



Polaris

par TORGAN
28 janvier 2013

Présentation.....	3
Les règles d'univers.....	3
Dégâts handicapants.....	3
Dégâts incapacitants.....	4
Échecs critiques catastrophiques.....	4
Langues.....	4
Les races.....	4
Humain.....	5
Hybride naturel.....	5
Hybride parfait.....	6
Techno-hybride.....	7
Atouts & Handicaps.....	8
Handicaps.....	8
Fertile (mineur/majeur).....	8
Mutation – difformités (mineur).....	8
Atouts.....	9
Arcanes (Polaris)*.....	9
Arcanes (Polaris latent)*.....	9
Carte au trésor*.....	9
Concession*.....	9
Entraînement aux armures de plongée.....	10
Fausse identité.....	10
Mutation – adaptation extérieure*.....	10
Mutation – arme naturelle*.....	10
Mutation – arme naturelle supérieure*.....	10
Mutation – contact corrosif*.....	11
Mutation – contagion*.....	11
Mutation – empathie*.....	11
Mutation – manipulation empathique*.....	12
Mutation – instabilité moléculaire*.....	12
Mutation – métamorphe*.....	13
Mutation – peau renforcée*.....	13
Mutation – régénération*.....	14
Mutation – résistance*.....	14
Mutation – sonar*.....	14
Mutation – squelette renforcé*.....	14
Mutation – vision nocturne*.....	15
Navire de transport*.....	15
Sources.....	15

Présentation

Polaris est un [jeu de rôle](#) créé par [Philippe Tessier](#) dont la première édition a été éditée par la société [Halloween Concept](#), la deuxième par [Darwin Project](#) et la troisième par [Black Book Éditions](#) le 17 juillet 2008.

Polaris est un jeu de rôle post apocalyptique dont l'action se déroule sur notre planète, mais dans un futur lointain. Suite à un bouleversement climatique majeur, les océans ont subitement monté recouvrant en partie les terres émergées, l'air est devenu irrespirable pour les êtres humains, les rayons du soleil nocifs, les pluies acides, la faune et la flore ont muté afin de s'adapter à ces nouvelles conditions, et l'humanité survivante s'est réfugiée sous les océans. La surface, devenue inhabitable, est désormais un lieu en proie au chaos. Les plantes carnivores y côtoient des monstres de toutes tailles et des maelstroms d'énergie balayent les plaines désertiques.

Pendant mille ans, les Généticiens ont régné en maîtres absolus sur ce monde sous-marin devenu le dernier refuge d'une humanité chassée de la surface. Pour survivre, ils se sont appuyés sur une technologie extrêmement avancée, créant de gigantesques stations sous-marine ultra-perfectionnées et des appareils capables de résister à la pression des grandes profondeurs.

Quand l'Empire des Généticiens s'effondra, terrassé par l'Alliance Azure, les océans devinrent le champ de bataille de multiples factions qui s'entre-déchiraient pour le pouvoir. Cinq siècles plus tard, des milliers de communautés se sont établies sur les fonds marins, dans l'ombre d'États et d'organisations qui tentent de survivre dans un univers hostile.

Wikipédia

Les règles d'univers



L'univers de Polaris est très sombre et mortel. En l'état, on m'a fait la remarque que les règles de Savage Worlds ont une connotation un peu trop Pulp, et c'est une analyse que je partage totalement. Néanmoins, Savage Worlds est un système flexible, et il est tout à fait envisageable d'obtenir quelque chose de plus sombre, plus réaliste, en utilisant les règles d'univers (p. 165 du livre de règles).

Voici les règles que j'appliquerais :

Dégâts handicapants

Les blessures fonctionnent normalement pour les Extras. Pour les Jokers, en revanche, elles sont traitées un peu différemment. Le seuil d'État critique est toujours fixé à plus de trois blessures. Par contre, chaque coup occasionnant une ou plusieurs blessures nécessite de tirer immédiatement sur la Table des blessures.

Les effets encourus sont immédiats, et disparaissent lorsque la blessure est soignée. Les blessures résultant d'un État critique sont temporaires ou permanentes, comme dans les règles normales.

Un personnage Secoué qui subit un nouvel état Secoué subit une blessure comme d'habitude, mais il ne fait pas de jet sur la Table des blessures.



Dégâts incapacitants

Outre l'aspect handicapant évoqué ci-dessus, tout personnage subissant une ou plusieurs blessures (après encaissement) doit réussir un jet de Vigueur, avec comme malus le nombre de blessures subies sur le coup, sous peine de tomber temporairement dans l'inconscience pour 2d6 minutes.

Échecs critiques catastrophiques

Quand un personnage fait un double 1 sur un jet de Trait, il ne peut pas utiliser de Jeton pour relancer. Il reste avec son échec critique et en assume les conséquences.

Langues

Un héros parle sa langue natale, plus un nombre de langues égal à la moitié de son dé d'Intellect. Si un personnage augmente son dé d'Intellect, il apprend une nouvelle langue.

Note : les options « Pas de point de pouvoir » pour le Flux Polaris, et les « Spécialisations de compétences » pourraient elles aussi avoir leur place dans une adaptation de Polaris à Savage Worlds, mais je ne suis pas persuadé qu'elles soient nécessaires à reproduire l'ambiance.

Les races



Polaris est un jeu au background fabuleux, sombre, aux possibilités infinies. Malheureusement, il est à mon sens déservi par un système lourd et indigeste qui lui fait perdre de sa saveur. Ça reste un jeu

héroïque (il suffit de lire les romans pour s'en persuader), et Savage Worlds se prête bien à une adaptation.

Vous trouverez ci-dessous les quatre races accessibles dans Polaris. Les coûts indiqués correspondent au coût des créations de races du livre de règles.

Humain

- Atout gratuit – +2



Hybride naturel

- d6 en Agi – +2
- d6 en Vig – +2
- Allure 10 sous l'eau – +1
- Aquatique (ne peut pas se noyer dans l'eau, se déplace sous l'eau avec une Allure égale au dé de Natation, d6 en Natation) – +2
- Immunité au froid et à la pression sous l'eau – +2
- Déshydratation (doit s'immerger dans de l'eau au moins une heure par période de 12 heures. Dans le cas contraire, il subit un niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à être Incapacité. Le jour suivant, il meurt) – -3
- -4 pour résister aux effets négatifs d'un type d'environnement (chaleur) – -1
- Claustrophobie (Handicap mineur) – -1
- Recherché par les vendeurs de chair (handicap mineur) – -1
- Difficulté à refuser quelque chose à un membre du culte du trident – -1



Hybride parfait

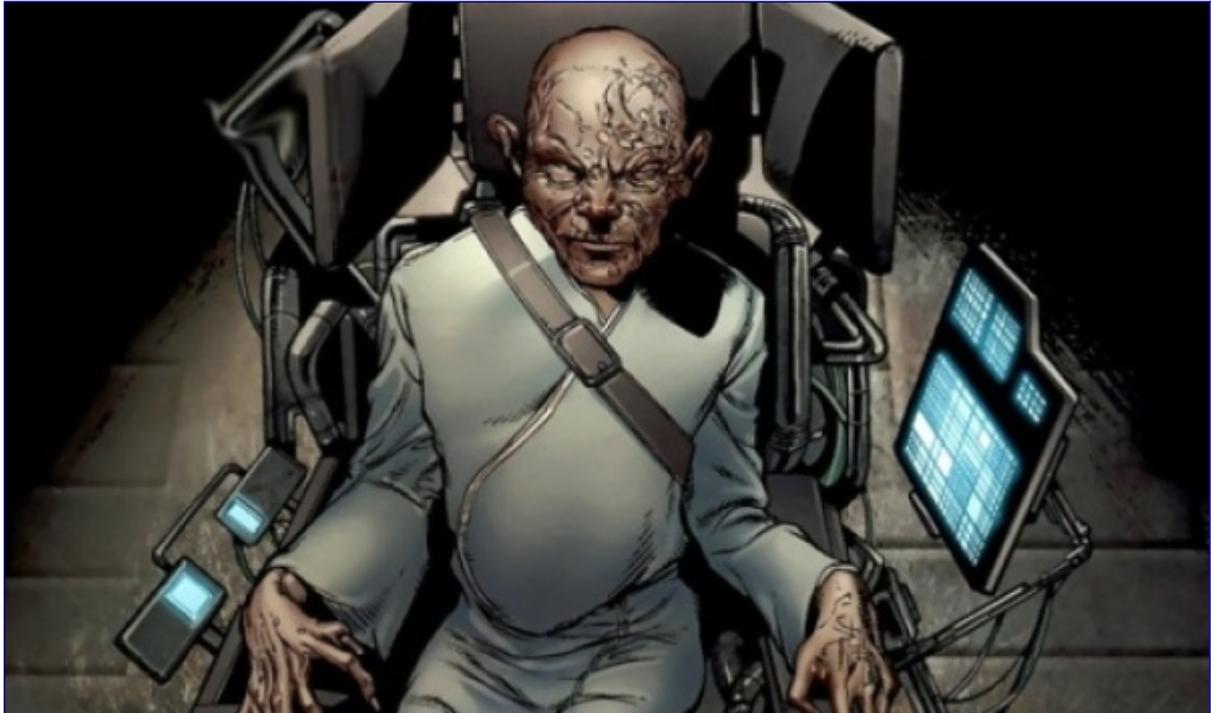
- d6 en Agi – +2
- Allure 10 sous l'eau – +1
- Aquatique (ne peut pas se noyer dans l'eau, se déplace sous l'eau avec une Allure égale au dé de Natation, d6 en Natation) – +2
- Immunité au froid et à la pression sous l'eau – +2
- Déshydratation (doit s'immerger dans de l'eau au moins une heure par période de 24 heures. Dans le cas contraire, il subit un niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à être Incapacité. Le jour suivant, il meurt) – -2
- -4 pour résister aux effets négatifs d'un type d'environnement (chaleur) – -1
- Claustrophobie (Handicap mineur) – -1
- Difficulté à refuser quelque chose à un membre du culte du trident – -1



Techno-hybride

- d6 en For – +2
- d6 en Vig – +2
- Allure 10 sous l'eau – +1
- Aquatique (ne peut pas se noyer dans l'eau, se déplace sous l'eau avec une Allure égale au dé de Natation, d6 en Natation) – +2
- Immunité au froid et à la pression sous l'eau – +2
- Déshydratation (doit s'immerger dans de l'eau au moins une heure par période de 24 heures. Dans le cas contraire, il subit un niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à être Incapacité. Le jour suivant, il meurt) – -2
- -4 pour résister aux effets négatifs d'un type d'environnement (chaleur) – -1
- Claustrophobie (Handicap mineur) – -1
- Recherché par le Prisme (Handicap Majeur) – -2
- Apparence effrayante (Charisme -2) – -1

Atouts & Handicaps



Handicaps

Fertile (mineur/majeur)

Vous êtes une femme, fertile qui plus est. Si ce handicap est mineur, personne à part éventuellement vous-même n'est au courant de votre état, et il serait heureux que cela reste en l'état si vous ne voulez pas finir dans un centre de repeuplement. Si le handicap est majeur, une ou plusieurs personnes sont au courant, et vous êtes activement recherchée par une ou plusieurs faction (comme avec le handicap Recherché – Majeur).

Mutation – difformités (mineur)

Les Difformités peuvent être de n'importe quel ordre. C'est au joueur et au maître de jeu de les déterminer. Le joueur subit un malus de -2 en Charisme. Atouts



Atouts

Arcanes (Polaris)*

Prérequis : Novice, Âme d8+, Polaris d6+, autorisation du MJ

Le personnage est capable de manipuler la Force Polaris (voir le chapitre Flux Polaris).

Arcanes (Polaris latent)*

Prérequis : Novice, Âme d6+

Le personnage est doté de la Force Polaris mais ne le sait pas. Elle sommeille en lui et attend de se réveiller. Ce sera au MJ de décider quand et dans quelles circonstances. Il faut généralement un traumatisme majeur. Elle peut aussi ne jamais être libérée. Le personnage ne peut en aucun cas la libérer de sa propre volonté même s'il se mutilé ou tente consciemment de se soumettre à un stress important. La Force Polaris peut se manifester inconsciemment dans de très rares cas.

Carte au trésor*

Prérequis : Novice

Le personnage possède une carte pouvant le mener à un trésor. C'est au MJ de définir ce qu'est exactement ce trésor, où il se trouve et comment le joueur a obtenu la carte.



Concession*

Prérequis : Novice

Le personnage possède une concession quelque part dans les océans. Il détermine avec le MJ où elle se trouve, mais seul le MJ sait ce qui s'y trouve. Quoi qu'il en soit, la concession n'est pas exploitée et ne rapporte rien.

Entraînement aux armures de plongée

Prérequis : Novice

Le personnage est entraîné à évoluer sous l'eau avec une armure de plongée et ne subit pas le malus de -2 aux actions physiques habituelles dans ce genre de cas.

Fausse identité

Prérequis : Novice

Le personnage possède une fausse identité. Le joueur est libre de la choisir avec l'accord du MJ. Elle inclut toute l'histoire, les différents emplois, enregistrements administratifs et papiers officiels. Il est extrêmement difficile de remonter à son identité réelle. Le meneur de jeu subit un malus de -2 pour chaque jet d'investigation ou de réseau visant à déterminer l'identité réelle du personnage. Cet Atout peut être choisi plusieurs fois, le personnage obtenant une nouvelle identité à chaque fois.



Mutation – adaptation extérieure*

Prérequis : Novice, Vigueur d6+

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour résister effets néfastes de la surface (pluies acides, radiations...) qu'il s'agisse de fatigue ou de dégâts.

Mutation – arme naturelle*

Prérequis : Novice

Le personnage est doté d'une arme naturelle (une petite corne sur le front, des crocs acérés, de griffes, une excroissance osseuse rétractable...) lui permettant de combattre au corps à corps sans être considéré comme désarmé. Il inflige des dégâts de For+d4. Cet Atout peut être choisi plusieurs fois, à chaque fois pour une nouvelle arme naturelle.

Mutation – arme naturelle supérieure*

Prérequis : Novice, Mutation – arme naturelle

Comme Mutation – arme naturelle, mais les dégâts sont de For+d6.

Mutation – contact corrosif*

Prérequis : Novice, Vigueur d6+

La peau du personnage sécrète une substance corrosive qui inflige des dégâts de 2d4 à tout ce qui entre en contact avec elle. La substance corrosive continue à infliger des dommages tant qu'elle n'est pas nettoyée avec de l'eau ou toute autre substance pouvant neutraliser l'agent corrosif. Les dommages infligés sont indépendants de toute autre action offensive.



Mutation – contagion*

Prérequis : Novice, Vigueur d6+

Le personnage est nourri des bactéries qui vivent en symbiose avec lui. Ces maladies sont extrêmement contagieuses en permanence. Le personnage est totalement immunisé contre les maladies et, surtout, le fait qu'il soit contagieux ne se voit pas. Si la mutation n'est pas contrôlée, tout contact avec la peau de l'individu transmet une maladie de type chronique, longue et faiblement débilite. Le mutant peut tenter de maîtriser sa contagion. Il doit réussir un jet d'Âme pour choisir ou non de contaminer une personne qu'il touche.

Mutation – empathie*

Prérequis : Novice, Âme d6+, Perception d6+

En réussissant un jet d'Âme, le personnage est capable de communiquer avec des créatures empathiques comme le corail (malus -2) et de ressentir les émotions d'animaux et des individus (opposé à l'Âme de la cible). Certains peuvent même ressentir les émotions fortes qui imprègnent un endroit (malus -4).

Mutation – manipulation empathique*

Prérequis : Novice, Âme d8+, Persuasion d6+, Mutation – empathie

L'empathe peut tenter de modifier les émotions d'un individu, s'il réussit un jet d'Âme opposé avec la cible. Pour chaque succès et relance, il peut améliorer d'un cran l'attitude de la cible à son égard pour une heure. Ce pouvoir fonctionne sur une cible se trouvant à moins de cases que son dé d'Âme.



Mutation – instabilité moléculaire*

Prérequis : Novice, Âme d6+, Vigueur d6+

La structure du personnage peut être modifiée volontairement ou involontairement. Si cette mutation n'est pas contrôlée, le personnage perd sa cohérence génétique et se transforme lentement en magma de matière jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Vigueur. Chaque succès et relance lui permet de maintenir sa structure avant un nouveau jet. En cas d'échec, il perd un niveau de Fatigue pendant 24h, moment où il devrait faire un nouveau jet. Pour libérer volontairement son instabilité, le personnage doit réussir un jet d'Âme. S'il réussit, il a un contrôle limité sur sa forme qu'il empêche de se dissocier. Cette forme ne peut avoir une masse plus importante (ou plus faible) que celle du personnage. Il peut se déplacer à une Allure de 1, glisser sous des portes et être conscient de son environnement uniquement grâce au toucher. Il peut tenter de former certains organes grâce à un jet d'Âme, avec un malus de -2 pour un organe sensoriel, ou -4 pour un appendice comme un tentacule). Pour reprendre sa forme, le personnage doit réussir un jet de Vigueur avec un malus de -1 par minute

passée dans cet état instable. Chaque échec augmente le malus de 1. Si le résultat est inférieur à 1, il perd de la substance, mais il parvient à reprendre le contrôle. La première fois que cela lui arrive, il obtient le Handicap frêle, et ensuite, il réduit son dé de Vigueur. Chacun de ces effets est définitif !

Mutation – métamorphe*

Prérequis : Novice, Âme d6+

Un métamorphe peut modifier son apparence. Il peut tenter de prendre l'apparence physique d'un individu, mais il n'en aura pas les Caractéristiques mentales (comme pour un Protéus) et ses Caractéristiques physiques ne peuvent en aucun cas être augmentées pour égaler celles de la victime qu'il imite. En réussissant d'un jet d'Âme, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de persuasion pour tromper des observateurs, et un bonus de +2 après relance supplémentaire. En cas d'échec, il perd un niveau de Fatigue. Le personnage ne peut en aucun cas prendre une forme autre que celle d'un humanoïde.



Mutation – peau renforcée*

Prérequis : Novice, Force d6+, Vigueur d6+

L'épaisse peau du personnage lui octroie 2 points d'armure supplémentaire (affectée par la capacité Pénétration d'armure).

Mutation – régénération*

Prérequis : Novice, Vigueur d8+

Le personnage peut faire un jet de guérison naturelle une fois par jour.

Mutation – résistance*

Prérequis : Novice, Vigueur d6+

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 pour résister aux effets d'un péril spécifique : feu, froid, radiations, maladie, poison, drogues. On peut choisir cet Atout plusieurs fois, pour un péril différent à chaque fois.

Mutation – sonar*

Prérequis : Novice

Le personnage est doté d'une sorte de sonar qui lui permet de repérer des obstacles sous l'eau ou dans le noir, jusqu'à un nombre de cases égal à son dé d'Intellect. Il divise par deux (arrondir à l'inférieur) les malus dus à l'obscurité



Mutation – squelette renforcé*

Prérequis : Novice, Vigueur d6+

Le personnage a un bonus de +1 en Résistance.

Mutation – vision nocturne*

Prérequis : Novice

Le personnage voit parfaitement bien la nuit tant qu'il existe une quelconque source lumineuse, aussi faible soit-elle. Il ignore les malus dus à la pénombre ou l'obscurité.

Navire de transport*

Prérequis : Novice

Le personnage possède un petit navire de transport, vraisemblablement d'occasion, pour lequel il s'est sûrement endetté pour de longues années, à moins qu'il ne lui appartienne pas mais simplement prêté par un bienfaiteur (qui ne le fait certainement pas sans en tirer parti, bien entendu). Quoi qu'il en soit, le personnage est capable de se déplacer sous les mers par ses propres moyens.

Sources

- <http://savage.torgan.net/savage-polaris---les-règles-d-univers>
- <http://savage.torgan.net/savage-polaris-atouts-handicaps>
- <http://savage.torgan.net/savage-polaris-les-races>
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Polaris_\(jeu_de_rôle\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Polaris_(jeu_de_rôle))