des forces de sécurité, entrepreneurs ou malfrats locaux, etc.), ils pourront être recrutés par Lobot pour l'aider à organiser la résistance et mener à bien de premières opérations clandestines contre les Impériaux... à moins qu'ils ne décident de suivre l'exemple de Calrissian et de déguerpir de Bespin pour rejoindre la Rébellion – ce qui, là encore, suppose obstacles, risques et dangers.

#### TATOOINE, POST-JABBA

Et si, dans le chaos occasionné par la chute de Jabba, une très précieuse cargaison s'était perdue dans le désert de Tatooine et que ce trésor de la Sierra Madre version SW n'attendait qu'un groupe d'aventuriers pour la récupérer ? Bien sûr, d'autres forbans et peut-être même un groupe d'Impériaux pourraient aussi être sur le coup...

### III. LES HÉROS

Une fois que vous avez fixé le décor et l'objectif général de votre première aventure, il est temps de réfléchir à la constitution du groupe de héros : se connaissent-ils déjà avant le début de ce premier scénario ou bien l'équipe est-elle destinée à se former en cours de jeu, à la faveur des événements ?

#### L'ÉQUIPE AVANT TOUT

Dans le premier cas de figure, les héros se connaissent déjà. Ils sont amis, travaillent ensemble, appartiennent à la même famille ou au même équipage – bref, ils forment d'entrée de jeu un groupe soudé, déjà uni par leur vécu et des objectifs partagés.

Bien évidemment, cette approche nécessite que les personnages possèdent des profils compatibles et des motivations communes. Il s'agit de l'option la plus simple et la plus pratique pour le MJ et pour les joueurs : pas besoin d'exclure tel ou tel joueur du début du scénario sous prétexte que son personnage n'est « pas encore entré dans l'histoire » ou de passer par de fastidieuses scènes d'exposition destinées à réunir le groupe.

Il existe diverses manières de souder un groupe de personnages-joueurs avant le début du jeu : dans un univers comme celui de SW, les plus simples sont de faire des personnages les différents membres de l'équipage du même vaisseau spatial ou de décider qu'ils font déjà tous partie de la Rébellion et ont déjà mené quelques opérations ensemble.

La saga SW a cependant nettement tendance à préférer l'autre cas de figure, que nous allons à présent examiner plus en détail.

#### L'UNION FAIT LA FORCE

Dans l'épisode IV comme dans l'épisode VII, le groupe de héros se compose au fil de l'histoire, par étapes successives, et avec parfois une certaine dose de méfiance ou de tension.

Dans la fiction, cette formule est la plus intéressante sur le plan scénaristique, car elle permet aux personnages d'exprimer leur individualité tout en mettant (assez rapidement) de côté leurs différences pour unir leurs efforts et agir collectivement ; la constitution du groupe de héros fait alors partie intégrante du déroulement du récit, au lieu d'en être une des conditions préalables.

Dans le contexte d'un jeu de rôle, en revanche, cette approche peut s'avérer difficile à mettre en place, surtout pour un MJ débutant. La constitution du groupe étant un *passage obligé*, tout ce qui peut venir la compliquer (voire la compromettre) risque de nuire au rythme du scénario comme à l'immersion des joueurs : il est donc préférable de la régler aussi vite que possible, en jouant la carte de la *force majeure* : confrontés, d'entrée de jeu, à une situation critique qui, d'une façon ou d'une autre,

les concerne tous, les héros vont devoir s'allier les uns aux autres afin de se tirer ensemble du même mauvais pas (voir chapitre II). En d'autres termes, l'objectif du scénario devient le premier ciment du groupe, dont les liens pourront se renforcer ensuite, au fil des aventures vécues ensemble et de leurs répercussions.

Autre façon simple de réunir, d'entrée de jeu, un groupe de personnages : l'équipe d'aventuriers réunis par un même employeur ou commanditaire pour une mission spécifique – un cliché qui a tout à fait sa place dans un univers comme celui de SW.

Dans le même ordre d'idée, un allié commun peut être une façon simple et efficace de réunir une équipe dès le début d'un premier scénario, à la faveur d'une scène d'exposition et de présentation.

Enfin, rien n'empêche de mixer les deux approches. Si, par exemple, votre groupe compte quatre héros, ils peuvent tout à fait commencer le jeu sous la forme de deux duos déjà constitués, voire d'un trio destiné à accueillir rapidement un quatrième membre inattendu, à la faveur des circonstances.

#### LA CITÉ DES NUAGES, POST-LANDO

Si les héros sont originaires de Bespin, la nécessité de résister à l'occupant impérial constituera le ciment idéal pour le groupe. Et comme ce cas de *force majeure* correspond à une situation qui vient juste de survenir, quelques jours voire quelques heures avant le début du jeu, il permettra au MJ de jouer sur les deux tableaux : d'un côté, le groupe est constitué dès le départ (ou dans les premières minutes de jeu) ; de l'autre, il est susceptible de réunir des héros aux profils divers – comme, par exemple, un membre des forces de sécurité de la Cité des Nuages, une héritière d'un cartel minier, un malfrat au grand cœur et un mécano ugnought...

#### TATOOINE, POST-JABBA

Si vous optez pour un objectif de type *trésor de la Sierra Madre* (voir page précédente), il vous sera des plus faciles de réunir un groupe de mercenaires, chasseurs de primes et autres aventuriers par le biais d'un commanditaire ayant réuni sa propre équipe de professionnels pour faire main basse sur la cargaison... Dans ce cas, ce sont les événements survenant en cours de jeu qui devront souder le groupe au-delà de ce simple contrat – surtout, par exemple, si leur employeur les trahit ou se trouve lui-même victime de quelque coup tordu. Rien de tel qu'un ennemi commun pour cimenter rapidement un groupe de francs-tireurs – et face à un ennemi comme l'Empire, l'union fait la force !

## IV. LES ADVERSAIRES



Toute aventure dans l'univers de SW a besoin de méchants à la mesure des héros. Les forces de l'Empire constituent évidemment l'adversaire *par excellence* mais ne sont pas, loin s'en faut, la seule possibilité : E.T. agressifs (ex : le Peuple des Sables), chasseurs de primes et autres « opérateurs indépendants » sans scrupules (ex : Boba Fett) et autres chefs criminels entourés de sbires dévoués (ex : Jabba le Hutt) peuvent tous faire partie du jeu...

Les règles de S6 distinguent trois grands niveaux d'ennemis : les **adversaires de base** (stormtroopers, hommes des sables, etc.), les **adversaires aguerris** (chasseurs de primes, officiers impériaux, etc.) et les **adversaires supérieurs** (ex : le capitaine Phasma). Le MJ devra garder cette classification à l'esprit lorsqu'il mettra en place la première aventure de la saga.

### LE PREMIER ENNEMI

Pour votre première aventure, la formule la plus simple et la plus canonique est de confronter les héros à des **adversaires de base** représentatifs du type de scénarios que vous comptez mener et agissant de préférence en groupe (stormtroopers, hommes des sables, etc.), sous les ordres d'un **adversaire aguerrri**, (voire d'un **adversaire supérieur**) que les héros pourront vaincre ou mettre en échec dès ce scénario... sans forcément l'éliminer de façon définitive, retours de flammes et vengeance faisant partie intégrante de la logique dramatique de l'univers SW.

Le MJ devra déterminer la dynamique initiale existant entre ce Grand Méchant et les héros : est-il l'ennemi dont ils vont déclencher la colère en essayant d'accomplir leur objectif ou bien cherche-t-il d'entrée de jeu à leur nuire ? Le plus souvent, ces deux possibilités vont rapidement fusionner : si les héros ont pris l'initiative de contrecarrer les plans de l'ennemi, celui-ci cherchera très vite à se venger d'eux ou à les mettre hors-course... A l'inverse, si c'est l'ennemi qui a déclenché les hostilités, les héros chercheront très vite à riposter ou à prendre les devants. Une fois la machine lancée, les événements suivront naturellement leur cours... mais pour le début de la saga, il est important de savoir qui a mis le feu aux poudres.

On retrouve ici le distinguo examiné dans le chapitre précédent : dans une logique de **mission**, ce sont les héros qui attireront sur eux les foudres de leur ennemi en contrecarrant ses plans, tandis qu'une logique liée à la **nécessité** les placera d'entrée de jeu en situation de réaction face à une menace déclarée.

### LE GRAND MÉCHANT

Mais toute saga de S6 a besoin de son Grand Méchant, destiné à devenir l'ennemi juré, la Némésis des héros, à l'instar de Vador dans la trilogie classique. Idéalement, ce Grand Méchant ne devra pas apparaître dès la première aventure... mais pourra, en revanche, y faire sentir son influence, à distance, voire en secret.

Le premier cas de figure est de faire agir le Grand Méchant comme un *donneur d'ordres* lointain mais identifié : il n'est pas sur place (et se trouve donc hors d'atteinte des héros...) mais a chargé un *adversaire aguerrri* voire un *adversaire supérieur* (le Premier Ennemi évoqué ci-dessus) d'exécuter ses ordres, en son nom : agissant hors-champ, il est donc absent mais clairement identifié. C'est exactement le rôle de Jabba le Hutt dans *L'Empire Contre-Attaque* : il est le commanditaire clairement identifié de Boba Fett mais n'apparaîtra en personne qu'à l'épisode suivant, *Le Retour du Jedi*.

Le second cas de figure consiste à placer le Grand Méchant encore plus dans l'ombre : non seulement il agit à distance, par l'entremise d'exécutants ou d'acolytes... mais son identité même demeure un mystère total, au moins pour commencer. Elle pourra être révélée lors de la deuxième ou de la troisième aventure, le temps que les héros découvrent qui est réellement derrière les événements auxquels ils ont été confrontés.

#### LA CITÉ DES NUAGES, POST-LANDO

Dans le contexte d'une Cité des Nuages occupée par les forces de l'Empire, l'officier commandant ces forces sur le terrain constitue évidemment un choix tout trouvé pour un *adversaire aguerrri* voire *supérieur*... mais il est également très probable de supposer que, si cette occupation entraîne un mouvement de résistance, elle va également (et fatalement) susciter des vocations de collaborateurs et de profiteurs – un type d'adversaire plus insidieux mais tout aussi intéressant qu'un officier supérieur en uniforme, sa trahison ne faisant que renforcer la motivation des héros à le mettre en échec, voire à provoquer sa chute. Lorsqu'il était administrateur, Lando Calrissian a nécessairement dû faire des jaloux, s'attirer des inimitiés et même se faire des ennemis : tout cela ne manquera pas de ressurgir à la faveur de l'occupation impériale de Bespin.

#### TATOOINE, POST-JABBA

Un rival de Jabba désireux de profiter de sa mort pour devenir à son tour le parrain de Tatooine, un ancien associé bien décidé à le venger, un officier impérial mandaté pour investiguer les circonstances de la chute du Hutt et éradiquer d'éventuels noyaux de rébellion... autant d'identités possibles pour un premier ennemi lié à cette page d'histoire galactique.

## V. LES ALLIÉS

Introduire un voire plusieurs alliés dès la première aventure est une excellente idée – mais il convient alors de bien peser les possibilités et les limites de tels personnages, afin de remplir un double-objectif : les rendre utiles au déroulement de l'intrigue et faire en sorte qu'ils ne volent jamais la vedette aux héros. Il est aussi préférable que ces alliés ne sortent pas de nulle part – ou, si tel est le cas, qu'ils aient de bonnes raisons d'intervenir en faveur des personnages. Nous allons donc examiner d'un peu plus près les deux aspects essentiels du rôle d'un allié : l'utilité et la motivation.

### FONCTIONS NARRATIVES

Du point de vue des héros, un allié est quelqu'un qui va leur apporter une aide significative lorsqu'ils en auront besoin... Du point de vue du MJ, sa principale fonction est surtout de faciliter le déroulement du scénario, en donnant par exemple la possibilité aux personnages d'accéder à des informations capitales ou d'échapper in extremis à une situation apparemment sans issue.

Si l'on raisonne en termes de schéma narratif, l'allié est celui qui va permettre de « débloquer » une péripétie et donc de passer à la péripétie suivante.

Si, par exemple, un allié permet aux personnages d'échapper in extremis à une patrouille de stormtroopers à un moment critique, son intervention ne devra pas seulement sauver la mise des personnages mais déboucher sur une nouvelle situation dramatique, avec ses difficultés et ses dangers : l'allié pourrait ainsi demander l'aide des héros en contrepartie de son intervention ou leur permettre de faire le point avant de se replonger dans l'action... mais il ne pourra en aucun cas régler la situation à la place des héros.

En termes de schéma narratif, l'allié doit donc intervenir sur les *péripéties* mais ne saurait influencer de façon directe sur la *résolution* de l'histoire – sinon, les héros passeront au second plan, ce qui n'est jamais une bonne idée...

Il convient également de limiter les interventions d'un allié en cours jeu, en évitant absolument de répéter les situations. Ainsi, si un allié permet aux héros d'échapper à une patrouille de stormtroopers, alors il ne pourra le faire qu'une seule fois au cours de l'aventure ; si, plus tard, les héros se retrouvent dans une situation similaire et ne parviennent pas à semer leurs adversaires, eh bien ils seront capturés – et auront ensuite l'occasion de s'évader. Dans un univers comme celui de SW, les héros peuvent échouer – mais sur le plan narratif, cet échec sera plus souvent une occasion de relancer l'action qu'une véritable impasse. C'est dans les limites de ces paramètres narratifs que l'allié devra intervenir...

Idéalement, un allié pourra intervenir de façon décisive une fois par aventure – ou deux au grand maximum et uniquement si la situation des héros semble totalement sans issue. Au-delà de cette limite, les joueurs risquent fort de se trouver dépossédés de l'action et d'avoir l'impression que leurs personnages deviennent les spectateurs de l'histoire de quelqu'un d'autre.

### RELATIONS AVEC LES HÉROS

En termes de mise en place narrative, il existe deux grands types d'alliés : les **alliés établis**, c'est-à-dire déjà connus des héros avant le début du jeu (ex : un fidèle droïde), et les **alliés providentiels**, qui vont apparaître en cours de jeu. C'est à ce second type d'alliés que nous allons à présent nous intéresser. Pour ce genre de personnage, le MJ devra définir, en plus de l'identité et du profil général de l'allié trois éléments essentiels : la **mise en présence** (d'où sort l'allié et dans quelles circonstances les héros vont le rencontrer), l'**utilité** (ce que l'allié peut faire pour aider les héros – et aussi les limites de l'aide qu'il pourra leur apporter) et la **motivation** (pourquoi l'allié est prêt à les aider).

Bien entendu, l'intervention d'un allié providentiel pourra susciter la méfiance des héros – une méfiance tout à fait justifiée mais qu'il leur faudra surmonter pour accepter l'aide de l'allié : le MJ pourra alors jouer sur les thèmes du doute et de la confiance... en gardant à l'esprit qu'il existe également de *faux alliés* (traîtres etc.) et que les revirements sont toujours possibles : sur ce plan, l'attitude d'un Lando Calrissian dans *L'Empire Contre-Attaque* constitue un véritable cas d'école.

Comparé aux héros, un allié providentiel typique aura souvent à la fois plus d'influence (le plus souvent dans un domaine particulier) et moins de liberté d'action : il se trouve alors idéalement placé pour apporter une aide précieuse aux héros, sans toutefois pouvoir agir à leur place. Le plus souvent, la nécessité de protéger ses propres intérêts (ou sa propre sécurité) suffira à poser des limites claires aux possibilités d'action d'un allié.

#### LA CITÉ DES NUAGES, POST-LANDO

Si les héros souhaitent rejoindre la résistance contre les forces d'occupation impériale, Lobot constitue évidemment un allié tout trouvé : il pourra utiliser sa position privilégiée et sa parfaite connaissance de la Cité des Nuages et de ses infrastructures pour apporter une aide précieuse aux opérations menées par les héros mais sa liberté d'action comme ses possibilités d'aider activement les héros seront limitées par la nécessité de se couvrir aux yeux des autorités impériales : s'il venait à être arrêté, il ne pourrait plus aider qui que ce soit !

#### TATOOINE, POST-JABBA

Dans un scénario type chasse-au-trésor, un allié intéressant pourrait être un rival de Jabba, impliqué de façon directe dans les luttes de pouvoir au sein de la pègre du système. Bien sûr, un tel individu ne sera pas motivé par l'altruisme... et pourrait aussi être un traître en puissance, si cela va dans le sens de ses intérêts – bref, un personnage intéressant à mettre en scène et à faire évoluer en cours de jeu...

## VI. LES SUITES

Pour finir, penchons-nous sur les conséquences et les répercussions de la première aventure : comment utiliser son intrigue comme point de départ d'une saga au long cours et comment développer la trame des prochains scénarios, en prenant en compte les événements vécus et les actes accomplis par les héros.

### RÉPERCUSSIONS NARRATIVES

Dans la fiction, toute action décisive a forcément des conséquences. Si les héros contrecarrent les plans du méchant de l'histoire, alors ils gagnent un ennemi et se trouvent désormais exposés à de très probables représailles ou ripostes de sa part. Inversement, s'ils ont gagné un allié important, alors ce dernier pourra servir de catalyseur à de nouvelles intrigues et être utilisé par le MJ pour orienter la saga dans telle ou telle direction.

Idéalement, l'issue d'une première aventure devrait toujours fournir assez de carburant pour le scénario suivant ; de façon générale, le MJ devra essayer de maintenir cette logique d'engendrement narratif pour donner à sa saga une véritable dynamique. Si l'on suit la logique de découpage exposée en appendice des règles de S6 (p 9), les héros devraient toujours franchir un cap narratif décisif tous les trois ou quatre aventures, soit l'équivalent, en termes d'action, d'un film de SW.

### UNE QUESTION DE RYTHME

A cet égard, il est préférable de ne pas donner aux joueurs l'impression que leurs personnages sont pris dans une spirale narrative perpétuelle, où chacune de leur victoire est remise en question ou hypothéquée par de nouveaux événements que le MJ tire de son chapeau.

D'où l'importance de ces fameux caps, qui permettent à la fois aux héros de progresser en termes de capacités et à leur histoire de franchir une étape décisive, en termes de narration et d'objectifs... Lorsque la saga atteint un tel cap, le MJ pourra en profiter pour rebattre les cartes, en permettant aux héros de faire un break, d'accomplir un de leurs grands objectifs ou d'atteindre une certaine forme de sécurité (temporaire)... mais aussi pour introduire un nouvel ennemi principal, un nouvel allié ou un rebond narratif décisive (ex : la construction d'une nouvelle Etoile Noire).

Dans les films de la saga, ces interludes narratifs sont représentés par les textes défilant au début de chaque épisode : de fait, ces textes ne sont pas vraiment des résumés des épisodes précédents mais plutôt des actualisations du background de la saga, introduisant « la nouvelle donne » en vigueur au début de l'épisode. Conformément à la logique de l'émulation de genre, le MJ ne devra pas hésiter à s'inspirer de cette approche pour découper les grands épisodes de sa propre saga, un *épisode* représentant ici, en termes de jeu, environ trois aventures (voir les règles de S6, p 9).

Il est bien évidemment possible d'adopter un autre découpage narratif, inspiré de celui d'une série télé (après tout, l'univers SW, c'est aussi *Clone Wars* et *The Mandalorian*). Dans ce cas, la notion d'épisode prend un

autre sens, se confondant avec celle d'aventure et la progression des héros dépend alors du découpage de la série en *saisons*. Dans cette optique, chaque saison pourra être découpée en cinq ou six scénarios, selon le rythme de jeu du groupe et les préférences du MJ.

Dans tous les cas, le principe directeur reste le même : la progression des héros et la progression de la saga sont une seule et même chose.

### UN SUPPLÉMENT D'ÂME

Enfin, gardons à l'esprit qu'une saga ne se limite pas forcément à ses seules aventures – c'est-à-dire aux actions risquées menées par les héros. Elle doit aussi prendre en compte l'évolution des relations des personnages entre eux, tout particulièrement s'ils ont été d'abord réunis par la nécessité : ils vont apprendre à se connaître, à se faire confiance, à risquer leurs vies ensemble... et rien ne vous empêche, si vos joueurs sont partants, d'ajouter à cela une histoire d'amour, comme celle de la Princesse Leia et de Han Solo. Si de tels développements n'ont rien d'obligatoire, ils pourront ajouter une petite touche de sentiment et d'humanité aux aventures de vos héros. Il en va de même de sujets comme l'éveil aux pouvoirs de la Force ou, par exemple, la quête de proches disparus – autant de situations susceptibles d'apporter un supplément d'âme à la saga.

#### LA CITÉ DES NUAGES, POST-LANDO

Si les héros rejoignent (et aident à organiser) la résistance locale peu après les événements de *L'Empire Contre-Attaque*, alors leurs prochaines aventures se dérouleront pendant ceux du *Retour du Jedi* : la chute de l'Empire est proche... mais au niveau local, tout peut arriver ! La Cité des Nuages pourrait être libérée des forces impériales avant même le raid de la Lune d'Endor ou, au contraire, être détruite par des forces impériales refusant d'admettre leur défaite. Entre ces deux extrêmes, la marge de manœuvre correspond aux actions des héros : s'ils ne peuvent influencer directement sur la défaite de l'Empire (puisque cette défaite est déjà écrite...), le sort de la Cité des Nuages et de Bospin est, en revanche, entre leurs mains – une lourde responsabilité, d'une ampleur assez héroïque pour alimenter toute une série d'aventures !

#### TATOOINE, POST-JABBA

Et une fois le fameux « trésor » récupéré, que faire ? Quitter Tatooine serait sans doute une bonne idée... mais le spatioport de Mos Eley fait certainement l'objet d'une surveillance accrue... à moins qu'il n'ait été transformé en véritable champ de bataille d'une guerre civile entre factions locales, sans parler d'officiers impériaux qui pourraient être tentés de profiter du chaos ambiant pour s'ériger en véritables seigneurs de guerre, comme dans la Chine du début du 20<sup>ème</sup> siècle – une occurrence que la dernière trilogie en date, avec son Premier Ordre, rend, en outre, tout à fait vraisemblable. Quitter Tatooine... ou se battre pour elle ? A vous de choisir !



