

POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS



TROISIÈME ÉDITION

<< SOLDAT D'ÉLITE



HISTORIQUE

Vous n'êtes pas un simple soldat.

Vous êtes un soldat des Forces spéciales, spécialisé dans les opérations de combat sous-marin. Le milieu sous-marin n'est pas fait pour l'homme, mais vous avez appris à évoluer, à survivre et à combattre dans ces eaux glacées. Maintenant, vous y êtes (presque) aussi à l'aise qu'un hybride. Bon, vous avez toujours besoin d'une exo-armure de plongée, mais c'est le genre d'engin dans lequel on se sent en sécurité...

Vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir légèrement supérieur aux autres soldats. Vos missions sont ardues, et demandent une préparation tactique et technique importante. Tout doit être organisé, planifié. Il n'y a pas de place pour l'improvisation. Voilà ce qui fait la différence avec les opérations sans envergure des simples troupes. Eux, ils peuvent crever par centaines comme de la chair à canon en espérant submerger l'ennemi par le nombre.

Vous, vous coûtez trop cher pour qu'on vous envoie au casse-pipe sans un minimum de préparation.

ATTRIBUTS (8 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	15	16	12	8	17	8
A.N.	3	2	2	3	1	0	3	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction	14		
Modif. de Dom. au contact	+3			Résistance aux Dom.	-3			

DÉSAVANTAGES

- Mégalomanie (2 PC)
- Recherché (1 PC)

ÉQUIPEMENT

- Économies : 30 900 sols.
- Équipement personnel : Armure de plongée exo-1, dague, pistolet lourd (avec permis), fusil d'assaut léger, lance-harpon lourd à répétition, protection en fibres de polytane (complète).
- Matériel accessible : Matériel standard, Armes de contact, Armes de poing, Protections et armures.

COMPÉTENCES (15 PC)

- Aptitudes physiques : Athlétisme (5+3) 8 ; Endurance (5+5) 10.
- Combat (contact) : Arts martiaux (Lutte) (5+7) 12 ; Arts martiaux (Techniques offensives) (5+5) 10 ; Combat armé (5+5) 10 ; Combat à mains nues (5+5) 10.
- Combat (tir) : Armes lourdes (3+5) 8 ; Fusils/Armes d'épaule (3+8) 11 ; Tir automatique (4+6) 10 ; Armes sous-marines (3+10) 13.
- Connaissances : Conn. d'un milieu naturel (Océans) (3+5) 8 ; Conn. d'une nation (Équinoxe, orig.) (0+3) 3 ; Tactique (Opérations commando) (3+10) 13.
- Furtivité/Subterfuge : Camouflage/Dissimulation (4+5) 9 ; Furtivité/Déplacement silencieux (4+5) 9.
- Langues : Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langage des signes (0+2) 2.
- Pilotage : Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) (5+10) 15 ; Télépilotage (3+0) 3.
- Survie/Exterieur : Observation (4+5) 9 ; Orientation (4+2) 6 ; Survie (6+5) 11.
- Techniques : Analyse sonscans (3+0) 3 ; Explosifs (3+5) 8.

<< SOMMAIRE

Note : • Règles optionnelles, •• Règles avancées

CARTE DES STATIONS

00

PRÉFACE

06

BIENVENUE DANS POLARIS

07

LIVRE UN : L'UNIVERS DES PROFONDEURS

09

HISTORIQUE

10

Introduction

10

Histoire récente

11

LES CIVILISATIONS DES ABYSSES

14

Les grandes nations

15

Hégémonie

15

Ligue Rouge

21

Alliance polaire

25

La République du Corail

28

Équinoxe et le culte du Trident

32

L'Union Méditerranéenne

36

Les puissances mineures

38

Amazonia

39

La Confédération d'Enderby

39

États du rift

39

Fédération du cap

40

Fuego libertad

40

Nouvelle Lémurie

40

Rodhia

41

Royaume de l'Indus

41

Factions et groupes importants

42

L'Alliance Azure

42

La Confrérie des Veilleurs

42

Les Généticiens

44

La Fraternité du Soleil Noir

44

Les Frères des abysses

44

La communauté du Léviathan

44

Mercenaires

45

Pirates et pillards

45

Contrebandiers et chasseurs de prime

46

Principales stations et villes sous-marines

46

L'UNIVERS SOUS-MARIN

56

Alimentation

56

Architecture navale et sous-marine

56

Aventure

57

Clonage

57

Coût de la vie

57

Confinement

57

Communautés

58

Communication

58

Communication intra-station

58

Cavernes

58

Coraux

58

Courants

59

Dorsales

59

Dépôts de l'empire des Généticiens et de l'Alliance Azure

59

Déplacements et voyages

59

Enfants

61

Eau potable

61

Énergie

62

Extérieur et fonds marins

62

Effet Polaris

62

Flux thermiques

62

Fluides et mélanges

63

Frontières

63

Faune et flore

63

Famille

64

Femmes

64

Fumeurs noirs

64

Habillement

64

Hygiène, maladies et espérance de vie

65

Histoire et culture

65

Informations

65

Installations et complexes sous-marins

65

Légendes et superstitions

66

Loi

66

Langues

66

Monnaie et troc

66

Mutants

66

Mode et loisirs

67

Morts et inhumation

67

Narco-fluides, narco-mélanges et drogues

67

Oxygène

67

Politique et espionnage

68

Pression et profondeur

68

Ruines de l'ancien temps

68

Recherche génétique et pharmaceutique

68

Religions

68

Relief

68

Siphons et tourbillons sous-marins

69

Température

69

Technologie et métaux

69

Virus de stérilité et dégénérescence

69

génétique

70

Visibilité et lumière

70

Vie dans les stations

71

Vie dans les cités

71

L'ENFER TERRESTRE, LES SOUTERRAINS ET L'ESPACE

72

La Surface

72

Les sous-sols

73

L'espace

74

LIVRE DEUX : ÉQUINOXE

75

PRÉSENTATION

76

STATION ÉQUINOXE

77

Bref historique

77

Population d'Équinoxe et mode de vie

78

Description

83

Les ascenseurs

83

Plan d'Équinoxe

84

Les barges d'évacuation

85

Les hangars, la douane, etc.

85

Les inter-niveaux

85

Les parois étanches

85

Les niveaux de la station

86

Niveau 0

86

Niveau 1

87

Plan du niveau 1

88

Niveau 2

89

Niveau 3

89

Niveau 4

90

Niveau 5

91

Niveau 6

91

Niveau -1

91

Niveau -2

92

Niveau -3

92

Niveau -4

93

Niveau -5

93

Niveau -6

93

Niveau 7 à 10 : Les ambassades

94

Niveau 7

94

Niveau 8

95

Niveau 9

95

Niveau 10

96

Niveau 11, 12 et -8 : Les Veilleurs

96

Niveau -7 : Les machineries

97

Factions et personnages importants

98

AUTOUR D'ÉQUINOXE

99

Les stations lointaines

99

Les alentours

100

Le seuil de Rockhall

100

La faune et la flore

100

Les mammifères

100

Le flux

100

Les stations Veilleurs

101

Station de transit Olympe

101

Communautés du seuil de Rockhall

101

Ariane

103

La cité en surface

103

La cité souterraine

104

Légendes d'Équinoxe

104

LE CULTE DU TRIDENT

105

Les élus

106

Les ordonnateurs

108

Les administratifs

108

Les novices

108

La division Neptune

108

Les services (recherche, surveillance,

108

ambassades, action, analyse)

108

Les navires-monastères

108

La recherche génétique

108

La technologie et l'économie

108

La religion

109

Le Soleil Noir

109

Les hybrides

109

LIVRE TROIS : LES PERSONNAGES

111

DESCRIPTION DES TRAITS DES PERSONNAGES

112

Attributs principaux

113

Niveau des attributs

113

Chance

113

Attributs secondaires

113

Réaction

113

Modificateur de dommages

113

Résistance au choc •

113

Résistance aux dommages

114

Résistances naturelles

Méthode 2 : Répartition libre	117	Espion	160	Personnages héroïques •	211
1. Capacités de base	118	Hybride du Trident	161	Chance de groupe •	211
Valeur de base des attributs	118	Marchand	162	COMBAT	212
Personnage féminin •	118	Marchand itinérant/conteur	163	Organisation du combat	212
Amélioration des attributs	118	Médecin/Chirurgien	163	Résumé du déroulement...	213
Valeur de base de la Chance	118	Mercenaire	164	Initiative	213
Niveau de base des compétences	118	Mineur	165	Initiative en armure mécanisée •	213
2. Type génétique	119	Officier naval/navigateur	166	Déclaration d'intention	214
Hybride naturel ou néo-hybrides	119	Officier militaire	167	Changer d'intention •	214
Géno-hybride	121	Ouvrier/docker	168	Initiatives équivalentes	214
Techno-hybride	122	Pilote de chasse	169	Surprise	214
3. Capacités spéciales	123	Pirate	170	Test de Réaction	214
Acheter des mutations	123	Policier/enquêteur	170	Attaques par surprise	215
Description des mutations	123	Prêtre du Trident	171	Repérer le danger	215
Table des mutations	124	Prostituée	172	Anticiper le danger ••	216
Force Polar	128	Scientifique/ingénieur	172	Nouveaux adversaires dans	
Polaris latent non maîtrisé •	129	Soldat/milicien	173	le combat •	216
4. Expérience préliminaire	129	Soldat d'élite	174	Agir en combat : Les actions	216
Âge de départ	129	Sous-mariner	175	Préparations	216
Origines géographiques	129	Technicien/mécanicien	176	Utiliser une arme lente •	217
Origines sociales	129	Techno-hybride	177	Actions simples et courantes	217
Formation de base	130	Veilleur	178	Actions complexes	217
Études supérieures	130	Voleur/criminel	179	Combiner plusieurs actions	217
Professions	130	Relations et adversaires	180	Retarder son action	218
Avantages professionnels aléatoires •	131	Contacts, fournisseurs, alliés	180	Précipiter son action •	218
Personnages expérimentés •	131	Opposants et ennemis	180	Effectuer plusieurs attaques	
Compétences avec conditions		Célébrité •	181	par tour ••	218
requis •	131	Avantages professionnels	180	Agir et combattre sous l'eau	219
Amélioration des compétences	131	Revers	185	Attaque des créatures possédant	
Économie	132	COMPÉTENCES	188	plusieurs membres	219
Équipement et matériel accessible	132	X : compétences réservées	188	Catastrophes en combat	219
Effets de l'âge	132	Aptitudes physiques	189	Combat tactique ••	220
Niveau max. des compétences •	132	Combat (contact)	190	Déplacements et mouvements	220
Compétences à progression naturelle •	132	Combat (tir)	190	Allures de déplacement	220
Personnages très jeunes •	132	Communication/Relations sociales	191	Malus dus aux déplacements	
5. Avantages et désavantages	132	Connaissances	192	(actions combinées)	220
Avantages	133	Furtivité/Subterfuge	195	Déplacements au sol	220
Désavantages	134	Langues/Langages	196	Déplacements sous l'eau	221
Fécondité	135	Pilotage	197	Déplacements en apesanteur	221
Derniers détails	136	Survie/Extérieur	197	Déplacements courts •	221
Simplifier la création de personnage	136	Techniques	198	Position du personnage •	221
PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS	137	Compétences spéciales	200	Ramper	222
Archéologue	137	LIVRE QUATRE :		Combat au contact	222
Assassin	138	LE SYSTÈME	201	Distance de combat	222
Chirurgien	139	TESTS ET ACTIONS	202	Combat en aveugle •	223
Contrebandidier	140	Utilisation des attributs et des		Se battre avec deux armes	223
Diplomate	141	compétences	202	Attaquer un personnage sans	
Éclaireur hybride	142	Résolution des tests	203	défense	223
Mercenaire	143	Marges de réussite ou d'échec	203	Modes de combat au contact •	223
Officier naval	144	Réussites et échecs critiques	204	Attaquer à mains nues un	
Pilote	145	Catastrophe •	204	personnage armé •	224
Pirate	146	Nouvelles tentatives et compte à		Combat contre plusieurs adversaires	224
Prêtre du trident	147	rebours	205	Allonge	224
Soldat d'élite	148	Tests non aléatoires ••	205	Arts martiaux et techniques	224
Technicien	149	Tests d'opposition	207	Techniques offensives	224
TH/Projet Bêta ⁴⁵³	150	Tests d'opposition non aléatoires ••	207	Techniques défensives	225
Enquêteur	151	Intéraction entre compétences	208	Lutte	225
Voleur	152	Compétences limitatives	208	Combat à distance	226
PROFESSIONS	153	Limitations en cascade •	208	Tir en aveugle •	226
Description des professions	154	Échecs différenciés ••	208	Tir au coup par coup	227
Artisan/artiste	154	Compétences utilisées en soutien ••	208	Mode de tir automatique	228
Assassin	155	Travail en équipe ••	209	Viser avec une arme auto •	228
Barman	155	Chance	209	Tir de suppression	228
Chasseur de prime	156	Tester un événement aléatoire	209	Tir de précision	228
Contrebandidier	157	Marge de réussite ou d'échec •	209	Tirer avec deux armes	228
Cultivateur/éleveur	158	Défier le destin...	210	Tir instinctif •	228
Diplomate	159	Regagner des points de Chance	210	Balles perdues •	229
Érudit/archéologue	159	Chance des PNJ	211	Dommages	229
				Points de dommages et blessures	229
				Localisation des dommages	229
				Viser une localisation précise	230

◀ SOMMAIRE

Protections	230	Pouvoirs du Polaris	255	Tests de panne	273
Boucliers	230	Altération temporelle	255	Usure et détérioration du matériel •	274
Barrières •	231	Attaque psychique	255	Réparation du matériel	274
Armes spéciales	231	Barrière de force	256	Aquisition du matériel	275
Fouets et chaînes	231	Barrière moléculaire	256	Le marché légal	275
Fusils à pompe	231	Barrière psychique	256	Le marché noir	276
Lance-flammes	231	Bête du flux	256	Intégrité et qualité •	277
Grenades et mines	232	Brouillage	256	Tests et équipement	277
Moral ••	232	Cauchemar	256	Équipement général	277
ÉTATS DE SANTÉ	234	Champ de force	256	Outillage	277
Blessures physiques	234	Champ moléculaire	257	Communication	278
Seuils de blessures	234	Champ psychique	257	Sécurité	279
Compteur de blessures	235	Contrôle mental	257	Équipement informatique et	
Description et effets des blessures	235	Dague psychique	257	logiciels	280
Malus aux tests	236	Déchirure du flux	257	Dévalorisation des programmes •	282
Simplifier la gestion des blessures		Désintégration moléculaire	258	Équipement électronique	282
des PNJ •	236	Destruction	258	Survie	284
Stabilisation nécessaire !	236	Disruption moléculaire	258	Vie quotidienne	285
Choc •	237	Foudre	259	Locations	285
Soins et guérison	237	Guérison psychique	259	Artefacts génétiques et azuréens	287
Stabiliser une blessure	237	Guérison moléculaire	259	Équipement médical	288
Durée de guérison nécessaire	238	Lames d'énergie	259	Traitements, patchs et produits	
Aggravation des blessures	238	Lames psychiques	259	pharmaceutiques	288
Infection	239	Mangeur d'esprit	259	Appareils médicaux	290
Suractivité	240	Masse de destruction	260	Implants cybernétiques et	
Séquelles •	240	Modification de la masse	260	biologiques	291
Souffle •	241	Modification de la pression	260	Armes et protections	292
Hyperventilation •	241	Modification de la température	260	Armes de contact	294
Autres sources de dommages	242	Oblitération psychique	260	La notion de dommages massifs	294
Acide	242	Ondes de choc	260	Armes de trait	297
Chutes	242	Ondes de choc psychiques	261	Armes de jet	297
Décompression	242	Ondes Polaris	261	Armes à feu	298
Dommages étourdissants et		Pacification/furie	261	Armes lourdes	300
assommants	243	Passage	261	Munitions spéciales	301
Faim et soif	243	Perturbation de la réalité	261	Armes sous-marines à projectiles	302
Feu	243	Prescience	262	Munitions de NT supérieur •	302
Blessures dues au feu •	243	Prison mentale	262	Armes sous-marines à	
Froid	243	Pulsion électromagnétique	262	supercavitation	303
Noyade/asphyxie	244	Régénération moléculaire	262	Armes étourdissantes et soniques	304
Maladies et poisons	244	Sensibilité psychique	263	Accessoires pour armes	306
Caractéristiques...	244	Siphon d'énergie	263	Grenades et autres armes à aire	
Contracter une maladie	245	Sonscan	263	d'effet	308
Être victime d'un empoisonnement	245	Sphère de gravité	263	Explosifs	310
Évolution des maladies et...	245	Sphère de répulsion organique	263	Armures et protections simples	312
Traitements	245	Sphère temporelle	264	Encombrement	312
Traitement expérimental ••	246	Sphère de terreur	264	Autres types de dommages ••	313
Exemples de maladies	246	Télékinésie	264	Dégradation des armures simples •	313
Exemples de poisons	246	Téléportation	264	Champs de force portatifs	315
Drogues	247	Tempête du flux	264	Drones	318
Caractéristiques...	247	Tourbillon	264	Drones courants	318
Narco-dommages	247	Tourbillon de mort	265	Micro-drones et nano-drones	319
Accoutumance	248	Vortex psychique	265	ARMURES MÉCANISÉES	322
Dépendance et manque	248	Le flux Polaris	265	Gestion des armures	322
Effets secondaires	248	Géographie du flux	265	Catégories d'armures	323
Exemples de drogues	248	Les entités	266	Gabarit du pilote	323
Irradiations	249	Plongée dans le flux	267	Attributs des armures	324
Traitement des radiations	250	Possession par les bêtes du flux	267	Combat et actions en armure	324
Fatigue ••	250	EXPÉRIENCE	268	Intégrité des éléments de l'armure •	325
FORCE POLARIS	252	Progression des personnages	268	Usure et perte d'intégrité sur	
Maîtriser l'effet Polaris	252	Pratique, étude, entraînement...	269	les armures •	325
Libérer et contrôler la force...	252	Améliorer ses capacités	270	Malus de saisie •	326
Utiliser un pouvoir	253	Améliorer ses compétences	270	Armure à terre •	326
Choc Polaris	253	Améliorer ses attributs	270	Gestion des dommages	326
Pouvoir incontrôlé	253	LIVRE CINQ :		Viser un endroit particulier •	327
Libération involontaire	253	TECHNOLOGIES	271	Effets des incidents et des pertes	
Incidents Polaris	253	ÉQUIPEMENT	272	d'intégrité	327
Table de libération accidentelle		Aquisition de l'équipement	272	Réparation	329
des pouvoirs	254	Intégrité du matériel	273	Équipement des armures	330
				Systèmes de contrôle	330
				Modificateur d'initiative •	330
				Supports vitaux	331

Systèmes d'urgence	332	Ordres tactiques	370	ANNEXES	399
Systèmes électroniques et informatiques	333	Déplacements	371	ANNEXES 1	
Systèmes furtifs	335	Carte tactique •	371	Création de personnage	400
Armement	335	Test de pilotage	372	ANNEXES 2	
Systèmes défensifs	337	Analyse	373	Combat	405
Systèmes divers	337	Surveillance active •	374	ANNEXES 3	
Armures légères	338	Attaque	374	Pouvoirs et incidents Polaris	408
Explora	338	Tir de torpille	375	ANNEXES 4	
Typhon	339	Manœuvres d'esquive	376	Équipement	410
Nymph 1-A	340	Armes à tir direct	376	ANNEXES 5	
Série A	340	Tir de saturation	376	Fiche de créatures	421
Armures moyennes	341	Éperonnages et collisions	377	ANNEXES 6	
Vanguard	341	Abordage	377	Fiche de PNJ majeurs	422
Sylph 56	341	Armes navales	377	ANNEXES 7	
Vauban	342	Torpilles	377	Fiche de PNJ mineurs	423
Condor	342	Vitesse des troyilles à supercavitation •	378	ANNEXES 8	
Cougar	343	Torpilles à impulsion électromagnétiques	379	Fiche de contact	424
Mentor	343	Armes et équipement anti-torpille	379	ANNEXES 9	
Heimdall-Pyrelia	344	Mines et charges des profondeurs	380	Analyse (combat naval)	425
Ouraken	344	LIVRE SIX : CRÉATURES	381	ANNEXES 10	
Oudin	345	CRÉATURES	382	Feuille de personnage	426
Armure de forage vulcain	345	Capacités des créatures	382	POSTFACE	430
Armures lourdes	346	Gestion et localisation des dommages	382	CARTE DES PROFONDEURS	FIN
Moloch	346	Compétences	382		
Orka	347	Déplacements	383		
NAVIRES & VÉHICULES	348	Créatures gigantesques	383		
Gestion des navires et véhicules	348	Attaques et dommages	383		
Attributs des véhicules	348	Créatures marines	384		
Gestion des dommages	350	Algues tueuses	384		
Incidents	350	Baleine léviathan	384		
Viser un endroit particulier •	351	Congre-tueur	384		
Effets des incidents	351	Dauphin	385		
Réparation	353	Manta	385		
Navigation et phénomènes naturels	353	Orque	385		
Navires et véhicules courants	355	Pieuvre kraken	386		
Petits navires civils	355	Pieuvre-tigre	386		
Triam	355	Piranhas	386		
Global	355	Poisson-torpille	387		
Witney	355	Requin à plaques	387		
Explorer	356	Requin-caméléon	387		
Caravelle	356	Serpent-murène	388		
Vestal	357	Sirène	388		
Néolith	357	Sylside	389		
Souverain	358	Créatures amphibies	389		
Véhicules civils légers divers	358	Crabe titan	389		
Scooter drakar	358	Gorgor (horreur tentaculaire)	389		
Jeep sous-marine STD Dynamic	359	Proteus	389		
Véhicule sur fond marin Titan	359	Ver titan	390		
Véhicules militaires légers	360	Créatures d'Équinoxe	390		
Patrouilleur type	360	Chiens de Kraal	390		
Corvette type	360	Filaments	391		
Escorteur type	360	Glisseurs	391		
Frégate légère type	360	Nécrons	391		
Chasseurs sous-marins	361	Rats-lynx	392		
Chasseur Civil Fulgur	361	Vers égorgeurs	392		
Manta	362	Autres créatures	392		
Remora	362	Foreur (guerrier)	392		
Crotale	363	Larve-assassin	393		
Trident	363	Ternasets	393		
COMBAT SOUS-MARIN	364	Rejeton des Ternasets	394		
Règles de combat sous-marin	364	Félorms	394		
Organisation du combat	365	SCÉNARIO			
Tours de combat naval	365	Espionnage industriel	396		
Détection	366				
Initiative et actions	368				
Surprise	368				
Types d'action	369				
Actions multiples	369				
Compétences de l'équipage •	370				