

STAR FAN 1

Aide de jeu fan-made pour le mini-jeu de rôle STAR SIX

QUAND ON VOYAGE DANS L'ESPACE...



Bienvenue dans cette aide de jeu STAR FAN, une petite création faite par un fan et consacrée à STAR SIX, mini-jeu de rôle situé dans l'univers STAR WARS.

Chaque aide de jeu STAR FAN vous proposera, en une seule page, un petit focus basé sur l'une des facettes de cet univers de jeu : un décor (une cantina, un astroport, une station minière...), une planète (description et habitants, faune et flore), de la technologie (chasseurs et vaisseaux typiques) ou tout ce qui peut vous passer par la tête mais avec toujours la même approche – celle d'une aide de jeu ultra simple et fun à utiliser par le MJ s'il le désire ; le but n'est surtout pas de fabriquer des tonnes de règles optionnelles !

*La présente aide de jeu vous propose de rendre les voyages dans l'espace de vos joueurs plus ludiques car comme le dit Olivier Legrand, l'auteur de STAR6:
« De manière générale, dans l'univers SW, la navigation Interstellaire ne pose jamais vraiment problème. »*

Des problèmes ? non... du fun ? Peut être...

Olivier « griffesapin » PH. (2020)

ALÉAS D'UN VOYAGE SPATIAL

Lorsque vos joueurs voyagent dans l'espace à bord de leur vaisseau et que le MJ souhaite pimenter un peu les choses (ou ajouter une petite touche d'imprévu), il pourra piocher (ou tirer 1D6) dans la table suivante.

Lorsqu'une (*question ?*) apparaît dans un des événements proposés ci-dessous, le MJ ne devra pas hésiter à questionner les joueurs, afin de les faire participer au développement ou à l'explication de la situation.

1 - « **Ils m'ont dit qu'ils avaient réparé. J'en suis sûr. C'est pas ma faute !** » : lumières qui clignotent, fumée, étincelles, secousses et ...l'hyperdrive semble avoir des problèmes. Lancer 1D6 dans la table ci-dessous

- 1 ... mais c'est purement cosmétique, à part une odeur de brûlé, rien de grave
- 2 Impossible de voyager en vitesse lumière, Hyperdrive H.S (*saboté ?*), il faut en acheter/voler un
- 3 Après un bricolage de fortune : réparations de génie ! le prochain test de Pilotage sera *avantagé*
- 4 Après un bricolage de fortune : réparations branlantes, le prochain test de Pilotage sera *désavantagé*
- 5 L'hyperdrive ne pourra plus effectuer de nouveau saut, il devra être réparé pour un prochain départ
- 6 En fait, le voyage est interrompu en chemin sans dommages, ouf ! il faut réparer ici (*mais ici c'est où ?*)

2 - « **Laisse gagner le wookiee** » : pour se passer le temps, les héros jouent aux échecs 3D ou au Sabacc et ils tapent la discute. Lancer 1D6 dans la table ci-dessous.

- 1 L'un des joueurs (au hasard) a un don pour un jeu : 1x/séance, *avantagé* au test qui désigne le gagnant
- 2 L'un des joueurs (au hasard) a la baraka : il gagne la prochaine partie qu'il fait avec des PNJs
- 3 Deux joueurs s'aperçoivent qu'ils ont en ami en commun (*qui, pourquoi et comment ?*)
- 4 L'un des joueurs (au hasard) a la poisse : il perd la prochaine partie qu'il fait avec des PNJs
- 5 Deux joueurs s'aperçoivent qu'ils ont en rival/ennemi en commun (*qui, pourquoi et comment ?*)
- 6 L'un des joueurs (au hasard) est persuadé que l'autre triche mais il n'a pas de preuves

3 - « **Je veux qu'on fouille cet engin de bord à bord.** » : par hasard ou lors d'une maintenance, les PJs découvrent qu'ils ont un passager clandestin totalement inconnu à bord. Lancer 1D6 dans la table ci-dessous.

- 1 Un agent de la Rébellion blessé et poursuivi (*qui, pourquoi, comment, par qui ?*)
- 2 Un jeune autochtone qui veut combattre l'Empire et rejoindre la Rébellion (*quelle est son histoire ?*)
- 3 Une bestiole de la faune locale qui a trouvé refuge dans la soute (*c'est quoi comme bête ?*)
- 4 Un droïde servant, de nettoyage ou de maintenance, qui s'est égaré dans le vaisseau des PJs
- 5 Un jeune autochtone qui veut quitter sa planète et vivre sa vie, devenir pilote (*quelle est son histoire ?*)
- 6 Un criminel poursuivi par la pègre locale. (*qui est-ce et pourquoi ?*)

4 - « **La reddition est une alternative parfaitement acceptable dans certaines circonstances.** » : en sortant de l'hyperespace, les joueurs tombent dans/sur quelque chose d'inattendu. Lancer 1D6 dans la table ci-dessous.

- 1 Un vaisseau de la rébellion en transit (*avec une figure connue à bord ?*)
- 2 Un cargo en perdition qui émet un signal de détresse (mais non ce n'est pas *Alien ^^*)
- 3 Les épaves d'un combat spatial récent (*qui ? et pourquoi ?*) : attention aux débris !
- 4 Des contrebandiers qui recherchent d'un concurrent déloyal et qui veulent fouiller le vaisseau des PJs
- 5 Un braquage spatial : des pirates contre le transport d'une compagnie privée
- 6 Un destroyer impérial en orbite et ses TIE en exercice d'entraînement par pur hasard dans ce secteur ...

5 - « **Ils nous suivent à la trace** » : lors de la maintenance technique durant le voyage ou par hasard, un joueur découvre un traceur ! Lancer 1D6 dans la table ci-dessous.

- 1 Un boîtier artisanal... mais le responsable c'est trompé de vaisseau, ce ne sont pas les PJs la cible ☹
- 2 Un traceur sur la coque posé par un chasseur de prime qui piste une connaissance d'un PJ (*laquelle ?*)
- 3 Un traceur hi-tech posé par le sbire d'un rival de l'un des PJs (*qui et d'où vient cette rivalité ?*)
- 4 Une balise impériale intégrée dans la carlingue : il va falloir démonter et réparer
- 5 Un petit robot de maintenance trafiqué, non armé mais très, très rapide et doué pour le cache-cache
- 6 Un droïde sonde Vipère impérial dans la soute, il est armé...

6 - « **Piloter un engin dans l'hyperespace, c'est autre chose qu'une moissonneuse-batteuse.** » : il n'y a pas de jet d'astrogation donc même le meilleur peut faire des erreurs ☹ Lancer 1D6 dans la table ci-dessous.

- 1 De manière inexplicable, le voyage prend deux fois moins de temps
- 2 Navi-composantes mal rentrées (ou fausses), arrivée brusque, trop proche, en limite atmosphère !
- 3 De manière inexplicable, le voyage prend deux fois plus de temps
- 4 Navi-composantes mal rentrées (ou fausses), arrivée éloignée du point prévu en limite de portée radar
- 5 Grossière erreur de calcul, les PJs n'arrivent pas du tout à l'endroit prévu (*mais ils sont où ?*)
- 6 Le vaisseau a souffert du passage en hyper espace comme s'il avait subi des dommages en combat