

POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS

LE DOSSIER
DE PERSONNAGE

LE DOSSIER DE PERSONNAGE

POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION

NOM DU PERSONNAGE

NOM DU JOUEUR

LISTE DES SCÉNARIOS_	Date et durée de jeu
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

NOM DE LA CAMPAGNE & DU MJ

DATE DE CRÉATION/DE MORT

NOMS DES COMPAGNONS DE JEU_	Joueurs

LE DOSSIER DE PERSONNAGE. À QUOI ÇA SERT ?

Le **Dossier de personnage** est l'outil indispensable du joueur de **Polaris**. Sa raison d'être est double : il vous servira à la fois d'introduction à l'univers imaginé par Philippe Tessier et de feuille de personnage détaillée.

Les cinq premières pages du **Dossier de personnage** vous feront donc découvrir en douceur le monde de **Polaris**, son ambiance, ses particularités et ses factions majeures, celles que vous serez amenées à rencontrer au cours de vos aventures. Vous y trouverez un résumé des différentes étapes de la création de personnage et de la mécanique de base du système de jeu de **Polaris**.

La feuille de personnage, elle, est composée de nombreuses fiches classées par thème (historique, équipement, armure mécanisée, véhicule, etc.). Nous souhaitons vous offrir une feuille **complète** sur laquelle ne manque aucune information importante pour le jeu, une feuille pour ceux qui jouent en campagne et explorent les nombreuses facettes du jeu. Et comme à l'impossible, nul n'est tenu, vous trouverez sur le site internet de **Polaris** de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr/polaris) une **feuille d'aventure**, téléchargeable gratuitement. Imprimée, elle vous permettra de prendre des notes ou de rédiger chacune de vos aventures, complétant ainsi les pages de votre **Dossier de personnage**.

Pour finir, vous trouverez dans ce livret plusieurs aides de jeu qui faciliteront votre immersion dans le monde de **Polaris** :

- **Une carte en couleur** des fonds marins.
- **Des tables de références** pour la création de personnage et - surtout - pour la gestion du combat. Grâce à elles, vous pourrez envisager rapidement et avec précision les différentes actions de votre personnage au cours du Tour de combat.

Que vous soyez un ancien joueur ou que vous découvriez le monde de **Polaris** à travers ce **Dossier de personnage**, nous vous souhaitons de longues et passionnantes aventures !

CRÉDITS

Achevé d'imprimer en juin 2008 par
Grafo, 51 avenue Cervantes 48970
Basauri, ESPAGNE.

Édité par Black Book Éditions,
26 rue Thomassin, 69002 Lyon.

Dépôt légal : juin 2008.
ISBN : 978-2-915847-33-8

Conception : RAPHAËL BOMBAYL, DAVID BURCKLE,
DAMIEN COLTICE ET PHILIPPE TESSIER

Illustrations : GEOFFROY THOORENS

Maquette : DAMIEN COLTICE

Carte : JEAN-CHRISTOPHE HAUTOIS

POLARIS EST UN JEU DE PHILIPPE TESSIER, FRANÇOIS
MENNTEAU ET RAPHAËL BOMBAYL



www.black-book-editions.fr

<< PRÉSENTATION

« L'empire des Généticiens, l'Alliance Azure, les Grands Cataclysmes... Qu'est-ce que j'en sais moi ? Comment voulez-vous que je sache quoi que ce soit sur des trucs qui se sont passés alors que je n'étais même pas né. Et par la Barbe des Patriarches, qu'est-ce que vous voulez que ça me fasse ? Vous êtes bien une de ces saletés de bureaucrates qui ne font rien de leur journée... Si je devais faire comme vous, qui s'occuperait de dépanner les recycleurs ? Hein ? Alors je ne sais pas qui sont ces Généticiens et, franchement, je m'en fous. Et s'ils reviennent ? Et ben, d'après ce que vous m'avez expliqué, ils apporteront avec eux de quoi fabriquer des pièces de rechange... pour moi, c'est tout ce qui compte. »

-- Un mécanicien dans une petite station d'Hégémonie_

Bienvenue dans l'univers de *Polaris*, un univers sombre où vous, les aventuriers, devrez survivre aux conditions les plus extrêmes que l'on puisse imaginer. Du vide glacial de l'espace aux profondeurs insondables des océans, en passant par une surface ravagée par des catastrophes à l'échelle biblique et un royaume souterrain abritant des abominations sans nom, vous aurez fort à faire pour ne pas succomber aux dangers qui se tapissent dans les moindres recoins.

BREF HISTORIQUE_

Nous sommes au sixième siècle après l'Empire des Généticiens et le monde a bien changé. On sait peu de choses au sujet de ce qui a contraint l'humanité à fuir la surface pour se réfugier au fond des mers. Certains parlent de bouleversements majeurs de l'écosystème terrestre et de guerres effroyables qui auraient mené la race humaine au bord de l'extinction. Cet âge sombre qui a précédé l'exode, au cours duquel les eaux ont monté de plus de deux cents mètres, aurait duré environ trois siècles, trois siècles pendant lesquels les mystérieux Généticiens seraient venus offrir leur aide aux derniers peuples pour préparer leur exil dans les océans et pour les protéger d'un ennemi insaisissable dont on ne sait rien aujourd'hui.

Grâce à leur science, les Généticiens ont donc permis aux derniers humains de se réfugier au plus profond des océans et c'est là qu'ils ont établi leur premier empire qui aurait duré mille ans. Ce fut une époque de paix et de prospérité au cours de laquelle la race humaine s'est multipliée. L'océan, protégé de l'influence néfaste de la surface par la science généticienne, permit à l'homme de survivre et d'établir les bases d'une nouvelle civilisation.

Cette civilisation prospéra et parvint même à rétablir quelques liens avec la surface ravagée où la quasi totalité des espèces vivantes avaient disparu. On y construisit des installations automatisées pour extraire les matières les plus polluantes ainsi que celles qu'on ne pouvait trouver en quantité suffisante au fond des mers. Les Généticiens y érigèrent d'étranges complexes qui sont toujours en activité aujourd'hui, ainsi que les premières stations d'observation de la surface. Puis, petit à petit, la vie refit son apparition sur ces terres maudites. Les plantes mutèrent, d'étranges créatures virent le jour et les insectes quittèrent leurs tanières souterraines. Parasites et symbiotes se mirent à pulluler.

Mais, malgré les merveilles accomplies par les nouveaux maîtres de ce monde, certains s'interrogèrent sur le prix à payer. Celui-ci devait être terrible car, sous la bannière de l'Alliance Azure, la rébellion embrasa les fonds marins et l'empire s'effondra.

Un nouvel ordre s'instaura mais il était fragile et, vers la fin du deuxième siècle après l'empire, l'humanité fut frappée par de terribles maux. La proportion de la population stérile était en constante augmentation et on observait une forte dégénérescence génétique

chez de nombreux individus. La race humaine était une nouvelle fois à l'agonie. Parallèlement, les cités souterraines furent attaquées par le mystérieux peuple des Foreurs.

Incapable de juguler ces problèmes, l'Alliance Azure se disloqua au milieu du troisième siècle, ouvrant grand la porte au chaos. Il fallut attendre un siècle pour qu'un nouvel ordre se profile à l'horizon, celui de l'Hégémonie. C'est en 370 que cette puissante nation, sous la direction des Patriarches, lança plusieurs programmes ayant pour ambition la survie de la race humaine. De la mise en place d'une stricte politique de reproduction massive au lancement d'un vaste programme de colonisation en passant par la constitution d'impressionnantes flottes de guerre, l'Hégémonie devient omniprésente. Rien ne semblait pouvoir arrêter la nation des Patriarches et même pas son pire ennemi, la Ligue Rouge. Ses bombardiers et ses troupes de choc, les techno-hybrides, sèmaient la terreur dans tous les océans. Mais en 375, les prêtres du Trident, membres d'un culte jusqu'alors peu connu, mettent un terme aux ambitions hégémoniques des nations sous-marines en révélant au monde l'étendue de la puissance du Flux, une mystérieuse énergie omniprésente dans le monde aquatique.

Ce qui va désormais être connu sous le nom d'Effet Polaris, devient une puissante arme capable d'anéantir des flottes entières. On découvre aussi que cette étrange énergie peut être libérée par certaines personnes de manière totalement involontaire ce qui provoque généralement de véritables catastrophes. Ce qu'est le Flux, personne ne le sait vraiment. Une sorte d'écho de notre réalité entièrement constitué d'énergie ? Une autre dimension ? Ce qui est certain, c'est que les prêtres du Trident ont appris à le contrôler et qu'ils vont s'en servir pour imposer la paix.

Après le coup de force contre les nations belligérantes du monde sous-marin, la grande station d'Equinoxe est créée et les guerres se font plus rares. On établit l'Organisation des Etats Sous-Marins (l'O.E.S.M.) ainsi que la force internationale des Veilleurs, et la station du Culte du Trident devient le rendez-vous incontournable de tous les diplomates des sept mers.

DATES IMPORTANTES

- An -2 000 à -1 300 (dates incertaines) :
Les Grands Cataclysmes
- An 0 : Fin de l'Empire des Généticiens et début de l'Alliance Azure
- An 250 : Fin de l'Alliance Azure et Fondation de la République du Corail
- An 340 : Fondation de la Ligue Rouge
- An 365 : Equinoxe est achevée
- An 370 : Fondation de l'Hégémonie
- An 375 : Le Culte du Trident impose la paix dans les océans
- An 440 : Création de l'O.E.S.M.
- An 476 : Conseil des Mariannes qui voit l'instauration du Code de la piraterie.
- An 512 : Fondation de l'Alliance Polaire/Jason Hélio devient Déméter du Culte du Trident
- An 516 : Première attaque d'envergure du Soleil Noir qui n'hésite pas à avoir recours à l'Effet Polaris.
- An 544 : Une mutante, Laelia Trenton est élue à la tête du Parlement de la République du Corail.
- An 546 : Première apparition du corsaire Telkran Raljik et de son célèbre navire l'Argonaute.
- An 548 : Le Seigneur Viramis devient Haut Amiral de l'Hégémonie
- An 560 : La Peste Ecarlate ravage Equinoxe : 82 000 morts (dont seulement 27 000 à cause du virus)
- An 567 : Intervention de l'Hégémonie dans une région contrôlée par la communauté de Fuego Libertad

Il est à noter également que vers le milieu du cinquième siècle, une nouvelle faction fait son apparition dans les océans, la Fraternité du Soleil Noir, un groupe dissident du Culte du Trident, dont les célèbres chasseurs Trident sont redoutés dans toutes les mers du globe.

C'est entre 566 et 569 que vos aventures vont commencer, une période charnière dans l'univers de Polaris puisqu'elle présage de grands bouleversements qui vont changer à jamais la face du monde.

LA VIE SOUS LES MERS

La vie sous les mers est un défi perpétuel. Que l'on choisisse de devenir un pirate sillonnant les océans, un soldat dans les forces armées d'une des grandes nations, un pêcheur, un hydro-agriculteur ou encore un aventurier, on ne pourra jamais s'affranchir des conditions de vie particulières au monde du silence.

Il faut tout d'abord disposer de structures capables de résister à l'énorme pression des profondeurs. Les stations sont donc souvent petites et on ne peut plus bénéficier de grandes surfaces habitables. Les habitants des fonds marins sont toujours enfermés dans quelque chose, que ce soit un navire, une armure ou une station. Aucun d'eux n'a jamais connu la liberté des grands espaces. On partage souvent ses quartiers d'habitation et on bénéficie de peu d'intimité.

L'oxygène, bien qu'abondant, doit être extrait ou recyclé, ce qui nécessite l'emploi de machines. Que ces machines tombent en panne et ce sont tous les habitants d'une station qui mourront une fois leurs réserves épuisées. Ce n'est donc plus une matière que l'on peut gaspiller de manière insouciance. Les stations isolées ayant fréquemment des problèmes de ravitaillement et d'entretien sont souvent contraintes de rationner l'oxygène.

Le monde sous-marin est un univers de ténébres, de silence et de mystères. La lumière du soleil n'atteint que les stations les plus proches de la surface, les communications entre communautés sont difficiles et il n'est pas rare que des populations restent totalement isolées pendant plusieurs années.

Les gens vivant dans des milieux clos doivent aussi lutter en permanence contre les maladies et les épidémies. Même si on lutte principalement contre la stérilité et l'altération génétique, n'importe quelle maladie peut avoir des conséquences catastrophiques dans une base sous-marine.

Les mutations se multiplient au sein de la population et cela ne fait qu'aggraver la peur de l'avenir. Car si, comme chez les géno-hybrides, il existe des mutations capables de permettre à un homme de respirer sous l'eau, il en existe beaucoup d'autres qui déforment atrocement ceux qui en souffrent. Dans les plus grandes stations, les mutants sont rejetés et on murmure même que des politiques d'extermination seraient menées dans certains états. La matériel génétique « de bonne qualité » devient une denrée précieuse et une des plus grandes terreur des habitants des fonds marins qui sont féconds, c'est de se faire enlever par les terribles Marchands de chair qui les revendront aux plus offrants, généralement des laboratoires.

Et pour compliquer un peu plus les choses, quand ce ne sont pas les forces armées des grandes nations que les communautés doivent craindre, ce sont les pirates, les monstres marins et les mystérieuses créatures qui hantent les abysses. Il est vrai que pour une petite base perdue au milieu de l'Atlantique, la seule présence d'un requin blindé de plus de 35 mètres et pesant 60 tonnes a de quoi inquiéter. Et s'il n'y avait que ce genre de prédateurs, les gens sauraient à quoi s'en tenir mais les abysses abritent des choses défiant l'imagination, comme les Félorms ou les Proteus ou bien encore les très mystérieux Ternasets.

On comprendra donc que, dans ces conditions, la vie au fond des mers est particulièrement difficile et que la survie est un combat de tous les jours. Dans cet univers, on ne prend jamais de demi-mesures et on ne perd pas son temps en atermoiements. Les règles de survie sont strictes et pour ceux qui les violent, les sanctions sont rapides et définitives.

Alors vous qui allez vous lancer dans l'exploration des abysses, oubliez tout ce que vous savez du confort d'une maison et de la douce sensation du vent et du soleil sur votre peau. Bienvenue dans un monde où, pour seulement respirer, vous priez tous les jours pour que les machines ne tombent pas en panne.

FACTIONS ET NATIONS

Dans le monde de *Polaris*, il existe de nombreuses nations et factions qui luttent pour le pouvoir. Certaines sont plus connues que d'autres mais celles qui font le moins parler d'elles n'en sont pas moins dangereuses ou influentes. Voici un bref aperçu des principales.

ALLIANCE AZURE

L'Alliance Azure a apporté la paix aux océans pendant environ 250 ans. Détruite par le chaos généré par le virus de stérilité, l'instabilité génétique, les attaques des foreurs et les dissensions entre les communautés, l'Alliance aura été un beau rêve. Mais avant sa disparition, à l'instar des Généticiens, ses dirigeants ont établi des dépôts secrets sous l'océan, des dépôts renfermant certains de leurs secrets ainsi que de puissants engins de guerre. Certains avancent l'hypothèse selon laquelle l'Alliance Azure s'attendait à un retour des Généticiens et que ses dirigeants avaient préparé de quoi s'y opposer. On murmure même qu'il resterait encore de fidèles serviteurs de l'Alliance qui attendent, qu'un jour peut-être, le rêve renaisse.

ALLIANCE ORBITALE

L'Alliance Orbitale n'est pas à proprement parler une nation. Même si les responsables des installations spatiales ont souvent songé à déclarer leur souveraineté, ils sont bien trop dépendants des installations terrestres et des financements de l'O.E.S. M. Mais l'inverse est également vrai. Surveillant en permanence l'atmosphère terrestre, contrôlant le réseau de satellites, soutenant les troupes envoyées en surface et dirigeant le programme d'exploration spatial, les missions de l'Alliance Orbitale sont vitales pour l'avenir de l'humanité.

ALLIANCE POLAIRE

L'Alliance Polaire, dont la capitale s'élève dans les profondeurs de la montagne sous-marine d'Arlis, contrôle le nord de l'ancienne Russie. C'est la plus petite des nations mais sa science cybernétique lui permet de rivaliser avec les plus grands États. Bien qu'elle soit restée très discrète ces dernières années, l'Alliance Polaire est loin d'être inactive. Les rumeurs les plus folles courent au sujet de cette nation et de son maître, le Primarque Alexandre. On la compare souvent à une fourmière constituée d'une armée d'esclaves entièrement soumis à la volonté du Primarque. L'Alliance est également très connue pour sa technologie robotique et ses fameux androïdes. Il s'agit en fait de cyborgs, des corps artificiels dont seul le cerveau est organique.

AMAZONIA

Qui se cache derrière cette étrange nation dont les recherches en bio-technologie et dans le domaine de l'industrie pharmaceutique font sensation ? D'après certaines rumeurs, les chercheurs de la société Xen auraient accompli de véritables percées dans le domaine des bio-armements et bio-armures. De plus, ils auraient découvert de nouveaux procédés permettant de survivre à la surface et de modifier localement l'écosystème. Une chose est certaine, il va falloir suivre de près cette communauté.

CORTEX

Cortex est certainement la plus grande société du monde sous-marin. Elle est présente dans toutes les nations et œuvre principalement dans le domaine pharmaceutique, dans celui de la médecine et dans celui de la génétique. On la soupçonne d'avoir bien souvent recours à des méthodes peu légales pour atteindre ses objectifs. Ainsi, on a souvent entendu dire qu'elle employait des boucaniers et qu'elle se livrait à des expérimentations sur des sujets non consentants. L'origine de Cortex est mal connue. Elle existait bien avant d'être rachetée par le Culte du Trident et semblait déjà bien implantée dans le monde sous-marin. Et si le Culte l'a achetée, c'était bien pour tenter de percer le mystère de cette nébuleuse aux multiples ramifications. Malheureusement pour les prêtres du Trident, ce rachat n'a pas eu les conséquences qu'ils espéraient et Cortex demeure un mystère. Personne ne sait, par exemple, qui est son fondateur.

CULTE DU TRIDENT

Le Culte du Trident administre la cité Neutre d'Équinoxe située sur le Seuil de Rockall et est le garant de la paix au fond des mers grâce aux troupes internationales des Veilleurs. Ses prêtres maîtrisent aussi le mystérieux Effet Polaris dont la puissance semble infinie. Dirigé par Jason Hélio, ayant le titre de Déméter, le Culte du Trident est une organisation assez récente fondée en 373 pour mettre un terme aux guerres qui ravageaient le monde sous-marin. C'est un groupe à la fois politique et religieux qui, pour certains, pourrait bien être le dernier espoir de paix pour l'humanité. Pour d'autres, ce n'est ni plus ni moins qu'une autre des nombreuses puissances désirant régner sur le monde.

LES GÉNÉTICIENS

Qui sont-ils réellement ? Même si on les dit immortels, sont-ils encore parmi nous ? Et si oui, que manigancent-ils ? Quel est leur but ? Qui sont les Destructeurs et que veulent les Renégats ? Sont-ils seulement humains ? On raconte qu'ils ont sauvé la race humaine de l'extinction mais on dit aussi que le prix à payer fut terrible. Ils ont régné sur le monde pendant 1 000 ans et pourtant on ne sait presque rien de ces êtres mystérieux. Mais si l'on en croit certaines rumeurs cela pourrait bien changer dans les années à venir car leurs noms résonnent de plus en plus fort et de plus en plus fréquemment dans les noirs couloirs des grandes stations sous-marines. Leur retour permettra de répondre à ces questions... pour le plus grand bien de l'humanité ou pour son plus grand malheur.

HÉGÉMONIE

L'Hégémonie est, pour l'instant, la plus puissante nation du monde sous-marin. Elle contrôle les abysses à l'Est de l'ancienne Amérique du nord. Dirigée par les mystérieux Patriarches et le Haut Amiral Viramis, elle suit une politique agressive et estime que la paix ne pourra être instaurée dans le monde sous-marin que par la force. Que ce soit avec le gigantesque Dôme de Keryss, ses deux navires-bases (l'Artémis et l'Atlantis) ou ses terribles troupes de choc, les techno-hybrides, l'Hégémonie a toujours bénéficié d'une certaine avance technologique sur ses rivaux et, surtout, de moyens de productions beaucoup plus conséquents. Toujours soupçonnés de préparer un mauvais coup, ses dirigeants ont tout de même toujours fait preuve d'une grande diplomatie, mais de récents événements semblent prouver que cette époque est révolue.

LIGUE ROUGE

La Ligue Rouge, dont l'influence s'étend sur toute la côte ouest d'Amérique du sud, est une nation vieillissante dont la principale force réside dans sa flotte commerciale et l'incroyable ténacité de ses habitants. La Ligue Rouge, « rouge du sang des hégémoniens », s'est constituée pour contrer son ennemi de toujours, l'Hégémonie. Ses habitants ont toujours su faire preuve d'une incroyable ingéniosité pour se débrouiller avec les moyens du bord dans les pires circonstances. Cette nation aurait bien voulu s'affranchir du spectre de la guerre pour ne s'occuper que de commerce, mais les circonstances l'en ont toujours empêchée même si elle a su développer une des plus grandes industries minières du fond des océans.

MERCENAIRES

Le mercenariat est devenu une activité extrêmement lucrative. La plupart des groupes de mercenaires louent leurs services aux petites communautés isolées ou aux grandes nations pour des missions précises. On estime qu'environ un tiers des petites communautés sous-marines se livrent au mercenariat sous une forme ou sous une autre mais seule une poignée d'entre elles offrent des services vraiment performants. *Légion*, par exemple, est une grande entreprise disposant de trois bases et de plus de 12 000 mercenaires spécialisés dans tous les domaines. Dans certaines régions du monde, les groupes de mercenaires peuvent même être sous contrat avec l'O.E.S.M. pour assurer la sécurité de stations que ne peuvent protéger les troupes des Veilleurs.

O.E.S.M.

L'Organisation des États Sous-Marins est une organisation censée arbitrer les conflits entre les états, qu'ils soient militaires ou économiques, et définir les règles qui régissent les droits de souveraineté des différentes nations. Par exemple, c'est l'O.E.S.M. qui décide si une communauté peut prétendre au statut de nation et c'est elle qui peut accorder des droits d'exploitation dans des secteurs non revendiqués. Cette organisation peut également faire appel aux Veilleurs pour imposer une directive. Beaucoup la jugent trop peu efficace et sujette à la corruption.

PIRATES

Depuis la désintégration de l'Alliance Azure, les pirates se sont multipliés au fond des océans. C'est dans la forêt de montagnes sous-marines du Pacifique que la plupart cachent leurs bases. Bon nombre de ces forbans respectent le Code de la Piraterie mais d'autres tuent et pillent sans vergogne. Les plus redoutés des pirates sont les boucaniers qui se livrent au commerce humain et, surtout, à celui des individus féconds. Il existe quelques corsaires qui servent directement ou indirectement les intérêts des grandes nations. Le plus célèbre de ces corsaires est Telkran Raljik qui, à bord de son navire, l'*Argonaute*, s'oppose ouvertement à l'Hégémonie. Certains affirment qu'il serait encore au service de la défunte Alliance Azure. Les pirates sont présents dans presque tous les ports commerciaux où ils entretiennent des réseaux de contrebande et fréquentent les bars les plus mal famés.

PROTEUS

Les chercheurs pensent qu'à l'origine les proteus étaient des sortes d'amibes capables d'imiter de manière sommaire la forme d'une créature pour se protéger ou pour traquer une proie. Puis quelque chose a changé et ces amibes sont parvenues à imiter les formes humaines à la perfection. Depuis, ces créatures ne cessent de tenter de s'infiltrer dans les communautés humaines. Leurs motivations sont inconnues.

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

La République du Corail est établie sur les fonds marins de l'ancienne Australie. Elle entretient une étrange relation avec les Coraux pensants qui couvrent la plus grande partie de son territoire. Jusqu'à aujourd'hui, cette grande nation est surtout réputée pour la grande liberté qui y règne et pour sa très efficace politique de natalité. On y encourage des activités jugées « secondaires » par les autres nations, comme la culture et les loisirs. On y est également, semble-t-il, extrêmement tolérant vis-à-vis des populations mutantes. Cependant, de très rares voix se sont élevées pour affirmer que ces apparences étaient bien trompeuses et que la République n'était pas ce qu'elle paraissait être. Seul l'avenir nous permettra de répondre à cette question.

SOLEIL NOIR

Branche dissidente du Culte du Trident, la Fraternité du Soleil Noir dispose d'importants moyens. On la dit soutenue par de puissants personnalités. Le Soleil Noir ne cache pas son idéologie totalitaire qui, pour ses dirigeants, est le seul moyen de sauvegarder la race humaine. Les membres de cette organisation servent l'Autre, un personnage énigmatique qui ne s'exprime que par l'intermédiaire de son porte-parole : Alemsh Palkrach. Pour parvenir à leurs fins, les dirigeants du Soleil Noir ne reculent devant rien et sont même capables d'utiliser l'Effet Polaris si cela s'avère nécessaire. Mais le domaine dans lequel excellent les agents de cette organisation, c'est bien celui de l'infiltration et de la corruption.

TERNASETS

Ce qui n'était qu'un mythe, s'avère de plus en plus réel. De plus en plus de témoignages et d'indices semblent prouver l'existence de ces êtres dans les plus profondes fosses sous-marines. Même si, à ce jour, personne ne sait à quoi ressemble un Ternaset, leurs esclaves, les Félorms, se montrent de plus en plus agressifs envers les communautés humaines. Certains documents découverts récemment par les archéologues semblent démontrer que ces créatures ont joué un rôle important dans les événements cataclysmiques ayant détruit l'écosystème terrestre. Il semblerait aussi qu'elles agissent toujours dans l'ombre et que, de leur domaine abyssal, elles aient une influence sur la surface.

ÉQUINOXE

Équinoxe est une cité dont les proportions sont véritablement colossales. La ville mesure 4 000 mètres de haut. C'est un énorme octaèdre dont le niveau central mesure 4 kilomètres de côté. L'ensemble de la structure fluctue en profondeur en fonction des variations du flux. Sa base peut atteindre une profondeur comprise entre -4 200 mètres et -6 200 mètres et son sommet entre -200 mètres et -2 200 mètres. La fluctuation se manifeste dans la ville par des vibrations et les bourdonnements réguliers des énormes machineries qui déplacent la cité et assurent sa stabilité. Ainsi, la première fois que l'on se rend à Équinoxe, il faut un certain temps pour se faire au bruit de fond constant. Les rues dans Équinoxe sont avant tout des coursives et les bâtiments ressemblent plus à de grandes structures de métal qu'à des immeubles.

S'il existe un point central dans l'univers de *Polaris*, c'est bien Équinoxe. Cette gigantesque cité fluctuante accueille trois millions d'habitants, des ambassades de toutes les nations, des centaines de sociétés, l'O.E.S.M., le Culte du Trident, la Confrérie des Veilleurs et plus de marchands et de contrebandiers que dans n'importe quelle autre cité. Tout ce qui se passe sur la planète a une répercussion sur Équinoxe. Quiconque cherche l'aventure est obligé de se rendre dans cette cité où il suffit de rentrer dans un bar pour entendre parler d'un trésor fabuleux, d'une mystérieuse épave de navire et peut-être même d'un dépôt généticien. On y échange de tout mais ce sont surtout les informations qui attirent le plus la convoitise. Certains ont surnommé Équinoxe, la cité des espions et on estime qu'environ 40% de sa population travaillent directement ou indirectement pour une nation.

Équinoxe est une ville de contrastes. Dans ses coursives interminables on peut croiser aussi bien les pires malandrins que des représentants de la plus haute noblesse. La richesse y côtoie la pauvreté et la haute technologie se mêle au bricolage. C'est un endroit où l'on peut entendre parler des plus obscurs des mystères mais qui compte plus de secrets que partout ailleurs.

La sécurité y est assurée par les Veilleurs et par la redoutée Faction Condor. Si les Veilleurs se montrent souvent corrompibles et assez passifs, ils sont également capables de réagir de la manière la plus brutale qui soit. Et quand les martèlement des bottes métalliques des armures de combat de la Faction Condor font trembler les coursives, il vaut mieux se trouver un abri le plus vite possible.

Les prêtres du Trident sont omniprésents sur Équinoxe. Il n'est pas rare de les croiser dans les niveaux les plus fréquentés, accompagnés d'un ou deux Ordonnateurs pour assurer leur sécurité.

UNION MÉDITERRANÉENNE

Cette jeune nation, constituée en 478, est certainement appelée à devenir une des plus grandes puissances du monde sous-marin. Excellant dans le domaine de la recherche, ses innovations technologiques dans le domaine militaire lui permettront sans peine, dans les années à venir, de rivaliser avec la puissante Hégémonie. Cela lui vaut d'ailleurs d'attirer sur son territoire un nombre d'espions record et d'affecter des crédits de plus en plus importants aux services de contre-espionnage. L'Union est une nation dont la doctrine de base se résume en deux mots : productivité et optimisation. Ses dirigeants font tout pour que chacun et chacune, volontaire ou pas, ait un rôle à jouer dans le développement de la société.

VEILLEURS

Officiellement, les Veilleurs constituent une force internationale au service de l'O.E.S.M. mais, officieusement, elle sert les intérêts du Culte du Trident. Cette force est constituée de troupes venues de tous les horizons partageant un idéal assez proche de celui de l'Alliance Azure. Il va sans dire que l'on a souvent reproché aux Veilleurs de ne pas toujours faire preuve de la neutralité qu'ils sont censés incarner. De nombreux scandales de corruption ont fréquemment contraint certains officiers de haut rang à démissionner de leurs fonctions. Parmi les principales missions des Veilleurs, il faut souligner l'aide et le ravitaillement aux stations isolées ainsi que la protection des convois civils et des communautés.

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE (RÉSUMÉ)_

LES ÉTAPES DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Capacités de base : ce sont les aptitudes physiques et mentales essentielles du personnage, représentées par ses Attributs (principaux et secondaires).

2. Type génétique : le personnage peut être un humain normal, ou bien un « hybride », capable de se déplacer sous l'eau (il existe trois types d'hybrides : hybride naturel, géno-hybride et techno-hybride).

3. Capacités spéciales : il s'agit des capacités qui sortent de l'ordinaire, essentiellement le fait d'avoir des mutations, et/ou de pouvoir générer un effet Polaris.

4. Expérience préliminaire : ce sont les années d'expérience que le personnage a passées dans une ou plusieurs Professions. Cette expérience a une influence directe sur ses Compétences, mais aussi sur ses économies, le matériel auquel il a accès, ou encore ses Avantages et ses Désavantages professionnels.

5. Avantages et Désavantages : les Avantages sont des capacités naturelles innées ou des ressources et des bonus divers, acquis par le personnage au cours de sa vie. Les Désavantages sont, au contraire, des défauts handicapants ou des problèmes supplémentaires...

POINTS DE CRÉATION

À chaque étape de la création de personnage, le joueur peut dépenser des **Points de création**, afin d'améliorer et de personnaliser les divers aspects de son personnage. Toute dépense de PC se traduit donc par un bonus pour le personnage (amélioration des Attributs, années d'expérience, Avantages divers et variés...). Vous trouverez page ci-contre des tables récapitulatives concernant certaines des options de création les plus importantes, ainsi que leur coût en PC.

RÉPARTITION LIBRE DES PC

Chaque joueur dispose au départ de **20 Points de création (PC)**, qu'il pourra dépenser à chaque étape pour améliorer les divers aspects de son personnage. Donner des Désavantages au personnage permet de gagner des PC, en fonction de leur importance et du handicap qu'ils entraînent. Ces PC supplémentaires peuvent être réinvestis ailleurs, dans l'un ou l'autre des aspects du personnage.

Note : il existe d'autres méthodes de répartition des PC, pour les connaître, consultez le livre de base de **Polaris**.

MÉCANIQUE DES TESTS_

En terme de jeu, les *chances de réussite finales* d'une action basée sur une Compétence sont égales au : **niveau global de la compétence + le modificateur de Difficulté**.

Pour connaître l'issue d'un Test, lancez un D20 :

- Si le résultat du dé est **inférieur ou égal** aux *chances de réussite finales* du Test, **l'action est réussie**.
- Si le résultat du dé est **supérieur** aux *chances de réussite finales* du Test, **l'action se solde par un échec**.

La **Marge de réussite** d'un Test réussi est **égale au résultat du dé** (c'est une lecture directe : il faut donc obtenir le jet de dé le plus haut possible, en dessous de ses chances de réussite).

La **Marge d'échec** d'un Test raté est égale au nombre de points en trop, par rapport aux *chances de réussite finales* du Test (en tenant compte du modificateur de Difficulté). Plus la marge est élevée, plus la réussite de l'action est retentissante ou plus l'échec est dramatique.

Résultats particuliers (pour plus de précision, consultez le livre de base de **Polaris**).

- Si le résultat du dé indique **exactement la même valeur que les chances de réussite finales** (en prenant en compte le modificateur de Difficulté), vous obtenez une *Réussite critique*.
- Si le dé indique « 20 », c'est un *Échec critique*.

MODIFICATEUR DE DOM. EN CORPS À CORPS	
FORCE_	Modificateur
1-2	-6
3-4	-4
5-6	-2
7-8	-1
9-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

RÉSISTANCE AUX DOMMAGES	
FOR+CON_	Résistance aux Dom.
2-5	+6
6-9	+4
10-13	+2
14-17	+1
18-21	+0
22-25	-1
26-29	-2
30-33	-3
34-37	-4
38-41	-5
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

RÉSISTANCES NATURELLES	
RÉSULTAT_	Résistance naturelle
1-2	+6
3-4	+4
5-6	+2
7-8	+1
9-11	+0
12-13	-1
14-15	-2
16-17	-3
18-19	-4
20-21	-5
Etc.	-1 tous les 2 niveaux

APTITUDE NATURELLE	
ATTRIBUT_	Aptitude naturelle
3	-4
4	-3
5	-2
6-7	-1
8-9	0
10-12	1
13-15	2
16-18	3
19-21	4
22-24	5
25	6

LE DOSSIER DE PERSONNAGE

Le Dossier de personnage est l'outil indispensable à tous les joueurs de **Polaris**, le célèbre jeu de rôle de Philippe Tessier !

Cette aide de jeu est à la fois :

- une **présentation** de l'univers de **Polaris**
- une description des **factions** et des **nations** les plus importantes des profondeurs
- une **feuille de personnage** détaillée en 8 volets (*feuille de combat, de véhicule, d'armure, d'équipement, etc.*)

Le Dossier de personnage contient aussi :

- une **carte des fonds marins** en couleur
- un résumé de la **création de personnage**
- un rappel des **règles essentielles**, très utile en cours de jeu (*règles et options de combat*)



Cette **aide de jeu** est destinée à tous les joueurs de **Polaris** • *Le jeu de rôle des profondeurs*.



www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-915847-33-8



9 782915 847338

POL02

Prix : 2 euros