



Par Sylvain "Greewi" Dumazet et Morvan

Ce document est placé sous la licence Creative Common Attribution-NonComercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). Pour les détails voir : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Solaires - règles du jeu

Solaires est un jeu de rôles et, comme tout jeu, repose sur des règles. Le système de jeu utilisé repose sur le Système Féerie qui a bien évidemment été adapté à cet univers. Ces règles se veulent simples, fluides et favorisent l'aspect scénaristique des parties : elles permettent même aux joueurs d'influer sur le scénario dans une certaine mesure.

Règles générales

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

Comme les autres jeux de rôles, Solaires possède des règles du jeu. Plus exactement, Solaires utilise le Système Féerie, un ensemble de règles qui peut être utilisé pour plusieurs jeux, mais qui a été spécialement adapté pour ce jeu. Voici les règles de bases du jeu.

Ce jeu de rôles

Ce jeu de rôles sur table est un jeu de société dans lequel les joueurs vont contrôler un personnage qui va évoluer dans une histoire prenant place dans l'univers de Solaires. L'un des joueurs devra endosser le rôle de meneur¹⁾²⁾ : il ne contrôlera pas un personnage mais gèrera l'univers dans lequel les personnages évolueront et s'assurera 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 va décrire une situation, chaque joueur va l'imaginer et dire ce que son personnage va tenter et ressentir dans cette scène. Le meneur explique alors ce qui se passe vraiment dans l'histoire et les joueurs vont à nouveau imaginer cette nouvelle situation, puis donner les intentions et ressentis de leurs personnages. Le cycle se répète alors jusqu'à la fin de l'histoire.

Pour les néophytes curieux, il existe sur internet une quantité incroyable d'informations sur les jeux de rôles sur table ainsi que de nombreuses communautés de joueurs prêtes à faire découvrir leur loisir fétiche aux nouveaux venus. Ne soyez pas timides !

Notez enfin que la famille des jeux de rôles est très grande et Solaires n'en est qu'un représentant. Ses règles pourront sembler inhabituelles aux yeux de certains joueurs habitués à d'autres jeux de rôles : nous

leur laissons la charge d'adapter le jeu à leurs habitudes ou l'inverse.

Quelques termes techniques

Pour éviter toute confusion, nous utiliserons les termes suivants :

- les participants : tous les joueurs plus le meneur ;
- les joueurs : uniquement les participants contrôlant un personnage ;
- le meneur : le participant qui a la charge de l'histoire ;
- personnages joueurs (PJ) : les personnages contrôlés par un joueur ;
- personnages non-joueurs (PNJ) : les autres personnages que rencontreront ceux des joueurs lors de leur aventure. Ils sont contrôlés par 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 6 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 par 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 ».

But du jeu

Le but du jeu, pour les joueurs, est de résoudre par l'intermédiaire du personnage sous leur contrôle (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.

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'ai 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.

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

Une partie débute toujours sur une description, par le meneur, de la situation initiale de l'histoire. Cette description démarre 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.

Il est possible que le meneur considère qu'une action est difficile ou sensible, et qu'il demande au joueur de faire un test de résolution. Ces tests servent à apporter un peu d'aléatoire et peuvent même permettre au joueur de décrire lui-même les conséquences de son action comme nous le verrons plus loin.

Gestion du temps pendant les scènes d'action

Le fonctionnement décrit juste avant peut poser quelques problèmes lors de certaines scènes comme un combat ou une scène d'action. 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.

Ces scènes d'actions se produisent généralement à l'initiative d'un personnage ou d'un groupe de personnage : ça peut être un personnage qui ouvre le feu, 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 a déjà été choisi.

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.

¹⁾ Nous sommes conscients que, malheureusement, le nombre de mots récents ou inventés rendront difficile le jeu en langue des signes. Si vous avez des recommandations ou des expériences de jeu (particulièrement des signes que votre groupe aurait créés), nous serions ravis d'avoir vos retours. ²⁾ De plus, par convention d'écriture, nous emploierons le masculin par défaut. Soyez assurés que ce n'est pas par volonté d'exclure.

Créer un personnage

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

S'il est possible de se contenter d'utiliser des personnages prêtés, vous souhaiterez sans doute créer vos propres personnages, avec leurs histoires et leurs particularités.

Contrairement à d'autres jeux qui proposent des règles de création très encadrées, nous avons choisi des mécaniques qui permettent de définir le personnage à partir de descriptions plus libres.

Ainsi, Solaires vous propose de commencer à créer votre personnage en le décrivant physiquement, en écrivant son histoire, en définissant son comportement, sa façon de penser et en lui donnant une identité. Ceci nécessite un minimum de connaissance de l'univers du jeu mais ne demande aucune connaissance préalable des règles de simulation.

Ensuite, des règles simples prennent le relais et transposent ces descriptions en données utilisables par le système, c'est à dire la liste de traits du personnage. Cette transposition essaie d'être fidèle et repose sur le bon sens des participants et la recherche d'un compromis acceptable.

Concept

Pour commencer la création d'un personnage, il est plus facile de partir d'un concept simple qui sera développé au fil des descriptions. Le concept est une idée de personnage résumée en une phrase qui donne la nature et la fonction du personnage.

Durant cette étape, essayez de vous coordonner avec les autres joueurs afin que vos personnages forment un groupe crédible et complémentaire.

À titre d'exemple, imaginons que nous souhaitions créer un « Espion

martien cybernétique ». C'est le concept que nous utiliserons pour illustrer la création d'un personnage.

Identité

L'identité du personnage est, là encore, rapide à établir. Il s'agit des informations de bases servant à identifier le personnage, à savoir :

- Son pseudonyme : 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.
- Le nom est un concept administratif regroupant 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.
- Le type d'esprit désigne la nature même de l'esprit du personnage (qui a souvent plus d'importance que l'enveloppe du point de vue légal dans la société des Solaires). Les types couramment rencontrés sont Intelligence Naturelle (supervisée ou pas), IAF (Intelligence Artificielle Forte, plusieurs sous-catégories), IP (Intelligence Provoluée, peut être supervisée) et Intelligence Infomorphisée (généralement IN ou IP infomorphisée).
- Enfin, le genre est un critère initialement basé sur le sexe des habitants qui a perdu beaucoup de sens, car il est choisi de plus en plus souvent de façon arbitraire, notamment pour les IA. Les valeurs les plus représentées restent : neutre, masculin, féminin, mixte, fluide, indéfini, etc.

Pour notre exemple, nous choisissons de nommer notre espion Carl « Perseüs » Mordani. C'est un cybernétique d'origine humaine (nous rajoutons qu'il a une origine humaine au concept), il a donc un esprit

humain et se défini comme étant masculin.

Description

La description du personnage développe son concept et va donner de la consistance au personnage. Décrivez son histoire, donnez-lui un caractère, des buts, des motivations, des croyances, des amis, des ennemis... Décrivez-le physiquement, décrivez comment il se présente sur SolNet, son avatar.

Idéalement, la description devrait répondre à chacune de ces questions par un paragraphe :

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

Reprenons notre cybernétique : « Perseüs est né à Londres le 1er juin 2065 (28 ans) dans les milieux modestes du personnel de Suan travaillant à la colonisation. Enfant, il a beaucoup rêvé de voyages et son côté rêveur l'a un peu isolé des autres enfants. Majeur, il rejoint les colonies pour commencer des études de pilote. Il s'engage à 20 ans, dans la flotte de Suan lorsque l'ONU attaque Mars. Il est abattu lors de son arrivée alors qu'il transportait des renforts depuis Saturne vers Mars. Il est ramené à la vie par Mars dans un corps cybernétique. Revanchard, il s'engage dans les forces de Mars et suit un entraînement d'agent furtif, puis intègre les renseignements martiens et participe à la campagne de Jupiter. Depuis la fin de la guerre, il travaille en freelance lorsque Mars n'a pas de mission pour lui.

Perseüs est volontaire, introverti et revanchard. Il préfère agir sans se faire remarquer, en ne laissant aucune trace et sans prendre de risques inutiles. Son expérience de la mort lui laisse croire que les Solaires sont à même de vaincre tous les obstacles et qu'ils se passent fort bien d'une entité supérieure.

L'enveloppe régulière de Perseüs est une enveloppe cybernétique haute de 1m80 avec une masse de 97kg. Il apparaît comme un homme mince, élancé avec un air un peu froid. Ce corps synthétique à l'apparence humaine, est souple et a la peau blanche. Son visage arbore des yeux noirs et des cheveux courts d'un bleu presque noir.

Sur SolNet, il apparaît d'abord comme une silhouette humanoïde sombre avec une musculature très marquée, visiblement synthétique. Son corps est composé uniquement d'une ossature argentée sur laquelle sont attachés des muscles noirs. Des vêtements moulants bleu nuit couvrent le torse et les jambes. L'avatar de Perseüs a un visage de la même couleur que les vêtements tel un masque à peine humanisé sans cheveux et aux yeux d'argent. »

Éléments

Il maintenant temps de transposer la description du personnage en données chiffrées qui seront utilisé par les mécanismes du jeu. Commencez par surligner et reporter toutes les informations importantes de la description et recopiez-les dans les catégories correspondantes :

- Carrière : l'éducation, les métiers, les formations et les loisirs du personnage ;
- Trait : les particularités physiques ou mentales du personnage, notamment son caractère, son allure, ses capacités (hors modification et équipement) ;
- Relation : les contacts, les alliés et les factions en relation avec le personnage ;
- Équipement : le matériel du personnage. Comporte aussi ses logiciels, ses modifications et ses implants.

Dans un second temps, vous allez attribuer un score - compris entre 1 et 3 - à ces éléments et les évaluant à partir des correspondances suivantes :

- Carrière : Débutant (1), Professionnel (2), Expert (3) ;
- Trait : Léger (1), Important (2), Extrême (3) ;

- Relation : Connaissance (1), Allié (2), Ami (3) ;
- Équipement : 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. De plus, il n'y a pas de limite au nombre d'éléments que peut posséder un personnage en dehors du bon sens.

D'après ses descriptions, Perseüs possède les traits « Volontaire » (2), « Introverti » (2), « Revanchard » (2), « Avatar Cyber » (1), « Cybernétique » (2), « Mince » (2), « Élancé » (2) et « Souple » (2). Au niveau des carrières, il possède « Terrien » (2) vu qu'il est né et a vécu sur Terre et « Colon » (2) puisqu'il vit désormais dans les colonies. Il a commencé avec des études de « Pilote » (2), et est devenu agent furtif, c'est à dire un « Espion martien » (3).

Continuons, il a nécessairement des contacts chez Suan vu qu'il est né dans cette corporation et y a passé son enfance. Il est vraisemblablement actuellement incorporé à Mars puisqu'il y travaille dans les services de renseignement. D'ailleurs, il fait partie des Services de Renseignement Martiens. On note donc sur sa fiche : « Renseignements martiens » (2), « Mars » (2) et « Suan » (1)

Équipement

La plupart des personnages ont des possessions, qu'il s'agisse de crédits de corporations, d'un logement, de matériel mis à disposition, d'un vaisseau spatial, d'une enveloppe secondaire prête à servir, de logiciels sim-stim particuliers, etc. Même les êtres sans enveloppe permanente, notamment les infomorphes, peuvent bénéficier de biens physiques ou virtuels.

Pourtant, la plupart de ces choses ne sont habituellement pas détaillées dans la description du personnage. Il n'est pas ici question d'extraire ces éléments depuis la description mais de les inférer avec bon sens. A minima, tous les personnages ont un logement, des vêtements, leur matériel de travail, et d'autres affaires personnelles.

Pour éviter de confondre l'équipement intégré, les modifications, et les implants avec l'équipement, nous conseillons d'annoter ces premiers éléments avec les abréviations suivantes :

- Log : pour les logiciels ;
- Org : pour les modifications organiques ;
- Psi : pour les capacités d'un implant psi ;
- Cyb : pour les implants cybernétiques.

Perseüs est un cybernétique et sa fonction d'espion requiert de nombreuses modifications : « Corps cybernétique (Cyb) » (2), « Ordoptique intégré (Cyb) » (2), « Interface progiciel (Cyb) » (1), « Nœud de sauvegarde (Cyb) » (2), « Dispositif gecko (Cyb) » (2) et une « Console de décryptage intégrée (Cyb) » (2). Par ailleurs, il dispose d'une arme, un « Pistolet pulseur silencieux » (2), de cinq « Microsenseurs » (1), de deux « Relais SolNet » (1), d'un « Kit d'intrusion » (1) et bien sûr d'une « Tenue de camouflage thermo-optique » (3).

Etats

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 ».

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.

Ils sont eux aussi chiffré de 1 à 3 de la même manière que les traits : Léger (1), Important (2), Extrême (3).

Pour finir

Ceci fait, le personnage est pratiquement prêt. Il ne reste qu'à noter les points de personnage du joueur. Ces points serviront à altérer directement le déroulement de l'histoire. Un nouveau joueur commence habituellement avec 2 points de personnage. Pour un personnage arrivant en cours de route, le meneur peut aussi lui attribuer autant de points que la moyenne de la table ou, en cas de changement de personnage, autant que le précédent personnage.

Résoudre une action

« Si nous pouvons reproduire le passé, alors nous pouvons peut-être prédire l'avenir. »

La résolution des actions consiste à répondre à cette question que tout meneur finit inévitablement par se poser au cours de la partie : « Est-ce que cette action réussit ou échoue ? »

Plus exactement, la résolution d'une action consiste à déterminer si elle réussit ou échoue et, si possible, de quelle manière. Bien sûr, pour les actions dont la réponse est triviale, par exemple grimper un escalier dans des conditions tout à fait normales par exemple, il n'est pas utile d'utiliser toutes ces règles et souvent le bon sens suffit. C'est au meneur d'estimer si une action entreprise par un personnage doit être résolue avec ces règles ou non.

Le fonctionnement des règles de simulation est simple : le meneur établit une difficulté ; le joueur choisit un élément, éventuellement deux, et une attitude ; le joueur lance les dés qui sont comparés à la somme de la difficulté et des scores des traits ; le meneur décrit alors ce qui se passe en fonction de ce résultat.

Annonce

Les personnages vont entreprendre de nombreuses actions au cours d'une partie et certaines se montreront critiques : leur réussite ou leur échec pouvant considérablement modifier le cours de l'histoire. Dans ces cas, le meneur souhaitera utiliser les règles de résolution des actions.

Avant de commencer le processus, le meneur et le joueur devront s'accorder sur le but de l'action. En effet, une réussite ou un échec ne laisseront pas la situation actuelle indemne : le meneur doit en effet éviter le statu quo dans la mesure du possible afin d'éviter qu'une situation ne s'enlise. Le meneur et le joueur peuvent bien sûr discuter

ou négocier les conséquences d'une réussite ou d'un échec, mais la plupart du temps cette étape s'effectue très naturellement.

Dans tous les cas : tant que le joueur n'a pas lancé les dés, il est libre de revenir sur son choix.

Difficulté

La difficulté est évaluée par le meneur selon deux axes. Pour cette évaluation, le meneur ne doit prendre en compte que les facteurs externes au personnage, ignorant les éléments ou les états du personnage.

Il évalue cette difficulté selon deux axes : la difficulté intrinsèque, qui ne tient compte que de la difficulté que représente cette action dans l'univers du jeu, et la difficulté scénaristique, qui ne doit tenir compte que de l'intérêt scénaristique des conséquences de la réussite ou de l'échec de l'action.

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 frotterait ;
- Insensée (-4) : seul quelqu'un de désespéré essaierait.

Difficulté 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)intéressant 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.

Le modificateur de difficulté est la somme de ces deux facteurs. S'il y a un doute entre deux paliers de ces échelles, il faut prendre la valeur intermédiaire.

Choix des éléments

Une fois la difficulté fixée, le joueur doit choisir un élément. Celui-ci doit avoir, en toute logique, un impact sur l'action. Cet élément peut provenir de n'importe quelle catégorie, qu'il s'agisse des carrières, des traits, des relations, de l'équipement ou même d'un état.

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. Ce second élément peut être prêté par un autre personnage s'il l'aide sur cette action.

Dans tous les cas, il n'est jamais permis d'utiliser plus de deux éléments pour une même action.

La somme de la difficulté et des deux éléments formera ce qu'on appelle le score à battre.

Attitude

Le joueur peut ensuite choisir une attitude. L'attitude est un modificateur qui détermine si des effets secondaires peuvent apparaître lors de la réussite ou de l'échec de l'action. Par défaut, si le joueur n'en choisit pas, l'attitude Stable sera choisie.

Le meneur peut restreindre le choix de ces attitudes en fonction de la situation. Par exemple dans une situation où le meneur souhaite avoir plusieurs degrés de réussite ou d'échec, il peut imposer une attitude Instable.

Les attitudes disponibles sont :

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

Résolution de l'action

Le joueur lance trois dés à six faces et écarte tous les dés qui ont fait strictement plus que le score à battre (la somme de la difficulté et des deux éléments choisis par le joueur). En fonction du nombre de dés conservés et de l'attitude, on peut déterminer la qualité de réussite ou d'échec à partir du tableau suivant :

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

Conséquences de l'action

Une fois l'action résolue, le meneur peut décrire les conséquences. Pour ce faire, il doit évidemment tenir compte du résultat de la résolution.

Le premier critère est la réussite ou l'échec. Le personnage, en entreprenant l'action tentait d'atteindre un but particulier. La réussite ou l'échec détermine si ce but est atteint ou non. Les effets secondaires n'y changent rien et ne correspondent pas à l'intensité de cette réussite ou échec.

Toutefois, même s'il s'agit d'un échec simple : il est préférable d'éviter le statu quo. Une action, même en échouant, aura presque toujours une conséquence. Dans l'idée, retenter plusieurs fois exactement la même action ne devrait pas être possible.

Viennent ensuite les effets secondaires. Ces effets ne modulent pas l'intensité de la réussite ou de l'effet, mais sont bien des effets séparés.

Les effets néfastes peuvent être :

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

Les effets bénéfiques peuvent être :

- 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, le joueur doit essayer d'impliquer au mieux les éléments qu'il a utilisés. De plus, la qualité de

réussite ou d'échec doit être conservée. Par exemple, il n'est pas permis de 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, Elya, cyber-samouraï des Solar Wardner, a reçu un mauvais coup qui l'a fait chuter. Le personnage est toutefois parvenu à se rattraper au rebord, suspendue au-dessus du vide alors que la plate-forme continue son mouvement et que ses alliés poursuivent le combat. Le joueur décide de tenter une action pour remonter.

Le meneur estime la difficulté à +0 (Complexe, Neutre). Le joueur d'Elya choisit d'utiliser les éléments Commando (3) et Muscles améliorés (2). Il choisit aussi l'attitude amplifiée dans l'espoir qu'un effet secondaire positif lui permettrait d'aider directement ses alliés.

Le score à ne pas dépasser est donc de 5 (0+3+2). Le joueur d'Elya lance les dés et obtient 3, 6 et 2. Il lui reste donc 2 dés. Avec l'attitude amplifiée, c'est une réussite simple.

Le meneur explique alors que grâce à la puissance de ses implants, Elya parvient à remonter sur la plate-forme suffisamment vite pour assister ses alliés.

Handicaps

Lorsque le joueur choisi ses éléments, ces derniers n'ont pas l'obligation n'ont pas besoin d'être favorables à l'action, mais simplement être en relation avec. Si un élément est défavorable, un handicap, il apporte bien son score normalement.

En revanche, il déclenchera toujours un effet secondaire néfaste lors de la résolution de l'action. Que celle-ci ait, ou non, réussi.

Cet effet secondaire s'ajoute à ceux dus à l'attitude et est toujours en

relation avec le handicap. Il peut s'agir d'une aggravation, ou d'une conséquence secondaire déclenchée par l'élément.

Jets en opposition (Règle optionnelle)

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 possible d'associer la riposte ou la survie d'un personnage aux effets secondaires d'une action, forçant ainsi le joueur à choisir une attitude les permettant.

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 joueur. 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.

Aléatoire dans l'environnement (Règle optionnelle)

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 ou le choix d'actions de certains PNJ. Bien sûr, il ne doit surtout pas se servir de cette règle pour faire tous ses choix.

Comme pour la résolution des actions, le jet utilisera les trois dés

comparés à un score donné. Ici, le calcul du score 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 ;

Il n'y a pas d'autres graduations. En fait, si celles-ci ne conviennent pas, c'est que le meneur a probablement déjà choisi et que l'utilisation de cette règle n'est pas souhaitable.

S'il reste au moins deux dés, alors le résultat sera favorable aux joueurs, sinon il leur sera défavorable. Le meneur peut aussi ajouter des effets supplémentaires si les trois dés sont de même nature.

Par exemple, les personnages sont pris en embuscade et l'un des assaillants ouvre le feu. Pour déterminer s'il atteint quelqu'un, le meneur décide d'avoir recours à cette règle. Pour mettre la pression, le meneur préfère que la situation soit plutôt en défaveur des personnages joueurs, le score à ne pas dépasser est donc de 2. Le meneur lance les dés et fait 4, 3 et 6 : tous les dés sont écartés. Le tir blesse mortellement le decker du groupe.

Autre 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.

Mécanismes particuliers

« *Passé un certain niveau, la technologie est semblable à la magie, même si ce fait relève d'une incompréhension.* »

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 recherches qui n'ont habituellement accès qu'aux données publiques. Pour accéder à des données privées, il devient nécessaire d'effectuer une attaque, une passe dans le jargon des deckers. 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 systèmes (les glaces) et exécuter les instructions nécessaires pour récupérer les informations demandées ou lancer un logiciel de backdoor 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 capable 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.

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 considérablement et ainsi 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. 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 le matériel 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 des canaux utilisés et seront décrites plus loin. 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 des canaux. 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 réintégréées 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.

Points de personnage

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

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 général, 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

À la création, chaque joueur se voit attribuer deux points de personnage et son maximum de point de personnage est fixé à deux.

Un joueur ne peut pas dépasser son nombre maximum de points de personnage par une récupération.

Par la suite, à la fin de chaque scène, chaque joueur peut récupérer un point de personnage.

Dans le cas d'une série, à la fin d'un épisode, chaque joueur voit son maximum de points de personnage augmenter d'un et récupère deux points de personnage.

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.

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.*
- Relancer un dé : pour deux points de personnages, un joueur peut relancer un dé. Il est possible de relancer d'autres dés (y compris un dé déjà relancé) 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, un joueur peut 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 permis d'altérer le personnage (ajout d'éléments notamment) lors de l'utilisation d'un point de personnage tant que cela ne remet pas en question quelque chose qui a été joué. Notez que seul le lien d'élément scénaristique, la création d'élément scénaristique et le flashback permettent cela. Évidemment le coût devra alors être augmenté d'un ou deux points de personnage.