



Solsys et ses satellites

jeudi 3 octobre 2002, par [Wenlock](#)

la galaxie Solsys sur le Net

["Solsys- l'Encyclopédie du Système Solaire"](#)

["Solsys-Apocalypse"](#)

["Les Flèches d'Argent"](#)

"Solsys- L'Encyclopédie du Système Solaire" est un jeu amateur publié sur le net en un site de bonne facture : arborescence efficace, maquette claire et cohérente avec le thème, illustrations nombreuses et de bonne qualité (puisque pour une bonne part réalisées par un professionnel plutôt doué, David Lihard), pas mal de liens et des PDF téléchargeables bien utiles, un peu plus de 300 pages... c'est un travail "semi-pro" plutôt qu'amateur, résultat de plusieurs années d'un travail acharné.

"Solsys- l'Encyclopédie du Système Solaire" (S-ESS) fonctionne sur la base du système Basic auquel il ajoute les obligatoires règles d'apesanteur, de voyage spatial, ses listes d'armes futuristes et toutes les aides de jeu nécessaires au genre "Space-Opera" et son habituel cortège de technologie spatiale (soutenue par des fiches et articles techniques plutôt bien faits et, pour certains, particulièrement bien inspirés), de colonies sur des planètes éloignées (nombreuses, là aussi, mais décrites de manières parfois succinctes), de grands consortiums expansionnistes, d'armées et de flottes interstellaires, d'humanoïdes bizarres...

Mais ici, point d'extra-terrestres tentaculaires (les "races" disponibles sont toutes des mutants d'humains), de manichéisme, de héros intersidéraux et de "chevaliers jedi". Au contraire, l'accent est mis sur le réalisme technologique, social et économique, le cadre de jeu est avant tout notre système solaire et les nations spatiales sont Japonaise, Américaine ou Européenne et poursuivent dans le vide spatial une politique dans le prolongement de l'histoire

contemporaine.

Car, non content de se rapprocher ainsi de l'Anticipation plutôt que du vieux "Space-Op" des familles, "S-ESS" est un jeu adulte et politisé qui tend à offrir des possibilités de jeu variées (plutôt qu'un fil conducteur unique) dans un univers dur, souvent sombre et parfois froid, mais réfléchi et précis :

en 2163, après une troisième guerre mondiale, l'humanité a dû quitter les abris enfouis au creux de la Terre, gelée par l'hiver nucléaire (cette période du jeu est décrite dans son pendant post-apo "Solsys-Apocalypse"), pour s'installer sur la Lune puis partir à la conquête des planètes proches, semant au fil de son exode des colonies indépendantes, des stations orbitales, des usines auto-reproductrices et des planètes récemment terra-formées vivant sous l'influence des Corporations, d'une fédération d'origine européenne, de l'hégémonie américaine fascisante ou de la flotte japonaise, arrivées à un statu quo diplomatique après une Première Guerre Solaire.

La situation militaire et politique du système solaire est une source infinie de missions d'espionnage, de révolution coloniale, de guerres économiques, de négociations tendues et de coups fourrés de toutes sortes où embarquer ses joueurs, qu'ils soient des pirates, des cyber-truands, des policiers, des militaires, des ambassadeurs, des techniciens, bureaucrates, voyageurs spatiaux, mutants divers (troglodytes, télépathes, amphibiens, bestiaux ou cerveaux sur-développés) à moins qu'ils ne se



lancent dans l'une des deux campagnes proposées (dont l'une continue de se développer) dans des histoires mêlant honorablement action, intrigues et révélations.

Il faut le dire, "Solsys" est un jeu vaste, touffu, manifestement riche et en constant développement, servi comme sur un plateau d'argent en un site fonctionnel et esthétique, les boutures parallèles qu'en sont "Solsys-Apocalypse" (déjà composé d'une présentation de cet univers sauvage et glacé, de ses contraintes et ressources spécifiques, d'aides de jeu et de scénarii) et les Flèches d'Argent (un précédent jeu space-op' militariste, également fondé sur le système Basic et majoritairement compatible avec Solsys) accroissent encore la masse d'informations disponibles et les possibilités

ludiques, alors, questionnerez-vous, que demande le peuple ?

Eh bien un peu de verve, de drame, d'humour et de folie pour insuffler à cette construction rigoureuse et intelligente une atmosphère plus spécifique et plus dramatique, des détails plus humains et faire vivre dans la froideur de l'espace une émotion qui se limite un peu trop à une sourde inquiétude, tant les états décrits ont par instant un arrière goût de Russie stalinienne qui peut-être un peu étouffant en jeu.

Mais rien qu'un MJ ne puisse surmonter, d'autant que la richesse des ressources disponibles (gratuitement, faut-il le rappeler) mérite sans aucun doute d'être explorée. Ceux qui recherchaient un space-opera mature et cohérent ont trouvé.