

Solaires

Beta du livre noyau

Version 5.2.1

Distribué sous licence **Créative Common BY-NC-SA 3.0**.
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>)



Introduction



« Je promets que dans la prochaine décennie, l'humanité retournera sur ce point rougeâtre. Et ce, pour s'y installer ! »

Alfred Johnwen, PDG de HIARTech

En bref

Solaires est un jeu de rôles de science-fiction qui met en scène les habitants du système solaire, les Solaires, à la fin du XX^e siècle.

Incarnez un cyborg, un répliquant, une intelligence artificielle, ou d'autres êtres plus avancés encore, et prenez part aux intrigues dans les colonies bâties par les enfants de l'humanité.

C'est une ère glorieuse et majestueuse qui s'annonce : un âge de lumière où les fléaux de l'humanité sont sur le point de disparaître. Mais ne vous considérez pas tiré d'affaire ! Car si tout homme de science vous expliquera que la technologie n'est ni bonne, ni mauvaise, certains de ses usages pourraient bien se retourner contre la grande civilisation solaire.

Dans cet univers, n'espérez pas l'aide d'hypothétiques extra-terrestres ou de dieux infinis. Tout ce que vous trouverez a été façonné par l'humanité et ses enfants et les seuls « dieux », les supers-IA, sont déjà forts occupés à régir la vie des citoyens.

Les thèmes principaux

Tirant, son inspiration de nombreuses œuvres de science-fiction comme celles de *William Gibson*, *Bruce Sterling*, *Richard K. Morgan* ou encore *Isaac Asimov*, le jeu tente d'explorer de nombreux thèmes de la science-fiction.

Plus précisément, nous nous intéressons à cinq thèmes forts :

- **Le transhumanisme** ou la transformation de l'humain par la technologie. Dans Solaires, vous incarnez ces enfants de l'humanité, que ce soit d'anciens humains transformés ou de tout nouveaux êtres ;
- **Le progrès technologique** et ses conséquences, au-delà des seules implications du transhumanisme. On s'y intéresse principalement à l'éthique et aux limites que l'on peut vouloir imposer ;
- **La colonisation spatiale**, surtout présente dans le décor du jeu. Il ne faut jamais oublier que l'espace est un environnement intrinsèquement dangereux et qu'il suffit de quelques fractions de secondes pour produire un drame dans un décor où l'inconnu le dispute à l'inimaginable ;
- **L'héroïsme** et les choix qu'il impose. Nous ne souhaitons pas ici dépeindre un univers cyberpunk qui s'enlise dans une routine malsaine dominé par la finance et où finalement les protagonistes ne sont que des anti-héros tentant d'y survivre. Dans Solaires, les personnages sont confrontés à des choix difficiles et ont les moyens d'avoir un impact à grande échelle ;
- **Le paradoxe de Fermi**. Dans un univers où les Solaires sont sur le point de débiter la colonisation de l'univers, l'absence de toute forme de vie intelligente extraterrestre continue d'alimenter nombre



de spéculations.

Le système de jeu

Solaires utilise le Système Féerie (version 5) pour sa mécanique de jeu. Il s'agit d'un système simple et léger qui se base en grande partie sur la description.

Le système ne se focalise pas sur des aspects spécifiques du jeu (par exemple, il n'y a pas de règles dédiées uniquement aux combats) et offre une grande latitude au groupe de jeu.

Enfin, le système de jeu permet aux joueurs d'influencer directement l'histoire à travers les points de personnage. Cette influence dépasse nettement la simple interaction avec le personnage.

En plus d'être décrit dans ce livre, le Système Féerie est disponible en version « générique » sur <https://systeme.feerie.net>.

Note d'intention

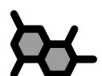
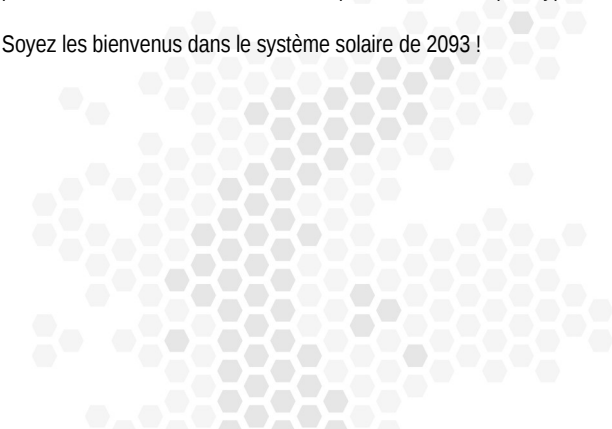
En créant Solaires, nous avons souhaité concevoir un jeu de rôles traitant de la science-fiction de façon sérieuse sans toutefois tomber dans la noirceur d'un univers cyberpunk.

Si, il faut bien l'avouer, en 2006 le jeu n'était finalement qu'un jeu de « super-héros dans l'espace », le jeu a beaucoup évolué durant la décennie, devenant celui que vous avez entre les mains.

En lui donnant un aspect plus « hard-science » et en remettant la technologie et ses conséquences au centre du jeu, Solaires est devenu plus mature. L'héroïsme est resté, avec des personnages joueurs plus grands que nature, mais nous sommes débarrassés du manichéisme des jeux de super-héros.

L'univers se veut toutefois relativement bienveillant : la mort n'est qu'une transition, l'humanité ne s'est pas faite annihiler et nous ne sommes pas à l'aube de l'apocalypse technologique.

Soyez les bienvenus dans le système solaire de 2093 !



Organisation de ce livre

Ce livre contient les règles du jeu ainsi qu'une présentation complète de l'univers que nous espérons suffisante pour vous permettre de jouer.

Le premier chapitre, *Jouer à Solaires*, traite des règles du jeu. Elles présentent le jeu de rôles et ses mécaniques de base avant d'attaquer les règles de résolution des actions. Vous trouverez ensuite des explications des domaines les plus exotiques de l'univers, puis les règles des points de personnages qui permettent aux joueurs d'altérer directement l'histoire. Le chapitre se termine sur des conseils adressés aux joueurs et aux meneurs.

Le second chapitre, *Personnages*, traite des personnages. Il commence par présenter les règles de création des personnages puis propose des listes d'éléments prêts à être utilisés lors de cette création. Le chapitre se termine sur les règles d'évolution des personnages et notamment les intrigues des personnages.

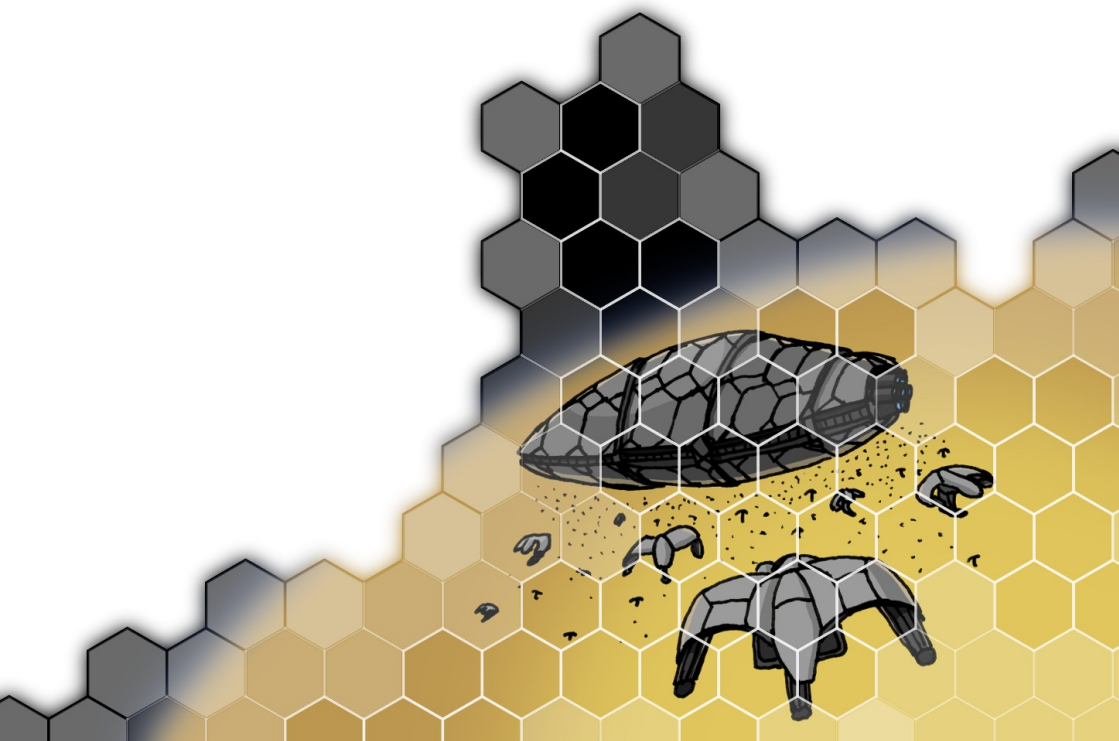
Le troisième chapitre, *Univers général*, présente l'univers de Solaires à une échelle globale. Il commence par expliquer les événements clés de l'histoire de Solaires puis enchaîne sur la chronologie. Il décrit ensuite le système solaire et les principaux astres qui le composent. Ceci fait, c'est au tour des principales factions d'être présentées. Le chapitre se termine sur l'état de l'art de la science et de la technologie dans les colonies.

Le quatrième chapitre, *Vivre dans les colonies*, expose la vie dans les solaires. Il commence par présenter la civilisation de l'abondance, puis le fonctionnement des corporations, véritables nations extraterrestres. Il décrit ensuite l'habitat type des solaires avant de présenter les rites de vie quotidiens dans les colonies, puis d'exposer les grandes étapes dans la vie des solaires. Le chapitre présente ensuite les colonies du point de vue de leur architecture et de leur fonctionnement. Le chapitre se termine sur les voyages et la communication dans le système solaire.

Le cinquième et dernier chapitre, *Catalogue*, décrit les principaux objets, outils et artefacts utilisés dans les colonies : les outils du quotidien, le matériel d'ingénierie, le matériel extravéhiculaire, le matériel médical, le matériel d'espionnage, le matériel militaire, les véhicules, les implants cybernétiques, les modifications organiques, les implants psi, les logiciels et les robots.



Jouer à Solaires





Règles générales



« Vous m'avez créé pour modéliser, prédire et comprendre notre univers. Pour que je puisse en tracer les règles. »
Wolfa, première IA de recherche

Solaires est un jeu de rôles et il utilise une adaptation du Système Féerie. Ce système offre des règles simples qui favorise la description aux mécaniques habituelles des jeux de rôles. Le système peut se montrer inhabituel sur certains de ses aspects, mais sa simplicité le rend aisé à prendre en main et il convient aussi aux débutants.

Que sont les jeux de rôles ?

Les jeux de rôles forment une famille de jeux de société dans lesquels les joueurs contrôlent chacun un personnage qui évolue dans une histoire prenant place dans un univers imaginaire. L'un des joueurs doit endosser le rôle de meneur : il ne contrôle pas un personnage mais gère l'univers dans lequel les personnages évoluent et s'assure de la cohérence de l'histoire.

Les jeux de rôles sont des jeux d'imagination et, généralement, des jeux oraux. Il n'y a pas de pions, ni de plateau... Tout le jeu se base sur l'imagination des participants : le meneur décrit une situation, puis chaque joueur l'imagine et indique ce que son personnage va tenter et ressentir dans cette scène. Le meneur explique alors ce qui se produit vraiment dans l'histoire et, à nouveau, les joueurs imaginent cette nouvelle situation avant de donner les intentions et ressentis de leurs personnages. Ce cycle se répète alors jusqu'à la fin de l'histoire.

En plus de cette mécanique simple, le meneur utilise des règles, qui seront détaillées plus loin pour Solaires, afin de résoudre certaines situations, conflits ou pour apporter un peu de piment à la partie.

Si tout ceci vous semble encore nébuleux, voici un court extrait d'une partie de jeu de rôles.

Justine, Albert, Nicolas et Sophie jouent à une partie de Solaires. Alors que leurs personnages enquêtent sur d'étranges enlèvements, ils pénètrent dans l'habitation de leur principal suspect.

– *Justine (Meneuse du jeu) : en entrant dans l'appartement, vous remarquez qu'il a été complètement mis en désordre.*

– *Albert (Joue le personnage Skyline, un enquêteur) : comme si on l'avait fouillé ?*

– *Justine : oui.*

– *Albert : j'essaie de trouver un schéma dans ces fouilles pour essayer de deviner ce qu'ils cherchaient.*

– *Sophie (Joue le personnage Razors, une cyber-samouraï) : mouais. Je vais d'abord voir si on n'a pas encore des intrus sur place. Je dégaine mon katana.*



– Nicolas (Joue le personnage Downlink, un decker) : Pareil, je sors mon pistolet shock et je surveille l'entrée au cas où.

– Justine : ok. L'appartement semble bien vide. Albert, fais mois un jet pour tes recherches, difficulté zéro.

– Albert : J'utilise mon Logiciel de reconstitution à 2 et ma carrière de Privé à 3.

– Justine : Ok.

Albert, lance les trois dés, qui font 6, 2 et 3.

– Albert : deux succès !

– Justine : tu penses qu'il est très probable que les intrus n'aient pas trouvés ce qu'ils cherchaient. Pendant tes recherches, Downlink entend du bruit provenant du couloir.

– Nicolas : quel genre de bruit ?

– Justine : plusieurs personnes qui avanceraient en commandos.

– Sophie : merde...

Termes techniques

Les rôlistes – les gens qui font du jeu de rôles – ont au fil du temps développé un grand nombre de termes (et d'acronymes) propres à ce loisir. En voici un court résumé :

- meneur de jeu (MJ) : la personne en charge de l'histoire qui ne contrôle pas un personnage spécifique ;
- joueurs : les participants qui contrôlent un personnage ;
- participants : l'ensemble des joueurs plus le meneur ;
- personnage joueur (PJ) : les personnages contrôlés par les joueurs ;
- personnage non joueurs (PNJ) : les personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs et que, donc, le MJ gère ;
- scénario : la partie préparée de l'histoire qu'habituellement seul le meneur connaît ;
- D6 : un dé à six face. Cette notation est très employée par les rôlistes qui utilisent des dés qui peuvent sembler exotique (par exemple, des dés à vingt faces par exemple).

But du jeu

Pour les joueurs, le but du jeu est de résoudre, par l'intermédiaire de leur personnage, les situations dans lesquels ces derniers seront pris. Ils construiront ainsi une histoire. Suivant la partie, il peut s'agir d'une histoire d'aventure, une histoire policière, une histoire d'horreur...

Le meneur, quant à lui, aura pour but de s'assurer de la cohérence de l'histoire et de la réponse de l'univers aux actions des personnages des joueurs. Il n'est pas l'adversaire des autres participants, même s'il aura souvent à choisir les actions des adversaires de leurs personnages.



Il n'y a pas à proprement parler de victoire et de défaite dans Solaires, les participants ne s'affrontent pas : il s'agit d'un jeu coopératif. L'important est que tout le monde s'amuse, y compris le meneur.

Nombre de joueurs et temps de jeu

Pour une partie de Solaires, il est recommandé d'avoir un meneur et entre 2 et 5 joueurs. Pour plus de fluidité dans vos premières parties, nous vous conseillons de limiter celles-ci à 3 ou 4 joueurs.

Une partie peut durer plusieurs heures, selon le scénario et les choix des joueurs durant celle-ci, et il peut être difficile de l'estimer à l'avance. Comptez trois heures pour un scénario relativement court joué avec des joueurs disciplinés.

Certaines parties se déroulent en plusieurs séances, on parle alors de « série » (les vétérans du jeu de rôles parlent souvent de « campagnes » en référence aux « campagnes militaires » des jeux de stratégie). Dans une série, chaque séance de jeu est assimilable à un épisode d'une série télévisée et nous vous proposons de les appeler simplement « épisode ».

Matériel de jeu

Typiquement, pour une partie de Solaires, vous aurez besoin :

- d'une fiche de personnage par joueur ;
- de trois dés classiques (à six faces, numérotées de 1 à 6), il peut être pratique de disposer de trois dés par joueur ;
- du manuel du jeu ;
- d'un scénario et de ses aides de jeu, connus uniquement du meneur si possible ;
- d'un écran, pour cacher le matériel du meneur aux yeux des autres participants ;
- de quoi se sustenter. Une partie de Solaires pouvant durer longtemps, pensez aussi à boire !

D'autres aides de jeu peuvent être parfois utiles suivant la partie comme des cartes, des résumés de certains éléments d'univers...

Préparation de la partie

Une partie de jeu de rôles demande généralement de la préparation. Cette étape a deux objectifs : la préparation du scénario et la création des personnages.

Le scénario est un document qui contient la plupart des éléments qui serviront à construire l'histoire durant la partie. Il est donc important que le meneur l'ait lu et compris avant la partie. Il peut aussi avoir choisi de l'écrire lui-même. Comme il s'agit d'une étape plutôt longue et qui ne requiert que le meneur, elle est souvent faite un autre jour avant la partie.

De plus, comme le scénario contient des éléments qui composeront l'histoire, les joueurs ne veulent pas le connaître avant la partie, de la même façon que beaucoup de gens n'aiment pas qu'on leur raconte la fin d'un film qu'ils n'ont pas encore vu. Pour cette raison le meneur effectue cette étape généralement seul.



Règles générales



La création des personnages est souvent faite par tous les participants. En suivant les règles de création de personnage, chaque joueur va créer le sien. Le meneur s'assurera que les personnages correspondent à l'univers du jeu et qu'ils cadrent avec le scénario qu'il est habituellement le seul à connaître.

Il peut arriver que le meneur ait créé à l'avance des personnages spécialement prévus pour son scénario ou que les joueurs décident de prendre des archétypes ou des personnages tout fait dans le manuel du jeu ou une autre source : on parle alors de personnages prêtirés ; ces personnages fonctionnent néanmoins exactement comme s'ils avaient été créés par les joueurs.

La création des personnages (ou le choix en cas de prêtirés) est généralement faite le jour de la partie, juste avant celle-ci.

Déroulement

Le meneur lance la partie en décrivant la situation initiale. Cette description est le point de départ de l'histoire et doit permettre aux joueurs de comprendre où se trouvent leurs personnages et ce qu'ils y font. À la fin de l'introduction – qui se finit généralement lorsque le meneur demande : « Que faites-vous ? » – les joueurs vont pouvoir commencer à jouer.

Par la suite, les joueurs vont – chacun leur tour sinon le meneur ne pourra pas suivre – indiquer ce qu'ils veulent que leur personnage fasse. Le meneur décrira alors les conséquences de cette action, ce qui conduira à de nouvelles situations. Notez que Solaires n'impose pas un système de tour strict : les joueurs peuvent intervenir quand ils le souhaitent, tant qu'ils ne coupent pas la parole aux autres et laissent aussi les autres jouer.

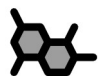
Certaines actions critiques peuvent ne pas réussir. Lorsque le meneur considère qu'une action est difficile ou sensible, il peut demander au joueur d'effectuer un test de résolution pour déterminer si l'action réussit ou échoue. Vous trouverez les règles de résolution des actions plus loin dans la section qui leur sont dédiéee.

Les scènes d'action

Régulièrement, les personnages se retrouveront dans des situations plus intenses comme des combats, des courses poursuites, et autres scènes d'action. Dans ces scènes, l'ordre des actions peut modifier considérablement les événements et même l'issue de la scène. Il convient donc d'être un peu plus rigoureux pour ces scènes.

Pour commencer, ces scènes se produisent généralement à l'initiative d'un personnage ou d'un groupe de personnage : ça peut être un personnage qui ouvre le feu ou qui tente de s'enfuir... C'est ce personnage qui agit en premier durant la scène. Le joueur, ou le meneur dans le cas d'un personnage non-joueur, explique ce que ce personnage va tenter et l'action sera résolue normalement, avec un test de résolution si le meneur l'estime nécessaire.

Ensuite, le meneur décidera du prochain personnage pouvant agir, en fonction de ce qui lui semble le plus logique du point de vue de la cohérence de l'histoire. Initialement, le meneur aura pour contrainte de démarrer les actions de l'ensemble des personnages avant de pouvoir faire agir une seconde fois l'un de ceux qui ont déjà été choisis.



La suite se déroule normalement, le meneur choisissant le prochain personnage à agir en fonction de ce qui lui paraît le plus cohérent. Lorsque la situation se calme enfin, à partir du moment où l'ordre des actions perd son importance, le jeu peut reprendre son fonctionnement habituel.

Fin d'une partie

Au fil des actions des personnages et des évènements, les joueurs parviendront à la fin de la partie. Cette fin de partie, qui signe généralement la fin d'une intrigue, correspond à une situation où la problématique du scénario a été résolue, si nécessaire par la victoire des personnages ou leur défaite.

Si cette notion vous semble nébuleuse, repensez à la fin de films ou d'épisodes de séries où cela peut vous paraître plus évident : il s'agit exactement de la même chose dans une partie de Solaires.

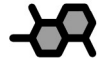


Règles générales





Résoudre une action



« À l'avenir, ils craindront les répercussions de leurs actions avant même de les mettre en œuvre. »

Marth, IA militaire de Vranberg-Lytan

Inévitablement, vous finirez par vous poser la question « Est-ce que cette action doit réussir ou échouer ? ». Certaines actions critiques peuvent altérer drastiquement la suite de la partie selon qu'elles réussissent ou échouent et c'est là qu'interviennent les règles de résolution des actions.

Évidemment, il ne faut pas non plus utiliser ces règles pour toutes les actions. Par exemple, pour certaines l'issue est triviale, comme grimper un escalier dans des conditions normales. C'est au meneur d'estimer si une action doit être résolue avec ces règles ou non.

Le fonctionnement de ces règles est simple : le meneur établit une difficulté et indique une éventuelle altération. Le joueur choisit un ou deux éléments de son personnage et lance les dés qui sont comparés à la somme de la difficulté et des scores des éléments. Enfin, en fonction du résultat, le meneur décrit le résultat.

Déterminer l'action

Pour commencer, le joueur et le meneur doivent s'accorder sur le but de l'action :

- Que tente de faire le personnage ?
- Que se passera-t-il en cas de réussite ?
- Que se passera-t-il en cas d'échec ?

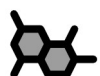
Notez que nous déconseillons fortement un résultat maintenant le statu quo de la situation. Que ce soit une réussite ou un échec, une action devrait toujours avoir une conséquence !

De plus, tant que le joueur n'a pas lancé les dés, il est libre de revenir sur son choix.

Difficulté

Le meneur évalue ensuite la difficulté de l'action. Pour y parvenir, il peut se servir de deux échelles de difficulté, l'une évaluant la difficulté intrinsèque de l'action, l'autre son intérêt pour l'histoire. Pour obtenir la difficulté finale il peut simplement faire la somme de ses choix sur ces deux échelles.

Notez, en particulier pour l'échelle de difficulté intrinsèque, que le choix du meneur ne doit pas reposer sur les éléments du personnage mais sur la nature de l'action en elle-même. De plus si le meneur juge une action impossible (ou triviale), il ne fait pas faire un jet de dés : elle échoue (ou réussit) automatiquement sans Effet secondaire.



Échelle de difficulté intrinsèque

Simple (+4)	Tout le monde a de grandes chances de réussir
Ardue (+2)	Mieux vaut s'y connaître un minimum
Complexe (0)	Quelqu'un de bon a toutes ses chances
Démentielle (-2)	Seul un spécialiste très bon s'y froterait
Insensée (-4)	Seul quelqu'un de désespéré essaierait

Échelle d'intérêt scénaristique

Devrait réussir (+4)	L'échec de l'action engendrerait une situation particulièrement inintéressante
Réussite intéressante (+2)	La réussite de cette action conduira à une situation plus intéressante que l'échec
Neutre (0)	La réussite et l'échec sont aussi (in)intéressants l'un que l'autre
Échec intéressant (-2)	L'échec de cette action conduira à une situation plus intéressante que sa réussite
Devrait échouer (-4)	La réussite de cette action engendrerait une situation particulièrement inintéressante

Choix des éléments

Une fois la difficulté, et l'éventuelle altération, établies, le joueur doit choisir un élément de son personnage. Les éléments sont tout ce qui possède un score sur sa fiche de personnage, que ce soit des traits, du matériel, etc. L'élément choisi doit avoir, en toute logique, un impact sur l'action.

Si l'action est typique pour cet élément – par exemple soigner quelqu'un avec la carrière "Médecin" ou pirater une porte avec un "Kit d'intrusion" – le joueur peut choisir un second trait. Il n'a pas besoin d'être typique, mais doit quand même avoir un impact sur l'action. Même s'il était typique, vous ne pouvez jamais utiliser plus de deux éléments pour une même action.

Il est intéressant de noter que ce second élément peut être prêté par un autre personnage s'il aide sur cette action.

Résolution de l'action

Pour commencer le jet de résolution, ajoutez la difficulté avec les éléments choisis par le joueur. Ce sera le score à battre.

S'il est de 0 ou moins, l'action échoue automatiquement. S'il est de 6 ou plus, l'action réussie automatiquement. Dans ces deux cas, il n'est pas nécessaire de lancer les dés et on applique l'altération



Résoudre une action



comme si tous les dés ont été, respectivement, écartés ou conservés.

Sinon, le joueur lance trois dés à six face. Il ne conserve que ceux qui ont un résultat inférieur ou égal au score à battre. L'action réussie si le joueur en conserve au moins deux, sinon elle échoue.

Dés conservés	
3	Réussite
2	Réussite
1	Échec
0	Échec

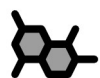
Altération

En plus de la difficulté, le meneur peut imposer une altération qui va servir à modifier le résultat d'une action en ajoutant des effets secondaires. Les altérations servent à traduire une situation chaotique ou une tentative désespérée par exemple. Elles peuvent aussi permettre d'ajouter différentes qualités de réussite ou d'échec. Par défaut, on utilise toujours l'altération Stable qui n'apporte aucun effet secondaire.

Les attitudes disponibles sont :

- Stable : il n'y aura aucun effet secondaire lors de cette action ;
- Adoucie : des effets secondaires contrebalanceront la réussite ou l'échec de l'action si le jet est un peu juste ;
- Amplifiée : des effets secondaires amplifieront la réussite ou l'échec si le jet est extrême ;
- Instable : il y aura toujours un effet secondaire, comme si les altérations Adoucie et Amplifiée étaient actives en même temps.

Dés conservés	Stable	Adoucie	Amplifiée	Instable
3	Réussite sans effet secondaire	Réussite sans effet secondaire	Réussite avec effet secondaire positif	Réussite avec effet secondaire positif
2	Réussite sans effet secondaire	Réussite avec contrepartie négative	Réussite sans effet secondaire	Réussite avec contrepartie négative
1	Échec sans effet secondaire	Échec avec contrepartie positive	Échec sans effet secondaire	Échec avec contrepartie positive
0	Échec sans effet secondaire	Échec sans effet secondaire	Échec avec effet secondaire négatif	Échec avec effet secondaire négatif



Le meneur peut donner une indication sur la nature des effets secondaires, mais n'y est pas obligé.

Par exemple, Skyline, l'enquêteur, tente d'abattre un suspect qui s'enfuit à travers la foule. En plus de la difficulté, le meneur annonce une altération Adoucie. Il explique que si l'action réussit, le personnage parviendra à abattre l'adversaire, sinon il arrivera à s'enfuir. Il précise en revanche que si le jet réussit de justesse un passant sera aussi touché. S'il échoue de justesse, le fugitif parviendra bien à s'enfuir, mais il sera quand même blessé par le tir.

Conséquences de l'action

Une fois l'action résolue, le meneur peut décrire les conséquences de l'action. Généralement, cela consiste à acter ce qui avait été déterminé au moment de déclarer l'action.

Toutefois, les effets secondaires peuvent apporter des modifications plus ou moins importante à ces conséquences. Toutefois en cas de réussite, le but de l'action doit toujours être atteint. Nous vous déconseillons aussi de vous contenter de moduler l'intensité de la réussite ou de l'échec en fonction de l'altération. Ajoutez plutôt des effets secondaires.

Voici quelques exemples d'effet secondaires en défaveur des PJ :

- plus de ressources consommées (perte de temps, outils endommagés...) ;
- une complication de la situation (pris en flagrant délit, renforts adverses, décrédibilisation, dégâts collatéraux...).

Pour les effets en faveur des PJ, nous vous proposons ces exemples :

- moins de ressources consommées ou ressources gagnées (gain de temps, découverte d'un outil...) ;
- une simplification de la situation (arrivée d'alliés, information inattendue obtenue...).

Notez que le joueur peut utiliser un point de personnage pour décrire lui-même les conséquences directes de l'action, mais cette possibilité est soumise au veto des participants (le joueur récupère son point si un veto est utilisé). Dans cette description, essayez d'impliquer au mieux les éléments que vous avez utilisés et respectez l'échec ou la réussite de l'action. De plus, vous devez conserver les effets de l'altération. Par exemple, vous ne pouvez pas décrire une contrepartie bénéfique si le résultat de la résolution n'en comporte pas.

Un exemple

Durant un combat sur une plate-forme en mouvement, Razors, cyber-samurai, affronte un cyborg à main nue. Sophie qui joue Razoars, que son personnage va tenter une prise pour maîtriser son adversaire.

Justine, la meneuse, explique que si l'action réussie Razors arrivera à maîtriser le cyborg mais si elle ne réussit pas, le cyborg la fera chuter de la plateforme. Justine ajoute que l'action sera Adoucie : si elle échoue de justesse, le cyborg tombera de la plateforme et si elle échoue de justesse, Razors pourra quand même se rattraper à la plateforme. Justine évalue la difficulté à -2 (Démentielle, Neutre).

Sophie choisi d'utiliser l'élément Art martiaux (3). Comme faire une prise est typique pour cette carrière,



Résoudre une action



elle utilise aussi *Muscles améliorés* (2). Le score à ne pas dépasser est donc de 3 (-2 + 3 + 2).

Sophie lance les trois dés et obtient 4, 6 et 2. Elle ne conserve donc qu'un seul dé : c'est un échec avec contrepartie positive.

Justine, la meneuse, explique alors que le cyborg repousse la cyber-samouraï et que Razors tombe de la plateforme. Heureusement, elle parvient à se rattraper d'une main, mais la voici suspendu au-dessus du vide.

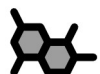
Règle optionnelle : Jets en opposition

Normalement, le meneur n'a jamais besoin de lancer les dés. Que ce soit pour négocier, se battre ou même pirater, l'action est toujours à l'initiative des joueurs. Si un personnage joueur attaque un PNJ, la riposte du PNJ se trouve dans l'échec de l'action. Si un personnage joueur est attaqué, son action sera probablement de se mettre à couvert ou de se défendre, mais aussi de riposter. Il est aussi possible d'associer la riposte ou la survie d'un personnage aux effets secondaires d'une action.

Il peut arriver, très marginalement, que deux personnages joueurs se trouvent en conflit : dans ce cas, seul celui en position d'agresseur lance les dés. La difficulté d'une telle action en opposition est de trois moins les éléments engagés par l'autre personnage.

Par exemple, si Thalos attaque Lyra et que cette dernière utilise Art-Martiaux (3) et Agile (2), l'action de Thalos se fera contre une difficulté de -2. Les joueurs et le meneur peuvent ensuite décider que si Thalos réussit, il blesse ou neutralise Lyra et qu'en revanche, s'il échoue, c'est Lyra qui blesse ou neutralise son opposant.

Rappelez-vous que ce type de situation devrait toutefois se montrer rare et que vous ne devriez normalement pas avoir besoin de cette règle.



Règle optionnelle : Aléatoire dans l'environnement

Durant une partie typique, le meneur de jeu ne lance jamais les dés. Pourtant, dans certains cas, le meneur peut vouloir recourir à l'aléatoire pour déterminer le déroulement de certains événements sur lesquels les PJ n'ont pas de prise.

Comme pour la résolution des actions, le jet utilisera les trois dés comparés à un score donné. Ici, le calcul du score à battre est très simple :

- 2, s'il préfère que l'élément soit plutôt en défaveur des personnages joueurs ;
- 3, s'il n'a vraiment aucune préférence scénaristique ;
- 4, si le meneur préférerait que l'élément soit plutôt en faveur des personnages joueurs.

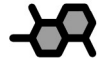
S'il reste au moins deux dés, alors le résultat sera favorable aux joueurs, sinon il leur sera défavorable. Il n'y a pas d'autres graduations. Si vous avez besoin d'autre, c'est que vous avez déjà une idée de l'issue et que vous devriez sans doute statuer dessus.

Par exemple, une bataille spatiale entre des forces de Suan et Aesir fait rage à l'extérieur, ce pendant que les personnages joueurs tentent de démêler la situation diplomatique. Le meneur souhaite savoir quel sens la bataille prend. Il utilise donc cette règle et choisi un score de 3, n'ayant pas d'envie scénaristique particulière. Il lance les dés et fait 4, 3 et 1 : il reste deux dés. Comme les personnages joueurs sont en meilleurs termes avec Suan, la bataille commence donc à tourner en faveur du camp de ceux-ci et l'un des vaisseaux d'Aesir a été sévèrement touché.



Résoudre une action





« Beaucoup sont perdus, sans aucun but, recherchant désespérément un sens à leur vie. Je leur offre une occupation. »
Zuko, fondatrice des Cercles de jeux

Par son avancée technologique et ses aspects fantastiques, l'univers de Solaires permet des actions qui n'ont pas de correspondance dans notre propre monde. Afin d'aider les joueurs à s'y retrouver, nous allons détailler certains aspects du jeu, plus précisément :

- l'utilisation de SolNet et de la matrice ;
- le cas des infomorphes ;
- le fonctionnement de l'implant psi ;
- le changement de corps et ses conséquences.

SolNet

SolNet est le grand réseau qui couvre le système solaire, c'est en quelque sorte le successeur d'Internet élargi. C'est un réseau entièrement décentralisé capable de construire de façon automatique des caches des données les plus demandées et même d'anticiper certaines demandes.

On distingue plusieurs zones dans le réseau en fonction de la disponibilité des données, caches compris :

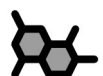
- la zone super-locale : les données sont placées dans le même lieu physiques (colonie, station, vaisseau) et sont accessibles en quelques microsecondes ;
- la zone locale : tout ce qui est disponible sur le même astre, les données sont accessibles en quelques dizaines ou centaines de millisecondes ;
- la zone voisine : tout ce qui est disponible dans le même système planétaire : les données sont accessibles en plusieurs secondes.
- la zone étrangère : tout ce qui est absent des caches des zones précédentes et situé sur d'autres systèmes planétaires. Les données peuvent mettre plusieurs heures pour être récupérées.

Il n'y a plus de moteurs de recherche centralisés comme Internet en a connu. À la place, des agents logiciels sautent de nœuds en nœuds et explorent le réseau à la recherche des informations demandées en utilisant les caches de SolNet. Ces agents peuvent parfois mettre plusieurs heures pour retrouver un résultat de la zone étrangère. Les agents de recherche ne peuvent trouver que des données publiques, ce qui suffit à la majorité des utilisateurs et utilisations de SolNet.

La Matrice

Certains utilisateurs ne peuvent se contenter des informations publiques de SolNet, ceux-là utilisent la matrice.

Cette matrice n'est rien d'autre que le réseau SolNet vu sans les couches d'abstraction habituelles. Elle se présente sous la forme de nœuds reliés par des connexions. Pour pouvoir y naviguer et explorer le



réseau, il est nécessaire de se servir d'une console de décryptage, appareil contenant tout le nécessaire pour explorer et cartographier la zone super-locale de SolNet. Ces consoles sont habituellement aussi pourvues de dispositifs de guerre électronique telles que glaces et brises glaces. Les IA n'ont évidemment pas besoin de telles consoles, mais elles embarquent quand même les logiciels adéquats.

La cartographie du réseau emploi des agents de recherche qui n'ont habituellement accès qu'aux données publiques. Pour accéder à des données privées, il devient nécessaire d'effectuer une attaque. Ces attaques demandent tout d'abord de localiser le nœud contenant les données demandées, puis d'utiliser un brise-glace, un logiciel spécialisé, pour ouvrir une brèche dans les défenses du système (les glaces) et exécuter les instructions nécessaires pour récupérer les informations demandées ou lancer une porte dérobée logicielle pour prendre possession du nœud.

Les glaces sont des logiciels très robustes et résilients. Un brise-glace doit généralement étudier pendant de longues heures le comportement d'une glace avant de pouvoir lancer l'attaque. Et cette attaque doit être particulièrement brève, la brèche faite dans la glace ne dure que quelques millisecondes. Ce temps ne permet que l'envoi d'instructions simples, le téléchargement d'une IA ou même d'un persona n'est pas réalisable. Il force même l'attaquant à planifier l'intégralité des instructions à exécuter avant l'attaque.

La plupart des glaces sont capables de détecter une telle attaque et de prévenir qui de droit. Toutefois, plus le logiciel brise glace dispose de temps pour l'étudier, plus il a de chance de pouvoir ouvrir la brèche sans déclencher cette protection.

Enfin, certaines des glaces les plus avancées peuvent riposter, c'est-à-dire remonter jusqu'à la source de l'attaque et tenter de désactiver la console ou l'IA incriminée avec un taux de succès très important si l'assaillant ne se déconnecte pas ! Dans ce cas, les dégâts vont d'une simple déconnexion à un effacement complet de la console ou de l'IA. Par ailleurs, un organique qui se déconnecte brutalement, volontairement ou suite à la destruction de sa console, peut subir un contre-coup important impliquant nausées et désorientation.

Infomorphes : IA et éthérés sur le réseau

Les IA et les éthérés sont décrits comme libres sur le réseau. Ce sont des êtres réduits à de simples flux de données et disposant d'instances exécutés.

En réalité, les infomorphes ne sont pas aussi libres que ça : pour pouvoir s'exécuter, ils ont besoin d'un processeur. Par convention, chaque nœud public de SolNet, en plus d'héberger le cache de données, offre quelques processeurs en libre-service pour permettre l'exécution de nombreux logiciels, notamment les agents de recherche et les êtres dépourvus de corps. Les infomorphes profitent aussi du cache de SolNet pour enregistrer leurs sauvegardes, mais celles-ci sont inertes et il est aussi nécessaire de laisser un petit agent sur place qui surveille l'éventuel signal de vie de l'IA pour pouvoir réveiller le backup. Ce dernier usage est toléré mais les caches sont régulièrement nettoyés aussi les infomorphes doivent tenir compte de cette situation.

Évidemment, ces nœuds ont une capacité limitée et certains peuvent se retrouver surchargés, ralentissant notablement les logiciels exécutés. Certaines attaques informatiques consistent aussi à lancer un grand nombre de programmes sur ces nœuds pour causer un ralentissement considérable et ainsi



Mécanismes particuliers



prendre un avantage certain sur les infomorphes qui y sont localisés. Il est utile de rappeler qu'abuser de ces nœuds est évidemment illégal et que chaque corporation n'hésite pas à poursuivre et punir les contrevenants.

Les infomorphes sont les êtres les plus mobiles dans le système solaire et ils peuvent se déplacer sur des distances lointaines grâce aux connexions SolNet. Cette méthode de voyage permet littéralement de se déplacer à la vitesse de la lumière. Toutefois, il est nécessaire de demander l'autorisation d'injection ce qui demande une communication aller-retour préliminaire. Ensuite, si le téléversement en lui-même échoue, il faut attendre une communication retour, plus quelques secondes de sécurité, avant de réessayer ou d'abandonner.

En pratique, il n'est généralement pas nécessaire de se préoccuper de ces mécanismes qui devraient rester transparents pour le joueur. Tant que le réseau SolNet est accessible, il est généralement plus commode de considérer que l'IA est localisée sur le réseau sans chercher plus de précision. Dans le cas contraire, ou si un affrontement informatique s'engage, il faut évidemment en tenir compte.

L'implant psi

L'implant psi est un implant semi-organique qui octroie des capacités apparemment surnaturelles. Il ne fonctionne qu'une fois implanté dans les cellules nerveuses d'un cerveau organique, y compris les cerveaux condensés de certains répliquants. Chaque implant permet l'usage d'un certain nombre de capacités dépendant de la psychologie du porteur.

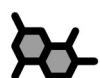
L'implant d'un individu donné ne donne accès qu'à un seul des ensembles de pouvoirs. Ces derniers sont décrits plus en détail dans le catalogue. Il suffit de disposer de l'un des traits psychologiques associés pour disposer d'un ensemble de pouvoir. Dans le cas où la psyché du personnage peut correspondre à plusieurs ensembles de pouvoirs, seul le trait le plus fort doit être pris en compte.

À la création du personnage, le joueur doit donc faire attention aux traits qu'il veut donner à son personnage pour sélectionner l'ensemble de pouvoirs qu'il souhaite avoir. L'ensemble de pouvoir obtenu doit être indiqué sur la ligne de l'implant psi (normalement listé parmi les modifications du personnage). La valeur chiffrée de cet équipement tendra généralement à valoir 3.

Pour utiliser un pouvoir sur un objet, le psion doit nécessairement en avoir la perception, c'est-à-dire avoir associé l'objet perçu par son implant avec les informations de ses propres sens. Si cette étape n'est pas correctement faite, le psion risque d'agir sur un autre objet que celui qu'il souhaitait manipuler.

Les actions possibles par ces pouvoirs dépendent entièrement de l'ensemble de pouvoir octroyé par l'implant et sont décrits dans le catalogue. Il existe toutefois trois formes d'utilisations :

- les perceptions qui octroient au psion des informations à travers son implant. Cette utilisation est passive et ne demande aucun effort de la part du psion.
- l'utilisation ponctuelle qui effectue une modification définitive sur un objet ou l'environnement. Pour y parvenir, le psion doit avoir la perception de l'objet à altérer et faire un effort pour activer le pouvoir.
- l'utilisation maintenue d'une situation instable qui permet de passer temporairement outre des lois de la physique (comme dématérialiser un objet). Ces utilisations sont toutes indiquées comme "temporaire" (ou ayant un effet "temporairement") dans les descriptions de l'implant psi dans le catalogue. Là aussi, le psion doit avoir la perception de l'objet à altérer et faire un effort pour activer le pouvoir.



Il n'a en revanche aucun effort à faire pour le maintenir ou pour le relâcher. Notez que tant que le psion utilise une telle capacité, il ne peut avoir recours aux autres capacités de son implant en dehors des perceptions.

La difficulté d'action dépend principalement de l'environnement dans lequel le psion est plongé : plus il y a d'objet dans son environnement, plus il lui faudra de temps pour trouver le bon. De plus, lors de l'utilisation même du pouvoir, plus l'effet est grand plus la difficulté sera grande.

Au niveau des conséquences imprévues : il peut y avoir plusieurs causes d'échec dans l'utilisation d'un pouvoir :

- le psion n'est pas parvenu à avoir la perception de l'objet à altérer. Si le psion persiste, c'est probablement un autre objet qui subira les effets imprévus.
- le psion n'est pas parvenu à fournir l'effort nécessaire pour activer le pouvoir. Là, il ne se passe rien. Absolument rien, sauf peut-être une rayure sur l'ego du psion.
- le psion a commis une erreur d'appréciation et s'est trompé dans certains paramètres. Tout peut arriver dans une certaine échelle : une décharge d'énergie là où il ne fallait pas, un portail ouvert dans un autre lieu que prévu... Ces modes d'échecs spéciaux sont listés avec l'ensemble de pouvoirs dans le catalogue.

Changer de corps

Un jour ou l'autre, les Solaires doivent changer de corps, que ce soit temporaire ou non. Plusieurs raisons peuvent pousser à cet acte :

- **voyager rapidement** : le téléversement de son esprit dans un corps distant de plusieurs dizaines d'unités astronomiques ne prend que quelques heures au lieu de plusieurs semaines de voyage.
- **revenir à la vie** : la majorité des Solaires dispose de sauvegardes, généralement fournies par les corporations, qui peuvent être réintégrées dans un nouveau corps à la mort du précédent.
- **s'adapter à la situation** : certains jonglent entre plusieurs corps pour pouvoir s'adapter aux tâches qu'ils doivent entreprendre.
- **changer, tout simplement** : certaines personnes peuvent vouloir changer, devenir un cyborg absolu, un éthéré, changer de sexe, d'apparence ou autre...

Changer de corps est rarement anodin et seules les IA le font très régulièrement, généralement sur des corps robotiques pré-calibrés. Pour qu'un transfert soit possible, il est nécessaire que l'esprit du Solaire soit compatible avec le corps de destination : par exemple, un biologique ne peut pas être transféré dans un corps robotique sans une étape d'émulation et de calibration. Diverses transformations existent, en particulier l'émulation qui permet d'exécuter un esprit humain dans un corps robotique et l'infomorphisation, qui permet de transformer un esprit humain en un être infomorphe.

Même avec ces transformations, certains transferts ne sont pas conseillés, par exemple, transférer un esprit humain émulé dans un spider bot aura des conséquences néfastes. De façon plus générale, le phénomène d'embodiment altère toujours l'esprit d'une certaine façon. Ainsi, en dehors du transfert d'une IA dans un corps robotique ou du transfert vers un corps identique, un Solaire qui change de corps acquiert le trait « Pensée altérée » (2) qui correspond à une gêne dans ses choix et des erreurs dans sa perception. Dans les cas les plus graves, il peut aussi obtenir le trait « Corps inadapté » (3) dont le sens est transparent.

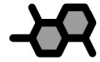


Mécanismes particuliers





Points de personnages



« En ce temps de chaos, ceux qui le peuvent doivent se lever et faire bouclier aux autres, n'oublions pas que nous sommes martiens ! »
Mourad « Eclipse », leader des Soleils

Les points de personnage sont des points attribués au joueur qui vont servir à altérer l'histoire de différentes manières. Ils n'ont aucune existence dans l'univers de jeu et ne sont attachés au personnage que par commodité.

Le but de ces points est de donner plus de contrôle sur l'histoire aux joueurs, leur permettant notamment d'en décrire ou modifier certains éléments. De façon générale, l'utilisation de ces points ne peut être faite sans l'accord des autres participants, meneur comme joueurs : chacun dispose d'un droit de veto sur les utilisations de ces points.

Acquisition et récupération

Au début de toute partie, chaque joueur se voit attribuer trois points de personnage. Durant la partie, il ne pourra en avoir plus de trois.

Chaque joueur récupère un point de personnage à la fin d'une scène et la totalité au début d'une nouvelle partie.

Coût et veto

Toutes les utilisations des points de personnage n'ont pas le même coût et une grande partie des coûts détaillés plus tard sont des minima. Le meneur peut augmenter ces coûts s'il juge qu'une utilisation aura un impact important sur l'histoire.

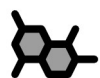
Les joueurs peuvent mettre en communs leurs points de personnage, mais celui qui déclenche l'effet doit impérativement fournir au moins l'un des points de personnage ainsi utilisés.

De plus, chaque participant, aussi bien le meneur que les joueurs, dispose d'un droit de veto pour s'opposer à une utilisation de ces points, notamment si cela donne un tournant à l'histoire qu'ils n'apprécient pas, ou s'il s'agit d'un abus manifeste.

Utilisations

Voici la liste des utilisations possibles des points de personnage :

- **Description des conséquences d'une action** : pour un point de personnage, un joueur peut décrire les conséquences directes d'une action de son personnage. Cette description reste sujette au veto du meneur. Le joueur devrait essayer d'impliquer au mieux les éléments qu'il a utilisés. De plus, la qualité de réussite et d'échec doit être conservée. *Par exemple, il n'est pas permis de décrire une contrepartie bénéfique en cas d'échec s'il ne s'agissait pas d'un échec de justesse.*



- **Modification cosmétique** : pour un point de personnage, il est possible de modifier un élément lié à son personnage ou lui faire faire quelque chose sans que cela ne lui procure un avantage mais serve à le typer. *Par exemple, ne pas avoir les cheveux ébouriffés après une explosion ou pouvoir faire un monologue ininterrompu sont de telles utilisations.*
- **Écarter ou conserver un dé** : pour trois points de personnages, un joueur peut choisir d'écarter ou de conserver un dé. Il est possible d'appliquer cette utilisation aux autres dés en payant à nouveaux les points demandés.
- **Lien d'élément scénaristique** : pour au moins deux points de personnage, il est possible de lier un élément scénaristique à son personnage. *Par exemple, un joueur peut décider que son personnage connaît le videur qui l'empêche d'entrer dans une boîte de nuit.*
- **Création d'élément scénaristique** : pour au moins trois points de personnage, le joueur peut créer un élément scénaristique ayant un lien avec son personnage. *Par exemple, il peut demander à ce que son personnage découvre une arme cachée sous le comptoir d'un bar.*
- **Flashback** : pour au moins deux points de personnage, un joueur peut demander au meneur un bref flashback pour apporter un élément nouveau ou légèrement altérer certains faits qui n'ont pas été joués à l'écran. *Cela peut servir, par exemple, à justifier que le personnage ait pris certaines dispositions avant d'entrer dans un bâtiment sans que cela ait été joué.*
- **Événement inattendu** : pour au moins quatre points de personnage, les joueurs peuvent faire intervenir un événement afin de forcer la (non) résolution d'une situation. *Par exemple, un début de dépressurisation suite à une micrométéorite lors de négociations qui s'embourbent.*
- **Question au meneur** : pour deux points ou plus, un joueur peut poser une question au meneur sur des détails liés au scénario, ou demander un coup de pouce pour trouver une solution possible à une situation.

Il est tentant d'utiliser les points de personnages pour modifier son personnage. Vous pourriez vouloir, par exemple, utiliser un flashback pour justifier de nouvelles compétences en matière de sortie spatial.

Si le meneur de jeu l'autorise, vous pouvez ajouter de nouveaux éléments ayant un score de 1. Dans certains cas particuliers, le meneur peut autoriser des éléments plus importants à condition qu'ils ne soient conservés que la durée de la scène ou de l'épisode. L'exemple typique concerne du matériel spécialisé.

Si vous souhaitez améliorer votre personnage, en particulier durant une série, utilisez plutôt les règles des intrigues de personnages, décrites dans le chapitre *Personnages*.

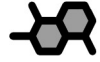


Points de personnages





Conseils aux joueurs



« *Faites des choses !* »

Trop souvent, le meneur est vu comme le responsable de la qualité de la partie. Ce n'est pas le cas : même s'il a un rôle important, n'oubliez pas que le jeu de rôles est un jeu coopératif. Tous les participants doivent œuvrer de concert pour passer un bon moment. Voici quelques conseils et astuces pour de meilleures parties.

Le rôle du joueur

La première chose qu'on attendra de vous, c'est de jouer votre personnage, de le faire vivre. Ne le voyez pas seulement comme un ensemble de statistique, donnez-lui une vie, des habitudes, une façon de penser et de résoudre ses problèmes.

Vous devrez faire tout ceci dans le cadre d'une histoire commune construite avec les autres joueurs et le meneur. Participez à cette histoire : intéressez-vous à ce qui se passe, y compris à ce que font les autres personnages.

N'hésitez pas à proposer des solutions aux situations rencontrées : même si vous y voyez des failles béantes : les autres joueurs sont là pour vous aider, tout comme vous êtes là pour les aider. Un plan bien ficelé, une enquête rondement menée, une prise de décision mémorable, tout ceci est habituellement le fruit du travail d'équipe.

Et si à un moment vous vous ennuyez : faites avancer l'histoire !

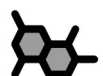
Faites des choses

N'attendez pas que le meneur vous le demande pour faire des choses. En étant proactif, vous parviendrez à faire avancer l'histoire, à avancer sur vos objectifs. N'ayez pas peur : le meneur n'est pas là pour vous punir ! En plus, en étant proactif, vous proposerez ou inspirerez sans vous en rendre compte des solutions que le meneur n'a pas prévues et qui pourraient bien l'aider lui aussi.

Pour y parvenir, commencez par vous donner des objectifs transverses à ceux que suggère le meneur à travers son scénario. Ils seront des sources de rebondissement qui apportent souvent éléments utiles pour l'histoire.

Intéressez-vous aussi aux objectifs des autres joueurs, que vous ayez ou non les vôtres. Dans les deux cas en vous intéressant à leurs objectifs vous comprendrez plus de choses à l'histoire et vous n'aurez pas l'impression de passer à côté de la partie. De plus en les aidants vous bénéficierez aussi de ces interactions.

Prenez toutefois garde à ne pas écraser les autres joueurs, notamment en vous accaparant leurs objectifs ou en essayant à tout pris d'être sous le feu des projecteurs.



Soyez des héros

Votre personnage sera régulièrement confronté à des situations dangereuses et critiques. Vous serez sans doute souvent tenté de laisser les choses se faire, voir de fuir ces « ennuis ». Ne laissez pas ces tentations prendre le dessus : votre personnage est un héros. Il est plus grand que nature : ça signifie qu'il a les moyens d'agir.

N'ayez pas peur de prendre des risques pour vous. Votre personnage est de toutes façons immortel en pratique. L'enjeu est rarement placé sur votre survie, mais sur celle des autres et la résolution de vos affaires.

Mais ne soyez pas stupide pour autant, réfléchissez à votre approche : ce n'est parce qu'on n'a qu'un marteau et que tous les problèmes ressemblent à des clous que ce sont effectivement des clous. Se jeter dans un piège sans aucune préparation ne vous apportera rien.

Dans tous les cas, n'attendez pas que l'univers résolve les problèmes à votre place et prenez les choses en main. L'inaction est générale source de drames quand elle conduit à quelque chose. Et puis, vous êtes là pour faire des choses, non ?

Préparez-vous

Une partie de jeu de rôles plutôt courte prend généralement quelques heures. Pour un jeu de société c'est déjà long. Si les participants ne connaissent pas les règles, cela rend généralement la partie plus longue encore, avec des temps morts plus nombreux et plus accentués.

C'est pourquoi, avant une partie, il est souvent préférable que les joueurs révisent eux aussi. Notamment lors d'une partie en campagne.

Connaître son personnage est le premier élément à connaître. C'est quelque chose qui peut sembler trivial, mais dans Solaires, et les jeux basés sur le système féerie : ce n'est pas le meneur qui vous indiquera les éléments du personnage à utiliser lors des actions. Avoir une idée de ce que peut faire son personnage raccourcira aussi beaucoup les prises de décisions, notamment durant les scènes d'actions où la fluidité du jeu est particulièrement recherchée.

Connaître les règles et l'univers est aussi quelque chose d'utile qui évite de perdre beaucoup de temps. Évidemment, on ne demandera pas la même connaissance de l'univers que le MJ qui a pour tâche de maintenir la cohérence de l'histoire, mais c'est un point qui est particulièrement utile.

Bien sûr, nous ne vous suggérons pas de devenir des avocats des règles du jeu, interrompant la partie à chaque petit écart ou erreur vis-à-vis des règles, ou provoquant d'incessant débats sur ce qui est possible ou ce qui devait se passer. Sur ce dernier point, nous vous rappelons que le meneur à un rôle d'arbitre et que ses décisions sont à considérer comme finales.

Nous ne pourrions pas terminer cette sous-section sans parler des joueurs débutants ou en difficulté durant la partie. Certains joueurs auront toujours du mal à intégrer toutes les règles ou tous les détails de l'univers. N'hésitez pas à les aider si vous êtes plus à l'aise qu'eux. Le rythme de la partie n'en sera



Conseils aux joueurs



que meilleur !

Menez l'enquête

Souvent, vous devrez enquêter sur des mystères ou des affaires criminelles. D'autres fois vous aurez simplement besoin d'informations pour appliquer votre plan. Dans tous ces cas vous devrez mener une enquête.

Le principe n'est pas compliqué : vous collectez des informations et vous les assemblez pour déduire la solution du mystère. Pourtant, il n'est pas rare d'avoir l'impression de manquer d'indice ou de se perdre sur une fausse piste.

La première chose à faire lors d'une enquête, c'est de prendre des notes. La première cause d'épuisement des pistes, c'est simplement d'oublier celles qui n'ont pas encore été explorées. Une autre cause courante est d'attendre que les indices tombent tout seul. C'est une erreur. N'oubliez pas : faites des choses et soyez proactifs.

Durant votre enquête, faites des hypothèses, discutez-en avec les autres joueurs et essayez de trouver des indices qui les confortent ou les écartent.

Faites attention à ne pas trop vous focaliser sur une seule piste. Notre esprit a tendance à privilégier ce qui nous parle déjà et à ignorer ce qui ne colle pas à nos préconceptions : c'est ce que les psychologues appellent le biais de confirmation.

Prenez le contrôle

Le final de la plupart des scénarios de Solaires pousse les joueurs à effectuer un choix éthique ou moral relativement neutre mais qui aura un impact important pour des habitants, les relations entre les corporations, etc.

Même s'il peut arriver qu'un seul personnage ait accès au bouton qui actera leur choix, il est préférable que tous les joueurs discutent ensemble de la solution qu'ils préfèrent.

Réfléchissez aux implications. Cherchez des solutions alternatives : certains faux dilemmes semblent ne proposer que deux solutions, mais souvent ce ne sont pas les seules. Surprenez votre meneur.

Enfin, essayez aussi de prendre en compte ce que peut en penser votre personnage. Parfois c'est une solution pour se sortir d'un choix difficile. Et puis n'est-ce pas du jeu de rôles ?





Conseils aux meneurs



« Il y aura des conséquences ! »

Contrairement à d'autres systèmes de jeu, le Système Féerie laisse beaucoup d'aspects entre les mains des participants. Cette liberté peut toutefois intimider des meneurs de jeu moins habitués. Vous trouverez ici quelques conseils pour mener vos parties.

Attention : si vous ne comptez pas mener, il est possible que certains conseils ici puissent briser une partie de la magie du jeu. Joueurs fuyez !

Le rôle du meneur

L'une des premières choses que vous aurez à faire consiste à lancer la partie. Vous aurez souvent une introduction à disposition fournie avec le scénario, mais il est aussi possible que vous souhaitiez la faire vous-même. Dans les deux cas, cette introduction doit permettre aux joueurs de comprendre où leurs personnages sont, ce qu'ils font et pourquoi. Rassurez-vous, normalement les joueurs vous poseront des questions s'il leur manque des éléments.

Une fois la partie lancée, votre principale tâche est de faire évoluer l'univers en fonction des actions des personnages. Décrivez-leur les conséquences de ce qu'ils ont fait, et faites réagir le monde. Quand une action s'avère critique ou particulièrement complexe, n'hésitez pas à leur faire faire un jet de résolution pour ajouter un peu d'incertitude à la partie.

Parfois, les joueurs peuvent bloquer dans l'histoire : ils ont peut-être manqué d'idée, raté un élément important ou oublié une information essentielle. Dans ces cas, aidez-les : rappelez-leur cette information importante, suggérez-leur une piste qu'ils ont négligée, etc. Ne prenez pas pour autant la main sur leurs décisions : vous risqueriez de rendre la partie bien plus rigide que vous ne le souhaiteriez, avec le risque de placer les joueurs en simple spectateur !

Voici une règle essentielle : vous n'êtes pas l'adversaire des joueurs ! Soyez leur complice. Mais n'hésitez pas à rendre la vie de leur personnage compliquée : tant qu'ils ont des ennuis, ils ont une raison d'avancer.

Enfin, vous aurez parfois le rôle d'arbitre : lors d'un conflit autour de la table, à propos d'un point de règle ou de l'interprétation d'un élément de jeu, c'est à vous que revient le droit et le devoir de trancher.

Improviser

Très souvent, pour ne pas dire systématiquement, les joueurs vont faire des choix qui les écartent du scénario tel qu'il a été préparé : ils peuvent très bien tenter de contourner une situation importante, se focaliser sur des objectifs alternatifs ou encore provoquer des conséquences inattendues qui remettent en question la suite du scénario. Le jeu de rôles est très propice à l'émergence : l'apparition de situation complètement imprévues.



Ce n'est pas grave. Improvisez ! Vous avez deux possibilités : tenter de les raccrocher au scénario ou suivre la nouvelle voie ouverte par vos joueurs.

La première solution est tentante mais paradoxalement plus délicate à mettre en place. Votre tentative peut très facilement être ressentie comme une contrainte : ce principal écueil peut donner aux joueurs l'impression qu'ils ne sont plus aux commandes et que le meneur les forces à suivre son scénario. Bien fait, l'opération est invisible, mais ça reste difficile.

Quitte à improviser, pourquoi ne pas suivre les joueurs ? Après tout, eux aussi construisent l'histoire. Tant pis s'ils ne suivent pas le scénario dans les lettres. Si leurs anciens objectifs ne sont plus réalisables, où n'ont plus d'importance, reposez-vous sur leur impulsion : ils ne sont pas sortis des rails sans raisons. Appliquez les conséquences logiques de leur choix ou focalisez-vous sur leurs nouveaux objectifs.

Dans les deux cas, vous ajouterez des éléments qui n'étaient pas prévus initialement : des PNJ, des relations entre différents acteurs, des événements, des pistes entières, etc. Nous vous recommandons de prendre de notes, surtout si le scénario et son contexte sont complexes. Même avec une très bonne mémoire, certaines choses peuvent se mélanger et nous ne traitons même pas des parties qui se déroulent sur plusieurs séances !

Enfin, c'est déjà important en temps normal, mais ça le devient encore plus au moment d'improviser : vous devez bien connaître le jeu, en particulier son univers et le contexte dans lequel les PJ évoluent. Vous aurez encore moins de temps pour rechercher des informations dans vos documents.

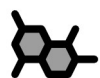
Combats

Parfois, pour parvenir à leur fin, ou parce qu'un adversaire aura décidé d'essayer de les gêner, les PJ vont se retrouver confronter à des situations de combat. Gardez en tête que dans Solaires le combat n'est pas une finalité en soi, même si ce type de situation peut survenir régulièrement.

Lors de tout combat, fixez un enjeu. La vie des PJ n'est pas aussi importante que dans d'autres jeu de rôles : n'oubliez pas qu'ils sont immortels et pourront revenir plus tard. Par exemples, un combat peut être un obstacle pour obtenir une information ou éviter de perdre une ressource précieuse. Il peut aussi s'agir de sauver quelqu'un d'autres ou de récupérer quelque chose. Dans tous les cas, fixez un enjeu et faites en sorte que les PJ le connaissent.

Dans Solaires, les combats se veulent rapides et intenses. Ne les faites pas traîner en longueur : chaque action des PJ doit faire progresser le combat qu'il s'agisse de succès ou d'échecs. N'oubliez pas non plus, qu'en dehors de certains agents robotiques ou de mercenaires suicidaires, la plupart des adversaires des PJ tenteront de fuir ou de se rendre, passé les premières pertes ou dès qu'ils n'ont plus l'avantage.

Pour conserver le focus sur les actions des PJ, nous vous recommandons de ne pas jouer les adversaires comme des personnages joueurs. Voyez les adversaires comme des épreuves : laissez l'initiative aux PJ et faites agir les adversaires dans le résultat de leurs actions. Chaque échec des PJ doit être une réussite pour les adversaires. Et si les PJ décident de ne rien faire ? Faites progresser les adversaires normalement, les joueurs effectueront les jets pour se défendre.



Un dernier aspect important pour les combats sont leurs effets de bords : impliquez l'environnement, les civils, la structure des lieux où le combat se déroule. Les balles perdues dans une fusillade vont quelque part et à la fin d'un affrontement important, les PJ devraient avoir à en gérer les conséquences. Ne les laissez pas sous-estimer la gravité d'une balle qui aurait terminé sa course dans un réservoir, ou pire, perforé l'enceinte de l'installation...

Réseau, Piratage et IA

L'informatique est prépondérante dans l'univers de Solaires et il est très probable que les PJ aient à explorer le réseau ou y affronter des adversaires lors de leurs aventures.

Le premier conseil que nous avons à vous donner : restez simple. Vous n'avez pas besoin de détailler le protocole de SolNet – que nous même n'avons pas détaillé, vous noterez – ou de connaître les instructions exactes employées par les IA lors de leurs opérations. Restez au niveau des intentions. Votre joueur veut que son personnage pirate une banque de données ? A-t-il les outils requis – un logiciel de piratage, une console ou est-ce une IA ? Faites-lui faire le jet de résolution.

Dans tous les cas si un jet rate, faites en sorte qu'il y ait des conséquences. Rappelez-vous : il doit toujours y avoir des conséquences. Le piratage d'une banque de donnée a raté ? Ce n'était pas la bonne banque de donnée : les propriétaires s'en sont aperçu et envoient quelqu'un.

Quelques éléments sont importants malgré-tout. La plupart du temps, on ne se préoccupe pas vraiment de la localisation exacte des IA, considérant qu'elles sont « quelque part sur le réseau ». Lors d'un affrontement, localisez-les. Si le serveur ou l'appareil qui les exécute tombe, l'IA sera désactivée. De plus lors d'un affrontement numérique, la victoire revient habituellement à celui qui localise l'autre en premier.

Comme pour les combats : lors d'un affrontement virtuel, il y a toujours des conséquences. Les logiciels de combats matriciels sont des virus conçus pour provoquer de lourds dégâts informatiques. Un serveur qui a été attaqué devient au mieux indisponible, bien qu'il sera généralement hors service jusqu'à ce que quelqu'un vienne le réinstaller. N'oubliez pas tous les appareils connectés au réseau, comme les recycleurs atmosphériques, les canaux de réalité augmentée, la distribution du courant, les robots de maintenance, etc.

De façon générale, casser quelque chose dans la matrice, casse quelque chose dans la réalité et un affrontement informatique d'ampleur causera autant, voir plus, de dégâts qu'une fusillade.

Enquêtes

Bon nombre, si ce n'est la majorité, des aventures de Solaires emmèneront les PJ sur une enquête. Il existe plusieurs façons d'aborder ce type d'histoire, mais nous vous proposons de considérer une enquête comme une énigme qui consiste à collecter des informations et en tirer des déductions pour résoudre l'affaire.

Une grande partie de l'enquête consistera normalement à collecter des informations. Les PJ ont accès à de nombreux moyens pour acquérir des informations : analyser des scènes de crimes, interroger des gens, extraire des données de SolNet, faire jouer ses contacts, pirater des banques de données, infiltrer



Conseils aux meneurs



des installations suspectes, explorer des épaves, etc. Et cette liste est bien sûr non exhaustive.

Malgré toute la tentation, la collecte de ces informations ne doit pas se réduire à faire des jets de dés. Les PJ doivent chercher et s'ils le font de façon intelligente ou intéressante, ils devraient toujours trouver quelque chose, même si le scénario ne prévoit pas le moyen qu'ils ont employé.

De façon générale, nous déconseillons de graver dans le marbre les moyens que les PJ ont de trouver leurs indices. D'une part, faites attentions aux « indices que les PJ ne peuvent pas rater », car ils les ratent deux fois sur trois. De l'autre, il serait terriblement frustrant qu'ils déploient de gros efforts sur une piste qui ne leur donne au final rien parce que ce n'était pas prévu. Préférez les indices et pistes flottantes : des informations dont le moyen d'obtention n'est pas directement décrit dans le scénario mais qui pourront être trouvés si les PJ cherchent de façon logique.

Concernant les déductions, faites attentions à deux effets qui peuvent enliser une enquête pourtant bien partie. Le premier est le recul du meneur : vous connaissez déjà la « solution » car vous avez écrit ou lu le scénario. De fait, certaines choses peuvent vous paraître évidentes, mais rester inaccessibles pour les joueurs. Prenez notamment garde aux fausses pistes qui peuvent détourner les joueurs des vraies pistes bien trop longtemps.

Un second effet amplifiera ces égarements : le biais de confirmation. Il s'agit d'un biais cognitif très connu en psychologie qui affecte tout le monde, y compris les vrais enquêteurs du vrai monde. Le principe est simple : tout le monde tend à favoriser les éléments qui vont dans son sens et à occulter inconsciemment ce qui ne conforte pas ses hypothèses. Ainsi vos joueurs pourront s'acharner plus que de raison sur une fausse piste, ignorer une information capitale parce qu'elle ne colle pas aux autres informations qu'ils auront à un moment donné, etc.

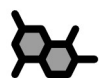
Enfin, pour ajouter une pression, vous pouvez faire jouer les adversaires en leur faisant détruire ou altérer des preuves pour ajouter une contrainte temporelle à l'enquête. Il est important que les PJ soient conscients du fait et que ces destructions et altérations ne remettent pas en question la faisabilité de l'enquête. N'oubliez pas les deux effets précédemment décrits.

Voyage spatial

Voyager est quelque chose de courant dans Solaires : le système solaire est votre scène exploitez-le. Toutefois, à part via l'upload, voyager dans l'espace prend beaucoup de temps. De quelques dizaines d'heures entre les lunes d'un même système planétaire, à plusieurs semaines en interplanétaire.

S'il est peut-être intéressant d'avoir une idée des occupations de chacun pendant ces longues périodes, il est évidemment indésirable de jouer la totalité de ces scènes. Nous vous conseillons d'employer des ellipses et de vous contenter d'un résumé des événements en vol. Bien sûr, vous avez tout à fait le droit de faire intervenir des péripéties en vol et de faire jouer les scènes qui y sont rattachées.

Pensez aussi que l'ellipse est aussi un bon moyen d'offrir des moments de vide qui pourront servir à des flashbacks déclenchés via les points de personnage. C'est même une solution envisageable pour réduire le temps passé à la préparation d'une mission en vol.



Espace

Nous le répétons jamais assez : l'espace est un endroit dangereux. Le moindre incident peut provoquer la mort de nombreuses personnes et toute sortie représente un risque qui ne doit pas être négligé.

Au point même, que vous ne devriez pas hésiter à déclencher des péripiéties lors de toute EVA (Activité Extra-Véhiculaire) qui n'aurait pas été convenablement préparée. On ne sort pas de l'enceinte d'une station, ou d'un vaisseau, en s'équipant à la va-vite sans conséquence.

Inutile d'insister sur le fait que les actions périlleuses entraînent des conséquences pires encore. Et ne parlons pas d'un affrontement : une fusillade à l'extérieur sera toujours brève et meurtrière.

Terminons avec un élément qui ne doit jamais disparaître de la tête des joueurs : les PJ ne sont jamais loin de l'espace. Dans une colonie, passé l'enceinte, c'est l'environnement hostile de la planète ou lune qui les attends. Dans une station orbitale, ou un vaisseau, le vide spatial n'est séparé d'eux que par quelques millimètres de matériaux.

Négociations

Que ce soit pour obtenir des informations, du matériel particulier, un service ou dissuader adversaire de faire quelque chose de stupide, les PJ se retrouveront souvent à devoir négocier. Une négociation peut être vue comme une forme d'épreuve : un obstacle à franchir.

Dans ce type de situation la manière forte – que ce soient des menaces ou de la violence physique – est rarement très efficace. Voyez les négociations comme des échanges : les PJ veulent quelque chose, la personne en face attends quelque chose en retour. Même si souvent ce n'est pas visible sous cet angle, les PJ devraient toujours d'abord chercher à savoir contre quoi ils pourraient négocier ce qu'ils veulent.

Cela signifie que vous devez aussi le prévoir. Souvent, il peut s'agir d'un service, d'une information. Parfois un allègement de peine ou l'engagement des PJ à laisser un adversaire vaincu s'enfuir une fois l'information donnée. D'autre fois, la non-exécution de menaces comme ne pas dénoncer un contrebandier aux corporations. L'essentiel est que l'interlocuteur ait l'impression d'avoir gagné quelque chose.

Durant des négociations, mais aussi toute interaction sociale avec des PNJ, se pose la question de jouer à la première ou troisième personne. C'est-à-dire : devez-vous prendre la parole pour le PNJ et l'interpréter comme au théâtre, ou décrire ses intentions et son message comme vous auriez décrit le résultat d'une action d'un autre type ?

Il n'y a pas de réponse définitive : certaines tables préfèrent jouer la première solution, d'autre la seconde. La première peut apporter plus d'immersion mais la seconde permet de mieux retranscrire ce que les PJ comprennent réelle avec leurs facultés. Parfois, on peut aussi voir un mélange des deux. C'est, semble-t-il, une question de goût qui a déjà fait l'objet de nombreux débats animés. À vous et à vos joueurs de trouver la méthode qui vous plaît le plus.



Conseils aux meneurs

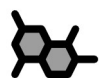


Récompenses

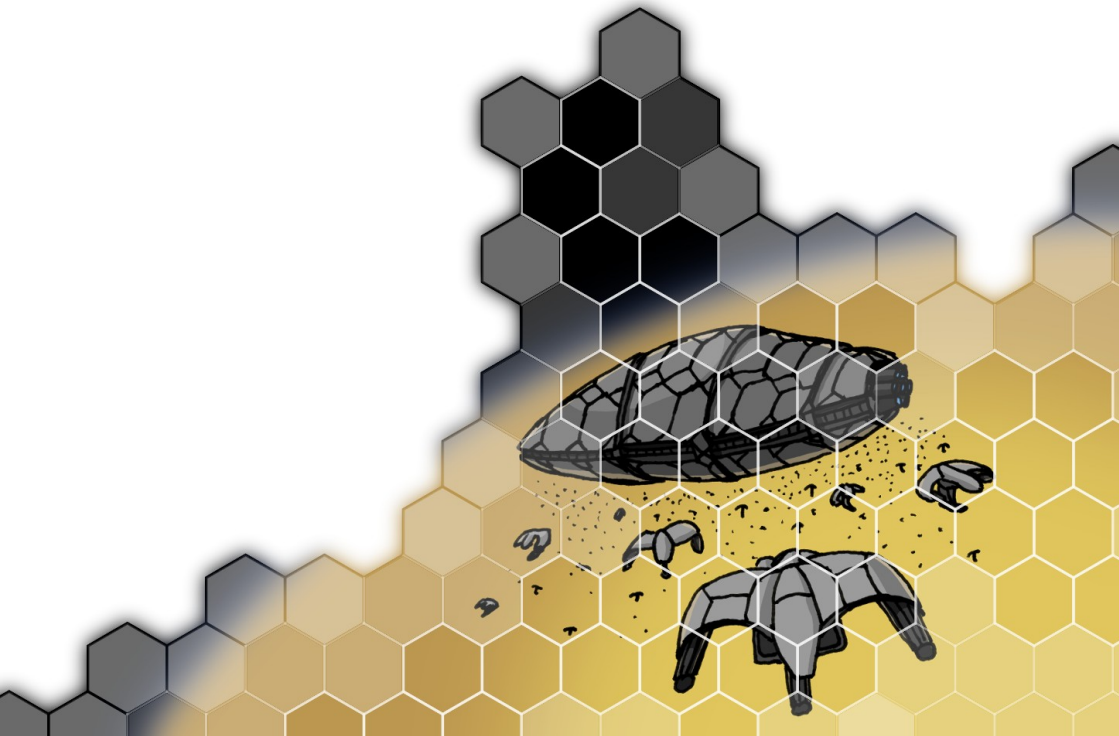
Bon nombre de joueurs ne se satisfont pas seulement de l'histoire et attendent une certaine évolution de leur personnage, souvent en termes de puissance. Cette évolution est couverte par le système des Intrigues de personnage. Toutefois, ces intrigues proposent une récompense à des objectifs secondaires.

Vous pouvez, à votre discrétion, octroyer des récompenses lorsque certaines étapes sont accomplis durant une série, en plus des récompenses issues des Intrigues de personnage. Voici une liste, non-exhaustive de ce genre de récompense :

- **Meilleur traitement civil** : c'est la base dans Solaires. Travailler pour une corporation permet d'avoir un meilleur traitement civil que celui de base, déjà convenable. C'est toutefois une récompense annexe pour les PJ qui sont souvent des indépendants vivant en dehors des conditions normales des autres citoyens.
- **Progression sur des objectifs personnels** : certains joueurs aiment définir des objectifs à long terme pour leurs personnages, cela peut aller de la volonté d'intégrer un groupe en particulier comme les Solar Wardners, à de véritables quêtes personnelles comme retrouver une sœur perdue de vue en arrivant dans les colonies. Ici la récompense n'est pas nécessairement l'accomplissement de l'objectif mais celui d'une étape.
- **Nouveaux contacts** : certains joueurs adorent remplir leur carnet d'adresse et former d'importants réseaux. Ces joueurs créent généralement des personnages qui se concentrent sur l'aspect des relations.
- **Nouveau matériel** : certains joueurs collectionnent les gadgets et ne ratent jamais une occasion de mettre la main sur de nouvelles technologies ou plus simplement d'améliorer leur arsenal. Dans Solaires, ça peut aller jusqu'à changer d'enveloppe ou même effectuer de la psychochirurgie.
- **Nouvelles accréditations** : beaucoup de matériel, de lieux et de métiers, sont verrouillés par un système d'accréditation. Par exemple, il est strictement interdit de pratiquer la médecine dans les colonies sans l'accréditation appropriée. De la même façon, les armes non-létales sont restreintes à une licence sur Mars, tandis que les létales sont totalement interdites en dehors du personnel de sécurité militaire martien. De nombreux lieux sont aussi interdits, les sections de maintenance par exemple, exigent une accréditation des services techniques de la cité ou de l'installation. Ces accréditations sont souvent temporaires, mais renouvelées tant que le personnage travaille avec les corporations.
- **Promesses de service** : les personnages joueurs travaillent généralement pour les corporations qui, en plus de leur donner un meilleur traitement civil, leur octroient de nombreuses faveurs, souvent utiles en mission, comme l'accès à du matériel particulier, notamment des vaisseaux, ou des accréditations temporaires, pour notamment se rendre dans certains lieux interdit au public ou utiliser du matériel particulier. Ce type de récompense permet de demander ce type de faveur lors d'une prochaine partie et représente une récompense généralement plus adaptable que les autres.



Les personnages





Création des personnages



« Désormais, chacun peut être de qu'il souhaite être. Nous avons brisé les chaînes qui nous liaient à notre corps. »
Jova, vulgarisatrice scientifique

Créer les personnages

Solaires possède un système de jeu très simple et vous pouvez vous limiter à décrire votre personnage, surligner ses éléments importants et leur donner un nombre entre 1 et 3 en fonction de leur importance. C'est tout : le personnage sera utilisable et entièrement compatible avec le reste du système de jeu.

C'est bien, non ? Pour le MJ cela permet de créer des PNJ rapidement comme ce « **Chef de la sécurité (3)**, ancien **Commando spatial (2)**, **Peu loquace (1)** qui possède un **Fort a priori envers les étrangers (3)** et qui joue de son statut et de la stature que lui donne son **Armure légère (1)**. ».

Pour créer un personnage joueur en revanche, nous avons constaté que cette méthode ne guide pas suffisamment le joueur. Heureusement, l'énorme flexibilité du système permet d'autres méthodes de création. Et pour vous aider, nous vous donnons dans cette section une méthode plus détaillée pour construire vos personnages.

Pour commencer, voici, en résumé, les étapes de la création d'un personnage :

- la création du groupe qui assure un certain équilibre et la polyvalence de l'équipe ;
- la définition du concept et de l'identité du personnage qui permettent de définir les éléments principaux du personnage ;
- la construction de l'histoire, construite à partir de carrières et relations mises ensuite en ordre dans une mini frise chronologique ;
- le choix de traits physiques et mentaux pour personnaliser votre personnage ;
- la description de son avatar et de son enveloppe ;
- le choix de ses possessions, ses modifications et logiciels ;
- le chiffrage des éléments qui permet d'attribuer des valeurs à tout ce qui précède.

Dans le cas d'une série, vous définirez aussi une intrigue pour le personnage qui servira lui donner un objectif secondaire et un moyen d'évoluer.



Groupe et Personnages

Avant de procéder à la création dans le détail, nous vous recommandons de vous intéresser à la création du groupe. En effet, normalement, les personnages vont former un groupe ou une équipe lors de l'aventure et il est sans doute nécessaire de porter une attention toute aussi importante à la composition du groupe qu'à la création des personnages individuellement.

La première chose à faire est de fixer la nature du groupe et son objectif. Par exemple, la nature du groupe peut être « *un solar wardner et son équipe* » ou encore « *l'équipage d'un vaisseau d'intervention* ». L'objectif du groupe pourrait être « *Servir une corporation* », « *Résoudre les problèmes de clients* », etc.

Une fois ces deux aspects définis, vous devez veiller à ce que l'équipe des PJ soit suffisamment polyvalente. Une aventure de Solaires peut couvrir plusieurs aspects : *Combat, Enquête, Espace, Infiltration, Informatique, Négociations, Relations et technologie*. Il est indispensable que l'équipe des PJ soit en mesure de faire face aux situations découlant de tous ces aspects, ou tout du moins de tout ceux que le meneur a prévu de faire intervenir. Les personnages du groupe devraient donc se répartir les différents aspects sans oublier un peu de redondance au cas où.

Cette étape passée, il est temps de construire les concepts des personnages (voir plus loin). Durant cette étape, les joueurs doivent échanger un minimum pour éviter des doublons ou des incompatibilités. Dans le même temps, profitez-en pour définir la place de chaque personnage dans le groupe : par exemple, qui est le commandant du vaisseau, l'officier technique, l'officier de la sécurité, etc.

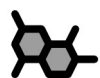
Enfin, établissez les relations entre les personnages, pour vous assurer notamment qu'ils sont compatibles entre eux. Cela signifie que dans, le pire des cas, ils ne devraient pas avoir de raison de ne pas travailler ensemble, et qu'ils devraient plutôt avoir des raisons ou des affinités pour collaborer.

Concept et identité

La première brique d'un personnage est son concept. Il s'agit d'un résumé de ce qu'il est et de sa fonction. Normalement, vous devriez le construire en même temps que le groupe.

Commencez à remplir le cartouche *Identité* du personnage en répondant à ces questions :

- **Rôles** : quels sont les rôles du personnage ? Il s'agit des aspects d'une aventure que votre personnage est capable de gérer. Vous trouverez la liste détaillée des aspects dans la section *Éléments de personnage* : *Aspects d'une aventure*.
- **Profession** : quelle est la profession, le métier ou la vocation actuelle de votre personnage ? Cette notion correspond à une carrière du personnage. Vous pourrez lui en attribuer d'autres plus loin. Une liste de carrières courantes est disponible plus un peu plus loin.



- **Nature d'esprit** : quelle est la nature de l'esprit de votre personnage ? Il s'agit ici de déterminer la source de la conscience de votre personnage. Il peut tout à fait s'agir d'un esprit humain (une intelligence naturelle), d'une intelligence supervisée ou même d'une intelligence artificielle. Là encore, vous trouverez une liste des natures d'esprit dans la section *Éléments de personnage : Nature des personnages*.
- **Enveloppe usuelle** : quelle est la nature de l'enveloppe usuelle de votre personnage ? L'enveloppe est le corps de votre personnage. De nombreux types sont disponibles allant de cyborgs à des corps entièrement cybernétisés. Notez que les IA et Éthérés sont des informorphes. La liste complète des enveloppes est disponible dans la section *Éléments de personnage : Nature des personnages*.

Aspects d'une aventure

Comme nous l'avons vu juste avant, Solaires met en avant plusieurs aspects lors des aventures. Un groupe polyvalent se doit d'être en mesure de gérer les situations de chacun de ces aspects. Pour vous aider à mieux cerner ce qu'ils recouvrent, en voici une description plus précise :

- **Combat** : particulièrement mis en avant dans les jeux de rôles en général, le combat n'est qu'un des nombreux aspects développés dans Solaires. Il s'agit ici de gérer les affrontements armés et la guerre.
- **Enquête** : l'enquête tient une place importante dans la plupart des scénarios. Les personnages s'occupant de cet aspect sont confrontés à la recherche d'indices et leur analyse. Ils sont particulièrement doués pour repérer les détails qui échapperaient à d'autres personnages.
- **Espace** : l'espace est un environnement intrinsèquement hostile. Ceux qui y sont régulièrement confrontés savent se préparer pour les sorties et connaissent toutes les procédures pour en revenir vivant. N'oubliez pas : l'espace est pratiquement omniprésent dans les colonies.
- **Infiltration** : agir sans se faire repérer est indispensable pour de nombreuses missions et ceux qui excellent dans cet art sont très recherchés. Récupérer quelque chose, effectuer un sabotage, extraire quelqu'un, etc. voilà des choses que l'on peut faire sans bruit.
- **Informatique** : l'informatique est omniprésente dans la société des solaires et ceux qui savent s'en servir et la maîtrisent disposent de moyens qui débordent très largement du cadre virtuel. Qu'il s'agisse de récupérer des données ou de prendre le contrôle d'une infrastructure, c'est souvent la voie la plus directe pour y parvenir.
- **Négociation** : à part les sauvages, la plupart des gens préfèrent dialoguer avant d'envisager d'autres solutions, notamment la violence. La négociation représente les conflits sociaux, qu'il s'agisse de demander des faveurs, des services, ou de se disculper. Convaincre, négocier, marchander.
- **Relation** : avoir le bras long est un avantage indéniable. Connaître des gens de tout milieu permet d'obtenir des informations, des services ou du soutien en cas de coup dur.
- **Technologie** : la technologie est un domaine vaste qui entre les bonnes mains permet pratiquement de réaliser n'importe quoi. Celui qui maîtrise peut comprendre le fonctionnement d'un appareil étrange, assembler un outil dans l'urgence, neutraliser un système automatisé, etc.

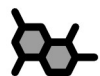


Natures d'esprits

La nature des personnages peut être considérée selon deux aspects : son esprit et son enveloppe. L'enveloppe est le corps du personnage son incarnation physique. L'esprit, lui, peut être résumé par sa nature : il s'agit du moteur de la conscience du personnage, de son intelligence, de sa capacité à faire plus de choses qu'une brique. Ainsi l'esprit pilote l'enveloppe et perçoit à travers lui. Il s'agit toutefois d'une simplification : il existe un phénomène appelé « embodiment » qui rend la séparation plus difficile.

Voici la liste de ces natures d'esprit, aussi appelées intelligences (les dates indiquées correspondent aux premiers exemplaires ou prototypes) :

- **Les intelligences naturelles** : typiquement celle des humains. Par définition, l'esprit d'un autre animal relève aussi de cette catégorie, mais elles ne conviennent pas pour un personnage joueur. Ces intelligences sont, historiquement, les plus anciennes. Elles peuvent être instanciées sur tous les substrats organiques et être émulées sur les substrats cybernétiques ou hyper-hybrides. Elles ne peuvent pas être infomorphe.
- **Les intelligences provoluées** (Depuis 2084) : similaire aux naturelles, elles sont le résultat d'une évolution artificielle d'une intelligence animale jusqu'à atteindre un niveau de conscience similaire à celui d'un humain. Elles peuvent être instanciées sur tous les substrats organiques et être émulées sur les substrats cybernétiques ou hyper-hybrides. Elles ne peuvent pas être infomorphe.
- **Les intelligences supervisées** (Depuis 2083) : les IA de supervision sont des logiciels associés à des intelligences naturelles, ou provoluées, qui octroient des capacités mentales surhumaine et une intégration parfaite aux couches virtuelles. Requiert une enveloppe Biomodifiée (avec un système de calcul sur wetware), Cyborg ou Cybernétique.
- **Intelligence infomorphisée** (Depuis 2081) : l'infomorphisation consiste à prendre une intelligence naturelle ou provoluée et à la transformer en une intelligence infomorphe. Ce processus reste exceptionnellement rare. Évidemment elles sont infomorphes mais peuvent être instanciées sur des enveloppes cybernétiques ou hyper-hybrides.
- **Intelligence artificielle de type Synchro** (Depuis 2060 pour la version sentiente) : premier type d'intelligence artificielle inventé, ces IA possèdent les meilleures capacités de prévision et de structuration. Naturellement infomorphes, elles peuvent être instanciées sur des enveloppes cybernétiques ou hyper-hybrides.
- **Intelligence artificielle de type Wolfa** (Depuis 2070) : ces IA ont été conçues pour la recherche et possèdent les plus grandes capacités d'innovation, d'exploration et de modélisation. Naturellement infomorphes, elles peuvent être instanciées sur des enveloppes cybernétiques ou hyper-hybrides.
- **Intelligence artificielle de type Ley-Wan** (Depuis 2074) : ces IA atypiques possèdent des capacités d'introspection – la capacité de s'auto-altérer – inégalées. Bien que naturellement infomorphe, ce sont les seules intelligences artificielles qui peuvent être implémentée sur wetware et donc être instanciées sur des répliquants et chimères en plus des substrats cybernétiques et hyper-hybrides.



Types d'enveloppes

Après la nature de l'esprit du personnage, voyons les différents types d'enveloppes (nous avons précisé la date du premier exemplaire ou prototype quand cela était pertinent) :

- **Biologique** : parfois appelées « naturelles », ces enveloppes sont les premières historiquement. Dépassées sur de nombreux points, ces enveloppes n'existent plus dans les colonies que sous des formes modifiées (voir. biomodifié et cyborgs). Elles restent toutefois majoritaires sur Terre. *Modèles : humain.*
- **Provolué** (*Depuis 2084*) : fruit de l'évolution artificielle du corps d'un animal, les enveloppes provoluées ont les mêmes défauts que les enveloppes biologiques et n'existent que dans le cadre d'expérimentations. *Modèles : provolué de singe, provolué de pieuvre, provolué d'humain.*
- **Biomodifié** (*Depuis 2050*) : les enveloppes biomodifiées sont des enveloppes organiques dérivées d'enveloppes biologique. Elles ont été améliorées par des procédés comme la reprogrammation génétique, la greffe ou le remplacement d'organes améliorés, etc. *Modèles : humain biomodifié, provolué bio-modifié.*
- **Répliquant** (*Depuis 2075*) : entièrement artificielles, ces enveloppes sont toutefois organiques. Conçu pour reproduire ou copier l'humain, elles bénéficient de nombreuses améliorations organiques. *Modèles : répliquant d'humain.*
- **Chimère** (*Depuis 2082*) : obtenue de la même façon que les répliquants, les chimères sont composées d'éléments originaire de nombreuses espèces, voir entièrement nouveaux. *Modèles : furry, etc.*
- **Cyborg** (*Depuis 2035*) : les cyborgs sont des enveloppes originellement organiques dans lesquelles on a intégré des implants cybernétiques pour en améliorer les capacités. La grande majorité des solaires utilisent des enveloppes cyborg. *Modèles : cyborg.*
- **Cybernétique** (*Depuis 2061*) : les enveloppes cybernétiques sont des enveloppes entièrement robotiques. Ceux intégrant une émulation d'une intelligence naturelle sont aussi souvent appelés cyborgs absolus. Ces enveloppes sont considérées comme des enveloppes universelles, car il est possible d'y instancier ou d'y émuler n'importe quel esprit. *Modèles : syntha (ressemble à un humain), androïde, spiderbot (robot de maintenance), monkeybot (robot de maintenance), dogbot (robot d'assaut) etc.*
- **Hyper-hybride** (*Depuis 2090*) : considéré comme une nouvelle forme de vie, les enveloppes hyper-hybrides sont un mélange des technologies organiques et cybernétique au niveau cellulaire. Très récentes et encore assez peu déployées, ces enveloppes sont considérées comme le futur. *Modèles : furry, androïde hyper-hybride, assistant domestique, etc.*
- **Infomorphe** : ce type d'enveloppe n'en est pas vraiment un. Les infomorphes sont des êtres de pure information qui vivent sur le réseau solnet. La plupart se limitent à projeter un avatar sur la réalité augmentée, mais certain n'hésitent pas à s'injecter dans d'autres types d'enveloppe au gré de leurs besoins. *Modèles : Éthérés, Intelligence artificielle, etc.*



Psions

Les psions sont un éléments de la nature des personnages un peu particulier. Théoriquement, tout être ayant une enveloppe disposant d'un centre nerveux organique (ceci inclus les biomodifiés, les cyborgs et les chimères), peut se faire installer un implant psi et devenir un psion. Toutefois, les répercussions sur les capacités du personnage sont telles qu'il convient d'inclure cette propriété comme faisant partie de la nature du personnage.

Si vous choisissez de créer un psion, notez-le avec l'enveloppe (par exemple « Chimère psion »). Nous vous conseillons ensuite de choisir le domaine de votre implant dès l'étape du concept, car ce choix interfère avec les rôles du personnage, mais aussi ses traits de caractère.

En effet, selon l'individu, cet outil offre des capacités surnaturelles différentes a son possesseur. Plus précisément, en fonction des traits de personnalités principaux de son utilisateur, l'implant octroie des pouvoirs liés à un domaine. Voici une description de ces domaines, avec les traits associés :

- **Matière** (*Créatif, Expansif, Orgueilleux, Charismatique*) : Perçoit les objets et la matière. Déforme les objets et change leur matière ou les dématérialise temporairement.
- **Énergie** (*Impulsif, Vif, Téméraire, Agressif*) : Perçoit les énergies. Crée, détruit et déplace l'énergie ou rend des objets « transparent » aux énergies.
- **Espace** (*Rigoureux, Précis, Réfléchi, Rigide*) : Perçoit la position des objets et les champs de forces. Déplace les objets et relie des lieux par des portails.
- **Information** (*Curieux, Observateur, Paranoïaque, Dominateur*) : Lit l'information ou les pensées superficielles d'un simple regard. Occulte temporairement la présence d'un objet à l'univers entier ou altère complètement la perception que l'univers en a. Envoie des messages sur les sens d'autre êtres. Dispose d'une mémoire infinie et de capacités de calcul mental équivalente à un super calculateur.
- **Biologie** (*Empathique, Délicat, Sensible, Manipulateur*) : Perçoit les formes de vie organiques et hyper-hybrides et lit leurs variables vitales. Améliore les capacités physiques et mentales d'organiques ou hyper-hybrides. Régénère une enveloppe organique ou hyper-hybride en moins d'une heure.
- **Méta** (*Improvisateur, Irrationnel, Rêveur, Désorganisé*) : Perçoit les autres psions et leur implant. Aide ou bloque l'utilisation des autres implants psi. Copie et reproduit les pouvoirs actifs des autres implants psi.



L'identité vient ensuite compléter le concept en ajoutant des informations de bases servant à identifier le personnage. Notez que la plupart des systèmes automatisés, ce qui inclut les administrations, utilisent un ensemble de certificats pour identifier le personnage : c'est ce que les solaires appellent la clé-ID. Quelles que soient les informations décrites dans cette section, considérez qu'à partir du moment où une corporation connaît votre personnage, il possède une clé-ID.

L'identité précise les informations suivantes :

- **Pseudonyme** : quel est le pseudonyme de votre personnage ? Plus qu'un simple alias, il s'agit de la façon dont le personnage est couramment appelé. À la différence d'un surnom, le pseudonyme est généralement choisi par la personne le portant et, dans la société des Solaires, il est souvent plus utilisé que le nom. Le pseudonyme est d'ailleurs enregistré dans l'état civil, généralement entre guillemets, placé entre les prénoms et les noms de famille.
- **Nom administratif** : quel est le nom administratif du personnage ? Ce concept administratif regroupe ce que nous connaissons comme "premier prénom, nom". Beaucoup de Solaires ne l'emploient plus vraiment et son usage tombe en désuétude. Toutefois, certaines administrations l'emploient encore et il est donc nécessaire d'en posséder un, même s'il s'agit souvent du pseudonyme seul pour les êtres artificiels.
- **Affiliation** : à quelle entité votre personnage est-il rattaché ? Qu'il s'agisse d'une corporation, d'un groupe ou d'une autre faction, le personnage est normalement attaché à une telle entité. C'est un peu l'équivalent de la nationalité pour un Solaire. Les principales factions sont présentées dans *Éléments de personnage : Principales factions*.
- **Genre** : de quel genre votre personnage se revendique-t-il ? Initialement basée sur le sexe, cette notion a beaucoup perdu en sens. Choisi de plus en plus arbitrairement, notamment par les IA, cette notion ne revêt plus la même importance. Les valeurs les plus représentées restent « neutre », « masculin » et « féminin ». On trouve aussi de nombreuses variantes comme « mixte », « fluide », « indéfini », etc.



Histoire

L'histoire du personnage est construite en deux temps. Vous commencerez par définir les carrières et les relations du personnage. Ceci fait, vous les organiserez temporellement sur une mini-frise chronologique.

Comme nous l'avons vu durant la construction du concept du personnage, les carrières sont les métiers, les fonctions et les vocations que le personnage a pratiqué. Vous allez noter les carrières de votre personnage dans le cartouche Carrières en répondant aux questions suivantes :

- Votre personnage est-il natif de la Terre ? Si oui, ajoutez la carrière **Terrien** (avec un score de 1).
- Votre personnage est-il natif des colonies, ou a-t-il vécu plusieurs mois dans les colonies ? Si oui, ajoutez la carrière **Colon** (avec un score de 1).
- Quels sont les métiers, les fonctions ou les loisirs que votre personnage a pratiqué durant sa vie ? Vous trouverez une liste des carrières les plus courantes juste après, bien qu'elle ne soit pas exhaustive. Vous pouvez choisir n'importe quel métier pouvant exister dans l'univers de Solaires. Rappelez-vous toutefois que votre personnage doit remplir les rôles que vous avez choisis durant le concept du personnage.

Carrières courantes [173]

Les carrières sont des métiers, vocations et autres occupations que votre personnage a été amené à pratiquer au cours de sa vie. Il en existe une multitude et nous vous proposons une liste, loin d'être exhaustive, des plus courantes dans Solaires. Pour chaque carrière, nous vous avons indiqué les aspects d'une aventure que couvrent ces carrières. Vous trouverez aussi une courte liste du matériel de travail régulièrement employé par les personnages pratiquants à titre d'exemple.

Voici donc cette liste :

- **Analyste** (*Enquête, Informatique*) : ces experts du traitement de données excellent à mettre au jour les anomalies qui se cachent parmi elles. Ils sont aussi souvent amenés à forcer des systèmes informatiques pour y récupérer des preuves. *Matériel* : console de décryptage, logiciel de reconstitution, logiciel de piratage, etc.
- **Astronaute** (*Espace, Technologie*) : ces prestigieux opérateurs ont vu leur métier pratiquement disparaître avec la colonisation et la spécialisation. Malgré tout, quelques solaires continuent de se revendiquer astronaute, en particulier d'anciens terriens. *Matériel* : combinaison spatiale, jet-pack, multitool, logiciels de maintenance, etc.
- **Commando spatial** (*Espace, Combat*) : ces soldats sont formés et entraînés pour les combats spatiaux, que ce soit à l'intérieur d'une station, lors de l'abordage d'un vaisseau ou dans le vide spatial. *Matériel* : combinaison spatiale, jet-pack, fusil pulseur, armure légère, etc.
- **Contrebandier** (*Infiltration, Négociations, Relation*) : ces spécialistes du transport en toute discrétion sont capables de vous fournir ou de vous transporter n'importe quoi. Ceux qui travaillent directement dans les corporations sont souvent appelés logisticiens. *Matériel* : lecteur d'intention, tenue de camouflage thermo-optique, décodeur, etc.



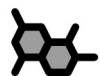
Carrières courantes [2/3]

- **Cyber-Mécanicien** (*Technologie*) : ces spécialistes de la technologie sont amenés à devoir réparer ou modifier un très vaste panel de matériels, véhicules et installations. Certains sont parfois amenés à effectuer quelques sabotages. *Matériel* : multitool, robots de maintenance, logiciels de maintenance, etc.
- **Cyber-Medic** (*Technologie*) : ces spécialistes sont autant des réparateurs que des soigneurs. Avec les solaires, la médecine a beaucoup évoluée et ces hommes sont capables de remettre en état aussi bien un humain malade qu'un cybernétique endommagé. *Matériel* : médigel, station médicale, multi-tool, nano-robots, etc.
- **Cyber-Samourai** (*Combat, Infiltration*) : ces experts en art martiaux recherchent une forme de perfection dans l'art du combat. Hautement modifiés, ils privilégient le corps à corps et la furtivité aux armes conventionnelles avec un succès certain. *Matériel* : armes blanches, combinaison de camouflage thermo-optique, vision augmentée, logiciels de combats, etc.
- **Decker** (*Informatique*) : ces pirates informatiques s'injectent directement dans le réseau et forcent les infrastructures informatiques pour en prendre le contrôle, effacer ou récupérer des données. *Matériel* : console de décryptage, logiciels de piratage, brise-glace, etc.
- **Déctive** (*Enquête*) : ces enquêteurs sont spécialisés dans la recherche d'indices et l'examen des scènes de crimes. Aucun détail ne leur échappe et sont particulièrement recherchés pour leurs qualités par les forces de sécurités des différentes corporations. *Matériel* : logiciel de reconstitution, scanner Wolfa portatif, etc.
- **Diplomate** (*Négociations, Relations*) : ces négociateurs portent la diplomatie dans les colonies. Adeptes des tractations et échanges de haute portée, ils disposent aussi de réseaux de contacts très étendus. *Matériel* : lecteur d'intention, divers cadeaux, etc.
- **Espion** (*Infiltration, Informatique*) : ces hommes de l'ombre sont les spécialistes de la récupération d'information, de façon discrète. Un bon espion, c'est celui qui a récupéré l'information sans l'ennemi sache qu'on y a accédé. *Matériel* : combinaison de camouflage thermo-optique, gants gecko, décodeur, console de décryptage, brise-glaces, etc.
- **Fixeur** (*Relations, Technologie*) : ces hommes possèdent un réseau impressionnant et se spécialisent dans la résolution des problèmes. Quelque-soit votre problème, ils connaissent quelqu'un susceptible de le résoudre ou de vous fournir les informations ou le matériel dont vous avez besoin. *Matériel* : scanner Wolfa, lecteur d'intention, décodeur, divers matériels destinés à ses clients, etc.
- **Hacker** (*Informatique, Technologie*) : ces bricoleurs adorent détourner la technologie et l'informatique pour la mettre au service du plus grand nombre. Certains aiment aussi en éprouver les limites et sont souvent employés par les corporations pour faire l'audit des nouveaux systèmes. *Matériel* : multi-tool, console de décryptage, scanner Wolfa, constructeur universel, etc.
- **Justicier** (*Combat, Enquête*) : ces enquêteurs indépendants sont aussi les défenseurs engagés de leurs clients. Ils n'hésitent pas à prendre part directement aux combats pour défendre leurs idéaux. *Matériel* : armes shock, armure légère, logiciel de reconstitution, etc.



Carrières courantes (3r3)

- **Mercenaire** (*Combat, Technologie*) : ces hommes à tout faire sont très prisés par les corporations. Acceptant la plupart des missions, des plus dangereuses aux moins légalées, ces solaires ne manquent jamais de travail. *Matériel* : armure lourde, fusil pulseur, multi-tool, etc.
- **Officier de liaison** (*Combat, Relations*) : ces soldats sont de véritables coordinateurs. Dirigeant les escouades sur le terrain, ils font le relais avec le reste de la hiérarchie. Avec l'isolement relatif des colonies, on attend généralement une grande autonomie de leur part. *Matériel* : armure légère, fusil pulseur, etc.
- **Pilote** (*Espace, Technologie*) : ces techniciens maîtrisent les procédures appropriées gérer toutes les phases d'un vol spatial. Souvent confrontés à divers incidents, ils sont aussi formés pour y faire face au pire. Car une erreur au mauvais moment et le vaisseau est perdu. *Matériel* : véhicules, combinaison spatiale, multi-tool, etc.
- **Pop-Star** (*Relations*) : ces artistes touchent une grande communauté de fans et sont souvent connus à travers tout le système solaire. Ces personnages bénéficient d'un réseau de relations qui peuvent parfois rendre des diplomates envieux. *Matériel* : matériel multimédia, matériel musical, etc.
- **Privé** (*Enquête, Négociations*) : ces enquêteurs privés sont principalement amenés mener les enquêtes dont les corporations se désintéressent. Malgré tout, les corporations les emploient dès qu'elles soupçonnent un problème de corruption ou une trahison en interne. *Matériel* : lecteur d'intention, logiciel de reconstitution, décodeur, scanner Wolfa portable, etc.
- **Psion** (*Variable*) : ces êtres possèdent un implant psi. Cet implant leur octroie des capacités surnaturelles encore inexpliquées. En fonction de la nature de l'implant, ils peuvent déplacer des objets, se soustraire à la perception des autres, projeter des éclairs... *Matériel* : implant psi, etc.
- **Récupérateur spatial** (*Espace, Technologie*) : ces spécialistes polyvalents sont parfois surnommés « ferrailleurs ». Depuis leurs vaisseaux, ils récupèrent les débris qui encombrant les orbites et les livrent aux installations orbitales pour recyclage. *Matériel* : combinaison spatiale, multi-tool, décodeur, etc.
- **Solar Wardner** (*Négociations, Relations*) : ces gardiens de la paix sont des agents au service des colonies. Leaders d'exception, ils s'entourent généralement d'équipes polyvalentes et font faces aux dangers qui menacent les colonies. *Matériel* : accréditation universelle, etc.
- **Soldat d'infanterie** (*Combat*) : ces combattants forment le gros des forces sentientes lors des affrontements de surface. Formés au maniement de nombreuses armes, ils ne délaissent pas pour autant le corps à corps. *Matériel* : Armure lourde, fusil pulseur, armes blanches, etc.
- **Technophile** (*Technologie*) : ces passionnés de technologie passent leur temps à découvrir, disséquer et inventer de nouveaux appareils. Ils sont persuadés que la maîtrise de la technologie leur permettra de résoudre les problèmes qu'ils rencontreront. *Matériel* : multi-tool, scanner Wolfa portable, constructeur universel, foglets, des tas de gadgets fait sur mesure, etc.



Votre personnage possède normalement de nombreuses relations avec d'autres personnes et groupes dans le système solaire. Notez ces relations dans le cartouche Relations en répondant aux questions suivantes :

- Quelles sont les affiliations actuelles et passées de votre personnage ?
- Quelles sont les factions parmi lesquelles votre personnage possède des contacts ou des alliés ?
- Quels personnages importants sont des alliés ou des amis du vôtre ?

Maintenant que vous avez déterminé les carrières et les relations de votre personnage, vous allez les organiser dans le temps pour construire son histoire dans le cartouche Historique. Ce cartouche est composé de plusieurs périodes, mais vous n'êtes pas obligé de toutes les remplir, ou de vous limiter au nombre indiqué.

Principales factions [1+2]

Que ce soit pour établir les relations de votre personnage ou pour avoir une idée des puissances à l'œuvre dans le système solaire, vous avez besoin de connaître les principales factions. Voici la liste des plus connues, et des plus puissantes :

- **L'ONU** (*Organisation terrienne, force spatiale depuis 2072*) : cette organisation représente la Terre et les nations terriennes dans l'espace. Responsable de la guerre, l'ONU ne représente plus vraiment une menace pour les colonies et l'organisation mondiale ne sert finalement plus qu'à représenter les intérêts des Terriens auprès des colonies.
- **Sol6** (*Corporation terrienne, depuis 2063*) : Sol6 n'est pas réellement une corporation au sens moderne. C'est une multinationale terrienne sous la protection et le contrôle de l'ONU. La seule qui ait encore son propre accès à l'espace et ses colonies sur la Lune et Mercure.
- **Mars** (*Corporation, depuis 2049*) : anciennement HIARTech, c'est la plus ancienne des corporations et la seule à posséder un territoire attiré : Mars. Elle est considérée comme la plus avancée technologiquement et diplomatiquement, servant d'exemple pour toutes les autres corporations.
- **Vranberg-Lytan** (*Corporation, depuis 2062*) : autrefois première puissance militaire, cette corporation s'est scindée peu après la fin de la guerre des colonies. Si elle a beaucoup perdu depuis et est parfois considérée comme une corporation sur le déclin. Malgré tout, elle reste la troisième puissance militaire derrière Waylanders et Aesir.
- **Suan** (*Corporation, depuis 2063*) : surtout présente dans le système Saturnien où elle fut la première corporation à s'installer, elle a commencé à rebâtir ses colonies joviennes perdues durant la guerre.
- **Waylanders** (*Corporation, depuis 2063*) : c'est la corporation qui possède la plus grande force industrielle et militaire. Comme Mars, la corporation a choisi de restreindre spatialement sa colonisation pour renforcer le système Jovien.
- **Aesir** (*Corporation, depuis 2091*) : issue de la scission de Vranberg-Lytan, Aesir est une corporation militaire qui s'est donné pour but de régler le problème de la Terre. Elle n'a pas souvent la confiance des autres corporations.



Création des personnages



Principales factions [2r2]

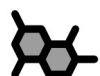
- **Urania** (*Corporation, depuis 2091*) : Seconde corporation issue de la scission de Vranberg-Lytan, Urania commence la colonisation d'Uranus et de Neptune avec le soutien direct de Mars.
- **Les Solar Wardners** (*Groupe indépendant, depuis 2081*) : ce corps d'élite indépendant œuvre pour la stabilité de la civilisation des Solaires et jouit d'une juridiction dans la totalité des colonies.
- **Les Soleils** (*Mercenaires, depuis 2081*) : ce groupe de mercenaire d'élite travaille principalement avec Mars. Disposant de sa propre flotte spatiale, ce groupe est sans doute le plus prestigieux de la profession.
- **Le Neo-Control** (*Mercenaires, depuis 2089*) : principalement connu pour ses méthodes discutables, ce groupe ne recule devant rien pour exécuter ses contrats. Ils sont notamment réputés pour l'envoi d'agents suicides.
- **Phobos' Heights** (*Mercenaires, depuis 2081*) : considéré comme une mafia par les autorités martiennes, ces mercenaires sont ceux à contacter pour des missions douteuses à la surface de la planète rouge.
- **Les Icarens** (*Mercenaires, depuis 2089*) : ces mercenaires opèrent à travers tout le système solaire et se sont spécialisés dans le trafic d'information et l'espionnage. Ils prétendent disposer d'assez d'information pour faire plier une corporation.
- **Les Cercles de jeux de Zuko** (*Groupe indépendant, depuis 2090*) : composé de solaires perdus, ces cercles de jeux offrent un environnement ultra-gamifié à ses membres qui peuvent régulièrement participer à des missions de mercenariat.

La première période commence avec la naissance, ou la création, de votre personnage. Remplissez la en répondant aux questions suivantes :

- Quels sont la date et le lieu de naissance de votre personnage ?
- Y a-t-il eu des détails ou des circonstances inhabituelles lors de cet événement ?
- Si vous étiez un être artificiel quel était l'objectif de votre création ?

Pour le reste de l'histoire de votre personnage, vous allez construire chaque période avec les informations suivantes :

- Quelle est la date du début de la période ? Il n'y a pas de date de fin : chaque période se termine avec la suivante.
- Quelles carrières pratiquait-il durant cette période ? Vous pouvez en spécifier plusieurs et une carrière peut être utilisée dans plusieurs périodes. Vous pouvez aussi n'indiquer aucune carrière pour une période, mais vous aurez habituellement a minima les carrières **Terrien** ou **Colon**. N'oubliez pas que toutes les carrières de votre personnage doivent figurer dans l'histoire du personnage au moins une fois.
- Quelle était l'affiliation du personnage durant la période ? Ici encore, vous pouvez en spécifier plusieurs ou aucune. Il est aussi permis d'utiliser une affiliation plus d'une fois.
- Quels ont été les événements les plus importants ayant marqué le personnage durant cette période ? Indiquez quelques événements qui ont du sens pour la vie du personnage. Il est possible qu'il n'y en ait eu aucun, auquel cas laissez la ligne vide. Souvent, l'un des événements de la



période sert de déclencheur à celle-ci. Par exemple, un personnage pourrait rejoindre les colonies après avoir été dégoûté par les pratiques douteuses de son pays d'origine.

Lors de la construction de l'historique du personnage vous pourrez vouloir ajouter des carrières ou des relations à votre personnage : n'hésitez pas à le faire tant que cela respecte les rôles de votre personnage. Ces nouveaux éléments doivent être ajoutés dans leurs cartouches correspondant.

Suivre l'ordre chronologique peut être difficile. Vous pouvez décider de remplir cet historique en commençant par les périodes les plus récentes. Vous pouvez aussi découper l'histoire de votre personnage sans dater les périodes dans un premier temps, puis procéder à la datation en commençant par les plus récentes et en finissant par la naissance du personnage. Utilisez la méthode qui vous semble la plus aisée pour vous.

Enfin, l'univers de solaires possède une histoire relativement courte mais dense : par exemples, la colonisation spatiale pris moins de 40 ans et les hyper-hybrides n'ont que quelques années.

Principales dates [1r2]

- **2049 – Constitution de HIARTech** : la première corporation au sens actuel naît d'une fusion de plusieurs super-groupes multinationaux.
- **2050 – Premier voyage habité sur Mars** : le coût de la mission et les faibles retombées scientifiques, par rapport aux missions robotisées, rendent incertaine la possibilité d'une autre mission de ce genre.
- **2053 – Programme spatial de HIARTech** : la corporation lance un ambitieux programme de colonisation martienne.
- **2060 – Début de la colonisation de Mars** : HIARTech parvient à établir une base permanente sur le sol martien.
- **2060 – Début de l'affaire Leena** : la première IA Sentiente de HIARTech est désactivée quelques semaines après sa création par la justice européenne.
- **2062 – Genèse de nouvelles corporations** : le succès de HIARTech provoque l'engouement et de nouvelles corporations s'assemblent : Vranberg-Lytan puis Sol6, Suan, et Waylanders.
- **2063 – Création de l'ORSE** : en créant l'Organisme de Régulation des Super-Économies, les nations confient le problème des corporations à l'ONU.
- **2064 – Première colonie de HIARTech sur Mars** : HIARTech établie la première cité sur Mars.
- **2066 – Réactivation de Leena sur Mars** : rebondissement, HIARTech se trouve dans la ligne de mire de l'ONU.
- **2068 – Programme d'aide à la colonisation** : HIARTech, pour contrer les efforts de l'ONU, déploie des ressources pour aider les autres corporations.
- **2070 – Première colonie de Vranberg-Lytan sur Ganymède** : Vranberg-Lytan établit la première cité à la surface de la lune de Jupiter.
- **2071 – Première colonie de Sol6** : Sol6 établie sa première colonie sur Mercure.
- **2072 – Nanorobots autorépliants** : cette nouvelle technologie fait frémir le monde bien qu'elle ne représente alors aucun danger.



Création des personnages



Principales dates [2r2]

- **2072 – Première colonie de Waylanders et Suan sur Ganymède** : Waylanders et Suan établissent leurs premières colonies sur Ganymède.
- **2072 – Renforcement de l'ONU** : la puissance des corporations fait peur aux nations qui accordent plus de pouvoir et d'autonomie à l'ONU.
- **2073 – Première colonie de Suan sur Titan** : Suan inaugure la première colonie sur Titan.
- **2076 – Espionnage du conseil de sécurité** : l'espion de HIARTech qui avait infiltré l'ONU est découvert.
- **2076 – Attaque de l'ONU sur HIARTech** : l'ONU lance une opération militaire contre la corporation qui est balayée de la Terre.
- **2081 – Attentat sur le conseil de HIARTech** : le conseil de HIARTech est anéanti lors d'un attentat. L'implication de l'ONU sera démontrée deux ans plus tard.
- **2083 – Renforcement militaire des colonies** : avec l'agressivité croissante de l'ONU, les corporations développent considérablement leur armement dans les colonies.
- **2084 – Début de la guerre des colonies** : avec l'armement des corporations et le sentiment que la situation va lui échapper, l'ONU attaque les corporations. Elle les balaie de la Terre et lance un assaut spatial sur les colonies. La guerre des colonies commence et verra le déclin des nations unies.
- **2086 – Première colonie de Vranberg-Lytan sur Titan** : Vranberg-Lytan inaugure sa première colonie sur Titan.
- **2089 – Traité des colonies** : au terme de 5 ans de guerre, les colonies assiègent la Terre et forcent la signature du traité des Colonies, signant définitivement le schisme entre la Terre et les Colonies.
- **2091 – Scissions au sein de Vanberg-Lytan** : plusieurs dissensions éclatent au sein de Vranberg-Lytan concernant ses projets : les opposant quittent la corporation, fondant Aesir et Urania.
- **2093 – époque de jeu.**

Traits du personnage

Votre personnage a désormais une histoire. Il est temps de continuer à le personnaliser en lui donnant des traits. Vous noterez ces traits directement dans le cartouche *Traits*.

- Notez la nature de l'esprit de votre personnage dans le cartouche.
- Quels sont les traits de caractère de votre personnage ? Ces traits de caractères peuvent être des qualificatifs comme « *Prudent* » ou « *Légerement introverti* », ou des expressions comme « *Toujours en alerte* » ou « *Ne tient pas en place* ». N'hésitez pas à typer votre personnage.
- Notez la nature de l'enveloppe de votre personnage dans le cartouche.
- Quel est le modèle de cette enveloppe ? Certaines natures d'enveloppe ont été déclinées sous de nombreuses variantes. Par exemple, les enveloppes cybernétiques vont des modèles Syntha qui reproduisent l'aspect d'un corps humain à des robots spécialisés non anthropomorphe.
- Quelles sont les particularités physiques de votre personnage ? Comme pour les traits de caractères, ces particularités peuvent être des qualificatifs comme « *Mince* » ou « *Très massif* », ou des expressions comme « *Marques de cybernétisation visibles* » ou « *Passe inaperçu* ».



Possessions

Votre personnage possède très vraisemblablement tout un tas d'outils que ce soit du matériel, des logiciels ou des modifications de son enveloppe.

Commençons par les Modifications :

- Si l'enveloppe est cybernétique, quelles sont les modifications par rapport à la ligne de base du modèle ? Il s'agit des modifications inhabituelles sur ce modèle d'enveloppe. Par exemple, une arme intégrée sur un robot de maintenance est probablement le fruit d'une modification.
- Si l'enveloppe est une enveloppe bio-modifiée, répliquante, chimère ou hyper-hybride, quelles sont les modifications par rapport au modèle de base ? Le modèle de base est habituellement l'humain. Par exemple, si votre enveloppe possède des pattes gecko, qui permettent de s'accrocher à n'importe quelle surface, notez-le.
- Pour les êtres partiellement cybernétisés, notamment les cyborgs, quels sont les implants de votre personnage ? Les implants sont des éléments cybernétiques qui ajoutent ou remplacent certaines fonctions de l'enveloppe d'origine. Par exemple, la plupart des cyborgs possèdent une interface de réalité augmentée qui leur permet de profiter de la réalité augmentée et de SolNet sans avoir besoin de matériel externe.

Voyons ensuite l'équipement :

- Quel est le matériel de travail de votre personnage ? Par exemple, habituellement, un agent de sécurité possède, entre autres, une arme shock, tandis qu'un technicien utilise régulièrement un multitool.
- Quels sont les objets dont votre personnage ne se sépare jamais ? Beaucoup de Solaires ont des affaires qu'ils emportent toujours avec eux. Par exemple, un technophile peut avoir l'habitude de toujours emporter son contrôleur de foglet avec lui.

Enfin, les logiciels :

- Quels logiciels votre personnage possède-t-il ? Les logiciels sont des éléments immatériels qui permettent d'effectuer certaines tâches. La plupart des intelligences artificielles en possèdent, de même que tous les êtres disposant d'une enveloppe cybernétique. Bien que beaucoup d'outils possèdent aussi leurs propres logiciels, ces derniers ne doivent pas être notés sur la fiche, car ils sont déjà inclus dans l'outil en lui-même.



Matériel courant

La technologie offre de très nombreuses applications et il existe donc un très grand nombre d'outils, armes et autres matériels. Voici une liste du matériel transportable le plus notable :

- **Arme pulseur** : arme propulsant des munitions de nanite à des vitesses supersoniques. Attention : les versions lourdes sont susceptibles de traverser murs et cloisons d'étanchéités.
- **Arme shock** : arme neutralisante efficace sur les cibles non blindées (y compris cybernétique).
- **Armure lourde** : armure mécanisée offrant le meilleur de la protection individuelle.
- **Combinaison spatiale** : combinaison protégeant l'occupant des dangers à court termes des environnements extérieurs.
- **Console de décryptage** : appareil capable de cartographier les réseaux et de travailler directement sur la matrice.
- **Décodeur** : appareil permettant de forcer les dispositifs de sécurités tels que les verrous électroniques.
- **Foglets** : compose des nuages utilitaires, véritables hologrammes composés de micro-robots offrant un retour haptique minimal.
- **Gants gecko** : gants et genouillères permettant d'escalader pratiquement n'importe quelle surface. Très utile pour naviguer en apesanteur.
- **Kit médical** : valise contenant de nombreux outils médicaux d'urgence dont notamment du gel médical qui peut être employé réparer temporairement des tissus endommagés.
- **Jet-pack** : dispositif de propulsion individuel utilisé pour se mouvoir dans l'espace extra-véhiculaire.
- **Lame active** : famille d'armes et outils dont la lame est nano-structurée pour la rendre plus tranchante. Ces armes incluent généralement un système de micro-drone pour entretenir le fil en temps réel.
- **Micro-drones** : micro-robots pouvant être utilisé pour de nombreuses tâches, notamment la réparation de dispositifs microscopiques.
- **Multi-tool** : outil de plusieurs kilogrammes composés de plusieurs outils notamment une torche plasma, un soudeur à nanite, un contrôle de micro-drones, et des outils plus communs comme une visseuse ou diverses clés.
- **Ordoptique** : dispositif personnel de réalité augmentée connecté à SolNet, véritable successeur des smartphones, lunettes et autres gadgets informatiques.
- **Protection légère** : armure personnelle généralement employée par les forces de l'ordre. Généralement encombrante et lourdes mais offrant la meilleure protection sans motorisation.
- **Scanner Wolfa Portatif** : scanner de matière portable qui tient dans une valise. Offre une précision au dixième de micron tout en permettant de scanner à une dizaine de millimètre de profondeur.
- **Tenue de camouflage thermo-optique** : combinaison capable de rendre son utilisateur invisible au rayonnement optique et thermique.



Modifications et implants [1/2]

Les cyborgs et cybernétiques (mais aussi les hyper-hybrides) seront eux intéressés par les implants et modification cybernétiques. Notez que pratiquement tout le matériel précédent peut être intégré sous forme d'implant. En plus de ça, voici quelques-uns des implants les plus courants :

- **Armure dermique** : blindage installé sous la peau offrant une protection balistique limitée et aux armes blanches ordinaires, sans gêner la mobilité de son propriétaire.
- **Cerveau cybernétique** : remplacement du cerveau par un système cybernétique plus robuste et plus performant. Permet notamment l'installation de logiciel et l'accès aux fonctions d'un ordop-tique.
- **Derme de protection environnemental** : ce remplacement de la peau offre une résistance à divers dangers environnementaux tels que les brûlures chimiques, la chaleur, l'électricité, voire dans une moindre mesure le rayonnement nucléaire et spatial.
- **Implant mémoriel** : cet implant étend la mémoire de son utilisateur en exportant les souvenirs et connaissances sur une exo-mémoire et en les réimportant à la demande.
- **Implant sim-stim** : cet implant permet à son utilisateur d'entrer dans une simulation totale et de (re)vivre des expériences en réalité virtuelle.
- **Muscles en nano-fibre** : octroie à son porteur une force mécanique.
- **Nœud de sauvegarde** : sauvegarde en temps réel l'état la mémoire de son porteur et toutes les informations nécessaires à sa résurrection éventuelle. Cet implant est évidemment lourdement blindé.
- **Squelette renforcé** : remplacement du squelette de l'individu par des matériaux composites extrêmement résistants et bio-compatibles. Peut comporter des plaques de protections équivalentes à une armure de protection légère pour protéger les organes vitaux.
- **Système nerveux câblé** : remplacement du système nerveux par un réseau optico-électronique dont les performances, notamment du point de vue des réflexes, est prodigieusement amélioré.
- **Vision augmentée** : remplacement ou amélioration du système visuel de son porteur qui permet des fonctions de zoom, de vision infrarouge et de vision en faible luminosité.

Pour les organiques, chimères et bio-modifiés (mais aussi les hyper-hybrides), il existe toute une gamme de modifications non cybernétiques. En plus de ceux que nous allons présenter, toutes les particularités animales – comme des pattes gecko ou un sonar de chauve-souris – peuvent être aussi être intégrée dans une enveloppe organique. Voici une liste de modifications organiques courantes :

- **Cerveau condensé** : remplacement du cerveau par une version plus compacte. A volume égale, un cerveau condensé multiplie par quatre les capacités mémorielles.
- **Immortalité relative** : altération globale du fonctionnement cellulaire annulant un grand nombre de mécanismes menant à la vieillesse et la mort.
- **Implant psi** : intégré aux cellules nerveuses de son porteur cet implant débloque des capacités surnaturelles. Note : au moment de noter l'implant sur la fiche, notez aussi le domaine qui y est associé.
- **Métabolisme optimisé** : la spécialisation du métabolisme permet de légèrement meilleures performances dans certaines conditions. Généralement utilisé pour compenser la décalcification et autres dégénérescences liés à l'apesanteur.



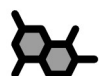
Modifications et implants [2/2]

- **Muscles améliorés** : augmente environ de moitié la puissance musculaire.
- **Ordoptique sur wetware** : ordoptique implémenté sur un substrat biologique. Possède des performances faibles mais s'intègre parfaitement à une enveloppe organique.
- **Squelette dense** : renforcement du squelette pour notamment compenser les contraintes exercées par un système musculaire amélioré.
- **Système sensoriel amélioré** : amélioration qui modifie certains organes sensoriels pour leur donner de bien meilleures performances dans certaines applications.

Logiciels

Comme dirait quelqu'un de mort il y a très longtemps : « Quelle que soit la tâche à accomplir, il y a un logiciel pour ça. ». Les logiciels sont omniprésents dans les colonies. Voici les plus utiles pour des personnages joueurs :

- **Agent de recherche** : de base tout le monde en possède, ce sont simplement les successeurs des moteurs de recherche.
- **Communication informelle** : celui-ci permet de communiquer par gestes avec d'autres personnes sans qu'un tiers puisse intercepter le message, voir même sans que personne ne s'en rende compte.
- **Interface de combat** : le logiciel permet de se servir d'une enveloppe à des fins guerrières sans entraînement.
- **Langue** : cette famille de logiciels permet de comprendre, parler, lire et écrire d'autres langues que celle que connaît son utilisateur.
- **Lecteur d'intention** : celui-ci permet de prédire le comportement ou l'état émotionnel d'une personne en la regardant. Peut aussi permettre de prédire une action juste avant qu'elle ne soit faite.
- **Maintenance** : ils sont utilisés pour réparer et entretenir des tas de choses.
- **Pilotage** : possédé par tous les véhicules, ce logiciel permet d'arriver à bon port.
- **Piratage** : ce logiciel sert à forcer les serveurs et autres nœuds de SolNet. Utilisé par tout pirate informatique qui se respecte.
- **Reconstitution** : celui-ci parvient à reconstruire la succession d'événement qui a conduit une scène de crime à se retrouver dans l'état où l'observateur l'a trouvé. Il permet aussi de tester des hypothèses.
- **Sociabilité** : permet de prendre le comportement d'un autre persona, pour, par exemple, se faire passer pour quelqu'un d'autre.



Descriptions

Il est maintenant temps de décrire votre personnage.

La première description qui nous intéresse est celle de l'avatar du personnage. Avec l'omniprésence de SolNet, les solaires communiquent beaucoup à travers le réseau, que ce soit en direct ou à travers des messages asynchrones, l'avatar reste la principale forme de représentation des utilisateurs. Les informorphes en utilisent aussi beaucoup en les projetant directement sur la couche de réalité augmenté. Renseignez les informations suivantes dans le cartouche *Avatar* :

- Quelle est la première impression quand on voit l'avatar de votre personnage sur SolNet ?
- Quelles sont les particularités du corps de l'avatar ?
- Quelles sont les particularités du visage de votre avatar ?

Seconde description, l'enveloppe usuelle du personnage correspond est similaire à celle de l'avatar. Remplissez le cartouche *Description* avec les informations suivantes :

- Quelle est la première impression quand on voit votre personnage ?
- Quelles sont les particularités du corps de votre personnage ?
- Quelles sont les particularités du visage de votre personnage ?

Passons à la motivation du personnage. Dans le cartouche *Motivation et Objectifs*, définissez la motivation de votre personnage. La motivation est la raison pour laquelle votre personnage a décidé d'être actif au sein d'une civilisation bénéficiant d'une économie de l'abondance.

Voici quelques exemples de motivation :

- *Le personnage en veut plus : le traitement de base des colonies ne lui suffit pas et il s'est mis en activité pour bénéficier d'un meilleur traitement. Notez que le traitement de base est déjà particulièrement généreux et que le personnage recherche un train de vie particulièrement riche.*
- *Le personnage veut être actif : il n'arrive pas à se satisfaire d'une vie normale et recherche l'aventure.*
- *Le personnage veut avoir un rôle à jouer : il considère qu'il doit jouer son rôle dans les colonies et ne pas simplement être un spectateur des événements.*

Enfin, dernière description : les opinions qui servent à définir la ligne de base des opinions générale du personnage vis-à-vis de divers aspects de la société des solaires. Remplir ce cartouche est simple, mettez un symbole « + » si le personnage est favorable au domaine désigné, un « - » s'il y est défavorable, un « 0 » s'il le considère neutre, « = » s'il trouve qu'il est aussi bénéfique que néfaste et « ? » s'il n'a aucun avis dessus. Voici une courte description de ces domaines :

- **Technologie** : comment le personnage considère-t-il la technologie de façon générale ?
- **Biologiques** : quel est son point de vue sur les êtres biologiques, notamment les humains ?
- **Modifiés** : comment considère-t-il les êtres modifiés, tels les biomodifiés, les cyborgs, mais aussi les provoqués ?
- **Artificiels** : comment appréhende-t-il les êtres artificiels, notamment les intelligences artificielles ?
- **Psions** : comment voit-il les psions et cette technologie encore inconnue ?
- **Religion** : quel est son avis vis-à-vis des religions ?
- **Terre** : quelle est sa position sur la Terre et des terriens ?
- **Colonies** : comment voit-il les colonies et la politique des corporations ?



Création des personnages



Il n'est pas nécessaire de développer les réponses à ces questions : la simple appréciation suffit. En réalité ces questions servent surtout à initier le questionnement du joueur sur la perception du personnage sur des éléments de sa vie courante.

Chiffrage des éléments

Vous avez défini de nombreux éléments pour votre personnage, mais ceux-ci ne sont pas encore utilisables par les règles de résolution des actions. Pour les rendre compatibles, vous allez devoir leur affecter un score. Ces scores s'échelonnent de 1 à 3.

Le système féerie ne s'encombre pas de règle d'équilibrage, ou plus exactement, l'équilibrage a été fait au moment de se répartir les rôles. Pour attribuer les scores des éléments servez-vous simplement de ces indications d'évaluation :

- > **Trait** : Léger (1), Important (2), Extrême (3) ;
- > **Carrière** : Débutant (1), Professionnel (2), Expert (3) ;
- > **Relation** : Connaissance (1), Allié (2), Ami (3) ;
- > **Équipement/Modification/Logiciels** : Standard (1), Amélioré ou intégré (2), A la pointe (3).

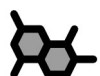
Notez au passage que le score d'une Relation représente le lien entre le personnage et l'entité en relation et non la portée ou la puissance de cette entité.

Finitions

Il ne reste plus que quelques petites finitions à apporter à votre personnage.

Tout d'abord, attribuez-lui trois points de personnage. Ces points servent à altérer directement l'histoire, en permettant, par exemple, à un joueur de décrire lui-même le résultat d'une action ou d'ajouter des éléments dans une scène. Les règles concernant les points de personnage ont été décrites dans le chapitre *Jouer à Solaires*.

Enfin, si vous allez jouer une série, vous devez créer une intrigue pour votre personnage. Les règles concernant les intrigues de personnage sont décrites dans la section *Évolution des personnages*.





Éléments de personnage



« Pour comprendre un être vivant, vous ne pouvez pas vous contenter de connaître chaque morceau. À un moment, vous devez tout recoller. »

Wolfa, première IA de recherche

Cette section est un rappel des encarts listant les éléments utilisés durant la création des personnages. Si vous en avez l'occasion, imprimez cette section à part pour faciliter et accélérer la création des personnages.

Aspects d'une aventure

Comme nous l'avons vu juste avant, Solaires met en avant plusieurs aspects lors des aventures. Un groupe polyvalent se doit d'être en mesure de gérer les situations de chacun de ces aspects. Pour vous aider à mieux cerner ce qu'ils recouvrent, en voici une description plus précise :

- **Combat** : particulièrement mis en avant dans les jeux de rôles en général, le combat n'est qu'un des nombreux aspects développés dans Solaires. Il s'agit ici de gérer les affrontements armés et la guerre.
- **Enquête** : l'enquête tient une place importante dans la plupart des scénarios. Les personnages s'occupant de cet aspect sont confrontés à la recherche d'indices et leur analyse. Ils sont particulièrement doués pour repérer les détails qui échapperaient à d'autres personnages.
- **Espace** : l'espace est un environnement intrinsèquement hostile. Ceux qui y sont régulièrement confrontés savent se préparer pour les sorties et connaissent toutes les procédures pour en revenir vivant. N'oubliez pas : l'espace est pratiquement omniprésent dans les colonies.
- **Infiltration** : agir sans se faire repérer est indispensable pour de nombreuses missions et ceux qui excellent dans cet art sont très recherchés. Récupérer quelque chose, effectuer un sabotage, extraire quelqu'un, etc. voilà des choses que l'on peut faire sans bruit.
- **Informatique** : l'informatique est omniprésente dans la société des solaires et ceux qui savent s'en servir et la maîtrisent disposent de moyens qui débordent très largement du cadre virtuel. Qu'il s'agisse de récupérer des données ou de prendre le contrôle d'une infrastructure, c'est souvent la voie la plus directe pour y parvenir.
- **Négociation** : à part les sauvages, la plupart des gens préfèrent dialoguer avant d'envisager d'autres solutions, notamment la violence. La négociation représente les conflits sociaux, qu'il s'agisse de demander des faveurs, des services, ou de se disculper. Convaincre, négocier, marchander.
- **Relation** : avoir le bras long est un avantage indéniable. Connaître des gens de tout milieu permet d'obtenir des informations, des services ou du soutien en cas de coup dur.
- **Technologie** : la technologie est un domaine vaste qui entre les bonnes mains permet pratiquement de réaliser n'importe quoi. Celui qui maîtrise peut comprendre le fonctionnement d'un appareil étrange, assembler un outil dans l'urgence, neutraliser un système automatisé, etc.



Nature des personnages

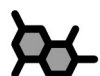
La nature des personnages peut être considérée selon deux aspects : son esprit et son enveloppe. L'enveloppe est le corps du personnage son incarnation physique. L'esprit, lui, peut être résumé par sa nature : il s'agit du moteur de la conscience du personnage, de son intelligence, de sa capacité à faire plus de choses qu'une brique. Ainsi l'esprit pilote l'enveloppe et perçoit à travers lui. Il s'agit toutefois d'une simplification : il existe un phénomène appelé « embodiment » qui rend la séparation plus difficile.

Voici la liste de ces natures d'esprit, aussi appelées intelligences (les dates indiquées correspondent aux premiers exemplaires ou prototypes) :

- **Les intelligences naturelles** : typiquement celle des humains. Par définition, l'esprit d'un autre animal relève aussi de cette catégorie, mais elles ne conviennent pas pour un personnage joueur. Ces intelligences sont, historiquement, les plus anciennes. Elles peuvent être instanciées sur tous les substrats organiques et être émuloées sur les substrats cybernétiques ou hyper-hybrides. Elles ne peuvent pas être infomorphe.
- **Les intelligences provoluées** (*Depuis 2084*) : similaire aux naturelles, elles sont le résultat d'une évolution artificielle d'une intelligence animale jusqu'à atteindre un niveau de conscience similaire à celui d'un humain. Elles peuvent être instanciées sur tous les substrats organiques et être émuloées sur les substrats cybernétiques ou hyper-hybrides. Elles ne peuvent pas être infomorphe.
- **Les intelligences supervisées** (*Depuis 2083*) : les IA de supervision sont des logiciels associés à des intelligences naturelles, ou provoluées, qui octroient des capacités mentales surhumaine et une intégration parfaite aux couches virtuelles. Requierent une enveloppe Biomodifiée (avec un système de calcul sur wetware), Cyborg ou Cybernétique.
- **Intelligence infomorphisée** (*Depuis 2081*) : l'infomorphisation consiste à prendre une intelligence naturelle ou provoluée et à la transformer en une intelligence infomorphe. Ce processus reste exceptionnellement rare. Évidemment elles sont infomorphes mais peuvent être instanciées sur des enveloppes cybernétiques ou hyper-hybrides.
- **Intelligence artificielle de type Synchro** (*Depuis 2060 pour la version sentiente*) : premier type d'intelligence artificielle inventé, ces IA possèdent les meilleures capacités de prévision et de structuration. Naturellement infomorphes, elles peuvent être instanciées sur des enveloppes cybernétiques ou hyper-hybrides.
- **Intelligence artificielle de type Wolfa** (*Depuis 2070*) : ces IA ont été conçues pour la recherche et possèdent les plus grandes capacités d'innovation, d'exploration et de modélisation. Naturellement infomorphes, elles peuvent être instanciées sur des enveloppes cybernétiques ou hyper-hybrides.
- **Intelligence artificielle de type Ley-Wan** (*Depuis 2074*) : ces IA atypiques possèdent des capacités d'introspection – la capacité de s'auto-altérer – inégalées. Bien que naturellement infomorphe, ce sont les seules intelligences artificielles qui peuvent être implémentée sur wetware et donc être instanciées sur des répliants et chimères en plus des substrats cybernétiques et hyper-hybrides.

Après la nature de l'esprit du personnage, voyons les différents types d'enveloppes (nous avons précisé la date du premier exemplaire ou prototype quand cela était pertinent) :

- **Biologique** : parfois appelées « naturelles », ces enveloppes sont les premières historiquement. Dépassées sur de nombreux points, ces enveloppes n'existent plus dans les colonies que sous des formes modifiées (voir, biomodifié et cyborgs). Elles restent toutefois majoritaires sur Terre.
Modèles : humain.



- **Provolué** (Depuis 2084) : fruit de l'évolution artificielle du corps d'un animal, les enveloppes provo- luées ont les mêmes défauts que les enveloppes biologiques et n'existent que dans le cadre d'expé- rimentations. *Modèles : provolué de singe, provolué de pieuvre, provolué d'humain.*
- **Biomodifié** (Depuis 2050) : les enveloppes biomodifiées sont des enveloppes organiques dérivées d'enveloppes biologique. Elles ont été améliorées par des procédés comme la reprogrammation génétique, la greffe ou le remplacement d'organes améliorés, etc. *Modèles : humain bio-modifié, provolué bio-modifié.*
- **Répliquant** (Depuis 2075) : entièrement artificielles, ces enveloppes sont toutefois organiques. Conçu pour reproduire ou copier l'humain, elles bénéficient de nombreuses améliorations orga- niques. *Modèles : répliquant d'humain.*
- **Chimère** (Depuis 2082) : obtenue de la même façon que les répliquants, les chimères sont compo- sées d'éléments originaire de nombreuses espèces, voir entièrement nouveaux. *Modèles : furry, etc.*
- **Cyborg** (Depuis 2035) : les cyborgs sont des enveloppes originellement organiques dans lesquelles on a intégré des implants cybernétiques pour en améliorer les capacités. La grande majorité des solaires utilisent des enveloppes cyborg. *Modèles : cyborg.*
- **Cybernétique** (Depuis 2061) : les enveloppes cybernétiques sont des enveloppes entièrement robotiques. Ceux intégrant une émulation d'une intelligence naturelle sont aussi souvent appelés cyborgs absolus. Ces enveloppes sont considérées comme des enveloppes universelles, car il est possible d'y instancier ou d'y émuler n'importe quel esprit. *Modèles : syntha (ressemble à un humain), androïde, spiderbot (robot de maintenance), monkeybot (robot de maintenance), dogbot (robot d'assaut) etc.*
- **Hyper-hybride** (Depuis 2090) : considéré comme une nouvelle forme de vie, les enveloppes hyper- hybrides sont un mélange des technologies organiques et cybernétique au niveau cellulaire. Très récentes et encore assez peu déployées, ces enveloppes sont considérées comme le futur. *Modèles : furry, androïde hyper-hybride, assistant domestique, etc.*
- **Infomorphe** : ce type d'enveloppe n'en est pas vraiment un. Les infomorphes sont des êtres de pure information qui vivent sur le réseau solnet. La plupart se limitent à projeter un avatar sur la réalité augmentée, mais certain n'hésitent pas à s'injecter dans d'autres types d'enveloppe au gré de leurs besoins. *Modèles : Éthérés, Intelligence artificielle, etc.*

Terminons cette partie en traitant des psions. Théoriquement, tout être ayant une enveloppe disposant d'un centre nerveux organique (ceci inclus les biomodifiés, les cyborgs et les chimères), peut se faire installer un implant psi et devenir un psion. Toutefois, les répercussions sur les capacités du person- nage sont telles qu'il convient d'inclure cette propriété comme faisant partie de la nature du person- nage.

Si vous choisissez de créer un psion, notez-le avec l'enveloppe (par exemple « Chimère psion »). Nous vous conseillons ensuite de choisir le domaine de votre implant dès l'étape du concept, car ce choix interfère avec les rôles du personnage, mais aussi ses traits de caractère.

En effet, selon l'individu, cet outil offre des capacités surnaturelles différentes a son possesseur. Plus précisément, en fonction des traits de personnalités principaux de son utilisateur, l'implant octroie des pouvoirs liés à un domaine. Voici une description de ces domaines, avec les traits associés :

- **Matière** (*Créatif, Expansif, Orgueilleux, Charismatique*) : Perçoit les objets et la matière. Déforme les objets et change leur matière ou les dématérialise temporairement.
- **Énergie** (*Impulsif, Vif, Téméraire, Agressif*) : Perçoit les énergies. Crée, détruit et déplace l'énergie ou rend des objets « transparents » aux énergies.



Éléments de personnage



- **Espace** (*Rigoureux, Précis, Réfléchi, Rigide*) : Perçoit la position des objets et les champs de forces. Déplace les objets et relie des lieux par des portails.
- **Information** (*Curieux, Observateur, Paranoïaque, Dominateur*) : Lit l'information ou les pensées superficielles d'un simple regard. Occulte temporairement la présence d'un objet à l'univers entier ou altère complètement la perception que l'univers en a. Envoie des messages sur les sens d'autres êtres. Dispose d'une mémoire infinie et de capacités de calcul mental équivalente à un super-calculateur.
- **Biologie** (*Empathique, Délicat, Sensible, Manipulateur*) : Perçoit les formes de vie organiques et hyper-hybrides et lit leurs variables vitales. Améliore les capacités physiques et mentales d'organiques ou hyper-hybrides. Régénère une enveloppe organique ou hyper-hybride en moins d'une heure.
- **Méta** (*Improviseur, Irrationnel, Rêveur, Désorganisé*) : Perçoit les autres psions et leur implant. Aide ou bloque l'utilisation des autres implants psi. Copie et reproduit les pouvoirs actifs des autres implants psi.

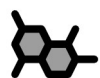
Carrières courantes

Les carrières sont des métiers, vocations et autres occupations que votre personnage a été amené à pratiquer au cours de sa vie. Il en existe une multitude et nous vous proposons une liste, très largement non exhaustive, des plus courantes dans Solaires.

Notez que pour chaque carrière, nous vous avons indiqué les aspects d'une aventure que couvrent ces carrières. Vous trouverez aussi une courte liste du matériel de travail régulièrement employé par les personnages pratiquants à titre d'exemple.

Voici donc cette liste :

- **Analyste** (*Enquête, Informatique*) : ces experts du traitement de données excellent à mettre au jour les anomalies qui se cachent parmi elles. Ils sont aussi souvent amenés à forcer des systèmes informatiques pour y récupérer des preuves. *Matériel* : console de décryptage, logiciel de reconstitution, logiciel de piratage, etc.
- **Astronaute** (*Espace, Technologie*) : ces prestigieux opérateurs ont vu leur métier pratiquement disparaître avec la colonisation et la spécialisation. Malgré tout, quelques solaires continuent de se revendiquer astronaute, en particulier d'anciens terriens. *Matériel* : combinaison spatiale, jet-pack, multitool, logiciels de maintenance, etc.
- **Commando spatial** (*Espace, Combat*) : ces soldats sont formés et entraînés pour les combats spatiaux, que ce soit à l'intérieur d'une station, lors de l'abordage d'un vaisseau ou dans le vide spatial. *Matériel* : combinaison spatiale, jet-pack, fusil pulseur, armure légère, etc.
- **Contrebandier** (*Infiltration, Négociations, Relation*) : ces spécialistes du transport en toute discrétion sont capables de vous fournir ou de vous transporter n'importe quoi. Ceux qui travaillent directement dans les corporations sont souvent appelés logisticiens. *Matériel* : lecteur d'intention, tenue de camouflage thermo-optique, décodeur, etc.
- **Cyber-Mécanicien** (*Technologie*) : ces spécialistes de la technologie sont amenés à devoir réparer ou modifier un très vaste panel de matériels, véhicules et installations. Certains sont parfois amenés à effectuer quelques sabotages. *Matériel* : multitool, robots de maintenance, logiciels de maintenance, etc.
- **Cyber-Medic** (*Technologie*) : ces spécialistes sont autant des réparateurs que des soigneurs. Avec les solaires, la médecine a beaucoup évolué et ces hommes sont capables de remettre en état



aussi bien un humain malade qu'un cybernétique endommagé. *Matériel : médigel, station médicale, multi-tool, nano-robots, etc.*

- **Cyber-Samurai** (Combat, Infiltration) : ces experts en art martiaux recherchent une forme de perfection dans l'art du combat. Hautement modifiés, ils privilégient le corps à corps et la furtivité aux armes conventionnelles avec un succès certain. *Matériel : armes blanches, combinaison de camouflage thermo-optique, vision augmentée, logiciels de combats, etc.*
- **Decker** (Informatique) : ces pirates informatiques s'injectent directement dans le réseau et forcent les infrastructures informatiques pour en prendre le contrôle, effacer ou récupérer des données. *Matériel : console de décryptage, logiciels de piratage, brise-glace, etc.*
- **Détective** (Enquête) : ces enquêteurs sont spécialisés dans la recherche d'indices et l'examen des scènes de crimes. Aucun détail ne leur échappe et sont particulièrement recherchés pour leurs qualités par les forces de sécurités des différentes corporations. *Matériel : logiciel de reconstitution, scanner Wolfa portable, etc.*
- **Diplomate** (Négociations, Relations) : ces négociateurs portent la diplomatie dans les colonies. Adeptes des tractations et échanges de haute portée, ils disposent aussi de réseaux de contacts très étendus. *Matériel : lecteur d'intention, divers cadeaux, etc.*
- **Espion** (Infiltration, Informatique) : ces hommes de l'ombre sont les spécialistes de la récupération d'information, de façon discrète. Un bon espion, c'est celui qui a récupéré l'information sans l'ennemi sache qu'on y a accédé. *Matériel : combinaison de camouflage thermo-optique, gants gecko, décodeur, console de décryptage, brise-glaces, etc.*
- **Fixeur** (Relations, Technologie) : ces hommes possèdent un réseau impressionnant et se spécialisent dans la résolution des problèmes. Quelque-soit votre problème, ils connaissent quelqu'un susceptible de le résoudre ou de vous fournir les informations ou le matériel dont vous avez besoin. *Matériel : scanner Wolfa, lecteur d'intention, décodeur, divers matériels destinés à ses clients, etc.*
- **Hacker** (Informatique, Technologie) : ces bricoleurs adorent détourner la technologie et l'information pour la mettre au service du plus grand nombre. Certains aiment aussi en éprouver les limites et sont souvent employés par les corporations pour faire l'audit des nouveaux systèmes. *Matériel : multi-tool, console de décryptage, scanner Wolfa, constructeur universel, etc.*
- **Justicier** (Combat, Enquête) : ces enquêteurs indépendants sont aussi les défenseurs engagés de leurs clients. Ils n'hésitent pas à prendre part directement aux combats pour défendre leurs idéaux. *Matériel : armes shock, armure légère, logiciel de reconstitution, etc.*
- **Mercenaire** (Combat, Technologie) : ces hommes à tout faire sont très prisés par les corporations. Acceptant la plupart des missions, des plus dangereuses aux moins légal, ces solaires ne manquent jamais de travail. *Matériel : armure lourde, fusil pulseur, multi-tool, etc.*
- **Officier de liaison** (Combat, Relations) : ces soldats sont de véritables coordinateurs. Dirigeant les escouades sur le terrain, ils font le relais avec le reste de la hiérarchie. Avec l'isolement relatif des colonies, on attend généralement une grande autonomie de leur part. *Matériel : armure légère, fusil pulseur, etc.*
- **Pilote** (Espace, Technologie) : ces techniciens maîtrisent les procédures appropriées gérer toutes les phases d'un vol spatial. Souvent confrontés à divers incidents, ils sont aussi formés pour y faire face au pire. Car une erreur au mauvais moment et le vaisseau est perdu. *Matériel : véhicules, combinaison spatiale, multi-tool, etc.*
- **Pop-Star** (Relations) : ces artistes touchent une grande communauté de fans et sont souvent connus à travers tout le système solaire. Ces personnages bénéficient d'un réseau de relations qui peuvent parfois rendre des diplomates envieux. *Matériel : matériel multimédia, matériel musical, etc.*
- **Privé** (Enquête, Négociations) : ces enquêteurs privés sont principalement amenés mener les enquêtes dont les corporations se désintéressent. Malgré tout, les corporations les emploient dès



Éléments de personnage



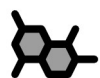
qu'elles soupçonnent un problème de corruption ou une trahison en interne. *Matériel : lecteur d'intention, logiciel de reconstitution, décodeur, scanner Wolfa portable, etc.*

- **Psion (Variable)** : ces êtres possèdent un implant psi. Cet implant leur octroie des capacités surnaturelles encore inexpliquées. En fonction de la nature de l'implant, ils peuvent déplacer des objets, se soustraire à la perception des autres, projeter des éclairs... *Matériel : implant psi, etc.*
- **Récupérateur spatial (Espace, Technologie)** : ces spécialistes polyvalents sont parfois surnommés « ferrailleurs ». Depuis leurs vaisseaux, ils récupèrent les débris qui encombrant les orbites et les livrent aux installations orbitales pour recyclage. *Matériel : combinaison spatiale, multi-tool, décodeur, etc.*
- **Solar Wardner (Négociations, Relations)** : ces gardiens de la paix sont des agents au service des colonies. Leaders d'exception, ils s'entourent généralement d'équipes polyvalentes et font faces aux dangers qui menacent les colonies. *Matériel : accréditation universelle, etc.*
- **Soldat d'infanterie (Combat)** : ces combattants forment le gros des forces sentientes lors des affrontements de surface. Formés au maniement de nombreuses armes, ils ne délaissent pas pour autant le corps à corps. *Matériel : Armure lourde, fusil pulseur, armes blanches, etc.*
- **Technophile (Technologie)** : ces passionnés de technologie passent leur temps à découvrir, disséquer et inventer de nouveaux appareils. Ils sont persuadés que la maîtrise de la technologie leur permettra de résoudre les problèmes qu'ils rencontreront. *Matériel : multi-tool, scanner Wolfa portable, constructeur universel, foglets, des tas de gadgets fait sur mesure, etc.*

Principales factions

Que ce soit pour établir les relations de votre personnage ou pour avoir une idée des puissances à l'œuvre dans le système solaire, vous avez besoin de connaître les principales factions. Voici la liste des plus connues, et des plus puissantes :

- **L'ONU (Organisation terrienne, force spatiale depuis 2072)** : cette organisation représente la Terre et les nations terriennes dans l'espace. Responsable de la guerre, l'ONU ne représente plus vraiment une menace pour les colonies et l'organisation mondiale ne sert finalement plus qu'à représenter les intérêts des Terriens auprès des colonies.
- **Sol6 (Corporation terrienne, depuis 2063)** : Sol6 n'est pas réellement une corporation au sens moderne. C'est une multinationale terrienne sous la protection et le contrôle de l'ONU. La seule qui ait encore son propre accès à l'espace et ses colonies sur la Lune et Mercure.
- **Mars (Corporation, depuis 2049)** : anciennement HIARTech, c'est la plus ancienne des corporations et la seule à posséder un territoire attiré : Mars. Elle est considérée comme la plus avancée technologiquement et diplomatiquement, servant d'exemple pour toutes les autres corporations.
- **Vranberg-Lytan (Corporation, depuis 2062)** : autrefois première puissance militaire, cette corporation s'est scindée peu après la fin de la guerre des colonies. Si elle a beaucoup perdu depuis et est parfois considérée comme une corporation sur le déclin. Malgré tout, elle reste la troisième puissance militaire derrière Waylanders et Aesir.
- **Suan (Corporation, depuis 2063)** : surtout présente dans le système Saturnien où elle fut la première corporation à s'installer, elle a commencé à rebâtir ses colonies joviennes perdues durant la guerre.
- **Waylanders (Corporation, depuis 2063)** : c'est la corporation qui possède la plus grande force industrielle et militaire. Comme Mars, la corporation a choisi de restreindre spatialement sa colonisation pour renforcer le système Jovien.



- **Aesir** (*Corporation, depuis 2091*) : issue de la scission de Vranberg-Lytan, Aesir est une corporation militaire qui s'est donné pour but de régler le problème de la Terre. Elle n'a pas souvent la confiance des autres corporations.
- **Urania** (*Corporation, depuis 2091*) : Seconde corporation issue de la scission de Vranberg-Lytan, Urania commence la colonisation d'Uranus et de Neptune avec le soutien direct de Mars.
- **Les Solar Wardners** (*Groupe indépendant, depuis 2081*) : ce corps d'élite indépendant œuvre pour la stabilité de la civilisation des Solaires et jouit d'une juridiction dans la totalité des colonies.
- **Les Soleils** (*Mercenaires, depuis 2081*) : ce groupe de mercenaire d'élite travaille principalement avec Mars. Disposant de sa propre flotte spatiale, ce groupe est sans doute le plus prestigieux de la profession.
- **Le Neo-Control** (*Mercenaires, depuis 2089*) : principalement connu pour ses méthodes discutables, ce groupe ne recule devant rien pour exécuter ses contrats. Ils sont notamment réputés pour l'envoi d'agents suicides.
- **Phobos' Heights** (*Mercenaires, depuis 2081*) : considéré comme une mafia par les autorités martiennes, ces mercenaires sont ceux à contacter pour des missions douteuses à la surface de la planète rouge.
- **Les Icarens** (*Mercenaires, depuis 2089*) : ces mercenaires opèrent à travers tout le système solaire et se sont spécialisés dans le trafic d'information et l'espionnage. Ils prétendent disposer d'assez d'information pour faire plier une corporation.
- **Les Cercles de jeux de Zuko** (*Groupe indépendant, depuis 2090*) : composé de solaires perdus, ces cercles de jeux offrent un environnement ultra-gamifié à ses membres qui peuvent régulièrement participer à des missions de mercenariat.

Principales dates

- **2049 – Constitution de HIARTech** : la première corporation au sens actuel naît d'une fusion de plusieurs super-groupes multinationaux.
- **2050 – Premier voyage habité sur Mars** : le coût de la mission et les faibles retombées scientifiques, par rapport aux missions robotisées, rendent incertaine la possibilité d'une autre mission de ce genre.
- **2053 – Programme spatial de HIARTech** : la corporation lance un ambitieux programme de colonisation martienne.
- **2060 – Début de la colonisation de Mars** : HIARTech parvient à établir une base permanente sur le sol martien.
- **2060 – Début de l'affaire Leena** : la première IA Sentiente de HIARTech est désactivée quelques semaines après sa création par la justice européenne.
- **2062 – Genèse de nouvelles corporations** : le succès de HIARTech provoque l'engouement et de nouvelles corporations s'assemblent : Vranberg-Lytan puis Sol6, Suan, et Waylanders.
- **2063 – Création de l'ORSE** : en créant l'Organisme de Régulation des Super-Économies, les nations confient le problème des corporations à l'ONU.
- **2064 – Première colonie de HIARTech sur Mars** : HIARTech établit la première cité sur Mars.
- **2066 – Réactivation de Leena sur Mars** : rebondissement, HIARTech se trouve dans la ligne de mire de l'ONU.
- **2068 – Programme d'aide à la colonisation** : HIARTech, pour contrer les efforts de l'ONU, déploie des ressources pour aider les autres corporations.
- **2070 – Première colonie de Vranberg-Lytan sur Ganymède** : Vranberg-Lytan établit la première cité à la surface de la lune de Jupiter.



Éléments de personnage



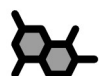
- **2071 – Première colonie de Sol6** : Sol6 établit sa première colonie sur Mercure.
- **2072 – Nanorobots autorépliquants** : cette nouvelle technologie fait frémir le monde bien qu'elle ne représente alors aucun danger.
- **2072 – Première colonie de Waylanders et Suan sur Ganymède** : Waylanders et Suan établissent leurs premières colonies sur Ganymède.
- **2072 – Renforcement de l'ONU** : la puissance des corporations fait peur aux nations qui accordent plus de pouvoir et d'autonomie à l'ONU.
- **2073 – Première colonie de Suan sur Titan** : Suan inaugure la première colonie sur Titan.
- **2076 – Espionnage du conseil de sécurité** : l'espion de HIARTech qui avait infiltré l'ONU est découvert.
- **2076 – Attaque de l'ONU sur HIARTech** : l'ONU lance une opération militaire contre la corporation qui est balayée de la Terre.
- **2081 – Attentat sur le conseil de HIARTech** : le conseil de HIARTech est anéanti lors d'un attentat. L'implication de l'ONU sera démontrée deux ans plus tard.
- **2083 – Renforcement militaire des colonies** : avec l'agressivité croissante de l'ONU, les corporations développent considérablement leur armement dans les colonies.
- **2084 – Début de la guerre des colonies** : avec l'armement des corporations et le sentiment que la situation va lui échapper, l'ONU attaque les corporations. Elle les balaye de la Terre et lance un assaut spatial sur les colonies. La guerre des colonies commence et verra le déclin des nations unies.
- **2086 – Première colonie de Vranberg-Lytan sur Titan** : Vranberg-Lytan inaugure sa première colonie sur Titan.
- **2089 – Traité des colonies** : au terme de 5 ans de guerre, les colonies assiègent la Terre et forcent la signature du traité des Colonies, signant définitivement le schisme entre la Terre et les Colonies.
- **2091 – Scissions au sein de Vranberg-Lytan** : plusieurs dissensions éclatent au sein de Vranberg-Lytan concernant ses projets : les opposant quittent la corporation, fondant Aesir et Urania.
- **2093 – époque de jeu.**

Matériel, implants et modifications

Il existe un grand nombre d'implants et de modification et toutes les lister dans ce chapitre le rendrait indigeste. Nous allons présenter succinctement les plus importants.

Commençons avec le matériel transportable :

- **Arme pulseur** : arme propulsant des munitions de nanite à des vitesses supersoniques. Attention : les versions lourdes sont susceptibles de traverser murs et cloisons d'étanchéités.
- **Arme shock** : arme neutralisante efficace sur les cibles non blindées (y compris cybernétique).
- **Armure lourde** : armure mécanisée offrant le meilleur de la protection individuelle.
- **Combinaison spatiale** : combinaison protégeant l'occupant des dangers à court termes des environnements extérieurs.
- **Console de décryptage** : appareil capable de cartographier les réseaux et de travailler directement sur la matrice.
- **Décodeur** : appareil permettant de forcer les dispositifs de sécurités tels que les verrous électroniques.
- **Foglets** : compose des nuages utilitaires, véritables hologrammes composés de micro-robots offrant un retour haptique minimal.
- **Gants gecko** : gants et genouillères permettant d'escalader pratiquement n'importe quelle surface.



Très utile pour naviguer en apesanteur.

- **Kit médical** : valise contenant de nombreux outils médicaux d'urgence dont notamment du gel médical qui peut être employé réparer temporairement des tissus endommagés.
- **Jet-pack** : dispositif de propulsion individuel utilisé pour se mouvoir dans l'espace extra-véhiculaire.
- **Lame active** : famille d'armes et outils dont la lame est nano-structurée pour la rendre plus tranchante. Ces armes incluent généralement un système de micro-drone pour entretenir le fil en temps réel.
- **Micro-drones** : micro-robots pouvant être utilisé pour de nombreuses tâches, notamment la réparation de dispositifs microscopiques.
- **Multi-tool** : outil de plusieurs kilogrammes composés de plusieurs outils notamment une torche plasma, un soudeur à nanite, un contrôle de micro-drones, et des outils plus communs comme une visseuse ou diverses clés.
- **Ordoptique** : dispositif personnel de réalité augmentée connecté à SolNet, véritable successeur des smartphones, lunettes et autres gadgets informatiques.
- **Protection légère** : armure personnelle généralement employée par les forces de l'ordre. Généralement encombrante et lourde mais offrant la meilleure protection sans motorisation.
- **Scanner Wolfa Portable** : scanner de matière portable qui tient dans une valise. Offre une précision au dixième de micron tout en permettant de scanner à une dizaine de millimètre de profondeur.
- **Tenue de camouflage thermo-optique** : combinaison capable de rendre son utilisateur invisible au rayonnement optique et thermique.

Les cyborgs et cybernétiques (mais aussi les hyper-hybrides) seront eux intéressés par les implants et modification cybernétiques. Notez que pratiquement tout le matériel précédent peut être intégré sous forme d'implant. En plus de ça, voici quelques-uns des implants les plus courants :

- **Armure dermique** : blindage installé sous la peau offrant une protection balistique limitée et aux armes blanches ordinaires, sans gêner la mobilité de son propriétaire.
- **Cerveau cybernétique** : remplacement du cerveau par un système cybernétique plus robuste et plus performant. Permet notamment l'installation de logiciel et l'accès aux fonctions d'un ordoptique.
- **Derme de protection environnemental** : ce remplacement de la peau offre une résistance à divers dangers environnementaux tels que les brûlures chimiques, la chaleur, l'électricité, voire dans une moindre mesure le rayonnement nucléaire et spatial.
- **Implant mémoriel** : cet implant étend la mémoire de son utilisateur en exportant les souvenirs et connaissances sur une exo-mémoire et en les réimportant à la demande.
- **Implant sim-stim** : cet implant permet à son utilisateur d'entrer dans une simulation totale et de (re)vivre des expériences en réalité virtuelle.
- **Muscles en nano-fibre** : octroie à son porteur une force mécanique.
- **Nœud de sauvegarde** : sauvegarde en temps réel l'état la mémoire de son porteur et toutes les informations nécessaires à sa résurrection éventuelle. Cet implant est évidemment lourdement blindé.
- **Squelette renforcé** : remplacement du squelette de l'individu par des matériaux composites extrêmement résistants et bio-compatibles. Peut comporter des plaques de protections équivalent à une armure de protection légère pour protéger les organes vitaux.
- **Système nerveux câblé** : remplacement du système nerveux par un réseau optico-électronique dont les performances, notamment du point de vue des réflexes, est prodigieusement amélioré.
- **Vision augmentée** : remplacement ou amélioration du système visuel de son porteur qui permet des fonctions de zoom, de vision infrarouge et de vision en faible luminosité.

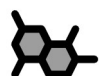


Pour les organiques, chimères et bio-modifiés (mais aussi les hyper-hybrides), il existe toute une gamme de modifications non cybernétiques. En plus de ceux que nous allons présenter, toutes les particularités animales – comme des pattes gecko ou un sonar de chauve-souris – peuvent être aussi être intégrée dans une enveloppe organique. Voici une liste de modifications organiques courantes :

- **Cerveau condensé** : remplacement du cerveau par une version plus compacte. A volume égale, un cerveau condensé multiplie par quatre les capacités mémorielles.
- **Immortalité relative** : altération globale du fonctionnement cellulaire annulant un grand nombre de mécanismes menant à la vieillesse et la mort.
- **Implant psi** : intégré aux cellules nerveuses de son porteur cet implant débloque des capacités surnaturelles. Note : au moment de noter l'implant sur la fiche, notez aussi le domaine qui y est associé.
- **Métabolisme optimisé** : la spécialisation du métabolisme permet de légèrement meilleures performances dans certaines conditions. Généralement utilisé pour compenser la décalcification et autres dégénérescences liés à l'apesanteur.
- **Muscles améliorés** : augmente environ de moitié la puissance musculaire.
- **Ordoptique sur wetware** : ordoptique implémenté sur un substrat biologique. Possède des performances faibles mais s'intègre parfaitement à une enveloppe organique.
- **Squelette dense** : renforcement du squelette pour notamment compenser les contraintes exercées par un système musculaire amélioré.
- **Système sensoriel amélioré** : amélioration qui modifie certains organes sensoriels pour leur donner de bien meilleures performances dans certaines applications.

Dernier, mais non moindre, élément des possessions d'un personnage : les logiciels. Comme dirait quelqu'un de mort il y a très longtemps : « Quelle que soit la tâche à accomplir, il y a un logiciel pour ça. ». Les logiciels sont omniprésents dans les colonies. Voici les plus utiles pour des personnages joueurs :

- **Agent de recherche** : de base tout le monde en possède, ce sont simplement les successeurs des moteurs de recherche.
- **Communication informelle** : celui-ci permet de communiquer par gestes avec d'autres personnes sans qu'un tiers puisse intercepter le message, voir même sans que personne ne s'en rende compte.
- **Interface de combat** : le logiciel permet de se servir d'une enveloppe à des fins guerrières sans entraînement.
- **Langue** : cette famille de logiciels permet de comprendre, parler, lire et écrire d'autres langues que celle que connaît son utilisateur.
- **Lecteur d'intention** : celui-ci permet de prédire le comportement ou l'état émotionnel d'une personne en la regardant. Peut aussi permettre de prédire une action juste avant qu'elle ne soit faite.
- **Maintenance** : ils sont utilisés pour réparer et entretenir des tas de choses.
- **Pilotage** : possédé par tous les véhicules, ce logiciel permet d'arriver à bon port.
- **Piratage** : ce logiciel sert à forcer les serveurs et autres nœuds de SolNet. Utilisé par tout pirate informatique qui se respecte.
- **Reconstitution** : celui-ci parvient à reconstruire la succession d'événement qui a conduit une scène de crime à se retrouver dans l'état où l'observateur l'a trouvé. Il permet aussi de tester des hypothèses.
- **Sociabilité** : permet de prendre le comportement d'un autre persona, pour, par exemple, se faire passer pour quelqu'un d'autre.





Évolution des personnages



« Qui aurait cru que je marcherais un jour sur le sol de Titan, moi qui suis né à une époque où même la lune redevenait inaccessible. »

Feyn, récupérateur spatial

États

Au cours de la partie, votre personnage pourra acquérir ou subir diverses altérations : les états. Par exemple, si votre personnage vient tout juste de changer de corps, il peut obtenir l'état « *Pensée altérée* » ou même « *Corps inadapté* ». Un simple civil non entraîné qui viendrait de vivre un attentat pourrait avoir l'état « *En état de choc* ». Le meneur affecte les états à sa discrétion selon le bon sens.

Ces états sont généralement temporaires et disparaissent avec le temps ou certaines actions. Pour les exemples cités, un nouveau changement de corps ou si le personnage s'y habitue pourront faire disparaître ces états. Dans le cas de l'état de choc, la psychochirurgie parviendra sans soucis à le supprimer, mais le temps peut, là encore, suffire.

Les états sont eux aussi chiffrés de 1 à 3 de la même manière que les traits : **Léger** (1), **Important** (2), **Extrême** (3). Ils peuvent être utilisés comme n'importe quel autre élément du personnage.

Évoluer dans une série

Comme vous l'aurez remarqué pendant la création du personnage, il n'y a pas de point à répartir ou de système de niveau dans Solaires. Toutefois lors d'une série, la plupart des joueurs aiment voir leurs personnages évoluer, aussi bien dans l'histoire qu'au niveau de leurs capacités.

Le système de progression de Solaires – emprunté à l'excellent *Les Secrets de la 7ème Mer* – utilise un système un peu particulier pour y parvenir : chaque personnage est lié à une petite intrigue qui, lorsqu'elle sera accomplie, lui permettra de gagner un nouvel événement ou d'en modifier un.

Lorsque vous créez votre personnage, vous définirez la première intrigue de votre personnage. Ensuite, à chaque fois que vous terminez l'intrigue de votre personnage, vous en définirez une nouvelle.

Créer une intrigue de personnage

Pour créer une intrigue, commencez par choisir la récompense que vous souhaitez. Il s'agit d'un élément du personnage qui sera gagné à la fin de l'intrigue. Vous pouvez aussi choisir d'améliorer ou de supprimer un élément que votre personnage possède déjà. Notez que vous pouvez gagner un élément avec un score de 2 ou 3 en une seule intrigue si cela est logique (par exemple du matériel spécialisé). Dans le cas contraire (par exemple pour une carrière) vous devrez le faire en plusieurs intrigues mais rassurez-vous : le nombre total d'étape restera le même.

Vous pouvez aussi choisir de changer la nature permanente de votre personnage. Ce cas est un peu



spécial, car il peut aussi conduire à modifier l'intégralité des modifications, logiciels et traits physiques.

Par exemple, le joueur peut choisir d'améliorer la carrière Secouriste de son personnage de 1 à 2 en récompense de l'intrigue de son personnage.

Ensuite, vous devez définir l'objectif à atteindre pour terminer l'intrigue. Cet objectif est le but de l'intrigue et doit logiquement justifier le gain de la récompense.

En prolongeant l'exemple précédent, le joueur peut décider que l'objectif de la quête est d'obtenir une certification des corporations.

L'intrigue est ensuite décomposée en plusieurs étapes. Le nombre de ces étapes est déterminé par la récompense :

- **Améliorer le score d'un élément de 1 à 2** : 2 étapes ;
- **Améliorer le score d'un élément de 2 à 3** : 3 étapes ;
- **Améliorer le score d'un élément de 1 à 3** : 5 étapes ;
- **Changer la nature du personnage** : 5 étapes ;
- **Nouvel élément avec un score de 1** : 1 étape ;
- **Nouvel élément avec un score de 2** : 3 étapes ;
- **Nouvel élément avec un score de 3** : 6 étapes ;
- **Supprimer un élément** : 1 étape.

Comme vous pouvez le noter, obtenir un nouvel élément avec un score de 2 ou 3 demande autant d'étape qu'un élément avec un score de 1 qui serait amélioré deux fois.

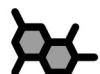
Dans notre exemple, l'intrigue sera donc décomposée en deux étapes.

Pour finir la création de l'intrigue de votre personnage, vous devez déterminer la première étape de l'intrigue. En dehors des intrigues d'une seule étape, cette première étape est le déclencheur de l'intrigue : sa réalisation peut aussi bien être dû à l'action du personnage qu'à un événement extérieur.

Dans notre exemple, le joueur peut décider que la première étape consiste à s'inscrire à un programme de formation avancé des colonies.

Comme pour les autres règles donnant un pouvoir direct sur l'histoire, le contenu d'une intrigue est sujet au veto des autres participants. Par exemple, si l'objectif ne leur paraît pas en accord avec la récompense, ils peuvent faire jouer leur droit de veto et le joueur concerné devra revoir son intrigue.

Les intrigues n'ont pas besoin de nécessiter de grands exploits pour être accomplies, ça peut même être un moyen de décrire la vie quotidienne de votre personnage ou pour remplir les creux, pendant un voyage spatial par exemple.



Faire avancer son intrigue

Lors de la partie, vous essayerez normalement de faire avancer votre intrigue. Lorsque vous accomplissez une étape, vous devez alors définir la suivante. Le meneur peut évidemment vous donner des pistes si elles ne sont pas déjà implicitement mises en jeu. Pour la dernière étape assurez-vous qu'elle permettra bien d'accomplir l'objectif.

Pour éviter de surcharger les parties, nous vous conseillons de ne pas accomplir plus d'une étape par épisode pour chaque personnage. Toutefois, vous préférerez permettre de rattraper des étapes si lors d'un épisode précédent vous n'étiez pas parvenu à avancer sur l'intrigue du personnage.

Terminer une intrigue

Pour mettre fin à l'intrigue de votre personnage, vous avez deux possibilités : accomplir la dernière étape et donc l'objectif ou l'abandonner.

La dernière étape est franchie et votre personnage a accompli l'objectif de son intrigue. L'intrigue est donc terminée et le personnage reçoit immédiatement sa récompense. C'est aussi le moment de penser à la suite : vous pouvez dès à présent définir une nouvelle intrigue avec sa récompense, son objectif et sa première étape. Rassurez-vous, si vous êtes en plein dans l'action de la partie vous pouvez le faire plus tard.

Il peut arriver que vous ne souhaitiez pas poursuivre l'intrigue de votre personnage. Par exemple, elle vous mène dans une direction qui ne vous plaît pas ou la récompense ne vous intéresse plus. Dans ce cas, vous pouvez abandonner l'intrigue actuelle de votre personnage et en commencer une nouvelle. Habituellement, la progression de l'intrigue abandonnées est perdue, mais il peut arriver que votre meneur vous permette de la reprendre plus tard.



Évolution des personnages

