



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 - Personnages

Les solaires sont les êtres qui vivent dans le système solaire. Autrefois, il était courant de parler d'humains et d'humanité. Mais l'évolution technologique et scientifique a permis l'existence des transhumains et posthumains. Redéfinir "humanité" est difficile. C'est pourquoi nous utilisons désormais le terme "solaires".

Les Solaires

Les Solaires sont les êtres sentients qui vivent dans le système solaire. Autrefois, il était courant de parler d'humains et d'humanité. Mais l'évolution technologique et scientifique a permis l'existence des transhumains et posthumains. Redéfinir « humanité » est difficile. C'est pourquoi nous utilisons désormais le terme « Solaires ».

Pour la majorité des Solaires, un être est composé de deux éléments en interaction :

- l'enveloppe, la partie physique de l'être, son corps ;
- l'intelligence, le processus de décision, son logiciel ou encore son esprit.

Certaines enveloppes ne sont pas compatibles avec certaines intelligences, voici un tableau récapitulatif :

	IN	IP	INS	INI	SE	IAR	IAF
Biologique	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Biomodifié	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Non
Réplicant	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	L-W
Provolué	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
Chimère	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	L-W
Cyborg	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Hyper-hybride	Emu	Emu	Emu	Oui	Oui	Oui	Oui
Cybernétique	Emu	Emu	Emu	Oui	Oui	Oui	Oui
Infomorphe	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui

(IN : Intelligence Naturelle, IP : Intelligence Provoluée, INS : Intelligence Naturelle Supervisée, INI : Intelligence Naturelle

Informorphisée, SE : Système Expert, IAR : Intelligence Artificielle Restreinte, IAF : Intelligence Artificielle Forte, Emu : Emulation, L-W : IA de Ley-Wan)

Il existe un type particulier de Solaires, les Psions qui disposent d'un implant semi-organique particulier.

Enveloppes

« Ne t'attache pas trop à ton enveloppe. Un jour tu en changeras, inévitablement. »

Depuis que la technologie est parvenue à comprendre, reproduire et créer l'intelligence, il est devenu possible de la sauvegarder et de la transférer dans d'autres enveloppes. Ainsi, de plus en plus de Solaires en changeant régulièrement, que ce soit pour des besoins spécifiques, par curiosité, ou simplement par envie.

Chaque enveloppe peut être complètement personnalisée et nous décrivons ici les principales familles d'enveloppes qui existent. Notez toutefois que même si la technologie permet de nombreux ponts entre leurs natures différentes, il reste encore de nombreuses enveloppes inaccessibles à certaines formes d'intelligence. Voici un petit rappel de ces compatibilités :

Enveloppe	Nature	Intelligence compatible
Biologique	Organique	IN
Biomodifié*	Organique	IN, INS
Répliquant*	Organique	IN, INS, IP, I de Ley-War
Provolué	Organique	IN, IP
Chimère*	Organique	IN, INS, IP, I de Ley-War
Cyborg*	Organique/Cybernétique	IN, INS, IP, I SE, IAR, IAI
Hyper-	Organique/Cybernétique	SE, IAR, IAI II, émulation

hybride*		(IN, INS, IP
Cybernétique*	Cybernétique	SE, IAR, IAI II, émulation (IN, INS, IP
Informorphe*	Information	SE, IAR, IAI II

Rappel : IN : Intelligence Naturelle, INS : Intelligence Naturelle Supervisée, IP : Intelligence Provoluée, II : Intelligence Infomorphisée, SE : Système Expert, IAR : IA Restreinte, IAF : IA Forte. Les IA de Ley-Wan sont une sous classe des IAF, la seule à disposer d'une implémentation sur wetware.

Les catégories marquées d'une astérisque (*) regroupent les enveloppes conseillées pour être utilisées par des personnages joueurs. Les autres sont habituellement déconseillées.

Biologique

Les enveloppes biologiques sont historiquement les premières enveloppes à avoir disposé d'une intelligence. Ce type d'enveloppes organiques se distingue par son origine et son mode de développement. En effet, elles sont complètement issues d'un développement biologique naturel.

Rendues obsolètes par les développements de la science, les enveloppes biologiques sont rares, voir proche de l'extinction, dans les colonies.

Par définition, seules les intelligences naturelles peuvent posséder une telle enveloppe, celle de leur naissance.

Biomodifié

Ayant une origine souvent similaire aux enveloppes biologiques, celles biomodifiées ont fait l'objet d'améliorations organiques que le vivant ne peut généralement pas atteindre. Parmi ces modifications, il n'est pas si rare d'y trouver une implémentation sur wetware d'une IA de supervision.

Malgré leurs augmentations, ces être organiques restent moins performants que les répliquants ou les chimères et l'écart se creuse encore plus lorsqu'on les compare aux êtres cybernétiques. Sur Terre, ces enveloppes sont autorisées mais uniquement si elles n'incorporent pas d'IA de supervision.

Par leur méthode de construction, seules des intelligences naturelles ou naturelles supervisées peuvent disposer d'une telle enveloppe, pour les mêmes raisons que pour les biologiques.

Répliquant

Bien qu'organiques et physiquement proches des enveloppes biologiques et biomodifiées, les enveloppes répliquantes sont pratiquement toutes fabriquées à l'âge adulte. Leur conception reprend toujours la base d'une espèce biologique existante, généralement humaine, mais grandement améliorée.

Ces enveloppes servent souvent de nouvelles enveloppes pour les humains qui souhaitent changer de corps ou ayant perdu leur précédente enveloppe. Il est à noter que les enveloppes répliquantes ont été interdites sur Terre.

Comme elles sont entièrement créées, il est possible d'y intégrer une IA de Ley-Wan, seul type d'IA forte disposant d'une implémentation sur wetware. Il est aussi possible d'y déployer des intelligences naturelles, supervisées ou provoluées, bien que ce dernier cas reste particulièrement rare.

Provolué

Elles aussi organiques, les enveloppes provoluées sont généralement fabriquées à l'age adulte, comme celles des répliquants. Alors que les répliquants se basent sur des espèces existantes, les provolués sont conçus à partir d'une prolongation hypothétique de l'évolution d'une espèce.

En fonction des paramètres de la simulation de cette évolution, il est possible d'obtenir des enveloppes très différentes suivant ce qu'on cherche à favoriser.

Lors de la conception d'un provolué, la simulation permet aussi de produire l'intelligence qui lui sera associée, généralement une intelligence provoluée, plus rarement une intelligence naturelle. Par ailleurs, il est possible d'intégrer une IA de Ley-Wan ou une intelligence supervisée dans de telles enveloppes, mais ce processus modifie la catégorie de l'enveloppe en la faisant passer parmi les chimères.

Chimère

Dernière classe d'enveloppes purement organiques, les chimères sont assemblées comme les répliquants et les provolués mais sans avoir été conçu à partir d'une base potentiellement naturelle ou provoluée. À la place, les chimères sont composées d'éléments repris à de nombreuses espèce différentes ou même inventés et uniques.

Les chimères font parties des classes d'enveloppes les plus variées, pouvant être extrêmement spécialisées ou au contraire parfaitement polyvalentes. Elles bénéficient souvent des meilleurs améliorations organiques. Certaines de ces enveloppes sont faiblement cybernétisées, mais le consensus actuelle tend alors à les classer parmi les cyborgs.

Comme pour les répliquants, il est possible de leur intégrer une intelligence naturelle, provoluée, supervisée, voir même une IA de Ley Wan.

Cyborg

Par définition, cette catégorie, qui est la plus représentée dans les colonies, regroupe toutes les enveloppes ayant des parties organiques et des parties cybernétiques. Bon nombre de représentants potentiels des catégories organiques présentées peuvent être reclassés dans celle-ci dès lors qu'on leur installe des implants ou des modifications cybernétiques.

Sur Terre, bon nombre d'humains sont faiblement cybernétisés bien qu'issus d'une lignée biologique. Les autres types de cyborgs, ceux construits à partir de provolués, répliquants ou chimères, n'y sont pas autorisés. De plus, l'installation d'une IA de supervision y est aussi éliminatoire.

Comme il est possible d'installer aussi bien un cerveau organique qu'un cerveau cybernétique sur ces enveloppes, toutes les classes d'intelligences connues peuvent potentiellement y être employées.

Hyper-hybride

Pour certaines enveloppes récentes, il est difficile de déterminer quelle partie est organique et quelle partie est cybernétique car le mélange de ces deux natures est si fin qu'il a lieu au niveau cellulaire.

Pour beaucoup de Solaires, les hyper-hybrides représentent l'avenir des enveloppes. Ces dernières années, elles ont en effet commencé à occuper une part de plus en plus importante de la population au détriment des autres catégories, y compris de celle des cyborgs qui reste malgré tout majoritaire.

Un abus de langage dans les colonies conduit parfois à qualifier certains hyper-hybrides non-anthropomorphes de « chimères ». L'architecture cellulaire particulière des hyper-hybrides permet l'exécution directe des systèmes experts, des IA restreintes ou fortes et même des intelligences naturelles infomorphisée. En utilisant une couche d'émulation, toute les autres formes d'intelligence peuvent aussi être employées.

Cybernétique

Aboutissement de la robotique et de l'électronique, les enveloppes cybernétiques n'ont absolument rien à envier aux enveloppes organiques et hybrides. Bien plus puissantes et rapides, elles surclassent les enveloppes organiques non modifiées dans pratiquement tous les domaines.

En revanche, les enveloppes cybernétiques sont beaucoup plus coûteuses énergétiquement et elles ne disposent pas des mêmes capacités d'auto-réparation dont peuvent faire preuve les enveloppes organiques.

Comme les autres enveloppes reposant sur des cerveaux électroniques, toutes les intelligences artificielles, des simples systèmes experts aux IA fortes, peuvent les piloter. De la même façon, les intelligences infomorphisées peuvent aussi s'y télécharger. Ces enveloppes permettent aussi l'émulation des intelligences naturelles, provoluées et supervisées.

Il est notable que la plupart des enveloppes cybernétiques ne sont pas pilotées par des intelligences sentientes.

Informorphe

Cette dernière classe d'enveloppes n'en est pas vraiment une. Les infomorphes sont par définition des êtres de pure information, vivant sur le réseau. Malgré tout, ces êtres vivent dans une infrastructure physique qui peut être considérée comme leur enveloppe.

Si la majorité des infomorphes sont des IA fortes, appelées IA libres, il existe de plus en plus d'intelligences infomorphisées que l'on nomme habituellement "éthérés".

Intelligences

« Depuis longtemps nous savons que l'esprit n'est qu'un programme. Mais aujourd'hui, nous savons que le programme n'en est qu'une partie. »

L'intelligence peut être vue comme le moteur de décision et compréhension au sein d'un système. Concrètement, il s'agit du programme ou du processus biologique, organique ou mécanique qui va effectuer les choix et piloter un élément qu'il s'agisse d'une enveloppe ou d'un système logique. Une intelligence se base toujours sur un contexte et des objectifs ou sur un comportement, qu'il s'agisse de règles inscrite dans son code ou d'un persona.

Il existe plusieurs grandes catégories d'intelligences, que nous allons présenter, mais il est utile de noter que deux intelligences du même type peuvent être très différentes. En revanche, même si du fait de la législation on distingue les intelligences sentientes de celles qui ne le sont pas, une intelligence sentiente peut avoir une architecture très proche d'une autre qui ne l'est pas.

Intelligence	Substrats	Sentience
Intelligence naturelle (IN)	Wetware/Emulation	Systematique
Intelligence provoluée (IP)	Wetware/Emulation	Systematique
Intelligence supervisée* (INS)	Wetware/Emulation	Systematique
Intelligence infomorphisée* (II)	Hardware	Systematique

Système expert* * (SE) Intelligence artificielle restreinte* * (IAR) IA forte (IAF) de type Synchro* IA forte (IAF) de type Wolfa* IA forte (IAF) de Ley-Wan*	Hardware	Incompatible
	Hardware	Incompatible
	Hardware	Courante
	Hardware	Courante
	Hardware/Wetware	Très courante

Les intelligences précédemment notées d'une astérisque (*) regroupent celles qui sont conseillées pour des personnages joueurs. Les autres sont habituellement déconseillées. Celles notées de doubles astérisques (**) ne peuvent accéder à la sentience et ne peuvent en aucun cas être des personnages joueurs.

Intelligences naturelles (IN)

Historiquement la première forme d'intelligence connue, les intelligences naturelles sont des intelligences émergentes issues de l'évolution biologique. Initialement développées par les différentes espèces animales, il est généralement considéré qu'elles ont atteint leur apogée avec l'être humain qui a permis la création des intelligences artificielles.

Les intelligences naturelles sont, à partir d'un certain degré de complexité, douées de sentience. Cette complexité varie en effet des simples insectes aux humains.

Dans les colonies, ces intelligences sont de moins en moins utilisées, ou, plus exactement, elles sont de plus en plus souvent supervisées par des IA pour leur permettre de suivre un monde qui évolue plus vite que leur capacité d'adaptation.

Exemples : Humains, animaux, certaines chimères

Intelligences provoluées (IP)

En appliquant les lois de l'évolution, il est possible de prolonger artificielle son effet sur des espèces animales pour leur faire atteindre des niveaux d'intelligence plus avancés. Il existe évidemment une infinité de voies possibles mais les recherches ont globalement poussé vers une plus grande intelligence et sans doute un certain anthropomorphisme.

Si les premiers animaux provolués qui ont été créés furent issus de la famille des grands singes, quelques poulpes et dauphins eurent aussi leur version provoluée. Mais l'espèce dont la provolution fut la plus polémique reste sans aucun doute l'homo sapience sapience. Les capacités de ces nouveaux humains furent décevantes et il semble maintenant admis que sans aide, une intelligence naturelle ne profite que peu de l'accroissement de la taille du cerveau passé un certain seuil.

Les intelligences provoluées restent rares et sont encore souvent confondues avec les chimères qui n'ont pourtant pas grand chose à voir si ce n'est une origine biologique partielle.

Exemples : Animaux provolués, humains provolués

Intelligences naturelles supervisées (INS)

Face aux intelligences artificielles, les intelligences naturelles souffrent de nombreux défauts. L'un des défauts les plus importants étant le manque de contrôle de la partie consciente sur la partie inconsciente.

Les IA de supervision sont des IA faibles conçues pour se superposer à une intelligence naturelle et permettre un meilleur contrôle de soi en augmentant considérablement ses capacités d'introspection. Ainsi, elles permettent de réprimer la colère avant même qu'elle ne naisse, d'ignorer la douleur, de garder son sang-froid en toutes circonstances, de mémoriser n'importe quelle information sans limite de durée et même de développer son instinct pour qu'il parvienne à faire des déductions bien plus poussées.

En effet, ces IA ont des temps de réaction tellement plus rapides que ceux de l'être supervisé qu'elles peuvent remplacer avantageusement certains de ses réflexes. Elles peuvent aussi concentrer l'attention de l'intelligence supervisée et s'occuper de filtrer le bruit et les sources de déconcentration potentielles. Enfin, ces intelligences supervisées sont capables de s'adapter à une nouvelle enveloppe beaucoup plus rapidement qu'une intelligence naturelle seule.

Le long débat philosophique concernant ces êtres et leur liberté de penser continue toujours. Pourtant, de plus en plus d'humain s'équipent d'une IA de supervision. Beaucoup de Solaires considèrent en effet que les gains dépassent de loin les pertes.

Exemples : Cyborgs supervisés

Intelligences infomorphisées (II)

Même supervisée, une intelligence naturelle reste dépendante d'une enveloppe. En dehors d'une simulation d'un environnement sensoriel, de tels esprit ne survivraient tout simplement pas, perdant rapidement toute cohérence.

Une procédure a toutefois été mise au point pour transformer une intelligence naturelle en une forme d'IA possédant les souvenirs et le comportement de l'être initial : l'infomorphisation. À l'issue de cette procédure, l'être est capable de survivre en dehors d'une enveloppe conventionnelle et peut se transférer de lui-même sur le réseau.

Ces infomorphes, les éthérés, sont encore relativement peu nombreux

mais leur nombre augmente car les avantages sont nombreux.

Exemple : Ethérés

Systemes experts (SE)

Les systemes experts sont les premières IA développées par les humains. Il s'agit de logiciels, souvent doués d'une petite marge d'adaptation, servant à réaliser des tâches précises qui revêtent une complexité modérée. En particulier, ils ne sont pas capables d'apprendre sans l'aide d'un correcteur.

De façon générale, pratiquement tous les logiciels utilisés par les Solaires, que ce soit à travers une interface logiciel ou directement assimilé par une autre IA, sont des systemes experts, ce qui en font, de loin, les IA les plus utilisées dans le système solaire.

Leur fonctionnement numérique empêche presque complètement leur implémentation sur wetware et leurs capacités limitées par leur mode de conception ne permettent en aucun cas d'atteindre la sentience, même si certains, conçus dans ce but, parviennent à passer le test de Turing. En revanche, il s'agit des intelligences les plus efficaces pour effectuer les tâches les plus spécialisées et leur code, très compact, leur permet même d'être implémenté sur des supports de puissance très modestes.

Exemples : Logiciels de reconstitution, logiciels de pilotage

Intelligence artificielle restreinte (IAR)

Premières véritables intelligences artificielles, les IA restreintes, aussi appelées IA limitées ou IA faibles, sont plus que de simples logiciels. Car si ces derniers sont capables d'apprentissage, elles sont capables de s'améliorer sans aide extérieure et peuvent entreprendre n'importe quelle tâche ne requérant pas la sentience.

Car ce qui différencie les IA faibles des IA fortes, c'est précisément le

pouvoir potentiel d'accéder à la sentience et non leurs capacités de traitement.

Ces IA sont très utilisées pour des applications généralistes bien que certaines peuvent aussi servir comme "simple" logiciel. Pratiquement tous les robots non sentients utilisent de telles IA.

Exemples : IA de coordination d'une colonie, Système tactique de coordination militaire, Logiciel de sociabilité.

Intelligence artificielle forte (IAF)

S'il est souvent considéré que les IA fortes sont la continuité des IA faibles, elles ont posé de nouvelles questions, remettant notamment en question la suprématie de l'humain dans le domaine de l'intelligence. Ainsi, la première intelligence sentiente construite par l'humanité a été au centre des premiers affrontements entre HIARTEch et l'ONU dans l'affaire Lenna.

Ce qui caractérise les IA fortes est cette capacité potentielle à accéder à la sentience. Bien sûr, toutes n'y ont pas effectivement accès, et il existe des procédures pour leur interdire de développer cet aspect. D'ailleurs, l'aspect moral de cette opération est encore sujet à débat : les uns argumentant qu'il ne s'agit pas d'un être sentient de facto, les autres considérant qu'il s'agit d'un être sentient potentiel, relançant des problématique proches de la question de l'avortement.

À substrat équivalent, les IA fortes sentientes ont des capacités nettement supérieures aux intelligences naturelles quand bien même elles sont le résultats des travaux de ces dernières. Même sur le plan social elles se débrouillent souvent mieux et peuvent faire preuve d'un sens artistique que nombre d'humain leur envie.

Enfin, dans les colonies, les IA fortes sentientes sont considérées comme des personnes et comptée parmi la population solaire. Elles jouissent des mêmes droits et sont soumises aux mêmes lois.

Toutes les IA fortes ne sont pas calquées sur le même modèle et on

retrouve trois types principaux d'IA :

- les IA du type “Syncro”, les premières historiquement, possédant les meilleures capacités de prévision et de structuration ;
- les IA de recherche du type “Wolfa” qui possèdent les plus grandes capacités à l'innovation, l'exploration et la construction de modèles et de système de lois ;
- les IA de Ley-Wan, dont les principaux avantages sont une implémentation simple sur wetware et des capacités d'introspection inégalées.

Exemples : IA de recherche, IA principale d'une colonie, répliquants avec IA de Ley Wan, génie militaire, logiciel de piratage

Psions

Les psions sont les êtres qui bénéficient de l'implant psi. Cet outil leur octroie des capacités particulières dont le fonctionnement n'est pas encore entièrement compris.

Compte tenu de la nature de cet implant, les psions représentent un type transverse de Solaires. Il s'agit du groupe le moins représenté dans le système solaire - le nombre de psion est estimé à moins de cinquante mille individus - bien que leurs capacités soient souvent difficiles à reproduire par d'autres moyens. Paradoxalement, en raison du potentiel des pouvoirs des psions, il s'agit aussi du groupe le plus surveillé par les corporations.

L'implant psi

L'implant psi est un implant atypique : répartie sous la forme d'un organite présent dans l'ensemble des cellules du système nerveux central du psion, c'est un implant diffus. Sa conception est organique mais il n'existe aucun processus biologique connu capable de l'assembler sans s'autodétruire dans le processus. C'est pourquoi on en parle souvent comme d'une technologie semi-organique à l'image des hyper-hybrides. L'implant psi requiert non seulement un cerveau organique, même condensé, pour fonctionner, mais ce dernier doit aussi être le support d'un esprit sentient. Toutes les expérimentations qui ont tenté de se servir de cet implant en utilisant une IA non sentiente ont été des échecs.

Le fonctionnement en lui-même de l'implant est un mystère. On suppose qu'il agit sur un niveau de la réalité que la science n'a pas encore découvert et seules quelques lois empiriques ont pu être construites. Ainsi, il a été établi que chaque implant ne donnait accès qu'à un ensemble de pouvoir restreint, cet ensemble étant déterminé par la psychologie de son porteur. Pour l'heure, six ensembles de pouvoirs ont été découverts : Matière, Énergie, Espace, Information, Biologie et Méta.

Installation de l'implant

Le fonctionnement de l'implant psi diffère des autres implants : sa nature répartie rend impossible son contrôle par une IA d'interface, aussi est-il nécessaire que le psion apprenne de lui-même à s'en servir. Sans assistance, ce processus peut prendre plusieurs années pour un humain mais quelques semaines seulement sous la supervision d'une IA.

Les IA sur wetware peuvent se servir de l'implant en seulement quelques jours et sont même capables de maîtriser complètement les pouvoirs à leur disposition en quelques semaines. Cette capacité est directement due à l'introspection dont elles sont capables. Pour cette raison, la plupart des psions sont des répliquants. En fait, le principal argument pour la construction d'un répliquant est généralement l'implant psi en lui-même.

Utilisation des pouvoirs

L'un des points les plus étranges concernant l'implant psi provient du fait qu'il semble reposer principalement sur la compréhension de son utilisateur et qu'il manipule la réalité à haut niveau. Ceci est évidemment à mettre en corrélation avec la nécessité d'utiliser un esprit sentient pour utiliser l'implant.

Avant d'aller plus loin, deux notions sont importantes à comprendre :

- la première, que l'on retrouve à travers tous les domaines, est la notion d'objet. C'est la notion que nous employons tous les jours (une chaise est un objet, une tasse est un objet) étendue aux êtres vivants (un chien est ainsi un objet, de même qu'un cyborg). Certains objets peuvent être composés de sous-objets s'ils sont normalement démontables et chaque sous-objet peut être manipulé de la même façon.
- la seconde concerne la perception. La perception sont les informations des objets entourant le psion à travers l'implant. Ces informations ne sont pas spatialisées (sauf dans le cas du canal

Espace) et le psion devra associer lui même cette perception avec ce qu'il perçoit normalement avec ses sens.

Il est utile de noter que l'utilisateur de l'implant lui-même fait parti des objets et c'est même le seul objet dont il a toujours la perception. De plus, la portée de perception de l'implant psi est de l'ordre d'une vingtaine de mètres.

Ainsi, 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 souhaite manipuler.

Les actions possibles par ces pouvoirs dépendent entièrement des canaux utilisés et seront décrites plus loin. Il existe toutefois trois formes d'utilisations :

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

Il y a 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 celui prévu... Ces modes d'échecs spéciaux sont listés avec l'ensemble de pouvoirs dans le catalogue.

Histoire de l'implant

- 2075 - Disparition de l'Héméra : Un vaisseau de transport de matériel disparaît mystérieusement en plein vol alors qu'il effectuait la liaison Terre-Mars avec ses cinq membres d'équipage. Si la disparition reste relativement discrète à l'époque, HIARTech déploie des moyens importants pour retrouver son vaisseau.
- 2078 - Récupération de l'Héméra : le vaisseau disparu depuis trois ans est enfin retrouvé. L'appareil, sur une orbite très inclinée, est récupéré à son passage sur le plan de l'écliptique. Dès les premières investigations, des anomalies sont relevées : le vaisseau est éteint et l'équipage mort, pourtant les réserves du vaisseau sont encore suffisantes et aucune avarie n'est à déplorer. Même le phénomène de décomposition n'a pas commencé. HIARTech rapatrie le vaisseau sur Mars et concentre ses efforts sur le mystère.
- 2078 - Implant psi : si la disparition d'Héméra restera un mystère complet, la découverte d'un organite particulier dans les cellules nerveuses de l'un des passagers donnera un nouveau ton à l'affaire. N'ayant pu être fabriqué par le vivant, l'origine synthétique de cet organite ne fait aucun doute. Il faudra un an et de nombreux essais pour comprendre qu'il permet d'octroyer des pouvoirs quasi-surnaturels.
- 2081 - Lien entre l'esprit et l'implant psi : s'il était déjà acquis que l'implant psi avait besoin d'un esprit sentient pour fonctionner,

une relation plus forte entre l'esprit et l'implant est découverte. Alors qu'on considérait que l'attribution des pouvoirs était aléatoire, les récents essais démontrent que la psyché du psion définit l'ensemble des pouvoirs accessibles.

- 2087 - Développement de l'implant psi : avec la nouvelle situation de la guerre, Mars décide de produire un grand nombre d'agents disposant de l'implant pour les employer sur le terrain. Ces spécialistes offrent en effet de nouvelles options tactiques. Par la même occasion, les effectifs des Solar Wardners sont renforcés d'un nombre conséquent de ces psions.
- 2090 - Recalibration de l'implant psi : le professeur Dorthown parvient à mettre au point un protocole de recalibration pour permettre de choisir les pouvoirs octroyés par l'implant. Ce protocole nécessite toutefois d'altérer considérablement la façon de penser du psion et est donc peu utilisé.

Archétypes

« Nous ne sommes plus ce que nous pouvons être, mais nous sommes ce que nous voulons être. »

Furtifs

Les furtifs sont des personnages qui savent pénétrer dans n'importe quel lieu sans se faire remarquer, que ce soit pour y trouver des informations, perpétrer un sabotage ou même procéder à un enlèvement, voir un assassinat. Lors des affrontements leur furtivité leur offre un grand avantage.

Ce sont généralement des personnages solitaires, bien qu'ayant souvent l'occasion de travailler avec d'autres personnes lors de leurs missions.

Exemples :

- Infiltrateur Hyper-hybride
- Espion martien cybernétique
- Cyborg assassin
- Cyber-samourai

Deckers

Les deckers sont des personnages qui manipulent les informations, la réalité virtuelle et la matrice de SolNet. Ils sont ainsi capables d'extraire toute information qui y seraient cachées, mais peuvent aussi prendre le contrôle des appareils connectés. Lors d'un affrontement leurs moyens d'action indirects peuvent parfois faire la différence.

Exemples :

- Decker télépathe
- Analyste Etheré

- IA forte

Technophiles

Les technophiles sont des personnages qui comprennent et manipule la technologie des solaires. Bricoleurs géniaux, ils sont capables de réparer, construire, adapter, améliorer, voir même d'inventer toutes sortes d'appareils. Pour eux, il n'existe pas de problème insoluble pour la technologie et il serait bien difficile de leur donner tort.

Exemples :

- Chimère technophile, qui depuis sa naissance bricole, invente et expérimente
- Sophonte (Enveloppe : Fast Assist and Repair K-Bot)
- Cyber-mécanicien

Enquêteurs et négociateurs

Les enquêteurs et négociateurs sont des personnages jouant avec leurs relations sociales. Ils sont habituellement amenés à affronter, négocier, convaincre d'autres solaires que ce soit pour obtenir des informations ou d'autres choses. Ces personnages disposent de vastes réseaux de contacts sur lesquels ils n'hésitent pas à s'appuyer. Ces personnages sont souvent des leaders nés et n'hésitent à travailler avec les autres.

Exemples :

- Détective privé psion
- Diplomate ex-mercenaire

Soldats

Les soldats sont des personnages appelés dans des situations dangereuses dont l'issue se règle généralement par la violence. Qu'il

s'agisse de protéger ou d'attaquer, ils se montrent efficaces et les corporations leur confient régulièrement la vie de leurs propres incorporés.

La grande majorité de ces personnages ont vécu la guerre des colonies sur le front qui les a façonnés et une partie d'entre eux en a conservé une certaine amertume. Les soldats travaillent généralement en groupe, l'aspect militaire n'étant souvent qu'un aspect de leurs missions.

Exemples :

- Mercenaire lourd
- Cyborg-absolu lourdement armé
- Sophonte (Enveloppe : robot d'assaut)
- Medic de terrain

Divers et plantes vertes

Cette dernière catégorie de personnage est un peu à part : nous ne les conseillons pas. Ce sont pourtant des personnages régulièrement créés par les joueurs, y compris lors de conventions. Il faut bien se rendre compte que ces personnages partagent un manque de compétence avec une inutilité latente et s'ils peuvent régulièrement servir de déclencheur à une aventure, leur rôle s'arrête souvent là.

Entre les mains de joueurs expérimentés, connaissant bien l'univers de Solaires, ces personnages, avec les modifications nécessaires par rapport au concept de base, peuvent sortir de cette catégorie et devenir très intéressants à jouer. Malheureusement, lorsque ce n'est pas le cas, autoriser une « Plante verte » en jeu revient souvent à condamner le joueur à l'ennui ou à un rôle purement contemplatif.

Exemples :

- La chimère, sujet d'expérience, qui s'est tout juste échappée de son laboratoire
- L'Artiste exceptionnel, qui cherche à devenir une icône

Pré-tirés

Personnages génériques :

- Analyste Ethéré(e) (Decker) (Fiche simple)
- Chimère technophile (Technophile) (Fiche simple)
- Cyber-espion(ne) martien(ne) (Furtif) (Fiche simple)
- Cyber-samourai Solar Wardner (Furtif/Soldat) (Fiche simple)
- Detective privé(e) psion (Enquêteur) (Fiche simple)
- Diplomate ex-mercenaire (Enquêteur/Soldat) (Fiche simple)
- Soldats lourd (Soldat) (Fiche simple)