



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. »

Ce jeu de rôles sur table

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 en particulier mais représentera l'univers dans lequel les personnages évolueront et facilitera l'émergence d'une histoire cohérente.

Ce jeu de rôles est un jeu d'imagination prévu pour être joué oralement dans un même lieu par un petit groupe compris entre 3 et 6 personnes (bien que des parties de 2 à 7 joueurs soient envisageables).

Le jeu consiste en un échange entre les différents participants avec le meneur qui essaye de rendre celui-ci le plus constructif possible, généralement avec certains supports spécifiques tel un scénario.

La durée d'une partie dépendant en grande partie du scénario et des choix des joueurs durant celle-ci, il est souvent difficile de l'estimer. Comptez trois heures pour un scénario relativement court joué par des joueurs disciplinés.

Il existe de nombreux jeux de rôles sur table et celui-ci fait partie de cette famille de jeux. Toutefois, certaines de ses règles pourront sembler inhabituelles par rapport aux habitudes que certains joueurs de jeux de rôles assidus pourraient avoir prises. Nous demandons à ces joueurs de garder en tête que nous présentons une façon de jouer aux jeux de rôles qui est loin d'être la seule existante et les encourageons à adapter soit le jeu, soit leurs habitudes car c'est la façon de jouer qui nous a semblé la plus adaptée pour Solaires.

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 favori aux nouveaux venus. Ne soyez pas timides !

Nombre de joueurs et temps de jeu

Solaires fonctionne bien avec entre 3 et 6 joueurs, avec un rôle particulier pour l'un d'eux. 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 suivant le scénario, les choix des participants et leur temps de prise de décision. Il peut être très difficile de l'estimer à l'avance. Trois heures est une bonne estimation pour un scénario relativement court joué par des joueurs disciplinés. C'est pourquoi il peut être plus simple de retenir une plage de temps, un après-midi dominical par exemple.

Certaines parties se déroulent en plusieurs séances, on parle alors de « série » ou « programme » selon le nombre d'arcs narratifs (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 ».

Quelques termes techniques

Par la suite, pour limiter les confusions, nous utiliserons les termes suivants : - participants : tous les joueurs plus le meneur ; - joueurs : uniquement les participants contrôlant un personnage ; - meneur : le participant qui gère ce qui n'est pas du ressort des joueurs et facilite 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 ; - partie : suivant le contexte, il pourra s'agir de l'épisode, de la série ou du programme ; - épisode : une intrigue,

généralement jouée en une session ; - série : un groupe d'intrigues, constituant souvent un arc narratif ; - programme : un groupe de séries, aborde généralement un thème.

Rôles des participants et but du jeu

Dans Solaires, nous pouvons distinguer deux types de participants : des joueurs et un meneur.

Les joueurs vont résoudre par l'intermédiaire du personnage sous leur contrôle (leur personnage) les situations dans lesquels ces derniers seront pris. Ils auront souvent les mêmes objectifs en jeu que leur personnages, mais ils peuvent, en tant que joueurs, en avoir d'autres à différents moments (par exemple influencer le type d'histoire en prenant une posture d'auteur). Ils disposeront d'une fiche de personnage pour cela et le groupe aura une fiche.

Le meneur aura un rôle de facilitateur afin que l'histoire construite soit cohérente et l'univers appréhensible. Il n'est pas l'adversaire des autres joueurs même s'il aura souvent à choisir les actions des adversaires de leurs personnages. Il aura généralement un scénario pour l'aider dans sa tâche.

Une histoire sera ainsi construite. Suivant la partie, il peut s'agir d'une histoire d'aventure, une histoire policière, une histoire d'horreur...

Le but premier des participants est de construire une histoire cohérente centrée sur les personnages joueurs.

L'important est que tout le monde soit satisfait de l'expérience, y compris le meneur.

Matériel de jeu

Typiquement, pour une partie de Solaires vous aurez besoin : - d'une fiche de groupe ; - d'au moins une fiche de personnage de votre version préférée par joueur ; - d'un jeu de fiches de références rapides

pour chaque joueur ; - de trois dés classiques (à six faces, numérotées de 1 à 6), il peut être pratique de disposer de trois dés par participant ; - du manuel du jeu ; - d'un scénario et de ses aides de jeu (de base connus uniquement du meneur si possible) ; - de quoi se sustenter. Une partie de jeu de rôles pouvant durer longtemps, pensez aussi à boire !

D'autres aides de jeu peuvent être parfois utiles comme un écran, pour cacher le matériel du meneur aux yeux des autres participants, des cartes, des résumés de certains éléments d'univers...

Préparation d'un épisode

Un épisode de Solaires demande un peu de préparation. Durant cette phase, deux choses doivent être faites : la création, ou le choix, des personnages et du scénario. Il est possible de faire l'un ou l'autre en premier, mais la seconde tâche devra toujours être faite en tenant compte de la première !

La création des personnages est généralement confiée aux joueurs non meneur. Ceci pour la raison pratique que tous les joueurs peuvent créer leur personnage en même temps, réduisant d'autant le temps pris par cette étape. Toutefois, il est assez courant qu'un meneur, qui a déjà un scénario de prêt, apporte des personnages déjà créés. On parle de personnages pré-tirés, le terme venant d'autres jeux de rôles où une partie du personnage est tirée aux dés. Les joueurs n'ont alors plus qu'à choisir leur personnage parmi ceux-ci. D'autres sources de pré-tirés utilisables peuvent exister, souvent sous forme d'archétypes rapidement personnalisables (parfois appelés pré-tirés partiels), comme dans un manuel ou supplément de jeu, mais chaque personnage doit toujours être accepté par le meneur et les autres joueurs.

Que la création des personnages soit faite avant ou après la création du scénario, il faut garder à l'esprit que, dans Solaires, les joueurs doivent constituer un groupe de personnages. Ceci est d'autant plus important pour le meneur qui devra éviter durant la partie que les personnages ne s'éparpillent trop.

En pratique, la création des personnages (ou le choix en cas de pré-tirés) est généralement faite le jour de l'épisode, juste avant celui-ci si c'est une nouvelle série ou un nouveau programme, les joueurs gardant ensuite leurs personnages.

La création ou le choix du scénario (ainsi que sa compréhension et sa mémorisation) est généralement du ressort du meneur de jeu. En effet, le scénario contient de nombreuses informations sur l'histoire qui sera construite et la plupart des joueurs ne veulent pas les connaître à l'avance, de la même façon que beaucoup n'aiment pas qu'on leur raconte la fin d'un film quand ils ne l'ont pas encore vu. Cette étape est souvent faite avant la partie en raison de sa longueur mais pas toujours.

Il existe, sur le net et dans de nombreux livres de jeux de rôles, des scénarios pré-faits. Certains (une minorité, ne rêvons pas !) sont conçus pour être joués dans l'univers de Solaires. Les autres le sont pour d'autres jeux ou sont plus ou moins génériques. Certains de ces scénarios peuvent être facilement adaptés pour être joués dans l'univers de Solaires.

Dans tous les cas faites attention au ton et aux éléments apportés dans le scénario. Tous les joueurs n'aiment pas les mêmes histoires et si le meneur est seul pour la conception du scénario, il doit tenir compte des attentes de tous. Y compris les siennes !

Déroulement typique

Une session débute sur une description, souvent plus longue que la moyenne, 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 agir.

Les joueurs vont indiquer au meneur ce qu'ils veulent que leur personnage tente et potentiellement ses pensées ou ressentis. Les

joueurs ont tout à fait le droit de se concerter et de s'entendre pour agir de façon coordonnée (et cohérente). Les autres personnages, ceux que contrôle le meneur, vont aussi pouvoir entreprendre des actions. Le meneur peut donner des indications sur les intentions de ces personnages et fera attention à se baser uniquement sur ce que savent ceux-ci pour déterminer leurs intentions.

Le meneur décrira alors les conséquences de ces tentatives ce qui conduira à de nouvelles situations. Généralement, le meneur va essayer de suivre un déroulement temporel, décrivant les évolutions, relançant les joueurs dont les personnages n'ont pas d'actions en cours requérant leur attention ou indiquant des évolutions pour ceux engagés dans des actions requérant leur attention. Mais il peut aussi gérer des groupes séparément si ceux-ci sont effectivement séparés.

Il est possible que le meneur considère qu'une action est difficile ou sensible, et qu'il demande au joueur de faire, ou fasse pour un personnage non joueur, un test de résolution (ou plusieurs). Celui-ci peut être pour une tâche (est-ce que j'arrive à forcer la porte), pour un conflit/ensemble de tâches (est-ce que j'accède aux bons systèmes, ouvre la bonne porte, etc.), pour une intention qui peut être du personnage ou du joueur (est-ce que j'arrive à rentrer dans la salle à temps) ou pour une scène (est-ce que j'arrive à fuir) voir plus.

Fin d'une partie

Une session peut s'arrêter pour un certain nombre de raisons. Celles-ci peuvent être liées à l'histoire ou pratiques.

Le cas le plus courant est intermédiaire : en effet, la plupart des scénarios proposent une situation de fin. Il serait possible de continuer à jouer, mais, normalement, la partie a rempli son office, que ce soit proposer une opposition tactique, un problème éthique ou autre ou une combinaison. Jouer les conséquences et retombées peut être intéressant, mais cela constitue généralement un autre scénario.

Dans le cas d'une série, la situation est souvent similaire. Cependant, il peut y avoir un arc narratif, un fil rouge, qui relie les différents

épisodes. Il arrive que celui-ci soit considéré comme correctement traité plus ou moins rapidement et c'est ce qui termine une série.

Dans le cas d'un programme, les situations précédentes existent encore mais ce qui la fera se terminer sera plutôt la lassitude, l'impression d'avoir fait le tour d'un sujet, l'envie d'explorer autre chose ou tout simplement l'envie de donner une vraie fin à la partie.

Si ce sont des raisons liées à l'histoire (par exemple si les personnages se sont mis dans une impasse), alors cette session est finie. Cela ne signifie pas forcément que la partie est un échec. Si le but des participants était de raconter une histoire de personnages à tendances autodestructrices, ça peut même être le but !

Si ce sont des raisons pratiques (par exemple si les participants sont fatigués), il peut s'agir d'une interruption plutôt que d'une fin et il peut être possible de continuer la partie une autre fois.

Finalement, pour que le jeu se passe bien, il faut un minimum d'investissement de la part des participants. Cela signifie souvent accepter ce qui est proposé et non pas se centrer sur des attentes et centres d'intérêts personnels. Cet aspect des jeux de rôles peut être source de conflits, n'oubliez pas que ce n'est qu'un jeu.

¹⁾ Nous sommes conscient 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 a créé), nous serions ravis d'avoir vos retours. ²⁾ De plus, par convention d'écriture, nous emploieront le masculin par défaut. Soyez assurés que ce n'est pas par volonté d'exclure.

Création des personnages

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

Création d'un groupe de personnages

La création des personnages dans ce jeu ne doit pas être uniquement faite de façon individuelle. Les joueurs doivent d'abord se mettre d'accord sur le choix d'un groupe, les rôles qu'occuperont leurs personnages dans ce groupe et les relations initiales entre les personnages. Cette étape revient à remplir la fiche de groupe.

L'identité du groupe va définir notamment le but et la raison d'être du groupe (pourquoi les personnages sont ensemble). La composition recense les membres de ce groupe et explicite leurs rôles fonctionnels au sein du groupe. Il est intéressant de ne pas se limiter à des groupes où chaque membre joue un rôle totalement différent : un recouvrement de ces rôles entre personnages est souhaitable (il peut arriver qu'un personnage ne soit pas en mesure d'agir) mais la polyvalence du groupe reste généralement primordiale.

Les relations entre les personnages sont importantes car elles vont aider à souder le groupe. Il est préférable de limiter le nombre de relations faibles ou négatives et surtout de ne pas favoriser l'apparition de sous-groupes !

Concept d'un personnage

Lors de la création du groupe, les joueurs vont choisir un concept pour leur personnage. Les concepts sont de très courtes descriptions définissant les points majeurs du personnage. Par exemple, « un pilote téméraire » ou « un psion répliquant furtif » sont de tels concepts de personnage. Les concepts doivent impérativement être acceptés par tous les participants et validés par le meneur qui doit s'assurer que le

personnage est bien jouable pour le scénario qu'il a choisi si la création de personnage est faite après le choix de scénario.

Lors du choix du concept, les joueurs doivent aussi définir le rôle qu'occupera le personnage dans le groupe. Un personnage peut avoir plusieurs rôles différents et deux personnages peuvent avoir un même rôle. Toutefois, il reste important que le groupe soit cohérent et adapté. Voici quelques exemples de situations typiques qu'un groupe de personnages peut rencontrer dans une aventure : combats, infiltration, pilotage, négociation, piratage, etc.

Identité

L'identité recouvre les informations de base sur le personnage. Il faut commencer par choisir le nom du personnage (et son pseudonyme), son genre, son âge et surtout sa catégorie.

Cette dernière information traite de la nature du personnage : humain, cyborg, cyborg absolu, intelligence artificielle, sophonte, répliquant, hyper-hybride, provolué, psion... Les natures des personnages seront décrites plus loin.

Le statut légal donne une idée de la relation du personnage avec les différentes autorités. La plupart des personnages n'ont qu'une ligne indiquant leur lien avec la corporation avec laquelle ils sont affiliés : ils ne sont en effet pas particulièrement connus de ces organisations. Les personnages joueurs ont souvent un vécu plus complexe justifiant la présence de plusieurs lignes.

Apparence et avatar

L'apparence décrit l'aspect physique du personnage. Cette description devrait permettre de pouvoir différencier un personnage d'un autre. Évidemment, pour les êtres sans corps, comme les éthérés et les intelligences artificielles, cette description n'a pas le même sens. Dans ces cas, elle décrit l'avatar que le personnage utilise le plus souvent.

La première impression correspond à ce qui marque le plus. Ce sont les premières choses que les autres perçoivent : taille, corpulence, mais aussi l'impression que dégage le personnage. Par exemple, un personnage peut avoir l'air colossal, porter des marques visible de cybernétique et avoir des manières et une posture de soldat.

La description s'affine ensuite et décrit plus finement le corps, on y précise tous les détails qui n'apparaissaient pas lors de la première impression, comme plus de précision sur la corpulence ou certaines particularités, la pilosité, les cheveux... Enfin, vient le visage où aussi bien la forme que le teint et les yeux sont décrits.

Description mentale

La description mentale d'un personnage est construite sur trois aspects : son caractère, ses valeurs et ses méthodes. Le caractère d'un personnage va définir son comportement habituel. Ses valeurs décrivent ce qui lui paraît important, ses idéaux et d'une certaine façon ce qui peut le pousser à agir. Enfin, les méthodes représentent principalement la façon d'agir du personnage et les éventuelles contraintes qu'il s'impose (ne pas tuer par exemple).

Il est généralement pratique d'avoir une source d'automotivation générique (par exemple, la curiosité ou un esprit inquisiteur).

N'oubliez pas que les personnages des joueurs doivent être des héros, c'est à dire des personnes qui suivent leur code moral dans le but d'influencer leur environnement et la vie des autres. De plus, cette section ne doit pas remettre en question les relations avec les autres personnages du groupe établi au début de la création.

Opinions

Dans Solaires, les questions d'éthique et de morale sont importantes. Les opinions vont commencer à définir les idées et le code de morale du personnage. Il s'agit simplement de mettre une croix si l'opinion est globalement positive, un tiret si l'opinion est globalement négative ou

un rond s'il n'y a pas d'opinion claire, une opinion neutre ou si le personnage ne se prononce pas sur la question.

En vérité, ces quelques lignes sur la fiche de personnage sont insuffisantes pour définir entièrement l'opinion d'un personnage, mais elles aident le joueur à réfléchir un peu sur ces sujets.

Une erreur courante est d'oublier qu'il ne s'agit que des opinions du personnage et non de celles du joueur. Il n'est, certes, pas interdit d'avoir un personnage qui ait les mêmes opinions que soi, mais ce n'est en aucun cas une obligation !

Histoire personnelle

L'histoire personnelle correspond à un résumé de la vie d'un personnage. Elle permet de lui donner plus de consistance, précisant notamment son origine.

La situation de naissance devrait indiquer l'origine du personnage et le milieu dans lequel il est né : dans une famille de riches terriens ? À bord d'un vaisseau durant un voyage interplanétaire ?

L'enfance est la période pendant laquelle le personnage va construire ses bases et devenir peu à peu ce qu'il est aujourd'hui. Cette étape continue avec l'adolescence.

L'âge adulte est un moment important puisqu'il correspond généralement aux grandes études et aux premiers véritables métiers qu'a pratiqué le personnage. Bien entendu il est possible de jouer un personnage qui n'est pas encore arrivé à l'âge adulte.

Pour les personnages « non-nés » tels que les répliquants et consciences artificielles ces âges ont une autre signification. Si la naissance concerne toujours le milieu dans lequel le personnage est apparu, l'enfance correspond à la période où il suit toujours son programme initial.

Lorsque le personnage a commencé à sortir de son programme initial

et à faire ses propres choix, il devient adolescent. Cet âge est intéressant car il s'agit de l'âge durant lequel le personnage s'émancipe de ses créateurs. En revanche c'est un moment difficile pour lui, car ces derniers tentent généralement d'en reprendre le contrôle.

L'âge adulte termine enfin cette phase en apportant une forme de stabilité où l'être artificiel a enfin une compréhension du monde presque aboutie et est apte à y évoluer seul.

Traits

Les personnages se distinguent de l'individu moyen par les traits. Ces traits sont les capacités, relatives à un humain moyen, qui ne sont pas directement liées au savoir ou à une action en particulier. Il n'y a pas de liste établie et définitive, c'est une notion ouverte qui doit retranscrire les éléments des descriptions précédentes.

Les traits sont des données chiffrées de 1 à 6. Elles doivent être estimées à partir des différentes descriptions du personnage : il est important de comprendre que ces données servent à traduire ces descriptions dans le système de résolution du jeu. Pour effectuer cette estimation, voici la signification de chaque niveau :

- 1 : léger
- 2 : significatif
- 3 : important
- 4 : exceptionnel
- 5 : extrême
- 6 : la limite maximale

Notez, qu'un personnage joueur ordinaire ne devrait pas avoir de traits supérieurs à 3.

Ces traits vont représenter en jeu des avantages ou des handicaps. Il n'y a pas a priori de distinction entre avantage et handicap, il est en effet possible qu'un trait devienne un handicap dans certaines situations et un avantage dans d'autres. Toutefois, il est utile, si vous souhaitez pouvoir récupérer des points de personnage au cours de la

partie, de fournir quelques traits facilement utilisables comme handicaps.

Carrières

Le savoir, la maîtrise ainsi que les relations que le personnage a obtenus au fil du temps sont matérialisés principalement par les carrières. Les carrières correspondent aux savoirs et aux capacités acquises du personnage, c'est à dire celles qui sont liées au savoir ou à des actions particulières. Ce sont des métiers, des formations, des loisirs... voir même des logiciels pour certains.

Une fois de plus, il n'y a pas de liste pré-établie de ces éléments et il convient de reprendre là encore les descriptions du personnage et plus particulièrement son histoire personnelle.

Comme précédemment, ces données sont chiffrées, mais de 1 à 18. Il faudra à nouveau estimer le niveau de ces carrières à partir des descriptions du personnage. Voici la liste des correspondances pour vous aider à estimer leur niveau. Les indications entre parenthèses donnent une idée du temps d'étude correspondant pour une carrière académique :

- 1-3 : débutant, le personnage y a un peu touché (quelques journées)
- 4-6 : initié, le personnage a reçu les bases (quelques semaines)
- 7-12 : apprenti, le personnage a reçu une formation importante (plusieurs mois)
- 13-15 : compétent, le personnage peut en faire son métier (quelques années)
- 16-17 : expert, le personnage est un spécialiste (quelques dizaines d'années)
- 18 : maître, le personnage est l'un des plus avancés de sa civilisation (toute une vie)

Tous les personnages possèdent une carrière par défaut qui dépend de leur origine ou de leur nature et qui représente leurs connaissances générales et leur pratique du monde en général. Ainsi la plupart des

personnages posséderont une carrière Colon ou Terrien et les êtres artificiels posséderont la carrière Intelligence Artificielle. Le niveau de ces carrières est généralement expert pour un individu adulte.

Équipement

L'équipement d'un personnage correspond au matériel qui lui est accessible. Cela regroupe ses possessions, le matériel qu'il porte et même ses implants. Un Solaire possède normalement un ordoptique ou équivalent, et des vêtements.

L'équipement particulier est chiffré de la même façon que les traits et pourra être utilisé de la même façon par la suite. Le matériel de base, c'est à dire celui qui est nécessaire et adapté pour une action, a un score de 0 : c'est la référence. Un équipement désuet ou abîmé comptera plutôt comme un handicap tandis que les équipements plus évolués, comme de nombreux implants interfacé avec le système nerveux, seront généralement comptés comme des avantages. Mais une fois encore, la distinction avantage/handicap n'est vraiment faite qu'au moment de l'utilisation.

Finissons en notant que l'argent est virtuel : il n'existe pas de monnaie physique et toutes les transactions se font via SolNet à travers l'ordoptique ou équivalent. Les devises utilisées dans les colonies sont appelées crédits. Toutefois, chaque corporation a son propre crédit et les crédits de l'une n'ont aucune valeur pour une autre. Heureusement, sa valeur est relativement uniformisée et, en approximation, il est possible de faire correspondre un crédit pour un euro pour se donner une idée de sa valeur.

Points de personnage

Les nouveaux personnages joueurs possèdent deux points de personnage. Pour certaines parties, le meneur peut leur en octroyer plus (ou moins), tout en gardant à l'esprit que cela peut modifier l'ambiance de la partie. Ces points de personnage permettront aux joueurs de modifier le déroulement de la partie, par exemple, en

modifiant le résultat des actions des personnages ou en introduisant des éléments scénaristiques liés à leurs personnages. Ces points n'ont pas de signification ni de correspondance dans l'univers du jeu.

Si les joueurs sont expérimentés, il peut être intéressant de démarrer avec 3 points de personnage chacun afin que les joueurs puissent avoir accès aux modifications scénaristiques.

Résolution des actions

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

Utiliser le système de résolution

Le système de résolution des actions est l'ensemble des règles qui vont permettre de déterminer si une action a réussi ou non. Toutefois, vous ne devriez pas utiliser ces règles pour la totalité des actions : elles ne servent que lorsque le résultat d'une action est incertain et important. Inutile de faire des jets de dés pour des actions quotidiennes simples ou profondément inutiles pour le déroulement de la partie. C'est au meneur de déterminer si un jet est nécessaire.

La résolution d'une action suit les étapes suivantes :

- Annonce de l'action
- Choix et annonce de la difficulté
- Jet de résolution
- Calcul de la qualité de réussite (étape optionnelle)

Annonce de l'action

Lorsqu'un jet est requis, le participant doit choisir la carrière sur laquelle le personnage va s'appuyer pour effectuer l'action. Il peut aussi choisir un avantage et/ou un handicap, parmi ses traits et son équipement, directement en relation avec l'action entreprise.

Pour un personnage joueur, ce choix doit être annoncé au meneur avant qu'il n'annonce la difficulté au joueur car le choix de ce qui est utilisé comme carrière peut modifier la difficulté de l'action.

Le meneur est libre d'annoncer ou pas une action.

Utiliser une carrière comme trait ou inversement (règle optionnelle)

Il est possible d'utiliser une carrière en tant que trait mais son score devra être divisé par 3. De même, il est autorisé d'utiliser un trait comme carrière. Dans ce dernier cas, le score du trait devra être multiplié par 3.

~~

Choix et annonce de la difficulté

Le meneur doit ensuite choisir la difficulté de l'action. Celle-ci est à choisir dans la table suivante en fonction de la nature et de l'intérêt scénaristique de l'action.

Si la carrière employée n'est pas adaptée, la difficulté subit un malus de 6. Si elle est vraiment inadaptée, le malus peut être de 12.

Il est possible de ne se servir que d'une partie de la table – généralement la croix centrale – pour se concentrer sur un seul axe. En indiquant la difficulté aux joueurs, le meneur peut aussi indiquer la ligne et la colonne du tableau qu'il a choisies.

Critères scénaristiques → Critères simulationnistes	L'action devrait réussir	Il est intéressant que l'action réussisse	Le résultat est totalement indéterminé
Action simple : Tout le monde à de grandes chances de	Réussite auto.	Réussite auto.	12

réussir. Action ardue : Mieux vaut s'y connaître un minimum. Action complexe : Quelqu'un de bon a toutes ses chances. Action démentielle : Seul un spécialiste très bon s'y frotterait ! Action insensée : Un désespéré tenterait : il y en a qui ont essayé...	Réussite auto.	12	6
	12	6	0
	6	0	-6
	0	-6	-12

~~

Jet de résolution

Le jet de résolution consiste à lancer 3D6 (trois dés à six faces) et à comparer le résultat à la somme des scores de la carrière, de l'avantage et de la difficulté, à laquelle on retranche celui du handicap.

Un jet est dit réussi si le résultat des dés est inférieur ou égal à la somme à battre.

Si la somme à battre est inférieure à 3 ou supérieure à 18, l'action est réussie ou ratée automatiquement et il n'est pas nécessaire de lancer les dés. Sauf si connaître la qualité de réussite est important.

Carrière + trait (règle optionnelle)

En jeu, avoir un avantage et un handicap en même temps peu ralentir le déroulement de la partie. N'avoir qu'un seul des deux permet d'accélérer significativement les choses. De plus, cela rend certain choix plus tactiques pour récupérer des points de personnage.

Calcul de la qualité de réussite (étape optionnelle)

Souvent, savoir si l'action a réussi ou non ne suffit pas et on souhaite savoir à quel point l'action réussit ou échoue. Pour le savoir on détermine la marge de réussite en calculant la différence entre le score à battre et le résultat des dés, puis on obtient la qualité de réussite en se reportant au tableau suivant.

Marge	Réussite	Échec
0 à 3	Réussite de justesse, avec une éventuelle contrepartie malheureuse.	Échec de justesse, avec peut-être une contrepartie heureuse.
4 à 8	Réussite normale.	Échec normal.
9 ou plus	Réussite excellente, avec parfois des effets secondaires	Échec désastreux, avec potentiellement des

bénéfiques.

complications.

Les qualités de réussites sont organisées en niveaux du pire au meilleur : Échec désastreux, Échec normal, Échec de justesse, Réussite de justesse, Réussite normale et Réussite excellente.

Négociation des enjeux (règles optionnelle)

Un simple jet de dé peut devenir nettement plus intéressant lorsque l'on sait ce qu'on risque de gagner ou de perdre. De plus, certaines fois, un joueur peut vouloir choisir à quel point son personnage va s'investir dans une action.

Cette règle propose simplement la possibilité pour les joueurs de négocier les effets d'une action en fonction du degré de réussite avant le jet de dés.

Description par les joueurs (règle optionnelle)

Certains joueurs apprécient de décrire les réussites ou les échecs de leur personnage. Dans le cas des enjeux négociés, ceci est simple à faire mais il est aussi possible de le faire dans d'autres cas, en particulier lors de réussites excellentes.

Évidemment, cette règle ne peut pas être appliquée à toutes les actions. Par exemple, lors d'un interrogatoire, un joueur ne devrait pas pouvoir décider de la culpabilité du personnage : seul le meneur peut faire ce choix en conservant la cohérence du scénario. C'est pourquoi cette possibilité devrait toujours être donnée au cas par cas par le meneur.

Jet de dés virtuel (règle optionnelle)

Au cours de leurs aventures, il arrivera certainement à vos personnages de devoir négocier, marchander, questionner... Il est possible de se contenter de lancer les dés normalement et de résoudre cette action comme une autre.

Toutefois, il est courant de vouloir jouer le dialogue de façon théâtrale, en improvisant, à la première personne, les répliques du personnage. Dans ce cas, à la demande du joueur et si personne ne s'y oppose, au lieu de lancer les dés, la qualité et la pertinence des répliques permettent au meneur de jeu de donner une note de 3 à 18, la meilleur note étant 3 et la pire 18. La moyenne se trouve entre 10 et 11.

Cette note est ensuite utilisée à la place du résultat des dés durant le processus de résolution et tout le reste, comme la difficulté ou la qualité de réussite, est calculé normalement.

Il peut être possible d'étendre cette façon de procéder à d'autres types d'action, mais gardez en tête que ce jeu de rôles n'est pas un jeu de rôle grandeur nature !

S'émanciper des chiffres (règle optionnelle)

Afin de limiter l'intrusion de chiffres dans la partie, il est possible de se servir de la table suivante pour faire correspondre les niveaux de difficultés à des termes simples qui seront utilisés lors de l'annonce de la difficulté. Toutefois, comme cette règle peut ralentir le jeu initialement, elle reste optionnelle.

Notez que cette liste reprend les intitulés des niveaux de difficultés de l'échelle simulationniste. Il ne s'agit pas de se débarrasser des critères scénaristiques, mais simplement de convertir la difficulté finale en un terme (Triviale, Simple, Ardue, Complexe, Démentielle, Insensée ou Impossible) pour le communiquer aux joueurs. Le meneur peut rajouter des qualificatifs s'ils souhaitent indiquer quelle colonne il a retenu.

Score

Niveau

18	Triviale
12	Simple
6	Ardue
0	Complexe
-6	Démentielle
-12	Insensée
-18	Impossible

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 micro-secondes ;
- 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, 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 d'exécuter les instructions nécessaires pour récupérer les informations demandées ou de 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, car 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 publique 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 des logiciels exécutés. Certaines attaques informatiques consistent aussi à lancer un grand nombre de programme 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, seuls le trait le plus fort doit être pris en compte.

A 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) avec une valeur de 0. Le personnage gagne par ailleurs une carrière "Psion".

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 altéré 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 altéré et faire un effort pour activer le pouvoir. Il n'a en revanche aucun effort à faire pour le maintenir ni 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.

Points de personnage

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

Utilisation

Les points de personnage permettent aux joueurs d'influer directement sur la partie. Ils permettent de modifier les qualités de réussite, mais aussi de lier ou de créer des éléments scénaristiques en relation avec leurs personnages.

Les points de personnage sont utilisés par les joueurs et n'ont aucune existence propre dans l'univers du jeu.

Contribution à un usage

Il est possible d'utiliser plusieurs sources de points pour payer une modification. Par exemple, une réussite peut être de justesse, transformée en normale par le joueur puis en échec normal par le meneur s'il utilise la règle du gremlin puis en échec de justesse par un autre joueur qui utilisera ses propres points.

On peut noter que si la réserve de groupe est utilisée et non vide, il vaut mieux que ce soit le joueur concerné qui pioche dedans.

Modifier une qualité de réussite

Il est possible de modifier la qualité de réussite, voir même de transformer un échec en réussite, en utilisant des points de personnage. L'utilisation d'un point permet de modifier d'un niveau la qualité de réussite, par exemple, en transformant une réussite de justesse en une réussite normale.

Il est possible d'utiliser plusieurs points d'un seul coup pour modifier de

plusieurs niveaux la qualité de réussite. L'ordre des niveaux de qualité est : Échec désastreux, Échec normal, Échec de justesse, Réussite de justesse, Réussite normale et Réussite excellente.

Il est possible d'utiliser ces points pour modifier le résultat des actions d'un personnage non joueur ou du personnage d'un autre joueur. Le cout est alors de deux pour un dans le premier cas et de trois pour un dans le second.

Si les joueurs tendent à n'utiliser leurs points de personnage que pour modifier les niveaux de qualité des actions, nous conseillons d'utiliser le gremlin, une règle optionnelle présentée ci-dessous.

Gremlin (règle optionnelle)

La règle du gremlin est une variante destinée à forcer les joueurs à utiliser les points de personnage avec plus de discernement. En effet, beaucoup de joueurs se contentent de ne les utiliser que pour modifier la qualité de réussite des actions de leur personnage.

Dans cette variante, les points utilisés par les joueurs pour modifier la qualité de réussite d'une action, rempliront la réserve du gremlin. Cette réserve de points servira ensuite au meneur pour modifier les niveaux de qualité de réussite des personnages non joueurs (avec un ratio d'un point par niveau de qualité de réussite) ou des personnages joueurs (avec un ratio de deux points par niveau de qualité de réussite).

En général, ces points sont principalement utilisés lors de l'affrontement final. Dans tous les cas, du moment que le gremlin utilise un point durant une scène, les points des joueurs utilisés dans cette même scène ne vont pas dans la réserve du gremlin.

L'impact de cette règle est très important puisqu'elle tend à limiter considérablement l'utilisation des points de personnage et pousse les joueurs à en faire des réserves. En revanche, elle augmente particulièrement l'intérêt des affrontements ultimes et convient donc aux parties à « Grand méchants ».

Il faut aussi se rendre compte que cette règle tend à opposer les joueurs non meneur et le meneur.

Modifier et créer des éléments scénaristiques

Les points de personnage permettent aussi de modifier de façon plus importante l'histoire en créant des liens entre son personnage et des éléments scénaristiques ou en créant des éléments scénaristiques ayant un lien avec le personnage.

Par exemple, un joueur peut choisir que son personnage connaît l'un des videurs qui les empêchent d'entrer dans une boîte de nuit. Dans un autre exemple, un joueur pourrait demander que son personnage trouve une arme cachée sous le comptoir de la cafétéria...

Ces modifications peuvent aussi toucher plus directement à l'action en jeu : par exemple, il peut s'agir d'un bref flashback ou d'un élément nouveau forçant un conflit à se terminer avant qu'il n'ait pu être résolu. Un exemple de ce dernier point pourrait être l'irruption d'une micro-météorite provoquant un début de dépressurisation au moment où des négociations s'embourbent.

Chaque joueur, y compris le meneur, dispose d'un droit de véto et peut refuser une telle utilisation de points de personnage. En revanche, c'est au meneur d'évaluer le coût de ces modifications, car il est souvent le seul à connaître le scénario. Nous indiqueront toutefois qu'il est préférable de fixer ce coût à trois points de personnage minimum.

Modifications cosmétiques

Parfois, pour typer un personnage ou renforcer une certaine aura, un joueur peut souhaiter apporter une modification purement cosmétique : par exemple, pouvoir faire un monologue ininterrompu ou ne pas être ébouriffé après une explosion.

Ces modifications ne doivent pas amener d'avantage mais ne coutent

qu'un point.

Calcul du cout d'une modification (règle optionnelle)

Pour évaluer le cout d'une modification, il peut être possible de se servir de se servir des critères suivants :

- S'agit-il d'une modification mineure ou majeure ? Les premières ne donnent pas de solution directe à un problème mais apportent un avantage, les secondes apportent directement une solution.
- S'agit-il d'une modification lente ou rapide ? Les modifications lentes n'affectent pas la scène immédiatement et leurs effets ne s'appliquent que plus tard. Les modifications rapides, en revanche, prennent effet immédiatement.
- La modification a-t-elle lieu "à l'écran", c'est à dire là où les personnages joueurs sont présents ?

Une fois ces critères évalués, vous pouvez vous servir de la table suivante :

Cout des modifications	Modification mineure	Modification majeure
Lente hors écran	1	2
Lente à l'écran	2	3
Rapide hors écran	2	4
Rapide à l'écran	3	5

Interagir avec les règles

Il est possible d'altérer ponctuellement certaines règles en jeu : il s'agit d'une utilisation puissante mais aussi limitée. Par exemple, si une scène est jouée en temps réel, le meneur peut autoriser un joueur à dépenser un point pour mettre le jeu en pause pour avoir plus de temps pour se concerter avec les autres.

Il est aussi possible d'utiliser des points de personnage pour poser une question au meneur de jeu sur le scénario. Ceci a un cout de deux points pour une réponse binaire (oui/non) ou trois points, au moins, pour une réponse plus précise et/ou complète.

Dans tous les cas, c'est le meneur qui décide du cout. Il possède par ailleurs un droit de véto sur toutes interactions.

Récupérer les points de personnage

Une fois dépensés, il reste possible de récupérer des points de personnage au cours de la partie. Il suffit d'utiliser un handicap lors d'une action requérant un jet de dés.

Le point récupéré ne l'est qu'à la toute fin de la résolution de l'action : il ne peut donc pas servir à modifier la qualité de cette action. Il n'est pas non plus possible de récupérer plus de points que le maximum dont dispose le personnage.

Notez qu'il reste possible d'utiliser un handicap lors d'une action, même si on dispose déjà de tous ses points de personnage. Dans ce cas, il est même possible d'obtenir le point supplémentaire si on en a utilisé pour modifier la qualité de réussite.

Obtenir de nouveaux points

À la fin d'un épisode, il est possible d'obtenir un ou deux points de personnage supplémentaires qui seront ajoutés au maximum de points que peut avoir le personnage.

Le nombre exact de points obtenus dépend des actions du personnage

et du comportement des joueurs, il s'agit d'une évaluation mixte, individuelle et globale :

- Les personnages ont-ils accompli des actions mémorables ?
- Les joueurs se sont-ils comportés dans le ton souhaité ?

Réserve de groupe (règle optionnelle)

Dans certains cas, il peut être intéressant de donner au groupe une réserve de points de personnage commune, en particulier lors des premiers épisodes d'une campagne où chaque joueur n'a que quelques points de personnage. Dans cette optique, nous vous conseillons d'y placer trois points de personnage pour deux joueurs.

Les points de cette réserves peuvent être utilisés par n'importe quel joueur autre que le meneur. Toutefois, ils ne peuvent pas être récupérés. Cette réserve ne peut donc que se réduire et il est souvent préférable d'utiliser les points de personnage liés aux personnages avant d'utiliser ceux de la réserve commune.