

The word "POLARIS" is written in a large, bold, blue font. The letters are filled with a detailed illustration of a diver in a blue suit and a submarine, set against a background of a snowy, mountainous landscape. The entire logo is set within a rectangular frame that has a parchment-like, aged texture.

POLARIS

LE JEU DE RÔLE DES PROFONDEURS

A dark, atmospheric underwater scene. A large, dark submarine is the central focus, illuminated from within by a series of bright blue lights. The water is deep blue, and there are some bubbles and faint light rays visible. The overall mood is mysterious and technological.

**RÈGLES
POLARIS
ABRÉGÉES**

POUR MJ ET PJ

SUPPLÉMENT NON OFFICIEL

CONTENU

TESTS ET ACTIONS	2
COMBAT	3
1. Surprise	3
2. Initiative	4
3. Déclaration d'intentions	4
4. Résolution des actions	4
Déplacement.....	5
Combat au contact	5
Arts martiaux	5
Combat à distance	6
Dommage	7
Protection	7
Armes spéciales	7
ETATS DE SANTÉ	8
Blessures physiques.....	8
Soins et Guérisons	9
Aggravation des blessures	10
Autre formes de dommages.....	10
Maladies et poisons.....	12
Drogues.....	13
Irradiation	13

- Universel : qui divise par deux les points d'empoisonnement.

DROGUES

Caractéristique d'une drogue :

- Puissance : exprime en D6, détermine le seuil
- Durée : temps d'action de la drogue. A la fin de cette période, perte de 5 point d'intox/h. Si reprise avant d'arriver à 0, on additionne ce qui reste de la dernière dose à la nouvelle.
- Manque : période où apparaissent les symptômes de manque
- Mod de dépendance : « accoutumance », jet de Const +/- mod de résistance.
- Effets secondaire : description des effets et des effets de surdosage.

Narco dommage : c'est l'effet chronique de la prise régulière. Il ne fait que monter (sauf traitement) et majore les risque de dépendance et effets secondaires. A chaque consommation, dès que la Puissance > niv de narco dommage => Jet const. Réussite = RAS, échec NArco dommage +1. S'il est déjà à 30, chque dose monde de 1 les narcodommage sans test. (Cf description p 247).

Accoutumance : A chaque utilisation les effets risquent d'être moins efficaces. Jet de résistance aux drogues +/- mod de d'accoutumance (correspondant au niveau de narcodommage actuelle).

Dépendance : Au debut de la période de manque jet Const + mod narco + malus de dépendance. Si échec => crise manque. 3 jets pour être sevré, à chaque période de manque et +2 de dif cumulatif.

Effets secondaire (EI) : Si intox > seuil EI, lancer 1D20 et faire la marge/ niv narco dommage et comparer les EI.

IRRADIATION

Les dégâts sont dépendant de la puissance et sont cumulatifs, à chaque période on ajoute les points et détermine les effets de seuils (p250).

Degrés	Description	Dégât	Période
Légère	Petite fuite radioactive	1D6	1 Mois
Importante	Incident de labo	2D6	1 Semaine
Massive	Explosion nucléaire, exploration de surface	3D6	1 jour

13

TESTS ET ACTIONS

Descriptif	Mod dif
Extr Facile	+10
Très Facile	+7
Facile	+5
Assez facile	+3
Moyen	0
Assez Dif	3
Difficile	5
Très Dif	7
Extr Dif	10

Jet de compétence : 1D20 sous niv de base + comp + Mod de dif

Marge de réussite : Résultat du D20 +/- mod critique

Echec critique : 20 naturel => Relancer 1D20 et ajouter à la marge d'échec.

Réussite critique : le dé indique la difficulté => ajoutez le niv de maîtrise de la comp.

Jet Attribut : 1D20 sous niv attribut +/- mod dif

Jet Opposition : chacun fait un jet de comp ou d'attribut :

2 échec = match nul

1 échec, 1 réussite = un gagnant

2 réussites => On compare le Dé le plus haut

Marge de réussite : si 1 seul réussi c'est le résultat du Dé, sinon la dif entre les deux.

Bréviaire :

Niv : Niveau

Comp : compétence

Mod : modificateur

Dif : difficulté

=> : entraine

Bles : blessure

Dom : dommage

Marge réussite	Degrés réussite	Mod
1-2	Justesse	+0
3-4	Correct	+1
5-6	Assez bon	+2
7-9	Bon	+3
10-12	Très bon	+4
13-14	Excellent	+5
15-19	Parfait	+6
20-24	Extraordinaire	+7
25-34	Heroïque	+8
35+	Légendaire	+9

Marge d'échec	Degrés d'échec	Mod
1-2	Justesse	-0
3-4	Médiocre	-1
5-6	Assez mauvais	-2
7-9	Mauvais	-3
10-12	Très mauvais	-4
13-14	Exécration	-5
15-19		-6
20-24	Catastrophique	-7
25-34		-8
35+		-9

Compétence limitante : Quand deux compétences sont nécessaires pour une action, on prend la plus faible : la limitante (ex : tirer sur un endroit instable).

Compétence limitantes		
Acrobatie	Endurance	Manœuvre sous-marines
Arts martiaux	Manœuvre zero G	Tir automatique
Connaissance d'1 milieu	Manœuvre armure	Tir de précision

Chance.

- Test de chance : Quand la chance intervient, jet de Chance

- Point de chance : points qui peuvent être dépensé définitivement mais diminuera les réussites sur les tests de chance.

Situation pour dépenser point de chance :

2

- +5 a un jet (à déclarer avant le jet)
- Evènement favorable (tomber sur une arme perdue)
- Un indice pour le scénario
- Diminuer d'1 ou 2 niv de bles

Regagner des points de chance

- Faire un jet catastrophique
- Bonne idée dans le scénar, interprétation remarquable
- Accomplissement du scénario

COMBAT

Déroulement d'un Tour de combat :

- 1) Surprise
- 2) Initiative de base
- 3) Déclaration d'intention
- 4) Résolution des actions
- 5) Fatigue
- 6) Fin du tour

1. SURPRISE

2 possibilités :

- Les 2 protagonistes sont surpris (*croisement d'une ruelle*) : Chacun fait un Jet de réaction, le Dé devient le niveau d'initiative. S'il est raté, pas d'action dans le tour.
- S'il s'agit d'une embuscade : l'attaquant aura un +5 en Init et la cible devra faire un jet de réaction comme plus haut avec les mêmes conséquences.

Eviter la surprise = Repérer le danger

Si le joueur est sur ses gardes, il peut faire un jet pour détecter un danger en fonction de sa nature :

Situation	Type de jet
Embuscade, attaque de prédateur	Observation, limité par la Comp du milieu
Caméras, drone ...	Système de sécurité
Piège	Piège
Prédire les réactions d'1 personne	Analyse empathique
Repérer un lieu d'embuscade	Tactique
Se savoir suivi	Filature

3

- Froid extrême (<0°C) : même règles que précédemment mais temps/2 et si dans l'eau /4.

Noyade et asphyxie : l'Attribut secondaire souffle indique un nombre de point avant d'être épuisé. Cette perte dépend de l'activité :

- Immobile : 1pt de souffle par tour
- Modéré : 2 pt de souffle par tour
- Intense (nage) : 3 pt de souffle par tour
- Combat : 4 pt de souffle par tour

Une fois épuisé, jet d'Athlétisme. Le Mod de réussite = nbr tour suppl sans dégâts. A la fin de la période, jet Athlétisme avec malus = activité (cumulatif à chaque jet). En cas d'échec = Noyade.

La noyade entraîne une inconscience en 2D6 tour, la mort en 5 min si pas de 1^{er} soins.

MALADIES ET POISONS

Maladie :

- Contacter maladie : raté un jet de *Const* avec mod de contagion
- Elle se déclare au bout de la période d'incubation
- Son agressivité dépend de sa virulence qui détermine le nbr de point à laquelle elle évolue et l'évolution, la période entre chaque jet de virulence.
- Ses effets dépendent des seuils attendus à chaque jet de virulence.
- Son diagnostic nécessite un jet de médecin avec mod de diagnostic.
 - Réussite : administration soins possible avec matériel adéquat.
 - Échec : maladie non reconnue
 - Catastrophe : mauvaise maladie, donc mauvais ttt.
- Le traitement entrepris à chaque période d'évolution, faire un jet de *Const* +/- mod de Guérison.

Poison :

- Il doit être administré. La cible peut faire un jet de *Pharmacologie*, *Connaissance des poisons* ou *perception* + Mod de detection.
- Les autres étapes sont les même que pour les maladies
- Il existe des patchs antipoisons :
 - Spécifique qui neutralise totalement le poison mais il faut l'identifier.

12

- 2 m : 1D10 + 1 Loc
- 3 m : 2D10 + 2 Loc
- 4 m : 3D10 + 1D3 Loc
- + : 1D10/ mètre et 1D3+3 Loc

Décompression : 1D10 de dommage par Tour.

Etourdissant et assommant : Certaines armes provoquent ce genre de dégâts :

- 1) Faire les dégâts physiques de l'arme. (memoriser la blessure)
- 2) Faire les dégâts de choc.
- 3) Additionner les 2 dégâts
- 4) Déterminer « la blessure choc » dans la description du niv de bles (page 9).
- 5) Déterminer les effets avec 1D20 +/- malus par rapport aux seuils (cf dégâts de choc Page 10).

Faim et soif :

- Ne pas manger : perte 2 pt en FO et Const/sem à 3 = mort
- Malnutrition : au bout d'1 mois FO et Const /2
- Il faut le même pour récupérer
- Malus 5 /j sans boire ; 3 jours sans boire = mort

Feu :

- Petite flamme : 1D6 dom/ loc
- Feu moyen (50 cm, feu de camp) : 1D10/ tr d'exposition /loc, les vêtements s'enflamment.
- Grand feu (entrepôt, immolation) : 2D10/tr d'exposition/ 1D3 Loc
- Brassier (feu industriel, lave) : 3D10/Tr d'exposition, toutes loc

Froid :

- 10-15°C : Test Const/2h, échec Fatigue +1
- 5 – 10°C : Test Const/h, échec Fatigue +1
- 0°C : Test Const/30 min, échec Fatigue +1
 - >1h pour Bras et jambe, 1D10 dom/ Loc à chaque heure. Si Bles critique : amputation extrémités, si Bles mortelle, amputations membres.
 - > 2h extension corps et tête avec même règles.

2. INITIATIVE

Réaction (Adaptation + Perception/2) + Etat de santé

Etat de santé	Malus
Bles Légère	-1
Bles Moyenne	-3
Bles Grave	-5
Bles Critique	-10
Bles Mortelle	imp

3. DÉCLARATION D'INTENTIONS

Chacun déclare dans l'ordre CROISSANT ses intentions pendant le tour, ce qui peut conduire à des modifications d'initiatives. Options possibles :

- Plusieurs attaques (option) : 1^{ère} à Réaction, la 2^{ème} à Réa-5, la 3^{ème} à Réa -10. Chaque attaque à -5 si 2 actions/tr ou -7 si 3 actions/tr.
- Précipiter son action : Init +3, mais -5 à l'action.
- Retarder son action : permet d'agir à n'importe quel moment après son init.
- Préparation : certaines actions nécessitent une préparation :
 - Dégainer : -5 ou -3 si la main déjà sur l'arme
 - Saisir un objet : -3 à portée, -5à-10 si plus loin
 - Aller au corps à corps : -3
 - Donner une série d'ordres : -3
 - Observer un combat : -5 (mais a une vision globale du combat)
 - Repérer un élément : -5/ jet d'observation.
 - Utiliser un mécanisme simple : -3
 - Changer de mode de tir : -3
 - Tirer d'un endroit a couvert : -3
- Choix d'un mode de combat :
 - Défensif : Retarde son action, +3 en opposition, pas d'attaque
 - Retraite : Retarde son action, +5 en opposition, recule
 - Offensif : +3 en att, +5 en défense
 - Charge : +3 en att, +3 en dommage, -7 en defense.

4. RÉOLUTION DES ACTIONS

Classé comme suit :

- Déplacement
- Action de combat (Au contact, Art martiaux, à distance)
- Action simple (préparer un grenade, recharger son arme, sortir un objet)

- Complexe (peuvent prendre plusieurs tours avec des jets de comp)

DÉPLACEMENT

Plusieurs allures :

- Lente : Moyenne /2
- Moyenne
- Rapide : Moyenne x2
- Maximum : Moyenne x6

COO/ Athlé	moy sur sol m/Tr	moy sous l'eau m/Tr	TH	Hyb
3-5	6	1	4	6
6-10	8	2	8	12
11-15	10	3	12	18
16-20	12	4	16	24
21-25	14	5	20	30

Pour les allures lentes à rapides, on prend la coordination et pour la maximum, la compétence athlétisme.

COMBAT AU CONTACT

Distance : < 3 mètres

Compétences utilisées : Armes lourdes, Combat armé, combat à mains nues.

Jet d'opposition de compétences :

- Att réussi / Def rate : faire les dommages.
- Att rate / Def rate : match nul.
- Att réussi / Def réussi : la marge la plus élevée (Dé) l'emporte.
- Att rate / Def réussi : RAS ou contre-offensive du défenseur.

Modificateur de situation de combat

Attaque latérale : -3	Attaqué au sol : -5
Attaque en position avantageuse : +3	Terrain instable : comp limitante
Mauvaise luminosité : -3	
Plusieurs adversaires : 2 adv = -5 ; 3 adv = -7 ; 4 adv = -10	

Attaquer une personne sans défense : Jet de comp +5

ARTS MARTIAUX

Compétence limitante, spécialisée (Offensive, Défensive, Lutte), elles permettent de nombreuses options de combat rapprochés.

TECHNIQUE OFFENSIVES:

L'Att doit avoir l'initiative

- Frappe puissante : +3 dommage
- Frappe incapacitante : en plus des dommages dégâts de choc malus -5
- Frappe précise : -3 dommage mais localisé.
- Enchaînement : 2 att malus à 0 et -3 ou 3 att malus -3, -5 et -7
- Combat à 2 armes : dommage +3

5

10

Durée de guérison et soins nécessaires

Blessure	Durée guérison	Gérison naturelle	Soins nécessaires	Diff	Soins constant
Légère	1 j	Oui	Aucune	0	Non
Moyenne	3 j	Oui	Med ou 1 ^{er} soins	+5	Non
Grave	1 sem	Oui	Med ou 1 ^{er} soins	+3	Non
Critique	3 sem	Non	Med	+0	Oui
Mortelle	5 sem	Non	Med+chir	Bras/jbe -3 Corps -5 Tête --7	Oui
détuit	3 sem	Non	Med+chir	-3	Oui

AGGRAVATION DES BLESSURES

Toute blessure mal ou pas soignée entraîne une aggravation.

- Infection : Tous les 2 jours et a chaque Loc, jet de constitution.
 - Bles Moy : Bonus 5, échec = bles Moy ou +
 - Bles Grave : Malus 2, réussi = prochain jet -2 sans soins spé, échec = + 1 grave ou plus.
 - Bles critique : malus 5+/- 2/ case critique. Réussi = +1 critique, échec : +1 critique et prochain jet -2 cumulatif sans soins spé.
 - Bles mortelle : malus -10 +/-2/case mortelle. Réussi =meurt dans *const* heures, échec : idem dans *const*/2 heures
- Suractivité : +1 blessure de même niv en cas de non repos relatif à la blessure :
 - Légère:activité très intense(combat violent, travail éprouvant)
 - Moyenne : intense (entraînement, travail physique normal)
 - Grave : la plupart des activités physiques.
 - Critique : tout ce qui peut gêner le repos.
- Séquelles (cf tables p240)

AUTRE FORMES DE DOMMAGES

Acide : Dommage progressifs et durée +1D6 jusqu'à arrêt d'exposition.

Chute : S'il y a possibilité de ralentir la chute, jet acrobatie/équilibre avec malus de 2x hauteur/ Si réussite : Dom -1D6 +/- mo réussite.

- 1 m : 1D6 + 1 Loc

- Corps : Choc -5, allure lente maximum
 - Tête : Choc -10, allure lente maximum.
- Mortelle : Stabilisation obligatoire car mort imminente, séquelles, aggravation : surinfection et infection.
 - Bras : Choc -5, allure lente maximum
 - Jambe : Choc -5, pas de déplacement
 - Corps : Choc -10, allure lente maximum
 - Tête : Choc -15, allure lente maximum
- Mort subite : Stabilisation obligatoire, séquelles, aggravation infection.
 - Bras : Choc-10, allure lente maximum, membre détruit
 - Jambe : Choc -10, pas de déplacement, membre détruit
 - Tête et corps : déchiqueté.
- **Stabilisation** : Nécessaire pour blessures critique et mortelle. Jet de premiers soins réussi sinon :
 - Blessure critique : Constx2 tour sans aggravation puis jet Const :
 - Réussite : 5 + mod marge réussite tours. Et nouveau test.
 - Echec : Const minutes avant de mourir.
- **Dégâts de choc** : Contre coup d'une blessure pouvant entraîner un étourdissement ou tomber dans les pommes.
 - Seuil étourdissement (VOL+CONST+FOR)/3
 - Seuil inconscience : Etourdissement +10
 - Lancer 1D20 : < S. Etourdi = RAS, jet entre S. Etourdi et S.Incons = étourdit, > S. Incons = inconscient.
 - Effet : Etourdit = malus 5 , allure max moy. Inconscient (p237)

SOINS ET GUÉRISONS

Stabiliser une blessure : Jet de premier soins +/- malus de gravité :

- Critique : 0
- Mortelle bras/jambe :-3
- Mortelle Tête et corps : -5

Durée des soins (Cf table p 238)

- A la fin de la durée, Jet de soins. Si réussi, baisse d'un niveau.
- La convalescence nécessite des conditions correctes
- Les blessures sont soignées séparément.
- Pour les blessures critique/mortelle/détruit = soins hebdomadaire.
- L'échec ou l'absence de soin entraîne une aggravation (cf après).
- La compétence dépend de la gravité de la blessure.

9

- Balayage : tente de faire tomber, la cible doit réussir un test de coordination. S'il réussit -5 init (peut-être reporter sur le prochain tour). S'il rate il ajoute sa marge d'échec à la marge de réussite, s'il y a catastrophe, il chute.

TECHNIQUE DÉFENSIVE

Pas d'initiative nécessaire

- Garde de combat : -3 au test d'attaque de l'adversaire
- Contre att simultanée : frappe avec malus de 5
- Esquive (retraite) : +5 en retraite
- Combat à 2 armes : +3 en opposition
- Adversaires multiples : malus d'adversaires multiples diminué de 3.
- Dégagement : s'il est saisi, désengage avec Lutte ou sa comp
- Défense contre une arme : test opposition ctre Réaction de l'att.

TECHNIQUE DE LUTTE

La lutte nécessite une préparation : initiative -3

- Clé/immobilisation : fonctionne si l'att réussi et la cible échoue au contact. Si la force de l'att < cible, la MR être double à la diff de force. Il peut infliger le niv de bles qu'il désire, voir mort si maintien cervicale.
- Etranglement : Règles idem mais dégâts dif : Il faut réussir 2 tr consécutifs pour un évanouissement. (Test désengagement entre les deux). Effet : évanouissement 1D6 minutes. Et Const /2 tr pour le tuer.
- Projection : Idem que pour clé immobilisation, mais fait 1D6 + bonus de réussite + bonus de dommage au corps à corps.

COMBAT À DISTANCE

Jet de compétence de tir associé à de nombreux modificateurs (cf écran) :

- Distance
- Taille de la cible
- Déplacement du tireur et de la cible
- Couverture
- Vision.

Technique de Tir :

- Tir simple : 1 tir
- Tir à répétition : en fonction du nombre bonus en précision ou dommages.
- Tir visé : -2 init donne +1 au jet (max +5 au jet)

6

- Tir automatique : comp limitante *tir automatique*. Rappel : changement mode, -3 en init :
 - Rafale courte : +3 au jet ou dom +5
 - Rafale longue (action longue) : +2 jet +2 dom /5 balles.
 - Rafale multiple : +1 cible <3 m/5 balles
- Tir en suppression (canarder la zone) : Arrose zone 3m +/-3m/5balles. Pour traverser, jet chance diminuer par mod marge réussite.
- Tir de précision : pas de règles spé
- Tir à deux armes
 - Tir simple, répétition, rafale courte => +3 précision ou 2 cibles
 - Tir raffale longue, suppression => +5 précision.

DOMMAGE

Déterminer dommage : Par tranche de 5 => 1 niv de bles

- Contact : Dom arme +mod réussite +mod de dom au contact – résistance dom.
- Distance : Dom arme + mod réussite

Localisation : 1D20 (table p 230)

Viser une localisation : Corps -3 au jet, jambe -5, tête et bras -7.

PROTECTION

Elle diminue les points de dommage encaissés.

Bouclier

- Au contact gêne l'Att de l'adversaire
- A distance diminue les points de dommage de la zone protégée.

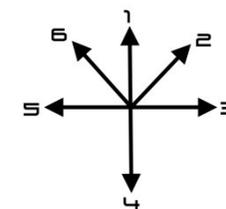
Type	Contact	Distance
Petit (< 50 cm)	-3	1 Loc + bras + test chance réussi
Moy (0,5-1m)	-5	1 Loc + bras
Grand (anti-émeute)	-7	2 Loc + bras

ARMES SPÉCIALES

- Fouet et chaîne : Att -5 pr jambe et bras, -7si visée 2 jambes et la tête. Si le test est réussi, jet opposition For (-5 pour l'Att si 1 jambe et -7 si les deux) En cas de réussite immobilisé.

7

- Fusil à pompe (Cône d'effet) : réussite automatique a courte portée, mais mod marge échec réduit dommage. De plus gilet par balle ou couverture légère Protection +3.
 - Bout portant (<2m) : Dom+1D10, 1 cible
 - Courte portée (2-7m) : Dom+0, cône 1m
 - Moyenne portée (8-15m) : Dom-1D10, cône 2m
 - Longue portée (15-25m) : Dom-2D10 + test chance pour éviter, cône 3 m
 - Portée extrême (25-50m) : Dom -3D10 + test de chance+5 pour éviter, cône 3 m
- Lance flamme (cône effet) : Réussite automatique. Inflige 2D10 de dom sur 1D3 Loc durant 2D6 tours. Distance >3m sinon l'attaquant s'enflamme aussi.
- Grenades et mines : Test coordination pur lancer la grenade + mod comme tir (taille, mouvement ... p227). C'est une action complète. En cas d'échec, dispersion 1D6 m +1D6 pour orientation .



ETATS DE SANTÉ

BLESSURES PHYSIQUES

- Système par blessure et non par point de vie. Les dommages entraînent des blessures (1 palier / 5 dommages)
- 1 blessure=1 localisation (1D20 pour la loc). Quand toutes les cases d'un niveau sont cochées, on coche celle du niv supérieur et l'on gomme les inférieurs (1blessure/ membre).
- Effets des blessures : les blessures entraînent des malus aux actions et sont à risque d'aggravation.

Dommage	Gravité
5	Légère
10	Moyenne
15	Grave
20	Critique
25	Mortelle
30	Mort subite

- Légères : -1 aux actions, aggravation : suractivité.
- Moyenne : -3, aggravation : infection, suractivité
- Grave : malus -5, séquelles, aggravation : infection et suractivité
 - Jambes : allure moyenne maximum
 - Corps : choc, allure moyenne maximum
 - Tête : choc -5, allure moyenne maximum
- Critique : Stabilisation nécessaire, malus -10, séquelles, aggravation : suractivité et infection.
 - Bras : Choc, allure moyenne maximum
 - Jambe : Choc, pas déplacement

8