



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 de 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 meneur : 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 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 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 actions de leur personnage. 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 tous les 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 pré-tirés ; ces personnages fonctionnent néanmoins exactement comme s'ils avaient été créés de toutes pièces par les joueurs.

La création des personnages (ou le choix en cas de pré-tirés) 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 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.

Création des personnages

« 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 pré-tirés, 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 mais offre par la même occasion un champ de possibilités très vaste.

Des règles simples prennent alors le relais et transposent ces descriptions en données utilisables par le système, c'est à dire des listes de traits, carrières, logiciels, etc. Les règles tentent par la même occasion de proposer une transposition la plus fidèle possible du personnage imaginé initialement. Cette étape repose aussi sur le bon sens des participants et leur volonté de collaborer.

Remplir la fiche

Dans Solaires la fiche de personnage est découpée en trois parties :

- la fiche civile où les informations civiles, l'histoire, les relations et le statut légal du personnage sont renseignés ;
- la fiche de persona qui décrit le comportement, quelques opinions, les souvenirs et l'avatar du personnage ;
- la fiche d'enveloppe qui décrit le personnage physiquement et développe ses modifications et son équipement.

Un personnage possède au moins la fiche civile et une fiche de persona. Il peut ne posséder aucune enveloppe, comme c'est le cas la plupart du temps pour les IAs ou les éthérés, ou plusieurs s'il change régulièrement de corps, en empruntant souvent les mêmes. Il est aussi possible d'utiliser d'autres personas pour endosser d'autres identités : les agents sous couverture emploient souvent plusieurs personas au travers de logiciels ou, pour les IA, en les chargeant directement.

Chaque fiche est découpée en plusieurs sections qu'il faudra donc remplir. Il n'y a pas d'ordre absolu, mais nous vous conseillons l'ordre suivant :

- fiche civile : Identité, Histoire personnelle, Statut légal et Relations, Possessions et Points de Personnage ;
- fiche de persona : Comportement, Souvenir, Opinion, Avatar et Image mentale, Traits, Carrières, Logiciels ;
- fiche d'enveloppe : Description physique, Traits, Logiciels, Implants et Modifications et Équipement. == Concept du personnage 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 un syntagme qui donne la nature et la fonction du personnage.

À titre d'exemple, imaginons que nous souhaitons créer un « Espion martien cybernétique ». C'est le concept que nous utiliserons pour illustrer la création d'un personnage.

Fiche civile - 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.
- 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 Humain (ou Intelligence Naturelle), IAAS (Intelligence Artificielle Analogique Sentiente, ou IA de Ley-Wan), IANS (Intelligence Artificielle Numérique Sentiente), Uplift (Intelligence Provoluée).
- La sauvegarde est le nom de la société, corporation ou autre groupe, qui est chargé de stocker et veiller sur les sauvegardes du personnage et qui peut être amené à devoir procéder à la résurrection du personnage en cas de “décès”. Tous les Solaires des colonies sont normalement concernés, mais les IA et éthérés sont capables de gérer leurs propres sauvegardes qu'ils stockent dans le cache public des nœuds SolNet.
- 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 définit comme étant masculin. Sa sauvegarde est gérée par Mars.

Fiche civile - Histoire personnelle

L'histoire personnelle du personnage est l'une des descriptions les plus importantes du personnage : c'est elle qui définit ce qu'il est devenu, comment et pourquoi. Cette étape peut être la plus difficile et connaître

la chronologie de Solaires est souvent d'une grande aide. Il existe plusieurs façons de construire cet historique, l'une des plus simples est de partir de ce que l'on souhaite obtenir et de construire l'historique de façon à justifier ce résultat.

Pour notre exemple, Perseüs, le point d'arrivée est un espion au service de Mars ou qui l'a été récemment.

L'histoire personnelle est découpée en trois tranches :

- la situation de naissance, c'est à dire le moment où le personnage est né ou a été initialisé. Les informations à renseigner sont relativement simples : la date (si vous vous référez à son âge, l'époque de jeu commence en 2093), le lieu de naissance du personnage et une ligne pour décrire succinctement la situation social de naissance, le milieu dans lequel est né le personnage ou s'il est né dans un contexte particulier. *Reprenons notre exemple : nous souhaitons qu'il ait un peu voyagé durant sa vie, aussi, Perseüs est né à Londres le 1er juin 2065 (28 ans) dans les milieux modestes du personnel de Suan travaillant à la colonisation.*
- l'enfance qui correspond à la période où le personnage n'est pas encore autonome ou libre de prendre son destin en main, ou au moins en avoir l'illusion. Pour les êtres biologiques, mais aussi les cyborgs et la plupart des éthérés et provolués, définir cette période est intuitif. Pour les IA, principalement, ça l'est moins. On peut considérer que l'enfance correspond à la période où l'IA exécute les fonctions pour lesquelles elle a été créé. La description de cette période n'a pas besoin d'être particulièrement détaillée. Inutile, par exemple, de donner ses notes en classes. En général, quelque chose comme « Bon élève, passionné par les sciences mais avec des tendances introverties » suffit. *Continuons l'histoire de Perseüs. Enfant, il a beaucoup rêvé de voyages et son côté rêveur l'a un peu isolé des autres enfants.*
- la vie adulte concerne tout le reste de la vie du personnage. Il aura probablement suivi des formations, fait certains métiers, s'est peut être engagé dans un corps militaire (la guerre des colonies a commencé 19 ans avant le début de l'époque de jeu

et ne s'est terminée que 4 ans avant). Il a probablement rencontré des personnalités marquantes ou vécu des expériences singulières. Sans rentrer trop dans le détail (vous n'aurez pas la place sur la fiche sinon, à moins d'utiliser le verso ou des feuilles annexes), n'hésitez pas à ajouter des faits particuliers qui seront propre au personnage et le rendront moins lisse. Dans le cas d'une série, le meneur peut même reprendre certains éléments de l'histoire de votre personnage au cours de la partie.

Finissons l'histoire de Perseüs. 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.

Fiche civile - Statut légal et Relations

Fort de son histoire, votre personnage a probablement intégré certains camps ou fait des rencontres particulières. La section statut légal et Relations sert à noter tout ceci :

- Corporation : à moins d'être un indépendant, votre personnage fait probablement partie d'une corporation.
- Groupe : votre personnage fait peut-être partie d'un groupe ou d'un corps en particulier.
- Contact : s'il a intégré ou collaboré avec certains groupes, il a probablement conservé certains contacts au sein de ceux-ci.
- Allié : tout comme les contacts, mais ces personnes là seront prêtes à aider le personnage quoi qu'il arrive.
- Héro : votre personnage s'est peut être illustré (notamment pendant la guerre des colonies) et est considéré comme un héros auprès d'un certain groupe.
- Ennemi : votre personnage peut s'être fait des ennemis. Il est

préférable que votre personnage ne soit pas ennemi d'une des corporations.

- Recherché : votre personnage est peut être recherché, par exemple, par les autorités pour avoir été témoin de crimes.

Reprenons Perseüs : 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 parti des Services de Renseignement Martiens. On note donc sur sa fiche : « Groupe : Renseignements martiens », « Corporation : Mars » et « Contacts : Suan »

Fiche civile - Possessions

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.

Par ailleurs, ne notez pas l'équipement des enveloppes parmi les possessions, celui-ci sera noté directement sur la fiche d'enveloppe.

Notre espion dispose de certaines possessions, notamment d'un « Appartement à North-Tharsis », d'une somme de « 20 000 crédits de Mars » et d'un « Espace de stockage en orbite martienne » contenant « Deux containers de matériel d'avance ».

Fiche civile - Points de personnage

Un nouveau personnage dispose de deux points de personnage et le maximum de ces points est lui aussi fixé à deux. Ces points n'ont aucune existence dans l'univers du jeu et ne sont attachés au personnage que par commodité. Ils sont inscrits sur la fiche civile du personnage, cette fiche étant la moins sujette à changer au cours de la

partie.

Le joueur pourra se servir de ces points de personnages pour altérer plus directement l'histoire, en permettant notamment la modification ou l'introduction de certains éléments scénaristiques.

Fiche de persona - Comportement

Le comportement est une section importante : il va définir comment pense le personnage et quelles sont ses motivations. Les IA sont concernées de la même façon que tous les êtres sentients.

Le comportement est tout d'abord défini par le caractère du personnage. Il s'agit de sa nature comportementale et tient habituellement en quelques mots. *Par exemple, Perseüs est « volontaire », « introverti » et, comme nous l'avons vu dans son histoire personnelle, il est « revanchard ».*

Ensuite les méthodes définissent les moyens que le personnage utilise habituellement pour arriver à ses fins ou qu'il s'autorise à utiliser. *Ainsi notre espion préfère « agir sans se faire remarquer, ne laisser aucune trace et ne pas prendre de risques inutiles ».*

Les valeurs sont les choses ou concepts qui sont importants pour le personnage, qui méritent d'être défendus et peut-être même pour lesquels le personnage se battrait si c'était dans sa nature. *Par dessus tout, Perseüs tient à « la liberté et l'ordre dans les colonies, avoir le choix de son destin ».*

Enfin, cette description se termine sur les croyances. Il s'agit là de définir ce en quoi croit le personnage, à propos de sa place dans l'univers, de la nature de l'univers... *Notre cybernétique est un colon né sur Terre et son expérience de la mort lui laisse croire que : « les Solaires sont à même de vaincre tous les obstacles et se passent fort bien d'une entité supérieure ».*

Fiche de persona - Souvenirs

Les souvenirs d'un persona sont aussi un élément très important car ils peuvent conditionner ce que le personnage considère comme réel ou vrai. Les souvenirs condensent aussi le savoir du personnage.

Cette section sert à mettre en évidence ses souvenirs les plus importants, ceux sur lesquels il se repose le plus souvent ou qui l'ont le plus marqué. Il ne s'agit pas ici de recopier l'histoire personnelle du personnage, même pour son propre persona. Il est évidemment aussi très important de noter toutes les différences avec ce qui peut s'être réellement passé. La principale raison d'une altération des souvenirs peut être une psychochirurgie pour corriger les séquelles d'un traumatisme ou pour effacer directement ce traumatisme ou une discontinuité due à la destruction d'une enveloppe.

Perseüs a vécu de nombreux évènements dans sa vie. Dans ses souvenirs, on pourrait noter, par exemple : Enfance solitaire, Études de pilote, Voyage funeste vers Mars, Résurrection, Entraînement dans les renseignements, Campagne de Jupiter et Fin de la guerre.

Fiche de persona - Opinions

Dans un univers transhumaniste comme celui de Solaires, les gens ont souvent des avis différents sur de nombreux aspects de leur société et de leur technologie. Les opinions sont un très bref résumé des avis du personnage sur plusieurs aspects :

- La technologie : que pense le personnage à propos de la technologie et de sa progression toujours plus rapide ?
- Les organiques : que pense le personnage des êtres organiques ?
- Les cyborgs : que pense le personnage des cyborgs et autres êtres hybrides ?
- Les informorphes : que pense le personnage des êtres informorphes comme les IA et les éthérés ?
- Les psions : que pense le personnage des psions et de cet implant encore largement incompris ?
- Les religions : que pense le personnage des religions en général ?

- La Terre : que pense le personnage de la Terre et des choix qu'elle a fait ?
- Les colonies : que pense le personnage des colonies et de ce qu'elles sont devenues ?

Afin de remplir cette section rapidement, nous utiliserons la notation suivante :

- « + » si le personnage y est favorable, qu'il considère cet élément bénéfique ;
- « - » si le personnage y est défavorable, qu'il considère cet élément néfaste ;
- « 0 » si le personnage considère cet élément comme neutre ou n'ayant pas d'impact de façon générale ;
- « = » si le personnage considère que cet élément comporte des aspects bénéfiques et néfastes qui tendent à se compenser ;
- « / » si le personnage n'a pas d'opinion ou n'en a simplement rien à faire ;
- « ? » si le personnage n'a aucune information sur cet élément.

Dans le cas de Perseüs :

- *Technologie : =, il pense que la technologie peut aussi bien créer que détruire et en a été le témoin ;*
- *Organiques : 0, il l'a été et ça ne lui manque pas plus que ça, vu qu'il ne l'est pas redevenu ;*
- *Cyborgs : +, il a été recréé par cette technologie et doit probablement la voir de façon positive ;*
- *Informorphes : =, il considère les informorphes comme des personnes normales, avec ce que ça implique ;*
- *Psions : =, suspicieux, il reste quand même impressionné par leur capacités ;*
- *Religions : /, élevé dans un milieu colonial, il n'a probablement pas été beaucoup en contact avec de fervents religieux, bien qu'il sache de quoi il s'agit ;*
- *Terre : -, il a fait la guerre contre la Terre et y a même perdu une vie ;*
- *Colonies : +, son engagement dans la guerre montre son attachement aux colonies.*

Fiche de persona - Avatar et Image mentale

La section « Avatar et Image mentale » décrit l'aspect physique de l'avatar usuel, et utilisé par défaut, du personnage dans SolNet et dans la réalité augmentée et virtuelle. Cet avatar correspond habituellement à la représentation idéalisée du personnage ou de ses souhaits.

Cette description commence par la première impression que donne cet avatar, c'est à dire l'allure général et éventuellement sa particularité la plus marquante. Il est inutile de détailler ici, soyez bref. *Pour Perseüs, nous choisissons : « Une silhouette sombre avec une musculature très marquée ».*

La description continue en détaillant plus le corps, on y montre les particularités qui n'étaient pas visibles lors de la première impression. *Perseüs a ainsi un corps : « visiblement synthétique, il 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 ».*

Enfin, c'est au tour du visage de l'avatar d'être décrit. On détail généralement la forme du visage, la couleur et la forme des yeux, la longueur et la couleur des cheveux et toute autre particularité notable. *L'avatar de Perseüs a un visage : « synthétique, de la même couleur que les vêtements tel un masque à peine humanisé, sans cheveux, avec des yeux d'argent ».*

Fiche de persona - Traits

Les traits sont extraits des précédentes descriptions. Il s'agit des particularités mentales, des différences par rapport à l'individu moyen, comme les traits de caractère par exemple. Ils sont directement tirés des précédentes descriptions du persona. Contrairement aux carrières, tous les traits se valent et aucune distinction n'est faite entre ce qui pourrait être un avantage et ce qui pourrait être un handicap.

Au cours de la partie, le personnage pourra acquérir ou subir de

nouveaux traits temporaires : les états. Par exemple, si votre personnage viens tout juste de changer de corps, il peut obtenir l'état « Pensée altérée » ou même « Corps inadapté ». Un simple civil non entraîné qui viendrait de vivre un attentat pourrait avoir l'état « En état de choc ».

Ces états sont généralement temporaire 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.

D'après ses descriptions, le persona de Perseüs, possède les traits « Volontaire », « Introverti », « Revanchard », « Avatar Cyber ».

Fiche de persona - Carrières

Son passé dévoilé et ses souvenirs rappelés, il devient possible de déterminer les carrières de votre personnage. Les carrières représentent non seulement les connaissances et savoir-faire du personnage, mais aussi les rencontres et contacts liés à cette activité. Ce sont des métiers, des formations et des loisirs que le personnage a pratiqués. Elles sont directement tirées de son histoire personnelle et reprennent généralement certains termes qui s'y trouvent. Les carrières servent lors de la résolution des actions en définissant le score de base du jet de dés et en permettant d'y ajouter des traits.

On distingue trois type de carrières en fonction de ce qu'elles recouvrent et de leur spécialisation :

- Les carrières zéro (0) qui représentent le savoir, savoir-être et savoir-faire acquis par le milieu social et les origines du personnage. Tout personnage en a obligatoirement au moins une. Dans Solaires, les plus courantes sont « Colon », « IA » et « Terrien ».
- Les carrières généralistes (G) qui couvrent normalement un large domaine de compétence et de connaissance, ce sont souvent des métiers ou des formations doués d'une certaine polyvalence

comme « Secouriste », « Soldat », « Commando », « Détective », « Technicien »...

- Les carrières spécialisées (S) qui dépendent d'une carrière généraliste. Elles couvrent un panel restreint de compétences et connaissances sur un domaine souvent très pointu. Elles doivent se rattacher à une carrière généraliste ; si le personnage n'en possède pas qui puisse correspondre, il convient d'en créer une. Voici quelques exemples : « Tireur d'élite », « Decker », « Médecin de terrain »...

Examinons le cas de notre espion martien. Naturellement, il possède la carrière zéro « Terrien » vu qu'il est né et a vécu sur Terre, mais aussi « Colon » puisqu'il vit désormais dans les colonies. Il a commencé avec des études de « Pilote » (généraliste), et est devenu « Agent furtif », c'est à dire un « Espion martien » (spécialiste). Comme on ne peut rattacher « Espion martien » à « Pilote », il lui faut une autre carrière généraliste et nous choisissons de lui donner une carrière de « Commando » (généraliste). À côté des carrières, nous notons aussi leur type : « 0 », « G » ou « S ».

Fiche de persona - Logiciels

Outils propres aux Solaires, les logiciels sont des programmes et IA spécialisées qui permettent d'accomplir certaines tâches sans avoir été formé. Pour certains, les logiciels sont à l'esprit ce que l'équipement est au corps : des outils prêts à servir.

Les logiciels ressemblent donc à des carrières si ce n'est qu'ils sont pratiquement toujours spécialisés et qu'ils n'ont pas besoin de reposer sur une carrière généraliste. Ils peuvent aussi servir comme traits (mais un ne peut servir aux deux en même temps).

Une limitation importante : seules les IA (qu'elles soient analogiques ou numériques) peuvent adjoindre des logiciels à leur persona.

Perseüs a un esprit humain, il ne possède donc aucun logiciel associé à son persona..

Fiche d'enveloppe - Description physique

Toutes les enveloppes ne sont pas identiques, loin de là. La description physique va permettre de déterminer à quoi ressemble l'enveloppe et aussi certaines de ses capacités physiques.

Cette description commence par établir son type : Cyborg, Réplicant, Cybernétique, Hyper-hybride, Provolué, Biologique... Elle continue par les dimensions de cette enveloppe - pour les humanoïdes, la hauteur et la masse suffisent généralement. *L'enveloppe de Perseüs est une enveloppe cybernétique haute de 1,8 m avec une masse de 97 kg.*

On s'intéresse ensuite à la première impression que laisse l'enveloppe lorsqu'on la voit pour la première fois. Comme pour les avatars, il s'agit de l'allure générale et de sa particularité la plus marquante. Encore une fois, restez bref. *Pour Perseüs, nous choisissons : « Un homme mince, élancé avec un air un peu froid ».*

La description se poursuit avec le corps. Il est là question de détailler un peu plus le personnage, notamment en précisant certains aspects ou particularités. Il est intéressant d'y placer les capacités physiques du personnage (sauf s'il s'agit d'implants ou autres modifications). *Perseüs a ainsi un corps : « synthétique à l'apparence humaine, souple, à la peau blanche, ayant une faible corpulence ».*

Enfin, c'est au tour du visage d'être décrit. On détaille généralement la forme du visage, la couleur et la forme des yeux, la longueur et la couleur des cheveux et toute autre particularité notable. *Ainsi, notre cybernétique possède un visage : « mince, aux yeux noirs, les cheveux courts d'un bleu presque noir ».*

Fiche d'enveloppe - Traits

Comme pour le persona, l'enveloppe possède ses propres particularités qui peuvent être exprimées à l'aide des traits. Ces derniers sont extraits de la description physique de l'enveloppe.

Par la suite, ces traits, comme ceux du persona, seront utilisés lors des tests de résolution d'action, chaque trait utilisé ajoutant un point au score à ne pas dépasser, mais nous y reviendrons. Il est aussi intéressant de noter que les traits, l'équipement, les implants, modifications et les logiciels pourront aussi servir comme traits lors de ces tests.

Comme pour le persona, l'enveloppe pourra acquérir, ou subir, des traits temporaires au cours de la partie : les états. Ils sont obtenus en conséquence de certaines actions ou évènements et correspondent normalement à des altérations du personnage ayant un impact potentiel sur le résultat de ses actions. Un personnage qui se serait fait tirer dessus obtiendrait un état « Blessé », un personnage sous l'effet d'une drogue pourrait avoir un état « Euphorique »...

Ces états sont généralement temporaires et disparaissent avec le temps ou certaines actions. Par exemple, une blessure pourra généralement être soignée, tandis que les effets d'une drogue disparaîtront avec le temps avec, pourquoi pas, un nouvel état traduisant la « Descente » ? L'attribution des états est laissée à l'appréciation des joueurs et du meneur, ce dernier ayant comme toujours le dernier mot. Les états sont notés sur la fiche avec les Traits.

D'après sa description physique, Perseüs possède les traits « Cybernétique », « Mince », « Élané » et « Souple ».

Fiche d'enveloppe - Logiciels

Si certains logiciels peuvent être associés au persona, la plupart du temps ils sont intégrés à l'enveloppe. Le logiciel ayant alors la capacité de piloter directement le corps à la demande du Solaire. Seuls les corps cybernétiques, hyper-hybrides et cyborgs, dotés d'un implant progiciel peuvent disposer de logiciels. Toutefois, il est possible d'apporter certains conditionnement à l'enveloppe de façon à obtenir certains réflexes de sa part dans certaines situations. Dans ce dernier cas, le Solaire n'a, malheureusement, pas le contrôle de leur déclenchement. Certains conditionnement sont tellement élaborés qu'ils peuvent largement être considérés comme des logiciels.

Perseüs, cybernétique, possède quelques logiciels qui peuvent l'aider dans sa tâche : un « Lecteur d'intention », un logiciel de « Piratage » et une interface de « Combat au corps à corps ». Les trois sont spécialisés..

Fiche d'enveloppe - Implants et modification

Tous les Solaires, en dehors des très rares humains non modifiés et des êtres sans corps, sont porteurs d'implants ou ont subi des modifications pour les rendre plus efficaces ou leur rendre la vie plus facile encore. Dans Solaires, il existe de très nombreux implants et modifications. Pour vous faire une meilleure idée de ce qui existe, nous vous conseillons de consulter le catalogue de Solaires.

Si dans le cas d'un répliquant ou d'un cyborg il est assez simple de déterminer ce qui est une modification ou non, pour les sophontes et autres êtres cybernétiques, la tâche est plus ardue. Pour simplifier, nous considérons comme modification tout ce qui offre des capacités significativement supérieures à celles qu'aurait un humain, qu'il s'agisse de nouvelles fonctionnalités (ordoptique intégré par exemple) ou d'améliorations de fonctionnalités existantes (force augmentée par exemple).

Les implants et modifications pourront servir comme traits lors de la résolution des actions, s'ils apportent, pour l'action, un avantage, ou un handicap, au personnage ou s'ils apportent un élément scénaristique.

Perseüs est un cybernétique et sa fonction d'espion requiert de nombreuses modifications : « Corps cybernétique », « Ordoptique intégré », « Interface logiciel », « Nœud de sauvegarde », « Dispositif gecko » et « Console de décryptage intégrée ».

Fiche d'enveloppe - Équipement

Une enveloppe dispose souvent de son propre équipement,

comportant entre autre ses outils de travail, mais aussi d'autres objets comme ses vêtements, son ordoptique, etc. L'équipement diffère des possessions qui ne sont pas liées à l'enveloppe et sont notées sur la fiche civile.

Comme pour les implants et les modifications, des pièces d'équipement pourront servir comme traits lors de résolutions d'action.

Notre espion est déjà bien pourvu grâce à ses modifications, mais il a encore besoin de quelques pièces d'équipement pour être totalement opérationnel. Nous choisissons de lui donner une arme, un « Pistolet pulseur silencieux », cinq « Microsenseurs », deux « Relais SolNet », un « Kit d'intrusion » et bien sûr une « Tenue de camouflage thermo-optique ».

Résolution des actions

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

Il est pratiquement inévitable qu'à un moment le meneur se demande : « Est-ce que ce personnage réussit cette action ? » C'est principalement pour répondre à cette question que servent les règles de résolution des actions.

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, 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 une carrière, un (ou des) trait(s) et une attitude ; le joueur lance les dés et tente de faire sous un score calculé à partir de la difficulté et de ses précédents choix sur chaque dé ; le meneur décrit ce qui se passe en fonction du résultat des dés.

Il y a donc de l'aléatoire mais, d'une part, le meneur dispose de moyens pour ajuster la difficulté, et d'autre part, les joueurs choisissent la façon dont va s'y prendre le personnage, via les choix qu'ils doivent faire, et dispose donc de moyens pour influencer le résultat final de l'action.

Difficulté

La difficulté est évaluée par le meneur selon deux axes. Pour cette évaluation, le meneur ne doit prendre en compte que l'action en elle-même sans tenir compte de la carrière ou des traits utilisés par le personnage. Il est donc préférable que le meneur annonce cette

difficulté avant que le joueur ne choisisse la carrière qu'il souhaite utiliser ainsi que les traits, suivant les chances de réussite de son personnage. En effet, le joueur peut vouloir choisir d'autres traits plutôt que ceux auxquels il aurait pensé sans connaître cette difficulté.

Deux axes de difficultés cohabitent : 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) : n'importe qui devrait pouvoir y arriver.
- Ardue (+2) : un généraliste n'aura strictement aucun problème.
- Complexe (0) : peut poser problème à un généraliste, mais un spécialiste s'en sortira sans soucis.
- Démentielle (-2) : un généraliste n'aura pratiquement aucune chance et un spécialiste rencontrera probablement des difficultés.
- Insensée (-4) : même un spécialiste n'a que peu de chance d'y parvenir.

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.

S'il y a un doute entre deux paliers de ces échelles, il faut prendre la valeur intermédiaire.

Le modificateur de difficulté est la somme de ces deux facteurs.

Annonce de la carrière, des traits et de l'attitude

Pour effectuer l'action, le joueur doit effectuer plusieurs choix : celui de la carrière à utiliser, celui des traits et enfin s'il choisi de prendre ou non des risques.

Ainsi, pour commencer, le joueur doit choisir une carrière qui convienne à l'action, le meneur ayant le dernier mot. Suivant leur niveau, les carrières ne peuvent pas être utilisées pour n'importe quelle action :

- **Spécialisée** : ne peut servir qu'à des actions typiques de la spécialisation : par exemple une carrière de franc-tireur ne peut pas être utilisée pour piloter un véhicule, même si la plupart des francs tireurs savent conduire par ailleurs.
- **Généraliste** : peut servir pour toutes les actions qui entrent dans la pratique normale de la carrière. Un soldat peut se battre, mais aussi conduire voir même préparer des rations (même si elles ne seront probablement pas fameuses).
- **Zéro** : peut toujours être utilisée, évidemment avec le faible bonus qu'apportent ces carrières, il est très probable que les actions les plus spécialisées ne soient pas réalisable avec.

Le joueur peut ensuite choisir un nombre de traits selon le niveau de carrière choisi : 1 pour une carrière zéro, 2 pour une carrière généraliste et 3 pour une carrière spécialisée. Une fois encore, ces éléments doivent être adaptés à l'action, c'est à dire qu'ils doivent avoir une importance sur le déroulement de l'action, qu'il s'agisse d'un avantage ("fort" dans le cas d'une bagarre), d'un handicap ("chétif" dans le même cas) ou même purement scénaristique ("l'arme son père" lors d'une tentative d'abattre son assassin). Un point intéressant est de bien noter que les traits représentant un handicap apportent bien un bonus au jet !

Enfin, le joueur doit choisir une attitude entre la prudence et le risque. Il ne s'agit pas d'un choix reposant sur la seule attitude du personnage. La volonté narrative du joueur est aussi à prendre en compte, de même que certaines considérations tactiques (si le jet est plutôt voué à échouer on peut souhaiter éviter de prendre des risques). De façon plus général prendre des risques tend à augmenter les effets des conséquences tandis que la prudence tend à les atténuer.

Résolution de l'action

Une fois les annonces faites, il est temps de lancer les dés. Le jet de résolution consiste simplement à comparer trois dés (des D6 dans le jargon rôlistes) sans en faire la somme mais en les comparant avec le score à ne pas dépasser. Suivant le nombre de dés inférieurs ou égaux à ce score, l'action réussit ou échoue.

Le score à ne pas dépasser est simplement la somme :

- du modificateur de difficulté ;
- du score de la carrière (1 pour une carrière zéro, 2 pour une généraliste, 3 pour une spécialisée) ;
- du nombre de traits utilisés.

Tous les dés qui font moins ou autant que ce score sont des dés forts, les autres des dés faibles. Si le nombre de dés fort l'emporte, l'action réussit, sinon elle échoue. Toutefois, selon que le joueur avait choisi la prudence ou le risque, les effets peuvent encore différer.

Si le joueur a choisi la prudence :

- Si les trois dés sont forts, il s'agit d'une réussite normale, sans effet supplémentaire ;
- Si les trois dés sont faibles, il s'agit d'un échec normal, sans effet supplémentaire ;
- Sinon, la réussite ou l'échec sera de justesse. C'est à dire qu'elle comportera une contrepartie néfaste en cas de réussite et une contrepartie bénéfique en cas d'échec.

S'il a choisi le risque :

- Si les trois dés sont forts, il s'agit d'une réussite exceptionnelle : non seulement l'action est réussie, mais elle entraîne en plus des effets de bord bénéfiques ;
- Si les trois dés sont faibles, il s'agit d'un échec désastreux : non seulement l'action échoue, mais en plus des complications peuvent apparaître ;
- Sinon, il s'agit d'une réussite ou d'un échec normal, c'est à dire sans effet supplémentaire.

Conséquences de l'action

Une fois l'action résolue, le meneur peut décrire les conséquences de l'action en suivant les critères de qualité précédents (normal, de justesse ou exceptionnel) mais aussi en utilisant la carrière et les traits choisis.

Le joueur peut utiliser un point de personnage pour décrire les conséquences directes de l'action, mais cette description est sujette au veto du meneur (s'il refuse, le joueur récupère son point). Dans cette description, le joueur devra essayer d'impliquer au mieux les traits 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 en cas d'échec s'il ne s'agissait pas d'un échec de justesse.

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, et lui a causé une terrible blessure (État). Le personnage est toutefois parvenu à se rattraper sur le rebord, suspendue au dessus du vide alors que la plateforme 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 choisi d'utiliser sa carrière de Commando (Généraliste) ainsi que les traits Muscles améliorés et Blessure (l'État qu'elle a fraîchement reçu). Il choisi aussi le risque.

Le score à ne pas dépasser est donc de : 0 (Difficulté) + 2 (carrière généraliste) + 2 (deux traits), soit 4. Le joueur d'Elya lance les dés et obtient 3, 5 et 2, soit deux dés forts (3 et 2) et un dé faible (5). Avec le choix de prendre des risques, c'est donc une réussite normale.

Le meneur explique alors que grâce à la puissance de ses implants, Elya parvient à remonter sur la plateforme en surmontant la douleur de sa blessure, sans doute pas aussi rapidement qu'elle l'aurait souhaité, mais suffisamment vite pour assister ses alliés.

Aléatoire dans l'environnement (Règle optionnelle)

À certains moment, le meneur peut vouloir recourir à l'aléatoire pour déterminer le déroulement de certains évènements ou le choix d'actions de certains PNJ. Bien sûr, il ne doit surtout pas se servir de cet élément 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 y a une majorité de dés fort, 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 soit trois dés faibles. Le tir blesse mortellement le decker du groupe.

Autre exemple, une bataille spatial 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 se base sur un score de 3, n'ayant pas d'envie scénaristique particulière. Il lance les dés et fait 4, 3 et 1 soit deux dés forts. 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 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 le ralentir considérablement et ainsi prendre un avantage certain sur les infomorphes qui y sont localisés. Il est utile de rappeler qu'abuser de l'utilisation 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). Le personnage gagne par ailleurs une carrière spécialisée "Psion" ne dépendant pas d'une carrière généraliste.

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 ou plus simplement

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 » 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 » 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. »

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 du jeu et ne sont attachés au personnage que par commodité.

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

Acquisition et récupération

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

Par la suite, à la fin de chaque scène, chaque joueur peut récupérer un point sans toutefois pouvoir dépasser son maximum.

À la fin d'un épisode dans le cas d'une série, chaque personnage voit son maximum de point augmenter d'un point et récupère deux points, sans pouvoir dépasser ce nouveau maximum.

À l'écran et hors écran

Lors de l'utilisation des points de personnage, il est parfois question d'action "à l'écran" ou d'action "hors écran". Tout ce qui est joué et décrit durant la partie se passe à l'écran, le reste est hors écran. Ainsi une fusillade à laquelle ont participé les personnages est à l'écran si la scène a été jouée et hors écran si on a fait une ellipse ou si elle s'est

produite avant le début de la partie. De la même manière, des faits rapportés par un PNJ auxquels les personnages joueurs n'ont pas participé se sont produits hors écran.

Cout et véto

Toutes les utilisations des points de personnage n'ont pas le même cout et une grande partie des couts détaillés plus tard sont des minima. Le meneur peut augmenter ces couts 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 véto 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 : en utilisant un point de personnage, un joueur peut décrire les conséquences directes d'une action de son personnage. Cette description reste sujette au véto du meneur. Le joueur devrait essayer d'impliquer au mieux les traits 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.
- 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.
- Évènement inattendu : pour au moins quatre points de personnage, un joueur peut faire intervenir un événement à l'écran afin de forcer la (non) résolution d'une situation. Par exemple, un début de dépressurisation suite à une micro-météorite 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.