

STAR DRAGON





PARTIE A ENCOLLER



PARTIE A ENCOLLER

LES CONSEILS DU SURCAPITAINE

Comment attirer des filles autour d'une table de Star Drakkar :

En leur racontant que c'est un jeu plein de tension dramatique, de conflits sentimentaux et de beaux barbares musclés.

Comment garder des filles autour d'une table de Star Drakkar :

Je sais pas moi... prévoyez des chaînes ?

Comment empêcher un groupe de Vikings de tout massacrer sur son passage :

Faites-leur sentir à quel point la violence est un recours facile, donnez-leur envie de trouver d'autres solutions que la boucherie.



Et s'ils persistent ?

Improvisez une escouade de Space Marshalls Ultra Terminators et mettez-leur la tête au carré. Ça leur apprendra.

Oui, mais s'ils continuent encore ?

Alors laissez-les s'amuser. Star Drakkar est fait pour ça, de toute façon.

Comment encourager des joueurs par trop intellos à pratiquer une saine violence :

Provoquez-les, harcelez-les, dites-leur par exemple que Sangsues : l'antépénultième est un jeu de bourrins sans cervelle...

Comment improviser une séance pour Star Drakkar :

Montrez aux joueurs quelque chose à piller, puis mettez plein d'obstacles entre ce butin et eux.

Comment jouer à Star Drakkar sérieusement :

Commencez par vous débarrasser de cet écran, ça fait pas crédible. Puis modifiez le système et changez le background du tout au tout. Ensuite, rebaptisez le jeu, histoire qu'on soit pas associés à ça.

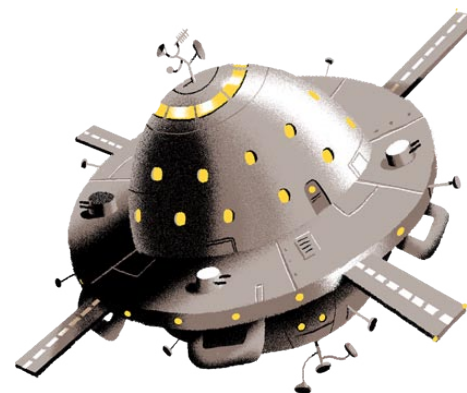
Comment établir une ambiance viking autour de la table :

Préparez un gratin de hareng, quelques chopes d'hydromel et passez un album de Garmarna en sourdine. Parlez avec un accent à couper au couteau en jurant sans arrêt par le nom d'Odin et en postillonnant des bouts de poisson fumé sur vos joueurs.

Comment encourager les auteurs à écrire plus de suppléments pour Star Drakkar :

Si vous pouviez les convaincre d'arrêter de les remplir de questions-réponses foireuses, ce serait déjà un grand pas.

GÉNÉRATEUR D'ALIENS GÉNÉRIQUES



Dé 6	Membres	Organes	Couleurs
1	Tentacule	Antenne	Bleu
2	Pseudopode	Oeil	Vert
3	Jambe	Bouche	Jaune
4	Bras	Oreille	Orange
5	Queue	Mandibule	Rouge
6	Tête	Nez	Violet

Dé 66	Bizarrie	Dé 66	Bizarrie
11	Peau écailleuse	41	Ne porte aucun vêtement
12	Peau rayée ou tachetée (tirez deux couleurs)	42	Évolue en milieu liquide
13	Forme de vie non corporelle	43	Maladie de peau très contagieuse
14	Translucide	44	Se nourrit d'être intelligents
15	s'exprime par des hurlements stridents	45	Coutumes écoeurantes
16	Peau métallique	46	Appendices et organes détachables
21	Aveugle mais doté d'un sens radar	51	Luminescent
22	Être végétal qui ne se déplace qu'en pot	52	Ne quitte jamais son lourd scaphandre
23	Se nourrit de matière non organique	53	Culture très superstitieuse
24	Communique par télépathie	54	Couvert de plaques chitineuses
25	Intelligence communautaire	55	Créature aérienne
26	Polymorphe	56	Se dit au service de « Grands Anciens »
31	Traditions et langage très complexes	61	Communique par échange de fluides
32	Ne supporte pas la lumière	62	Ne se lave jamais
33	Phases de sommeil aléatoires	63	Respire un gaz autre que l'oxygène
34	Hermaphrodite	64	Peut se liquéfier
35	Créature à fourrure	65	Forme de vie siliceuse
36	Projettes ses émotions par empathie	66	Périodes de reproduction fréquentes

TABLE DES DIFFICULTÉS

Trop facile 0	Shooter dans un bichouzork de compagnie
Facile 3	Lancer une flamgrenade à travers la porte d'un fleuriste
Moyen 6	Réduire un robovigile en pièces détachées
Difficile 9	Défoncer la porte de la Banque Galactique d'Altaïr
Trop difficile 12	Retourner un blindé antigrav

PANNES

Dé	Panne	Elément	Fonction	Adjectif
1	Encrassage du	transpondeur	de flux	multiphasé
2	Opération non conforme du	convecteur	de boucle	gravifique
3	Rupture du	régulateur	d'alimentation	inversé
4	Ionisation du	routeur	de discontinuité	quantique
5	Court-circuit dans le	condensateur	d'induction	vibratoire
6	Couille dans le	bidule	bizarre	de la machine du fond

QUELQUES IDÉES DE PANNES

- **Des ratés dans la gravité.** Tous les jets à bord se font avec un malus d'un dé si le personnage n'est pas arrimé.
- **Il fait froid ou c'est moi ?** La température baisse de 10×10 degrés.
- **Garde ton slip, Ragnar !** Comme ci-dessus, mais c'est une augmentation de température.
- **Purge du système de survie.** L'air commence à manquer dans le vaisseau. Perte d'un point de Brutalité toutes les heures.
- **Rab de barbecue !** La chambre froide de la cambuse a canné. Mieux vaut manger toute la viande avant qu'elle ne se gâte.
- **Fuites en série.** Les conduites d'huile lubrifiante pétent toutes en même temps et transforment les ponts en patinoires.
- **Vous pouvez répéter ?** Toutes les communications subradiophoniques sont automatiquement traduites en langue des signes heutroune.

- **Chut, je réfléchis.** L'ordinateur fait une crise de méditation introspective. Il se met en panne pour calculer on ne sait quel problème à deux trillions de variables.
- **Le syndrome Ceveso.** Un des systèmes de bord produit un gaz inodore mais nocif. L'équipage commence à souffrir de nausées, de vertiges et peut-être d'hallucinations.
- **Distorsions sonores.** Pour une raison inconnue, le système audio du vaisseau diffuse sans discontinuer un opéra polyphonique glankon.
- **Tuyauterie déficiente.** Les eaux usées du navire se déversent dans les coursives, sur la passerelle, et pire, dans la cale du butin.
- **Surcharge du système.** Une console de la passerelle explose en occasionnant 10 blessures à celui ou celle qui gère le système en question (ah ben il fallait pas mettre tous ses points en Obstination...).



LES CONSEILS DU TAGADASLAYER

Comment calmer un joueur qui s'accapare le MJ :

L'envoyer faire du café pour tout le monde, et au fait, c'est ton tour de faire la vaisselle, non ? Tiens si t'as 5 minutes tu peux descendre les poubelles, merci ! Tu devais pas rentrer tôt, toi ?

Comment se débarrasser d'un gros bill :

Soudain un problème mécanique, la jauge bloquée avec Obstination à fond, et pas de brikotek dans les parages... Arghh...Plait-il ?

Comment encourager un joueur timide :

Tiens, mais qu'est-ce donc ? Un Dézingueur 9000 sous une bâche, ça va peser dans les négociations avec les Space Marshalls, ça...

Comment boucler le scénario avant la fin de la séance :

Ne JAMAIS boucler le scénar à la fin de la séance, la vie est une éternelle campagne....

Comment sortir les joueurs d'un mauvais pas :

Halte ! Plus personne ne bouge ! Au nom des Space Marshalls vous êtes en état d'arrestation ! Qui a coupé la lumière ?

Comment entraîner les joueurs sur une fausse piste :

Mais où va ce cargo/camion/barge rempli de galacs et de femme lascives qui nous passe sous le nez ?

Comment aiguiller les joueurs vers la solution :

On fait des choses merveilleuses de nos jours avec un néon.

Comment raviver l'intérêt d'un joueur qui s'ennuie :

Tu ne savais pas que depuis ta couchette tu pouvais sauver votre vaisseau en train de se crasher ?

Comment ne pas se faire piquer la dernière fraise tagada :

Disons que cette fraise représente votre dernier bonus de défense. Agissez prudemment...

Comment délester des joueurs trop fortunés :

Oh, t'as vu, une boutique qui vend des marteaux de Thor made in Asgard (TM). Cool !

