

# AIDE A LA CREATION DE PERSONNAGES

## Méthode par libre répartition

Polaris 3<sup>ème</sup> édition

Auteur : Power\_Barbu

### 1. Introduction

---

La création de personnages par "libre répartition" à Polaris est un processus complexe et, de fait, long. Mais cette complexité n'est pas gratuite : elle est la conséquence de la complétude du processus.

De nombreux jeux de rôles permettent de créer rapidement et simplement des personnages pour enchaîner direct sur une partie, one shoot ou non. Polaris permet cela aussi. Mais utiliser un perso pré-maché ou pré-tiré sans exploiter un système aussi chouette, et tout ça pour faire un one-shoot alors que l'univers est si riche qu'il faut des soirées entières pour l'appréhender, ce serait franchement, à mon sens, gâcher la marchandise.

Cette richesse et cette liberté ont donc un prix : la complexité du processus de création de personnage.

Si cela n'est pas sensé importuner le MJ qui savait sans doute ce qu'il faisait (ouais, hé, me faites pas croire que vous ne saviez pas que Polaris était un jeu orienté simulation, hein !), le joueur, même aguerri, peut se perdre dans les choix à opérer et donc regretter plus tard d'avoir opter pour telle ou telle alternative. Or, la majorité des rôlistes que je connais adore optimiser leurs persos, aller chercher le p'tit bonus de +0.3 qu'on obtient parce que la compétence trucmuche alliée à l'avantage machin permet de gratter un attribut supplémentaire qui va débloquer le niveau.

J'en viens donc à la raison d'être de ce document : il doit permettre aux joueurs (et éventuellement aux MJs) d'avoir une vue globale de la création du personnage par libre répartition et leur permettre ainsi d'anticiper les conséquences de leurs choix sur ce que sera concrètement le personnage.

Pour ce faire, plusieurs points à mon sens cruciaux sont abordés :

- Un aperçu rapide de l'ensemble de la création du personnage pour l'appréhender dans la globalité
- Un aperçu plus avancé de chaque étape avec les points de vigilance et des conseils

- Une rubrique "Si vous voulez jouer..." afin d'aider les joueurs à augmenter les bonnes compétences pour que leur personnage soit bon là où ils le veulent.

Les règles étant complètes et complexes, cet article ne l'est pas moins, même si j'ai essayé de synthétiser certaines informations éparpillées dans le livre de base. Vérifiez les réserves d'oxygène, rentrez le périscope, assiette à 30°, plongée !

## 2. Une vision globale de la création de personnages par libre répartition

---

### 2.1. Les différentes étapes

Dans le livre de base, la création d'un personnage par libre répartition se fait en 5 étapes réparties comme suit :

- Attributs et répartition des points d'attributs
- Type génétique du personnage (pour pouvoir jouer un hybride, créature très à l'aise dans l'eau)
- Capacités spéciales (des mutations et/ou le fameux pouvoir Polaris)
- Expérience préliminaire : origines géographiques, origines sociales, formation de base, éventuelles études supérieures, professions exercées
- Avantages et désavantages

Je vous conseillerais de modifier quelque peu l'ordre de ces étapes. Je m'explique : les joueurs vont disposer d'un certain nombre de points de création de personnages (dont on va reparler tout de suite après) qui vont permettre "d'acheter" différentes caractéristiques pour le personnage.

L'étape à mon sens la plus importante est le choix des professions exercées (qui définit les compétences du personnage et son niveau d'expertise dans ces compétences) pour laquelle je conseille en général de conserver un bon paquet de points de création. En effectuant cette étape à la fin, le joueur l'aborde en sachant qu'il n'a plus d'autres dépenses de points de création à prévoir et peut donc éventuellement revenir sur des choix précédents pour re-boosteur son pool de points de création.

Pour créer votre personnage en étant en mesure de maîtriser au mieux les conséquences de vos choix, je vous conseillerais donc de suivre les étapes suivantes :

- Concept du personnage et choix de la ou des professions exercées. Certaines professions induisent des pré-requis qu'il vaut mieux avoir à l'esprit dès le départ. Il s'agit ici simplement de choisir les carrières qui répondront au concept de personnage du joueur, pas de faire cette étape au complet.
- Attributs et répartition des points d'attributs
- Type génétique du personnage
- Capacités spéciales
- Avantages et désavantages
- Expérience préliminaire

A partir de ce point, cette aide de jeu s'appuiera sur le déroulement des différentes étapes tel que je le conseille, et non telles qu'elles sont définies dans le livre de base de Polaris.

## 2.2. Les points de création de personnages

Chaque joueur dispose au début du processus de création de personnage de 20 points de création. Il est possible de dépenser ces points tout au long du processus, comme indiqué dans le tableau suivant.

Pour chaque étape, une dépense de points de création vous est conseillée. Elle s'appuie largement sur 1- le fait que les années d'expérience préliminaire dans une profession sont à mon sens capitales 2- les mutations me laissent plutôt froid.

Etape		Influence des points de création de personnage	Dépense de points de création conseillée
Répartition des points d'attributs dans les différents attributs		1 point de création permet de bénéficier de 2 points d'attributs supplémentaires.	1 voire 2 points et uniquement si l'impact sur les aptitudes naturelles est significatif (voir section 4.3)
Type génétique		4 à 5 points de création permettent de bénéficier d'un type génétique.	A acheter uniquement si vous allez exploiter pleinement le type génétique
Capacités spéciales		1 à 4 points de création permettent d'acheter une mutation, la maîtrise de la Force Polaris en valant 5.  Certaines mutations désavantageuses permettent de récupérer de 1 à 3 points de création supplémentaires par mutation.	1 ou 2 points, plus si vous compensez par des mutations désavantageuses.  A réduire à la portion congrue pour les personnages ayant un type génétique ou la Force Polaris.
Avantages et désavantages		1 à 5 points de création permettent d'acheter un avantage.  Les désavantages permettent de récupérer de 1 à 7 points de création.	3 ou 4 points, plus si vous compensez par des désavantages.  A réduire à la portion congrue pour les personnages ayant un type génétique ou la Force Polaris.
Expérience préliminaire	Origines géographiques	-	-
	Origines sociales	-	-
	Formation de base	-	-
	Etudes supérieures	1 point de création permet de bénéficier d'un type d'études supérieures.	1 voire 2 points uniquement pour débloquer les pré-requis pour les professions.

	Professions exercées	1 point de création permet de bénéficier d'une année d'expérience dans la profession choisie.	12 points 7 points pour les personnages ayant un type génétique ou la Force Polaris
--	----------------------	---	--

## 2.3. La résolution des tests

Il existe à Polaris, comme dans bien d'autres jeux de rôles, des attributs et des compétences. La grande majorité des tests sont des tests de compétences, plus rarement d'attributs.

Les tests se font en jetant un D20. Le test est réussi si le score obtenu est inférieur ou égal au niveau de l'attribut ou de la compétence testée.

Le niveau global d'une compétence se calcule selon la formule suivante :

Niveau global d'une compétence = niveau de base + niveau de maîtrise

avec

Niveau de base = aptitude naturelle d'un attribut A + aptitude naturelle d'un attribut A ou B

et

Niveau de maîtrise dépendant des points de compétences dépensés dans la compétence

Sans parler de roleplay, d'ambiance, ou de plaisir à incarner tel ou tel type de personnage, réussir ses actions à Polaris, d'un strict point de vue statistique, repose donc fondamentalement sur :

- Une bonne répartition des points d'attributs
- Un choix judicieux de profession(s) pour avoir accès aux compétences souhaitées
- Une bonne répartition des points de compétences gagnés lors de l'exercice des professions choisies

## 3. Le concept de personnage et un premier coup d'œil sur les professions

---

Si le joueur fatigué ou peu inspiré, voire les deux, peut compter sur le système de création de personnages pour avoir quelques jets de dés à opérer en lieu et place de choix à faire, il est quand même à mon sens bien plus sympa de profiter du dit système pour se composer un perso aux petits oignons.

D'où la première question : quel est le concept de personnage ?

A Polaris, la question n'est pas anodine : l'univers est assez novateur et donc déroutant même pour des joueurs aguerris ; et il permet une variété de situations scénaristiques que je classe dans la catégorie "mastoc ++".

Et les règles de création de personnages vont dans le même sens : elles permettent d'incarner des personnages très variés, et ce via une foulditude d'options.

En fonction du type de personnage que le joueur souhaite incarner, cette première étape doit lui permettre de choisir la ou les professions que son personnage aura exercées. Il faut juste que le joueur sache où il va, car en fonction des professions visées, les choix à opérer au cours des différentes étapes seront très différents, surtout si l'on souhaite optimiser son perso.

Le tableau ci-dessous reprend les différentes professions de Polaris ainsi que leurs éventuels pré-requis.

Profession	Pré-requis
Artisan / Artiste	Etre originaire d'une grande cité
Assassin	3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat / Milicien ou Voleur / Criminel
Barman	-
Chasseur de primes	2 ans d'expérience en tant que Mercenaire, Policier / Enquêteur, Soldat, Veilleur ou Criminel / Voleur
Contrebandier	-
Cultivateur / Eleveur	-
Diplomate	Etudes supérieures (Droit ou Sciences politiques)
Erudit / Archéologue	Etudes supérieures (Sciences / Sciences humaines)
Espion	3 ans d'expérience en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier / Enquêteur, Soldat / Milicien ou Veilleur
Hybride du Trident (membre du G.S.I.)	Etre un géno-hybride et exercer sur Equinoxe
Marchand	-
Marchand itinérant / Conteur	-
Médecin / Chirurgien	Etudes supérieures (Médecine)
Mercenaire	-
Mineur	-
Officier naval / Navigateur	Marine civile : Études supérieures (Ecole navale) ou 15 ans d'expérience en tant que Sous-marinier Marine militaire : Études supérieures (Ecole navale)
Officier militaire	Études supérieures (Ecole militaire) ou 15 ans d'expérience en tant que Soldat / Milicien ou Techno-hybride ou 12 ans d'expérience en tant que Soldat d'élite ou Veilleur
Ouvrier / Docker	-
Pilote de chasse	Etudes supérieures (Sciences)

Pirate	-
Policier / Enquêteur	-
Prêtre du Trident	Etre formé sur Equinoxe Obtenir l'accord du MJ par une gratification en chips, en pizza, ou par un contact bucco-génital, au choix
Prostitué(e)	-
Scientifique / Ingénieur	Etudes supérieures (Sciences / Sciences humaines)
Soldat / Milicien	-
Soldat d'élite	3 ans d'expérience en tant que Soldat / Milicien et 2 attributs au niveau 15 ou plus parmi Force, Constitution ou Volonté
Sous-marinier	-
Technicien / Mécanicien	-
Techno-hybride	Etre un techno-hybride et donc être hégémonien
Veilleur	Etre formé sur Equinoxe
Voleur / Criminel	Implique de vivre dans une grande ville ou un port commercial

Les études supérieures elles-mêmes imposent d'autres pré-requis qui seront décrits dans la section 6.

A ce stade, le joueur doit donc avoir une idée de la ou des professions que son personnage aura exercé afin de pouvoir anticiper les pré-requis nécessaires à cela.

## 4. Les attributs

---

### 4.1. L'influence des attributs sur le jeu

Au nombre de huit, ces attributs sont plutôt classiques puisqu'on retrouve

- la Force
- la Constitution
- la Coordination
- l'Adaptation
- la Perception
- l'Intelligence
- la Volonté
- la Présence

Les tests d'attribut sont plutôt rares à Polaris. Les attributs servent principalement à définir le niveau de base des compétences (voir section 2.3), et c'est à ce titre qu'ils sont très importants.

On s'en doute : plus un attribut a une valeur élevée, plus l'aptitude naturelle du personnage pour cet attribut sera élevée et donc plus le niveau de base des compétences reposant sur cet attribut sera élevé. Dès lors, on comprend que les valeurs affectées aux différents attributs par le joueur sont très importantes.

Avant de commencer à répartir vos points d'attributs, pensez à jeter un œil sur votre feuille de personnage. Repérez les compétences dans lesquelles vous aimeriez que votre personnage soit bon et notez les attributs dont les aptitudes naturelles seront prises en compte pour le calcul de leur niveau de base.

## 4.2. La dotation en points d'attributs

Les règles proposent trois "dotations" en points d'attributs en fonction de l'ambiance que le MJ veut donner au jeu : 30 points pour une ambiance réaliste, 38 pour une ambiance intermédiaire, 46 pour une ambiance héroïque.

Personnellement, je trouve que même 38 points, c'est juste. Si votre MJ veut que vos personnages soient un minimum crédible dans une profession, il faut partir cash sur les 46 points de l'ambiance héroïque. Pourquoi ?

- Etre crédible dans une profession signifie à mon sens pouvoir réaliser des tâches, même complexes, inhérentes à cette profession avec des chances raisonnables de réussite. En général, les principales tâches relevant d'une profession correspondent à 4 ou 5 compétences.
- Les tests "assez difficiles" ou "difficiles" induisent des malus respectivement de -3 et -5, ce qui commence à faire !
- Avoir moins de 15 dans une compétence professionnelle induit que le personnage aura une chance sur deux de réussir une tâche difficile relevant de sa profession... et je ne trouve pas cela professionnellement très réaliste.

Pirater un serveur informatique, c'est une chose. Le faire avec un gros malus parce qu'il y a les gardes qui déboulent dans le corridor, c'est en une autre ! Tirer sur une cible en plastique, c'est une chose. Tirer sur un chien de Kral sans trembler alors qu'il en y a plusieurs autres que l'on entend gronder dans la semi-pénombre, c'est en une autre ! Manœuvrer un petit vaisseau, c'est une chose. Zig-zaguer entre les reliefs des fonds marins avec des torpilles aux fesses, c'est en une autre !

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, je conseillerais aux MJs qui veulent maîtriser de façon réaliste, donc dure et sans pitié avec leurs joueurs, d'aligner les points d'attributs sur l'ambiance héroïque afin que les personnages soient eux-mêmes professionnellement réalistes et crédibles, en particulier s'ils ont un peu de bouteille dans leur métier.

Dans le cas contraire, les personnages, sans être des sous-bouses, ne pourront pas engager d'actions sortant de l'ordinaire, même si elles relèvent de leur profession... En tant que joueur, j'attends autre chose d'une partie de jeux de rôles : qu'elle me cantonne à un train-train quotidien, fût-ce dans un univers imaginaire, ça me les casse.

## 4.3. La répartition des points d'attributs

La section 4.1 indique comment les attributs influencent les niveaux de compétence des personnages. Le tableau ci-dessous récapitule les informations de deux tableaux distincts du livre de règles et montre le nombre de points d'attributs à dépenser pour atteindre un certain niveau, et donc une certaine aptitude naturelle.

Niveau de l'attribut	Aptitude naturelle	Coût en points d'attributs
7	-1	0
8	0	1
9	0	2
10	+1	3
11	+1	4
12	+1	5
13	+2	6
14	+2	7
15	+2	8
16	+3	10
17	+3	12
18	+3	14
19	+4	17
20	+4	20

Le joueur perspicace que vous êtes aura remarqué que les aptitudes naturelles progressent en fonction de paliers de niveaux d'attributs.

Dès lors, vous aurez compris qu'à aptitude naturelle égale, il vaut mieux limiter le niveau de l'attribut, et donc la dépense de points d'attributs, à la valeur minimale d'un palier, c'est-à-dire 10, 13, 16 et 19.

Le risque est, en cas de perte d'1 niveau d'attribut (par le vieillissement, suite à une blessure...) de perdre 1 point d'aptitude naturelle. Mais ce risque est toutefois minime.

A ce stade, il n'est pas idiot de dépenser 1 ou 2 points de création pour monter un attribut de quelques niveaux et gagner un bonus d'aptitude naturelle supplémentaire, surtout si les compétences dans lesquelles vous souhaitez que votre personnage soit bon s'appuient principalement sur un ou deux attributs (voir à ce sujet les conseils de la section 8).

## 5. Type génétique et capacités spéciales

---

### 5.1. Type génétique

Cette étape est rapidement réglée : soit le joueur souhaite incarner un personnage hybride (c'est-à-dire aussi à l'aise sans respirateur sous l'eau qu'à l'air libre), soit cela ne l'intéresse pas du tout.



Le coût en points de création d'un hybride varie entre 4 et 5, selon que le personnage sera plus ou moins à l'aise sous l'eau.

L'achat d'un type génétique particulier n'a vraiment de sens que si le personnage embrasse une ou des professions qui permettent d'exploiter pleinement ce type (commando sous-marin ou pirate, en particulier).

Dans le cas contraire, c'est juste une sorte d'assurance-vie permettant au joueur de ne pas perdre son personnage si une dépressurisation surprise survient.

## 5.2. Capacités spéciales

Il faut entendre par là principalement des mutations, dont la fameuse Force Polaris.

Le choix est ici vaste mais les mutations se cantonnent principalement à des aspects physiques et à des effets physiques : griffes, organe sensoriel supplémentaire, sonar... Les seules réelles exceptions sont l'Empathie et la Force Polaris, cette dernière étant traitée à part.

Les prix en points de création sont aussi très variés, allant de 1 à 4 points, voire 5 pour la Force Polaris. Certaines mutations désavantageuses permettent à l'inverse de gagner quelques points de création supplémentaires. Le tableau ci-dessous en fournit un aperçu rapide avec le coût ou le gain en points de création de personnage.

Mutation	Coût ou gain en points de création	Aperçu de l'effet
Adaptation extérieure	-3	Résistance temporaire aux conditions de la surface
Amphibie	-2	Version au rabais des types génétiques hybrides
Androgyne	-	Va falloir roleplayer !
Asexué	-	
Autofécondation	-	Bizarrement, cette mutation n'apporte pas de points de création alors qu'elle me paraît être lourde à assumer. Imaginez qu'un laboratoire de génétique apprenne cela, vous avez intérêt à nager vite !
Caractère génétique animal	-2	Quelques bonus pour certains attributs et compétences, d'autres mutations à coûts réduits
Contact corrosif	-3	Domages équivalents à une arme blanche mais qui durent pendant plusieurs tours !
Contagion	-3	Immunité totale aux maladies et transmission de maladies
Corne	-1	Dégâts équivalents à une arme blanche au corps à corps mais nécessitent de maîtriser des techniques d'arts martiaux
Crocs	-1	

Difformités légères	+1	Malus à l'attribut Présence
Difformités importantes	+3	
Empathie	-4	Communication avec des créatures empathiques (corail), perception des émotions des animaux et des individus. Possibilité de modifier les émotions des individus !
Excroissance osseuse rétractable	-3	Dégâts équivalents à une grosse arme blanche au corps à corps
Griffes	-2	Dégâts équivalents à une arme blanche au corps à corps
Instabilité moléculaire	-4	Transformation en blob !
Métamorphe	-4	Mimer l'apparence physique d'un individu
Organe sensoriel manquant	De 0 à +3	Malus à l'attribut Perception
Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré	De 0 à -3	Bonus à l'attribut Perception
Parasite(s)	-1	Nécessite de manger et boire en abondance, cause des dommages physiques hebdomadaires mais permet de bénéficier d'1D4 parasites, chacun apportant une mutation gratuite aléatoire
Peau renforcée	-2	Armure naturelle de 3 points. Les blessures étant affectées par palier de 5, ce n'est déjà pas si mal.
Purulence	+2	Gros malus à l'attribut Présence et aux compétences d'interaction sociale mais bonus à la résistance aux maladies et possibilité de transmettre des maladies
Queue	-1	Queue pouvant être utilisée comme un membre
Radiation	-3	Immunité aux radiations et libération de radiations par simple contact (dégâts équivalents à une arme blanche)
Régénération	-2	Bonus en stabilisation de blessures, tests contre l'infection et durée de guérison
Résistance naturelle	-1	Bonus à la résistance à choisir parmi plusieurs types
Sixième sens	-1	Bonus en Réaction en cas de surprise
Sonar	-3	Permet de disposer d'un sonar naturel pouvant éventuellement servir d'arme (dégâts d'une petite arme à feu)

Squelette renforcé	-3	Résistance aux dommages et aux chocs améliorée
Symbiote(s)	-3	Nécessite de manger et boire en abondance mais permet de bénéficier d'1D4 symbiotes, chacun apportant un bonus à une résistance naturelle ou une mutation gratuite aléatoire
Tentacule rétractable	-1	Equivalent à un membre supplémentaire
Vision nocturne	-3	Vision parfaite tant qu'il existe une source lumineuse, même très faible
Force Polaris	-5	Maîtrise de la Force Polaris et de quelques pouvoirs inhérents

Si vous rêvez de jouer Wolverine dans un monde sous-marin, c'est possible. Personnellement, beaucoup de mutations me font penser à la création de personnages du jeu TMNT (mais si, les Tortues Ninjas !) : griffes, crocs, queue, caractère félin ou simiesque ou canin ou reptilien... Tout cela donne un petit côté "Marvel Comics" à Polaris et ça me laisse franchement froid, au point que j'interdis purement et simplement certaines mutations aux joueurs, sauf justification ad hoc (cobaye échappé d'un laboratoire).

D'autres mutations sont bien trouvées et plus dans ce que j'estime être l'esprit du jeu : la capacité à être contagieux ou amphibie, la possibilité d'être habité par un parasite ou un symbiote, la mutation "sonar"...

Dans tous les cas, ce sont les joueurs qui souhaitent incarner un personnage plutôt orienté vers des capacités "physiques" (mercenaire, assassin, soldat, explorateur...) qui trouveront ici des choses intéressantes. Les autres joueurs auront vite fait le tour de la question.

## 6. Avantages et désavantages

A ce stade de la création du personnage, je vous propose de passer à la sélection d'avantages et/ou de désavantages. Plus encore que les mutations, ils permettent d'enrichir et de peaufiner le background du personnage.

Comme pour les capacités spéciales, le choix est vaste. Mais cette fois, les aspects physiques sont équilibrés avec les aspects intellectuels et les aspects sociaux. Enfin, les avantages et désavantages collent à mon sens plus à l'esprit de Polaris (carte au trésor, homo delphinus...) que les mutations.

Comme pour les mutations, je vous propose un petit tableau synthétique reprenant les différents avantages et désavantages, leurs coûts et un résumé succinct de l'effet.

### 6.1. Les avantages

Avantage	Coût en points de création	Aperçu de l'effet
Allié ou fournisseur supplémentaire	2	Permet d'avoir un allié ou fournisseur supplémentaire (voir sections 7.2.2 et 7.2.3)

Ambidextre	1	Très pratique pour pouvoir fouiller dans sa barbe avec ses deux mains et ce sans malus
Argent supplémentaire	1	1000 sols supplémentaires pour chaque achat de l'avantage
Bilingue	1	Deux langues maternelles (à justifier dans le background)
Bonne mémoire	1	Bonus aux tests visant à mémoriser une information et bonus aux test visant à se remémorer une information
Bons réflexes	1	Bonus de +3 en Réaction (qui définit l'ordre d'action des protagonistes en combat)
Carte au trésor	De 1 à 5	Le personnage possède une carte menant à un trésor dont la valeur (et la difficulté d'accès !) est proportionnelle au nombre de points de création investi.
Concession	De 1 à 5	Le personnage possède une concession d'une valeur proportionnelle aux points de création investis.
Contacts	1	Deux contacts supplémentaires (voir section 7.2.2)
Dur à cuire	2	Bonus de -1 à la résistance aux dommages
Fausse identité	2	Le personnage possède une fausse identité.
Formation	1	7 points de compétence utilisable pour n'importe quelle compétence, même réservée (voir section 7.2.1)  Très utile pour accroître la polyvalence du personnage
Homo delphinus	1	+10 en Souffle (attention, la gestion du souffle est une règle optionnelle)
Increvable	1	Résistance accrue à la fatigue (attention, la gestion de la fatigue est une règle optionnelle)
Nerfs d'acier	1	+3 aux tests visant à résister au stress et à la peur
Nyctalope	2	Réduction de moitié des malus dus à une obscurité partielle
Parts	De 1 à 4	Possession de parts dans une entreprise ou une communauté  Revenus égaux au nombre de points de création investi x 250 sols

Rente	3	Rente de 2D6 x 100 sols
Résistance à la douleur	1	+2 à la résistance au choc +3 aux tests de Constitution ou Volonté pour résister à la douleur
Résistance naturelle augmentée	1	Une résistance améliorée de 2 points au choix (poisons, maladies, drogues, radiations)
Sens développé	De 1 à 2	Bonus de +3 aux tests impliquant le sens choisi
Titre	4	Titre nobiliaire ou honorifique dans la communauté d'origine : 12 points de bonus en Célébrité

## 6.2. Les désavantages

Désavantage	Gain en points de création	Aperçu de l'effet
Allergie	De 1 à 6	Allergie à un produit commun. Le nombre de points de création gagné est proportionnel à la sévérité de l'allergie, de la gêne mineure (3 aux tests) à la perte de conscience
Déséquilibre mental	De 2 à 3	Au choix : cleptomanie, mégalomanie, paranoïa, hallucinations, pulsions psychopathes, double personnalité
Ennemi héréditaire	3	Le personnage a un ennemi qui lui en veut méchamment et manque de pot, cet ennemi a le bras long (voir section 7.2.2).
Faiblesse naturelle	1	Malus de 2 points à une résistance naturelle au choix (poisons, maladies, drogues, radiations)
Fécondité	3	Le personnage est fécond. Dans un monde où le virus de la stérilité frappe une part croissante de la population, ça fait de lui un "sujet de recherche" très convoité.
Froussard	1	-3 aux tests visant à résister au stress et à la peur
Infirmité	De 5 à 7	Un bras ou une jambe en moins, sourd comme un pot, aveugle...
Lent à réagir	2	Malus de -3 en Réaction (qui définit l'ordre d'action des protagonistes en combat)

Opposants supplémentaires	1	Deux opposants supplémentaires (voir section 7.2.2)
Petite nature	1	-1 à la résistance au choc -2 aux tests de Constitution ou Volonté pour résister à la douleur
Peu endurant	1	Le personnage se fatigue vite (attention, la gestion de la fatigue est une règle optionnelle).
Phobie	De 1 à 4	Le personnage souffre d'une phobie grave à un élément que l'on rencontre régulièrement dans le monde sous-marin (espaces réduits, mutants...). Chance de réussir les tests divisées par deux
Recherché	De 1 à 3	Le personnage est recherché et sa tête est mise à prix.
Secret	De 2 à 3	Le personnage a commis un acte terrible.
Sens diminué	De 1 à 2	Malus de -3 aux tests impliquant le sens choisi

## 7. Expérience préliminaire

C'est le gros morceau du processus de la création alors vérifiez votre jauge d'oxygène !

### 7.1. Origines géographiques, sociales et formation

L'âge du personnage à ce stade de la création est de 16 ans (ou 1D4+14 pour les maniaques du dé).

Le système de création de personnages vous permet de définir, par étapes :

- L'origine géographique du personnage, de la petite à la grande cité, en intégrant le fait qu'il peut venir d'un navire nomade. A ce stade, le joueur peut choisir ce qu'il veut.
- L'origine sociale du personnage, des bas-fonds jusqu'aux classes supérieures en passant par le milieu ouvrier et les classes moyennes. A ce stade, le choix du joueur sera restreint en fonction de l'origine géographique du personnage.
- La formation de base du personnage : délinquance, différents apprentissages techniques (aquaculture, mines, usine), éducation scolaire sans oublier la possibilité de jouer un autodidacte. Là encore, les origines sociales du personnage vont restreindre les options possibles.

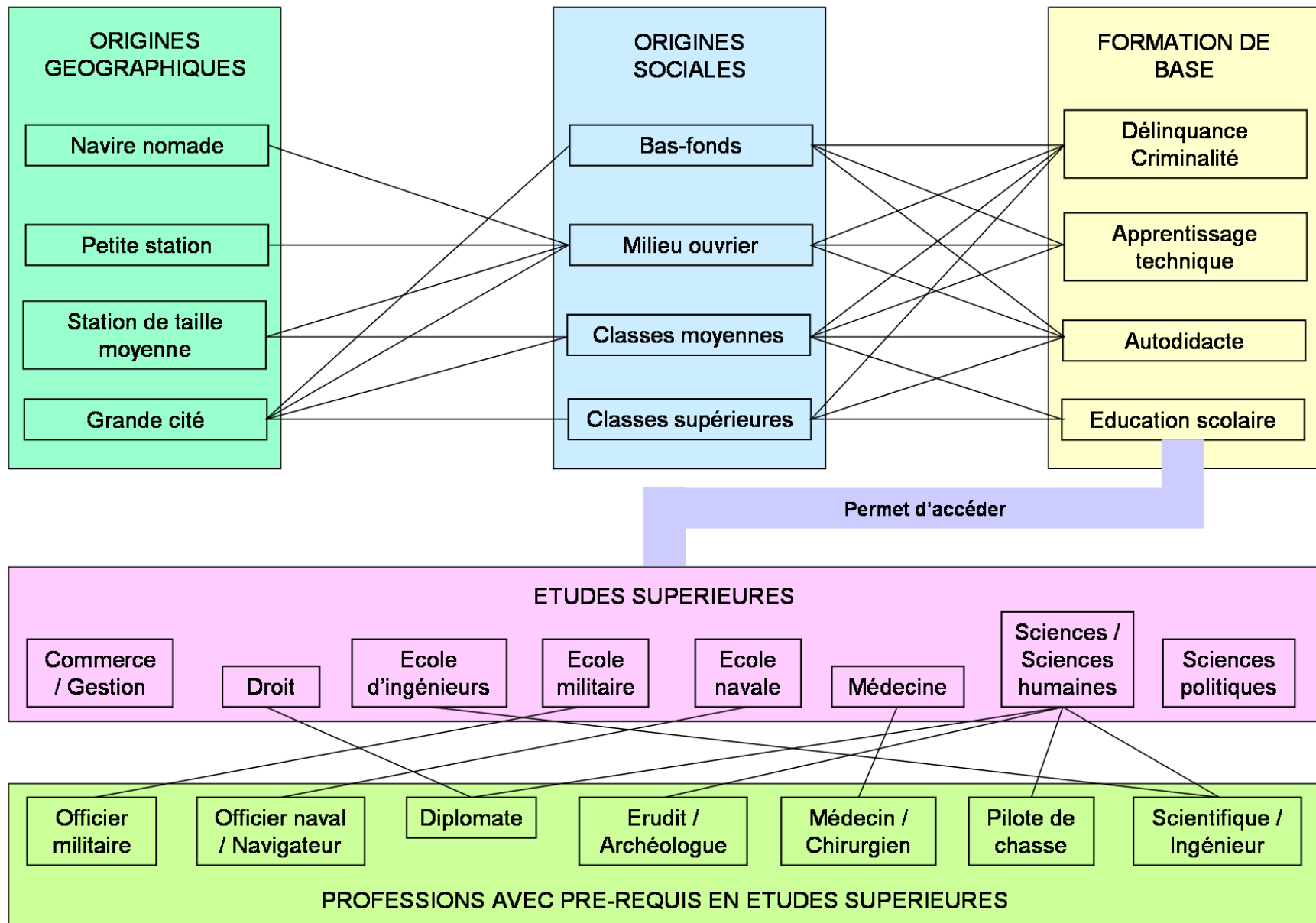
- Eventuellement, si le joueur a opté pour une éducation scolaire, il peut décider que son personnage aura suivi des études supérieures. Dans ce cas, chaque type d'étude lui coûtera 1 point de création de personnage et ajoutera 2 ans à l'âge du personnage. Ce passage est obligatoire pour accéder à certaines professions, en particulier intellectuelles. Les études supérieures proposées concernent : le commerce/gestion, le droit, les écoles d'ingénieur, les écoles militaires, les écoles navales, la médecine, les sciences (humaines ou non, selon le choix du joueur), les sciences politiques.

Chaque étape accorde des bonus au niveau de maîtrise de certaines compétences. Quels que soient les choix que vous ferez, les bonus sont équilibrés entre les options et aucune n'est inutile. Venir d'une petite station, être originaire du milieu ouvrier et avoir une formation en aquaculture peut ne pas paraître très sexy. Pourtant, cela permet de gratter quelques bonus en Pilotage et Mécanique. Quand vous aurez un chasseur aux talons et que vous aurez pris une torpille dans le compartiment des systèmes de recyclage d'air, vous comprendrez l'intérêt de ces compétences !

On notera que les compétences acquises durant ces étapes peuvent être développées comme des compétences professionnelles (voir section 7.2.1) jusqu'à un niveau de maîtrise de +5.

A ce stade de la création de personnages, avoir choisi la ou les professions du personnage permet de définir les éventuelles études supérieures requises, et donc de choisir la formation de base, les origines sociales et les origines géographiques des personnages de façon cohérente avec la ou les professions du personnage.

Justement, ça tombe bien, le tableau ci-dessous reprend les différentes liaisons possibles entre les origines géographiques, les origines sociales, la formation de base et les études supérieures !





## 7.2. Profession(s)

Il est à ce stade possible d'acheter des années d'expérience préliminaire dans une ou plusieurs professions à raison d'un point de création pour une année d'expérience. Chaque année d'expérience professionnelle vieillit, fort logiquement, le personnage d'une année. Mais en échange, par année d'expérience dans une profession, le personnage bénéficiera :

- D'une liste de compétences professionnelles. Ces compétences coûteront deux fois moins chères à faire progresser que les autres. Cette liste est acquise une fois pour toutes dès la première année d'expérience réalisée.
- De 10 points de compétences à répartir dans les compétences professionnelles de la profession concernée
- De relations (amicales, neutres ou hostiles)
- De 5 points à répartir dans des avantages professionnels variant selon la profession (cache, corruption, fausse identité...)
- D'une augmentation de ses économies
- D'un accès à certains types de matériels

A mon sens, cette partie de la création du personnage est l'une des plus importante, sinon la plus importante (je ne l'avais pas encore dit, je pense...). C'est elle qui va vraiment permettre de structurer le personnage et de lui construire un background, ou, si le joueur sait ce qu'il veut, de faire coller les choix au background souhaité. Je conseille à mes joueurs de consacrer a minima 7 points à cette étape mais l'idéal selon moi est une douzaine (à partir de 13 ans, les règles suggèrent de faire un jet sur la table des revers, table dont nous reparlerons plus loin).

Et sur ces 12 ans, je conseille de faire une profession 5 ans, une seconde 5 ans et une dernière 2 ans ; ou une première 10 ans et une seconde 2 ans, nous verrons plus loin pourquoi.

### 7.2.1. Les compétences professionnelles et les points de compétences

Les compétences professionnelles vont permettre d'ouvrir le panel d'actions dans lesquelles le personnage va pouvoir progresser rapidement. Les 10 points de compétences octroyés chaque année sont à dépenser pour augmenter le niveau de maîtrise de ces compétences professionnelles. Par la suite, en cours de jeu, elles pourront être développées pour un coût en points d'expérience avantageux.

On notera que certaines compétences ne peuvent être apprises que dans le cadre d'une profession. Ces compétences, notées [X] sur la feuille de personnage, sont appelées "compétences réservées".

Le niveau de maîtrise des compétences (voir section 2.3) peut être augmenté comme indiqué dans le tableau ci-dessous. C'est également sur la base de ce tableau que les niveaux de maîtrise des compétences professionnelles pourront être augmentées en cours de jeu (pour les compétences non professionnelles, le coût est doublé par rapport au tableau).

Niveau de maîtrise souhaité	Coût en points de compétences par niveau
Ouvrir une compétence réservée de X à -3	1
-3 à +0	1
+1 à +6	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	5
+13	7
+14 et au-delà	+2 par niveau

Si vous désirez jouer un personnage polyvalent, changez à plusieurs reprises de carrière (les règles ne permettent pas non plus de sauter du coq à l'âne, hein, restons logiques !). Attention toutefois : si vous désirez vraiment être bon dans quelques compétences, assurez-vous qu'elles sont présentes dans chaque profession que votre personnage aura exercé ! En effet, les règles n'autorisent la dépense des points de compétences que dans les compétences professionnelles de la profession en cours. Il est donc théoriquement interdit (mais votre MJ est seul juge) de dépenser des points de compétences d'une seconde carrière pour monter les compétences professionnelles de la première. Donc, si vous voulez jouer un personnage polyvalent avec quelques spécialités, assurez-vous de choisir soigneusement les différentes professions pour conserver les compétences spécialisées qui vous tiennent à cœur tout en ouvrant votre champ de possibilités.

Vous aurez donc compris, sagaces que vous êtes, que rester dans une même profession durant plusieurs années permet de booster significativement les compétences professionnelles concernées. Si, en plus, seule une partie d'entre elles vous intéressent vraiment, ce sera d'autant plus efficace. Un bémol cependant : le niveau de maîtrise maximum d'une compétence professionnelle est limité par la durée d'exercice de la profession : +3 pour un an, +5 pour deux, +7 jusqu'à cinq ans, +10 jusqu'à dix ans...

### 7.2.2. Les relations

En fonction de la profession et du nombre d'années d'exercice, le personnage recevra un certain nombre de contacts, d'alliés, de fournisseurs, d'opposants et d'ennemis.

- Les contacts seront de simples connaissances susceptibles de donner quelques informations mineures ou de vendre un peu de matos.
- Les fournisseurs permettront d'accéder à des informations ou du matériel plus importants, à condition d'aligner les biffons.
- Les alliés seront des gens très proches du personnage, prêts à se mouiller pour lui, et ce gratuitement.
- Les opposants n'apprécient pas le personnage ou lui en veulent. Ils n'iront pas jusqu'à s'en prendre à lui physiquement, mais ils n'hésiteront pas à le balancer s'ils en ont l'occasion.

- Les ennemis, eux, sont bien décidés à se débarrasser du personnage et tous les moyens seront bons.

Les contacts, les alliés et les fournisseurs peuvent être des personnes influentes ou des membres d'un groupe ou gang.

Un avantage professionnel spécifique permet d'acquérir ou d'améliorer des relations (voir section 7.2.3).

Cet aspect relationnel est très important. Polaris est un jeu de rôles où les relations et les connaissances des personnages sont primordiales, même si ce n'est pas forcément ce qui ressort de la création du personnage et des premières parties. Sans attendre le côté crucial du jeu de rôles Vampire, les relations des personnages vont vite prendre de la place au sein du groupe : un renseignement, une planque, un coup de piston, voire un moyen de quitter une station discrètement après y avoir mis une belle pagaille !

Je fais personnellement en sorte que toutes les relations de mes joueurs soient définies en termes de profession et de localisation, mais je ne leur donne toutefois pas de nom, afin de pouvoir éventuellement raccrocher dessus un PNJ de scénario.

Je le redis une dernière fois : à Polaris, avoir des amis sur qui compter et des contacts est très important !

### 7.2.3. Les avantages professionnels

Chaque profession donne accès à certains avantages professionnels bien précis. Et pour chaque année d'expérience professionnelle, le personnage bénéficie de 5 points d'avantages professionnels à répartir dans les avantages auxquels son personnage a accès.

Selon les avantages professionnels, les points peuvent être utilisés tels quels (1 pour 1) ou permettent d'acheter des niveaux, un peu à la façon des compétences.

Niveau d'avantage professionnel souhaité	Coût en points d'avantage professionnel par niveau
+1 à +6	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	4
+13	5
+14 et au-delà	+1 par niveau

Les différents avantages professionnels et un aperçu rapide de leurs effets sont décrits dans le tableau ci-dessous.

Avantage professionnel	Points ou niveaux	Aperçu de l'effet
Art / Artisanat	Niveaux	Réalisation d'œuvres ayant une valeur marchande proportionnelle au niveau

Ateliers	Points	Taille des ateliers, et donc taille des objets réparables proportionnelles au nombre de points investi  Possibilité de revenus liés aux activités des ateliers
Assemblage	Points	Amélioration de l'équipement en relation avec la profession du personnage
Base de données	Niveaux	Sur un sujet défini, le niveau de la base de donnée agit comme une compétence.
Bars	Points	Taille des bars proportionnelle au nombre de points investi  Possibilité de revenus liés aux activités des bars
Cabine privée	Niveaux	Cabine dans une station définie
Cabinets médicaux	Points	Taille des cabinets médicaux proportionnelle au nombre de points investi  Possibilité de revenus liés aux activités des cabinets médicaux
Célébrité	Niveaux	Le niveau agit comme une compétence permettant de vérifier si le personnage est reconnu ou pas.
Concessions minières	Points	A choisir parmi différents types (énergie, gaz, eau, métal)  Taille des concessions minières proportionnelle au nombre de points investi  Possibilité de revenus liés aux activités des concessions minières
Corruption / Chantage	Niveaux	Influence du personnage corrompu et satisfaction des demandes proportionnelles au niveau  Le niveau agit comme une compétence.
Étal / Petite boutique	Points	Taille de l'étal / petite boutique proportionnelle au nombre de points investi  Possibilité de revenus liés aux activités de l'étal / petite boutique
Falsification	Niveaux	Le niveau de falsification du document agit comme un malus à la détection d'un faux pour l'examineur.
Fausse identité	Points	Affectation de points de célébrité à un ou plusieurs personnages fictifs  Des points peuvent être dépensés pour imposer un malus à une recherche sur l'identité afin de la protéger.

Matériel	Points	1 point = 1000 sols de matériel accessible à la profession
Parcelles d'élevage / Cultures	Points	Taille des parcelles proportionnelle au nombre de points investi Possibilité de revenus liés aux activités des parcelles
Pharmacie personnelle	Niveaux	Le niveau agit comme une compétence permettant de définir si un médicament recherché est présent ou pas dans la pharmacie.
Planque / Cache	Niveaux	Le niveau agit comme un malus pour toute recherche visant à localiser le personnage.
Relations	Points	Permet de bénéficier de relations supplémentaires ou "d'améliorer" des relations existantes (voir section 7.2.2)
Réseau de contrebande	Niveaux	Le niveau agit comme une compétence permettant de faire entrer ou sortir discrètement des marchandises d'une station donnée.
Stock de marchandises	Niveaux	Stock de marchandises ayant une valeur marchande proportionnelle au niveau
Unité	Points	Influence du personnage au sein du groupe proportionnelle aux points investis

Pour chaque année d'expérience, le joueur peut choisir d'obtenir 5 points d'avantages professionnels supplémentaires à condition d'effectuer un jet sur la table des revers. Si vous avez de la chance et que vous obtenez, sur le D100, un score entre 01 et 20, vous ne souffrirez que d'un incident mineur sans conséquence, ouf... Les 80% restants sont par contre nettement moins drôles. Les règles précisent d'ailleurs que "si le joueur estime qu'un revers est trop handicapant, il peut le refuser mais il doit alors sacrifier, pour cette année, les points d'avantages professionnels et les économies de son personnage". Perte de 5 points de compétences, mutilation, perte des économies, perte de relations ou gains d'ennemis... Tout cela craint franchement du boudin, à tel point que je déconseille fortement d'avoir recours à cette table, sauf à vouloir vraiment enrichir le (côté sombre du) background du personnage et à être bien conscient de ce que l'on fait !

A l'inverse, tous les 5 ans d'expérience acquis dans une même profession, le joueur peut choisir d'échanger ses 5 points d'avantages professionnels contre un jet dans la table des avantages professionnels aléatoires. Ces avantages aléatoires sont spécifiques à chaque profession : augmentation d'un attribut, coup d'éclat, lien avec une organisation, renommée, découverte d'un secret... le panel est large et éminemment sympathique. D'une manière générale, même si les 5 points peuvent paraître cher payé, l'échange vaut franchement le coup et permet au passage d'enrichir le background du personnage. Personnellement, je n'hésite pas à laisser le joueur choisir l'avantage dont il souhaite doter son personnage, surtout lorsque le joueur a une idée de background bien définie.

#### 7.2.4. Les économies et le matériel

Chaque année d'expérience dans une profession va permettre au personnage d'engranger des économies. Plus le personnage passe de temps dans une même profession, plus les économies annuelles augmentent. Sur ce point, changer de profession trop souvent est donc néfaste puisqu'on repart tout en bas de la "grille salariale" à chaque nouvelle profession.

Le matériel accessible est défini précisément pour chaque profession.

Il peut arriver que la profession du personnage ne lui fasse donc gagner que peu d'argent. Toutefois, si le personnage n'a accès parallèlement qu'à peu de matériel de par sa profession, ça ne change finalement pas grand-chose. On notera que les professions disposant de peu d'économies bénéficient en général de l'avantage professionnel "Matériel", ce qui permet de compenser au gré du joueur.

## 8. Si vous voulez...

---

### 8.1. Jouer un perso avec un truc de la mort qui tue que personne d'autre il l'a !

Le système de création de personnages permet, grâce aux avantages, désavantages, mutations, avantages professionnels, revers, etc... de satisfaire quasiment toutes les envies ou idées "backgroundesques" que peut avoir un joueur, et Dieu sait si les joueurs sont imaginatifs. Pour les tordus qui auraient encore des idées tordues pour lesquelles Philippe Tessier et Raphaël Bombayl n'ont pas été assez tordus pour prévoir quelque chose, pas même une petite option de règle avancée, je conseillerais au MJ de permettre au joueur de payer son petit caprice par une partie de ses points de création de personnages.

Toutefois, afin d'éviter de pomper au joueur la totalité de ses points de création de personnage, je conseillerais aux MJs astucieux (les autres ne fréquentent de toute façon pas mon site) de faire en sorte de contrebalancer le caprice du joueur par des désavantages judicieusement choisis.

Par exemple, le joueur souhaite que son personnage puisse disposer d'un objet de technologie très avancée (arme ou autre), un truc généticien ou azuréen qui déchire un max. On va partir du principe qu'il s'agit d'un scanner généticien permettant de voir à travers les cloisons sur une profondeur allant de 2 à 10 mètres. Il est évident que le coût financier de l'objet est hors de portée du personnage débutant, sans parler de la disponibilité quasi impossible de son zinzin. Par conséquent, en admettant même qu'il trouve un jour cet appareil au marché noir, il n'a de toute façon pas les moyens de se le payer.

On considère donc que le personnage a été pris, un soir et dans un quartier louche, dans une fusillade entre deux factions. Les mecs n'étaient manifestement pas des rigolos : mercenaires ou forces spéciales, impossible à identifier. Mais le matos, le sang-froid et les tactiques mises en œuvre montraient clairement que les gars n'étaient pas là pour faire du point de croix. Le personnage se planque donc dans un coin sombre et tente de trouver un moyen de s'écarter de la baston discrètement. Alors qu'il s'apprête à s'engager dans un bouche d'aération, un des protagonistes s'effondre à 3 mètres de lui, un trou fumant dans la poitrine, et lâche un objet qui vient rouler jusqu'au personnage : une sorte de gros pistolet doté d'un écran et de plusieurs boutons. Le personnage ramasse l'objet et fiche le camp sans demander son reste... Le personnage l'ignore mais il vient de piquer un artefact généticien à des agents hégémoniens en mission secrète dans une autre nation, en l'occurrence des hommes du service action du Prisme : le Vecteur.

Le MJ peut donc décider d'accorder son gadget au joueur, mais décider d'y mettre des contreparties :

- 2 points de création de personnages, histoire de marquer le coup
- Le personnage, sans le savoir, a été filmé par les caméras des casques des agents hégémoniens. Le personnage aura réussi à quitter la station sur laquelle l'altercation a eu lieu mais il est donc recherché par le Prisme qui compte bien récupérer le précieux objet. Et avec juste une photo de visage, le Prisme peut faire beaucoup de choses ! En termes de règles, le personnage a donc l'équivalent du revers "Contrat" qui cumule le désavantage "Recherché" (mais le joueur ne gagne pas les trois points de personnages) et l'ennemi qui sera en l'occurrence le Prisme. Evidemment, le personnage mais aussi et surtout le joueur ignorent tout cela.
- L'utilisation d'un tel objet en public ne va pas manquer de susciter l'admiration... et la convoitise ! Si le personnage manque de discrétion ou se pavane, des malfrats pourraient bien organiser une attaque en règles pour récupérer le précieux objet ou le Prisme pourrait bien entendre parler, via un de ses agents, de ce monsieur qui se promène avec un scanner ressemblant étrangement à celui qui a disparu, le fin du fin étant de mêler les deux à la fois.
- Pour fonctionner, l'artefact nécessite des batteries spéciales. Et il est malheureusement impossible de recharger la batterie généticienne d'origine, dont le niveau de charge lorsque le joueur a récupéré le scanner était hélas très bas. Des batteries de remplacement peuvent éventuellement être conçues sur mesure par un électronicien compétent. Le prix sera bien sûr très élevé : 2000 sols par batterie sans compter le travail de conception initiale qui peut monter à 5000 sols. De plus, le niveau technologique des batteries de remplacement étant bien sûr nettement inférieur à celui des batteries généticiennes, l'autonomie de celles-ci sera fort limitée, en l'occurrence 5 minutes. Et le personnage aura évidemment intérêt à faire attention à qui il s'adresse et à ne pas chipoter sur le prix de vente, sinon, l'électronicien pourrait bien signaler à des amis peu scrupuleux qu'un objet fort intéressant circule dans le quartier.

Comme vous le constaterez, accorder un truc de la mort qui tue à un joueur peut être riche en termes de scénario tout en restant "contrôlé". Les contreparties apportées ici permettent d'équilibrer l'avantage apporté par l'objet tout en faisant plaisir au joueur. Les scènes sur la récupération de l'objet et la première prise de contact avec l'électronicien susceptible de concevoir les batteries de remplacement peuvent faire l'objet de petites parties de roleplay en solo.

## 8.2. Jouer un Prêtre du Trident maîtrisant la Force Polaris

A Polaris comme dans beaucoup d'autres jeux de rôles, les personnages disposant de pouvoirs psychiques-magiques-shamaniques-divins (rayez les mentions inutiles) sont difficiles à créer et à gérer. En effet, ils doivent souvent développer parallèlement aux compétences qui leur sont spécifiques (balancer des sorts, détecter les objets magiques, soigner les copains, repousser les morts-vivants...) des compétences "classiques" qui siéent à leurs personnages (connaissances mystiques ou académiques, capacités d'élocution, etc...). Par conséquent, à nombre de points de compétences égal, le panel de compétences à développer pour être professionnellement crédible est plus large. Les choix de répartition des points sont donc plus délicats à arbitrer.

Il existe quatre catégories d'administratifs au sein du Culte du Trident :

- Les Orphées sont des diplomates qui s'occupent des ambassadeurs sur Equinoxe et des tâches concernant les relations entre les nations.
- Les Lares gèrent les affaires économiques et sociales.
- Les Esculapes sont les scientifiques du culte.

- Les Hermès voyagent à bord des navires-monastères et voyagent pour répandre la doctrine du Trident.

De fait, les Lares et les Esculapes restent sur Equinoxe et dans ses environs et sont donc difficilement jouables dans le cadre d'une campagne où les personnages devront voyager. Je considère que les Orphées, en tant que diplomates, peuvent effectuer des missions ponctuelles vers des stations éloignées. Enfin, les Hermès sont ceux qui voyagent le plus mais ils le font dans un cadre plutôt strict. On peut toutefois imaginer qu'une partie d'entre eux voyagent en comité restreint vers de petites stations. Je conseillerais donc aux joueurs désireux d'incarner un Prêtre du Trident mais souhaitant conserver une certaine liberté d'action d'opter pour un Hermès ou un Orphée.

D'un point de vue technique, les principales compétences d'un personnage maîtrisant la Force Polaris sont :

- La "maîtrise de la Force Polaris" (ça ne s'invente pas !) : cette compétence voit son niveau de base reposer sur l'aptitude naturelle de l'attribut Volonté.
- Les pouvoirs Polaris : chaque pouvoir maîtrisé par le personnage nécessite de développer une compétence spécifique. Cette compétence voit son niveau de base reposer sur les aptitudes naturelles des attributs Volonté et Intelligence.

Lorsque le personnage veut utiliser un pouvoir, il doit d'abord maîtriser la Force Polaris. Le modificateur de réussite du test permet d'activer le pouvoir plus vite (il faut normalement trois tours) et/ou d'augmenter les chances de réussir le Test de Choc effectué automatiquement (celui-ci dépendant des attributs Force, Constitution et Volonté). Une fois la Force Polaris maîtrisée, le personnage effectue un test de compétence pour le pouvoir lui-même. Le modificateur de réussite permet de "modeler" le pouvoir (aire d'effet, durée...).

Vous l'aurez compris, les attributs Intelligence et Volonté sont capitaux pour un Prêtre du Trident. Augmenter l'Intelligence ne sera jamais perdu puisque de nombreuses compétences de connaissances utiles pour un Prêtre du Trident reposent dessus (Bureaucratie, Connaissance des nations / organisations, Education / Culture générale et Recherche d'informations). Si votre personnage s'oriente vers la diplomatie, l'attribut Présence sera aussi très important pour définir le niveau de base des compétences de communication et relations sociales.

L'attribut Volonté constitue un cas à part. Sollicité directement sous forme de jet d'attribut par plusieurs pouvoirs Polaris, que ce soit pour utiliser un pouvoir ou y résister, cet attribut fait exception à mes conseils de la section 4.3 sur l'optimisation des points d'attributs. La Volonté est tellement importante pour un personnage maîtrisant la Force Polaris qu'en augmenter le niveau sans en augmenter l'aptitude naturelle correspondante reste malgré tout bénéfique pour le personnage.

Les pouvoirs eux-mêmes sont plutôt bien répartis entre pouvoirs agressifs (dont certains dévastateurs), pouvoirs à effets physiques non agressifs et pouvoirs à effets psychiques. Que vous souhaitiez jouer une mule version mago, un manipulateur ou une sorte de mandrake, il y en a pour tous les goûts.

Enfin, last but not least, on notera que les Prêtres du Trident jouissent d'une manière générale d'un certain prestige (en particulier auprès des pirates, si si), ce qui vaut toujours son pesant de cacahuètes.

### 8.3. Jouer un équipage de navire

Entre autres joyeusetés, Polaris vous propose de jouer des combats sous-marins, que ce soit en armures de combat ou entre des navires. Dans ce dernier cas, les règles proposent à chaque personnage de jouer un rôle dans le sous-marin. L'avantage de ce système, c'est que les combats sous-marins entre navires impliquent tous les personnages, donc tous les joueurs, et qu'aucun d'entre ne reste à se tourner les pouces pendant la soirée.



Encore faut-il pour cela disposer des bonnes compétences pour pouvoir se rendre utile ! Voici donc un rapide aperçu des tâches à assurer dans un sous-marin durant un combat :

- Le coordinateur tactique (le boss, quoi !) centralise les informations données par les autres joueurs ou les instruments, décide de ce qu'il convient de faire et donne les ordres nécessaires pour cela. Les compétences nécessaires sont Commandement et Tactique [Combat naval].
- Le responsable sonscons s'occupe des scanners et capteurs de l'appareil. Il est les yeux et les oreilles de l'équipage. Son rôle est donc crucial : pas de verrouillage de cible sans une analyse réussie ! La compétence utilisée est ici Analyse sonscons. On notera que si aucun personnage n'est compétent en la matière, il est toujours possible de se charger de récupérer les analyses faites automatiquement par les appareils (au passage avec un niveau de 13 !) et de les communiquer au coordinateur tactique. Ya moins de panache, mais ça le fait quand même.
- Le pilote doit amener le navire là où le coordinateur le demande, et si possible dans les délais impartis. Là, il n'y a pas de pilote automatique, il faut quelqu'un aux manettes. La compétence mise en œuvre est Pilotage [Navires légers].
- L'artilleur est responsable de l'utilisation des armes du navire (armes de salve, torpilles, leurres...). Sur ordre du coordinateur tactique, il calcule des solutions de tir sur les cibles précédemment identifiées par analyse sonscan. La compétence à utiliser est alors Armes embarquées / Artillerie. Là encore, si aucun personnage n'est compétent en la matière, il est possible de se reposer sur les calculs de solution de tir logiciels (là aussi avec un niveau de 13 !). Mais, comme pour l'analyse sonscan, ça fait tout de suite moins classe.

Sans rentrer dans le détail des règles de combat sous-marin, il faut savoir que le rôle du coordinateur tactique, on s'en doute, est crucial. Au début de chaque tour de combat sous-marin (chaque tour durant 2 minutes), le coordinateur tactique fait un test de Tactique [combat naval]. Le modificateur de réussite qu'il va obtenir à ce jet de dés va lui permettre :

- D'améliorer l'Initiative du navire qui est normalement égale à sa Manœuvrabilité
- De réduire les malus dus à la réalisation d'actions multiples. Le coordinateur tactique peut en effet décider que le navire effectuera plusieurs actions durant le tour de combat, mais d'importants malus s'appliquent dans ce cas (-5 par action pour 2 actions, -7 par action pour 3 actions). Ces malus peuvent être réduits par tout ou partie du modificateur de réussite au test de Tactique [Combat naval] du coordinateur tactique.

Aussi crucial que soit le rôle du coordinateur tactique, Polaris prévoit donc un rôle à jouer pour chaque joueur (vous allez me dire "Normal, pour un jeu de rôles..."). Mais pour pouvoir en profiter au moment du combat, mieux vaut avoir réparti les rôles entre les différents personnages au moment de leur création, ceci afin que chacun puisse développer la compétence qui lui sera utile durant le combat. Et pour les personnages ayant des professions très éloignées des préoccupations d'un équipage de navire, souvenez-vous qu'il existe un avantage "Formation", coûtant 1 Point de Création !

## 8.4. Jouer un plongeur

Si vous désirez jouer un personnage à l'aise en plongée, l'idéal est bien sûr de jouer un hybride, quel que soit son type génétique.

Toutefois, si vous voulez la jouer Abyss avec scaphandre et tout le bordel, il y a une petite nuance qu'il faut connaître.

Le jeu propose de plonger à des profondeurs inimaginables aujourd'hui. Par conséquent, les armures de plongée sont indispensables à Polaris pour résister à la pression. Il en existe différentes catégories, des plus légères notées "exo-alpha" ou "exo-0" qui sont grosso merdo des combinaisons de plongée améliorées, aux plus lourdes notées "exo-6" et "exo-oméga" qui font plus de 4 mètres et dont les bras et jambes sont robotisées, et sont de fait assimilables à de petits navires.

Les descriptifs des compétences "Manœuvres sous-marines" et "Manœuvres d'armure sous-marine", respectivement pages 189 et 197 du livre de base, ne font pas de distinction entre les différents types d'armure. On pourrait dès lors considérer que la compétence "Manœuvres sous-marines" s'adresse uniquement aux hybrides ou aux types qui plongent en slip de bain à faible profondeur et que la compétence "Manœuvres d'armure sous-marine" est utilisée dès que l'on plonge avec une armure, aussi légère soit-elle. Les personnages non hybrides désirant se débrouiller avec une armure seront donc tentés de développer cette seconde compétence.

Or, un petit encart, à la page 324 de la partie "Technologie" du livre, nous indique que les armures légères exo-alpha et exo-0 ainsi que certaines exo-1 sont assez légères pour être portées sans l'assistance d'un exosquelette et qu'on n'utilise donc pas la compétence "Manœuvre d'armure" pour leur usage ! Ce qui induit selon moi que, en plongée, l'utilisation d'une armure de ces catégories nécessite d'avoir recours à la compétence "Manœuvres sous-marines" !

Attention donc, avant de dépenser vos points de compétences dans l'une de ces deux compétences. La catégorie de l'armure que va porter votre personnage va déterminer la compétence utilisée ! Et la catégorie de l'armure sera sans doute déterminée par les finances du personnage, sachant que la plus petite armure coûte 40000 sols quand les plus lourdes peuvent coûter plusieurs millions de sols.

De même, les attributs définissant le niveau de base de ces deux compétences varient. Si toutes les deux font appel à la Coordination, "Manœuvres sous-marines" va aussi s'appuyer sur la Force là où "Manœuvres d'armure sous-marine" utilisera l'aptitude naturelle de l'Adaptation !

Un dernier détail, si vous souhaitez faire plus que manœuvrer l'armure, mais aussi être capable de vous repérer, d'identifier les dangers et de survivre en plongée, jetez un œil à la section 8.7 et pensez à la compétence Connaissance d'un milieu naturel [Océans].

## 8.5. Jouer un gunner

Même dans un environnement sous-marin, où la moindre balle perdue peut causer une dépressurisation, il y aura des joueurs pour incarner des grosbills à la gâchette facile. Limite, c'est même plus marrant à Polaris que dans d'autres JDR où les dommages collatéraux sont nettement moins dramatiques. Et puis, même à Polaris, faut quand même bien se défendre contre les gros méchants du scénario, non ?

Que vous souhaitiez utiliser des armes de poing ou des armes d'épaule, lorsque vous allez souhaiter tirer des rafales (c'est tellement plus fun), ce ne seront pas les compétences correspondantes qui seront directement prises en compte. Il existe en effet à Polaris une compétence nommée "Tir Automatique" qui permet d'utiliser les armes de poing et d'épaule en mode automatique (quand elles disposent de ce mode, of course). Le niveau de cette compétence limite le niveau de votre compétence Armes de poing ou Fusils/Armes d'épaule. A vouloir tirer en rafales, vous allez donc devoir développer non pas une compétence, mais deux. Dès lors, on peut légitimement s'interroger sur l'intérêt du tir automatique du point de vue des règles (sur le plan du fun, on a déjà la réponse, c'est plus mieux).

Et bien c'est que le tir automatique, qu'il soit appliqué en rafale courte (tirant 3 balles) ou en rafale longue (tirant 5 à 20 balles) permet d'obtenir de significatifs bonus au Test de Tir, allant de +2 à +8, et à bout portant ou courte distance, offrant un bonus aux dommages ! Fin du fin, il est aussi possible d'arroser plusieurs adversaires ou de réaliser un tir de suppression. Enfin, disposer de deux armes de poing disposant du tir automatique permet d'augmenter le bonus (un +3 supplémentaire au minimum), soit de tirer sur un second adversaire.

Plus sérieusement, il faut noter que si vous voulez maîtriser le tir automatique pour les armes de poing ET les armes d'épaule, vous n'aurez besoin de ne développer la compétence Tir Automatique qu'une seule fois pour les deux types d'armes.

De même, si vous désirez jouer un sniper, avoir un bon niveau en Fusils/Armes d'épaule ne suffira pas. Il vous faudra développer la compétence Tir de précision qui agira, au même titre que Tir Automatique, comme une compétence limitative.

Bref, si vous voulez jouer un spécialiste du flingo, il faudra développer pas moins de 4 compétences, sans compter celle relative aux armes de trait et celle relative aux armes lourdes.

Sur le plan des attributs, ce sont principalement la Coordination et la Perception qui seront mises à contribution pour définir le niveau de base des compétences de tir en mode coup par coup (Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Armes de trait, Armes lourdes, Armes de jet). La compétence Tir Automatique fait elle appel à la Force et à la Perception. Enfin, le Tir de Précision fait lui appel à la Volonté et à la Perception. Fort logiquement, pour jouer un gunner, il faut donc soigner sa Perception.

L'attribut Force joue aussi un autre rôle : il intervient aussi comme un facteur limitant l'aisance avec laquelle vous manierez tel ou tel type d'armes. Pas question donc de se trimballer avec une gatling si on est gaulé comme un sprite.

Pour les grenades, c'est heureusement plus simple, leur lancer repose uniquement sur un test de l'attribut Coordination ! Ici, pas de compétence à développer, c'est à la portée de tout le monde (sauf d'Yvan Turney, ancien membre du GSI, qui fait des critiques pour lancer une grenade dans un tuyau d'un mètre de diamètre devant lequel il se tient lors de la partie du 1er avril !) Par conséquent, filez les grenades au personnage non combattant disposant du meilleur niveau en Coordination, il se sentira moins inutile et ça évitera aux gunners de devoir interrompre leurs rafales longues au fusil d'assaut lourd !

D'un point de vue roleplay, on notera que seules les armes légères sont autorisées dans le souk d'Equinoxe. En Hégémonie, bien que cela ne soit pas clairement dit dans le supplément "Univers" (ou alors, je l'ai zappé), le régime des Patriarches laisse à croire que les armes sont purement et simplement interdites, au moins dans les principales cités. En Ligue Rouge, les petites armes de poing sont tolérées dans les bas-fonds. En généralisant, on peut donc considérer qu'on ne pénètre pas dans une cité sous-marine armé jusqu'aux dents.

Si les armes de poing sont logiquement moins puissantes, elles seront donc plus souvent tolérées. Et dans le cas contraire, elles seront sans aucun doute plus faciles à faire passer "en douce". C'est un point à avoir à l'esprit quand le joueur choisira quelles compétences de combat à distance développer. Etre super bon en fusil d'assaut lourd mais devoir le laisser bien rangé dans la soute du sous-marin au moment de la grosse bagarre dans les bas-fonds, c'est quand même dommage, non ?

Pour finir, un petit tableau proposant quelques armes standards avec les forces minimales pour les manier, les modes de tir proposés et les dégâts infligés.

Type d'armes	Dégâts	Modes de tir	Force requise	Coût
Pistolet léger	2D10+3	Coup par coup	10	1000
Pistolet moyen	3D10	Coup par coup	13	1500
Pistolet lourd	4D10	Coup par coup	15	2000
Pistolet mitrailleur léger	3D10	Coup par coup Rafale courte ou longue	13	2000
Pistolet mitrailleur lourd	3D10+3	Rafale courte ou longue	15	2500
Fusil	4D10	Coup par coup	10	2200
Fusil à pompe	3D10	Coup par coup	13	1600
Fusil d'assaut léger	4D10	Coup par coup Rafale courte ou longue	13	3500
Fusil d'assaut lourd	4D10+3	Coup par coup Rafale courte ou longue	15	4000
Mitrailleuse légère	4D10+3	Rafale longue	15	6500
Fusil de précision léger	4D10	Coup par coup	13	7500
Fusil de précision lourd	5D10	Coup par coup	15	12000

## 8.6. Jouer un personnage intellectuellement polyvalent

Il est possible, assez facilement, de jouer un personnage polyvalent à Polaris, à condition que la polyvalence recherchée soit axée sur les capacités intellectuelles et non sur les prouesses physiques.

S'il est un attribut qui est largement sollicité par les compétences, c'est bien l'Intelligence. De nombreuses compétences reposent en effet uniquement sur cet attribut, le double de l'aptitude naturelle servant alors de niveau de base. Parmi ces compétences, on retrouve :

- Des connaissances telles que Bureaucratie, Cartographie, Connaissance des nations / organisations, Cryptographie, Education / Culture générale, Navigation, Recherche d'informations, Science / Connaissance spécialisée et Stratégie. Science / Connaissance spécialisée permet elle-même d'accéder à tout un panel de connaissances (une par Science / Connaissance spécialisée, faut pas rêver non plus !) allant des sciences humaines (Administration / Gestion, Droit / Législations, Economie, Géographie, Histoire / Archéologie, Psychologie, Sciences politiques) aux sciences dites "dures" (Astronomie / Astrophysique, Biologie / Physiologie, Botanique, Finances, Géologie, Médecine, Pharmacologie, Physique / Chimie; Zoologie) en passant par des connaissances plus techniques (Armes / Systèmes d'armement, Criminalistique).

- La maîtrise des langues, qu'elles soient étrangères, anciennes ou spécialisées.
- Le pilotage des navires légers et lourds.
- Des compétences techniques telles que Armes embarquées / Artillerie, Armurerie, Aquaculture / Elevage, Chirurgie, Electronique, Espionnage / Surveillance, Génie technique (ouvrant elle-même aux spécialisations Architecture / Génie civil, Architecture navale, Bionique / Cybertechnologie, Biotechnologie / Génie génétique, Electronique / Informatique, Logiciels, Nanotechnologie, Robotique, Télécommunications), Informatique, Mécanique (au choix pour les armures, les navires, les chasseurs, les véhicules...), Piratage informatique, Systèmes de sécurité.

Ca fait donc quand même un sacré bon paquet de compétences reposant uniquement sur l'intelligence. Attention, toutefois, ce choix présente deux défauts :

- Une majorité de ces compétences, en particulier les compétences techniques, sont des compétences réservées que le personnage ne pourra donc développer qu'une fois apprises dans le cadre d'une profession. Pour jouer un intellectuel vraiment polyvalent, il va donc falloir passer par plusieurs professions différentes, avec les inconvénients que cela entraîne, comme nous l'avons vu en section 7.2.
- Les compétences réservées, une fois apprises, vont démarrer avec un niveau de maîtrise de -3. Et les compétences intellectuelles qui ne sont pas réservées démarrent aussi pour la plupart à un niveau de -3. Ces niveaux de compétence bas induisent qu'il va falloir d'une part vraiment booster l'Intelligence pour avoir une aptitude naturelle valable (16 pour une aptitude naturelle de +3 paraissant alors le minimum du minimum syndical) et d'autre part qu'il va falloir s'arranger pour avoir plusieurs années d'expérience afin de s'assurer une dotation en points de compétences suffisante pour monter significativement le niveau de maîtrise des compétences.

Jouer un intellectuel polyvalent nécessite donc de faire des sacrifices sur les Points d'Attributs pour blinder l'Intelligence et de garder un nombre significatif de Points de Création pour les années d'expérience préliminaire. Cela ne se fait donc pas sans mal, mais le résultat est sympathique, ce genre de personnage étant utile dans de nombreuses situations.

Un des moyens pour pallier à cela est de "spécialiser son personnage polyvalent". (Oui, je sais, c'est contradictoire au possible.) On peut en faire :

- Un personnage très orienté vers les sciences dures classiques : Biologie / Physiologie, Physique / Chimie...
- Un technique avec un spectre de connaissance très large mais sur un type d'appareils très précis (armures sous-marine, navires...) : Pilotage, Mécanique, Génie technique, Armes / Systèmes d'armement...
- Un spécialiste des arcanes administratives : Bureaucratie, Droits / Législations, Sciences politiques pour une ou plusieurs nations...
- Un geek sous-marin à tendance James Bond : Electronique, Espionnage / Surveillance, Recherche d'informations, Génie technique en Electronique / Informatique, Piratage informatique, Systèmes de sécurité, Robotique, Télécommunications, Cryptographie...
- Un docteur Geekyl : Biologie / Physiologie, Médecine, Chirurgie, Génie technique en Bionique / Cybertechnologie et/ou Biotechnologie / Génie génétique, Robotique...
- Et tout ce que vous pourriez imaginer d'autre...

## 8.7. Etre super bon dans un environnement donné

Qu'on se le dise, à Polaris, y a vraiment des compétences qui font chier : ce sont les compétences limitatives sur des environnements.

Il en existe deux types :

- Les premières concernent les environnements que je qualifierais de sociaux. C'est la compétence Connaissance d'une nation / organisation qui est ici concernée. Elle peut avoir pour objet une nation majeure (Hégémonie, Equinoxe...) ou mineure (Etats du Rift, Amazonia...), une faction (Confrérie des Veilleurs...), une organisation religieuse (Culte du Trident...), un groupe criminel (Contrebandiers, Crime organisé...) ou une faction ancienne (Génétiiciens, Alliance Azure...).
- Les secondes concernent les environnements naturels. C'est la compétence Connaissance d'un milieu naturel qui est concernée. Elle peut avoir pour objet les océans, les souterrains et mines ou la surface.

Je vais prendre deux exemples très concrets pour fixer les esprits.

Vous êtes un crack sur les règlements : Bureaucratie à 18, Science / Connaissance spécialisée [Droit / Législations] à 18. Vous débarquez en Ligue Rouge. Votre niveau en Connaissance des nations / organisations [Ligue Rouge] est de 3. Vos niveaux de Bureaucratie et Science / Connaissance spécialisée [Droit / Législations], le temps de votre séjour, vont descendre à 3.

Vous êtes un crack en survie : Observation à 18, Chasse / Pistage à 18. Vous êtes envoyé en mission dans des mines abandonnées où il se passe, malgré qu'elles soient abandonnées, des trucs louches. Votre niveau en Connaissance d'un milieu naturel [Souterrains] est de 3. Vos niveaux d'Observation et Chasse / Pistage, le temps de votre mission, vont descendre à 3.

Si ces limitations paraissent logiques quand on y pense bien, l'important, c'est surtout d'y penser quand on crée son personnage !