STAR DECKS

# Concept

La majorité des JDR sont littéraires : il y a un livre de règles et d’univers qui fait un nombre conséquent de pages. Et faire une partie consiste à créer une fiche (ce qui est long) voire un back de personnages (souvent long lui aussi). **Ces usages ne sont pas adaptés à tout le monde.** Il y a des personnes qui, parce que dyslexiques ou ayant des troubles de l'attention, ne peuvent pas faire du jeu de rôle classique et se fader 300 pages. L’idée est de proposer un système différent pour leur permettre de jouer avec MOINS de texte, dans un univers simple faisant la part belle à l’inconnu.

## **Univers**

Dans un futur proche, la Fédération de la Terre Unie vient de mettre au point les moteurs post-luminiques, si puissants qu’ils permettent enfin d’explorer les mondes au-delà du système solaire.   
  
De nombreux vaisseaux sont envoyés à travers la galaxie pour découvrir l’espace et ses merveilles. Les joueurs incarnent l’équipage de l’un de ces vaisseaux neufs, représentant l’élite de l’humanité, qui doivent chercher de nouveaux mondes étranges, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations, et au mépris du danger avancer vers l'inconnu…

## **Ambiance**

Ce jeu fait par part belle à l’exploration et la découverte : rencontrer des mondes originaux, de nouvelles civilisations, dévoiler les mystères de l’univers. Le jeu se veut optimiste et fantaisiste. L’inspiration principale de ce jeu est Star Trek TOS/TNG mais on peut y voir aussi des influences des séries de SF postérieures.

## **Un point de terminologie**

Dans ce jeu, la meneuse / le meneur du jeu est appelé *Ordinateur*, parce qu’il peut être interpellé comme dans *Star Trek,* et représente un personnage du vaisseau, qui peut être appelé via leurs badges de communication lors de leurs missions à l’extérieur.

Joueuses et joueurs sont appelés collectivement l’équipage, ou membres d’équipage. Le souhait étant d’avoir un tout petit peu d’écriture inclusive, sans que ça en devienne pénible à lire pour les personnes dys.

# Système

Un personnage est composé à partir de **cartes,** qui vont définir son histoire et ses capacités, afin de le jouer. Pour un personnage “débutant”, compter 5 cartes.

On peut envisager que le vaisseau lui-même soit représenté par des cartes que les joueurs ont sous leur responsabilité commune.

Une carte est composé de 3 parties :

* **Une catégorie.** Certaines catégories, uniques ne peuvent être prises qu’une fois (exemple : enfance, on ne peut pas avoir vécu deux enfances).
* **Quelques phrases d’histoire,** pour donner des éléments d’interprétation
* **Une compétence ou une capacité,** avec ses règles. Généralement les cartes peuvent être inclinées lors d’une scène pour être utilisées une fois (comme dans magic, on incline une carte pour l’utiliser), et toutes les cartes sont redressées au début d’une nouvelle scène.

Exemples :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Débrouillard·e** | **Gosse de riche** |
| **Catégorie** | Enfance (unique) | Enfance (unique) |
| **Histoire** | Mes parents avaient une maison à la campagne. Mon enfance était faite de bricolage, de cabanes dans les bois, de fer à souder... | J’ai toujours vécu dans l'opulence, au milieu d’autres personnes aisées, je connais parfaitement ces milieux, et ses codes, je suis capable de m’adapter même dans des société inconnues. |
| **Compétence** | *Vous pouvez incliner cette carte lors d’une scène pour obtenir un objet utile dans votre situation.*  *Ça peut être un câble, une clef à molette, un processeur, ou tout autre objet...* | *Vous pouvez incliner cette carte lors d’une scène mondaine pour être immunisé jusqu’à la fin de la scène à tout impair.*  *Toute remarque étrange ou maladroite de votre part sera vue comme une charmante excentricité.* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Capitaine** | **Soldat·e** |
| **Catégorie** | Rôle (unique) | Rôle (unique) |
| **Histoire** | Je mène le groupe, j’ai les galons, c’est vers moi que les autres se tournent quand tout va mal, pour retrouver de l’espoir et un plan. | Mon expérience avec les armes et le combat est reconnue et respectée.  Mon devoir est de protéger les autres membres du groupe. |
| **Compétence** | *Vous pouvez incliner cette carte lors d’une scène et faire un discours public motivant. Le reste de l’équipage peut redresser une carte de leur choix.* | *Vous pouvez incliner cette carte lors d’une scène pour assommer un monstre ou un personnage agressif. Il ne pourra plus vous menacer.* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Pad d’analyse** | **Traducteur universel** |
| **Catégorie** | Équipement | Équipement |
| **Histoire** | Cette tablette qui tient dans la main est bourrée de capteurs et d’outils d’analyse. C’est le compagnon pratique de tout scientifique en mission. | Ce petit objet, qui tient dans une petite sacoche, équipée de capteurs et d’oreillettes sans fil, permet de comprendre toute langue parlée, mais il lui faut un peu de temps pour comprendre une nouvelle langue |
| **Compétence** | *Vous pouvez incliner cette carte lors d’une scène pour obtenir une information utile dans votre situation. Ça peut être un résultat d’analyse, une anomalie détectée, le point faible d’un vaisseau...* | *Vous pouvez incliner cette carte lors d’une scène pour comprendre tout mot prononcé dans une langue inconnue.*  *Vous ne pouvez le faire qu’à partir du moment où c’est la deuxième fois que vous entendez cette langue.* |

## **Précisions**

**Il n’y a pas d’échec**

Quand on utilise une carte, ça marche.

**Les cartes ne sont pas en concurrence**

2 cartes d’effet similaire peuvent être utilisées conjointement pour obtenir plus. *Exemple* : si un·e membre d’équipage incline une carte pour obtenir une information, une autre carte peut être inclinée pour obtenir une information supplémentaire, des précisions... On n’obtient pas deux fois le même effet de deux cartes différentes.

**Les cartes ont forcément un effet**

Si la carte n’a aucun effet (*exemple* : aucune information à obtenir) alors elle est immédiatement redressée.

## **Expérience et Débriefing**

Un personnage ne gagne pas de points d’XP comme dans d’autres jeux. Il gagne de nouvelles cartes.

A la fin d’une histoire, l’Amiral·e de la FTU, à travers la communication de l’Ordinateur, débriefe l’équipage sur ce qu’ils ont appris, découvert, et ce qu’il leur a manqué. En tenant compte de cela, chaque membre d’équipage reçoit une carte au choix de l’Amiral·e.

## **Création de personnage**

Trois possibilités sont offertes pour la création de personnage, au choix de l’Ordinateur :

* Le joueur tire ses cartes au hasard, en prenant soin de respecter les catégories uniques
* Le joueur choisit ses cartes, en prenant soin de respecter les catégories uniques
* Le MJ choisit les cartes de chaque joueur, en prenant soin de respecter les catégories uniques