



Solaires

Document de référence pour les joueurs

« Nous ne savons pas encore ce que nous réserve l'avenir, mais ne perdons pas de vue que l'humanité n'était qu'une étape. »

- ▶ Site : <http://solaires.feerie.net>
- ▶ FB : <http://www.facebook.com/solairesjdr>
- ▶ @ : solaires@feerie.net

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 XXI^e siècle.

Incarnez un cyborg, un répliquant, une intelligence artificielle, ou d'autres êtres plus avancés encore, et prenez part aux différentes intrigues des 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 tech-

nologie 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 propose 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 incarnerez 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 seconde pour produire un drame ;
- ▶ 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 connue continue d'alimenter nombre de spéculation.

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 propose une mécanique applicable à tout type de situation et offre donc une grande latitude au groupe de jeu pour construire l'histoire et les personnages qui les intéressent.

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.

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.

Il faut bien l'avouer, en 2006 le jeu n'était finalement qu'un jeu de « super-héros dans l'espace ». Le jeu à 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 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 !





Création d'un personnage



« Nous ne sommes plus ce que nous devons être et nous pouvons être ce que nous voulons être. »

Même si vous disposez d'un personnage pré-tiré, prêt à l'emploi, le Système Féerie utilise un système de création de personnage assez particulier qu'il nous apparaît important de vous présenter.

Construction du personnage

Dans Solaires, les personnages sont avant tout définis par leur description. Cette description développe le concept initial et donne toute sa consistance au personnage.

Par la suite, les règles de création transcrivent cette description en un ensemble de traits, carrières, relations et possessions. Il s'agit de simples règles d'estimations, ce jeu n'impose aucune contrainte d'équilibre et les seules limites sont celles que les participants se fixent, en accord avec celles de l'univers du jeu.

Concept et description

La première chose à faire est de choisir un concept et de remplir la partie identité.

La description du personnage développe son concept et va donner de la consistance au personnage. Idéalement, la description devrait répondre à chacune de ces questions par un paragraphe :

- ▶ Quelle est son histoire ? D'où vient-il ?
- ▶ Quel est son caractère ? Comment agit-il ?
- ▶ En quoi croit-il ? Quelles sont ses valeurs et ses croyances ?
- ▶ À quoi ressemble-t-il physiquement (s'il dispose d'une enveloppe physique) ?
- ▶ À quoi ressemble son avatar sur SolNet ?

Évaluation

Surlignez toutes les informations importantes de la description précédente et recopiez-en les traits (les particularités du personnage), les carrières (formations, métiers et loisirs du personnage), ainsi que les contacts et les groupes avec lesquels il est, ou a été, en relation. Notez aussi son équipement et ses possessions.

Chiffrez ces informations en vous servant de cette échelle :

- ▶ 1 : trait léger / personnage débutant / matériel standard / connaissance ;
- ▶ 2 : trait significatif / personnage confirmé / matériel amélioré ou intégré à l'enveloppe / collègue ;
- ▶ 3 : trait majeur / personnage expert / matériel à la pointe / ami proche.

Évolution d'un personnage

À la fin d'une partie, faites le point de ce qui s'est passé et, si besoin, mettez à jour la description de votre personnage.

De plus, au cours de la partie, le personnage pourra acquérir ou subir de nouveaux traits temporaires : les états. Par exemple, si votre personnage viens tout juste de changer de corps, il peut obtenir l'état « Pensée altérée » ou même « Corps inadapté ».

Ces états sont généralement temporaires et disparaissent avec le temps ou certaines actions.





Résoudre une action



« La plupart des phénomènes de la nature peuvent être approximés par des règles simples. »

Difficulté

Votre personnage va tenter une action et le meneur vous demande un jet de dés. Normalement, il vous a donné la difficulté de l'action.

Traits et attitude

Dans ce système, le meneur ne vous donnera pas la compétence ou l'aptitude sur laquelle faire le jet. C'est à vous qu'il revient de choisir un élément de votre personnage (trait, carrière, équipement, relation, etc.) adapté à l'action.

Si l'action est typique pour l'élément choisi (par exemple, la carrière chirurgien pour tenter une opération médicale) vous pouvez choisir un second élément. Notez que vous ne pouvez pas prendre un troisième élément, même si le second est aussi typique.

Attitude

À moins que le meneur ne vous en impose une, vous pouvez choisir une attitude parmi les suivantes :

- ▶ **Stable** : aucun effet secondaire possible ;
- ▶ **Adoucie** : les jets tendent à être atténués ;
- ▶ **Amplifiée** : les extrêmes sont plus marqués ;
- ▶ **Instable** : effet secondaire obligatoire.

Jet de dés

Calculez le score à battre en additionnant la difficulté et les éléments choisis.

Jetez trois dés (3D6), et écartez les dés qui ont fait strictement plus que le score à battre.

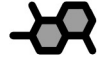
Le tableau en bas de la page, vous donnera le résultat en fonction du nombre de dés restant et de l'attitude que vous avez choisie.

Dés restant	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





Points de personnage



« *Jamais nous n'avons eu tant d'outils pour prendre en main notre destin et façonner notre avenir.* »

La base

Les points de personnages vont vous permettre d'altérer directement l'histoire en modifiant certains éléments.

À la fin de chaque scène, vous regagnerez un point de personnage, aussi n'hésitez pas à les utiliser.

Notez que tous les participants, vous y compris, peuvent poser un veto à l'utilisation d'un point de personnage.

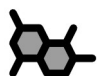
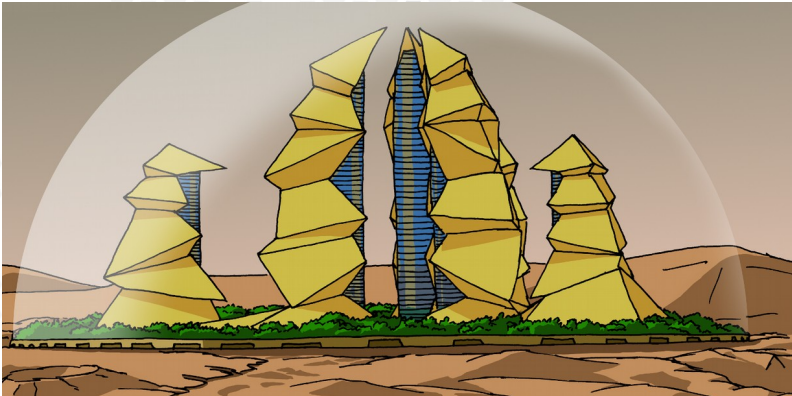
Utilisation

Voici ce à quoi peuvent servir ces points de personnages (les coûts sont des minimums) :

- ▶ **Décrire les conséquences d'une action de votre personnage à la place du meneur** (1 point)
- ▶ **Faire une modification cosmétique** : par exemple, ne pas être ébouriffé après avoir été

soufflé dans une explosion. (1 point)

- ▶ **Relancer un dé** : permet de relancer un de vos dés dont le résultat ne nous convient pas. (2 points)
- ▶ **Lier un élément scénaristique à votre personnage** : par exemple, faire en sorte que votre personnage connaisse le videur de la boîte. (2 points minimum)
- ▶ **Créer un élément scénaristique lié à votre personnage** : par exemple, votre personnage trouve un fusil à pompe sous le comptoir. (3 points minimum)
- ▶ **Faire un flash-back** : par exemple, en fait, votre personnage avait pensé à mettre un mouchard dans la voiture avant de venir. (3 points minimum)
- ▶ **Déclencher un événement imprévu** : par exemple, une micro-météorite viens de provoquer une dépressurisation de la salle. (4 points minimum)
- ▶ **Poser une question sur le scénario au meneur** : par exemple, demander un coup de pouce pour résoudre une scène. (2 points minimum)





« Combien de guerre l'humanité a-t-elle connue ? Combien en connaissons-nous ? Cela en fait déjà une. »

Le schisme

Dès le début de la colonisation spatiale, les corporations ont développé leur technologie, franchissant des barrières déontologiques au mépris des lois. Face à ces puissances grandissantes, les nations se sentirent dépassées et octroyèrent plus de pouvoir à l'Organisation des Nations Unies.

Le conflit s'envenima à la suite de plusieurs affaires et l'inévitable eu lieu : les Nations Unies entrèrent en guerre contre les corporations qui durent se réfugier dans leurs colonies extraterrestres.

La guerre qui s'ensuivit fut appelée « Guerre des colonies », le premier – et espérons le dernier – conflit spatial de grande ampleur.

Certains observateurs de cette époque considèrent cette guerre comme le cri d'agonie d'une humanité sur le point d'être remplacée par ses enfants.

La guerre fut gagnée par les corporations et le traité signé entre les deux camps porta le nom de la guerre : le traité des colonies. Ce dernier imposa les grandes règles qui régissent encore les relations entre la Terre et les Colonies :

- ▶ les corporations ayant signé le traité (toutes sauf Sol6) sont reconnues comme des nations à part entière par l'ONU, même si elles n'y siègent pas ;
- ▶ l'ONU et les nations de la Terre ne peuvent plus envoyer de flotte armée en direction des colonies, à l'exception de celles de Sol6 ;
- ▶ les corporations n'ont plus le droit d'envoyer de forces armées en direction de la Terre et

des colonies de Sol6 ;

- ▶ les lois établies par la Terre ne prévalent que sur Terre et dans les colonies de Sol6 ;
- ▶ les lois établies par les Colonies ne prévalent que dans les colonies (en dehors de celles de Sol6) ;
- ▶ aucune nation ou organisation issue de la Terre ne peut ingérer dans les choix des colonies ;
- ▶ aucune nation ou organisation issue des colonies ne peut ingérer dans les choix de la Terre.

C'est ainsi que le grand schisme entre les colonies et la Terre fut définitivement établi.

La situation en 2093

Depuis la guerre, la situation entre les deux camps n'a que peu évolué. Le traité des colonies fixant des règles strictes, aucun conflit entre la Terre et les colonies n'a réémergé. Quelques notes positives sont même apparues, notamment par l'établissement d'une ambassade des colonies sur Terre.

Dans les colonies, il y deux ans, la corporation Vranberg-Lytan a éclaté. Un désaccord sur le désarmement de la corporation a provoqué le départ d'une partie de la branche militaire de la corporation qui a alors fondé Aesir, une nouvelle corporation dont le but avoué est de « régler le problème terrien », sans toutefois enfreindre le traité des colonies.

Cette scission a démontré une faiblesse dans la grande corporation et un second désaccord sur l'avenir de la corporation a fait émerger une autre corporation intéressée par la colonisation des systèmes les plus externes : Urania.

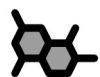


Vranberg-Lytan, autrefois la plus puissante des corporations et considérée comme le principal artisan de la victoire des colonies, en est sortie profondément affaiblie. Elle reste toutefois une entité majeure du système solaire.

Chronologie résumée

- ▶ **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.
- ▶ **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.

- ▶ **2072 – Nanorobots autorépliquants** : cette nouvelle technologie fait frémir le monde bien qu'elle ne représente alors aucun danger.
- ▶ **2072 – Renforcement de l'ONU** : la puissance des corporations fait peur aux nations qui accordent plus de pouvoir et d'autonomie à l'ONU.
- ▶ **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.
- ▶ **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.**





Factions principales



« Dès qu'un homme versé dans la politique arrive quelque part, il se renseigne pour connaître ses alliés et ses ennemis. »

ONU

L'ONU 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.

Mars [HIARTech]

HIARTech 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.

Waylanders

Waylanders 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.

Uranberg-Lytan

Autrefois première puissance militaire, Vranberg-Lytan s'est scindée peu après la fin de la guerre des colonies. Si la corporation a beaucoup perdu depuis, elle reste la seconde puissance militaire derrière Waylanders.

Aesir

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

Seconde corporation issue de la scission de Vranberg-Lytan, Urania commence la colonisation d'Uranus et de Neptune avec le soutien direct de Mars.

Suan

Suan est 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.

Sol6

Sol6 n'est pas réellement une corporation au sens moderne. C'est une multinationale terrienne sous la protection et le contrôle de l'ONU.

Solar Wardners

Les Solar Wardners sont un corps d'élite indépendant œuvrant pour la stabilité de la civilisation des Solaires et jouissant d'une juridiction dans la totalité des colonies.

