

V 1.6

u:polaris

● *Plus la surface est brûlante, plus les abysses sont glacées*

UP!System

YKONOCLAST
ykonoclast@protonmail.com



Sommaire

Introduction 2

Règles Générales 3

CONVERSION DES CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES 4

CONVERSION DES JETS 4

ARMEMENT ET COMBAT 5

INTOXICATIONS 5

SURFACE 5

ÉCONOMIES 6

HYBRIDES 6

MODIFICATION DES DOMAINES ET COMPÉTENCES 7

FORCE POLARIS 7

Gestion du matériel 9

CARACTÉRISTIQUES DU MATÉRIEL 10

FIABILITÉ DU MATÉRIEL 10

PRIX DU MATÉRIEL 10

PLONGÉE AVEC FLUIDE ET MÉLANGE 11

NOTES DIVERSES 12

RÉPARATION DES CYBORGS 12

Armures et véhicules 13

CARACTÉRISTIQUES DES ENGIN 14

DÉGÂTS 15

COMBAT NAVAL ET TORPILLES 15

NOTES DIVERSES 16

Annexe : feuille perso 20



UP!System : everything better with tentacles



introduction

Bienvenue dans UPolaris. Fruit de la lente maturation d'Octopus347 et d'un document séparé ainsi que de leur lente convergence puis fusion avec les erratas officiels et certains éléments de Sword & Sorcery. Les fonds marins s'offrent à vous comme jamais auparavant.

Polaris restera toujours mon jeu préféré et son système l'un de ceux que j'aurai le plus détesté. Perclus de tout ce qui est l'antithèse du UP!System sur un plan philosophique il semblait devoir me condamner à rester hors de ce jeu. Mais depuis mes quatorze ans pourtant je continue à le mener et, surtout, à trouver dans son système ces gèmes qui en font quelque chose à part, notamment dans sa gestion du matériel.

Mais cet univers extraordinaire qu'est Polaris est parfois difficile à exprimer au milieu de ces décombres de règles inutilement complexes, simulationistes sans pour autant être réalistes, cherchant à punir le joueur à chaque instant (il est tout simplement impossible de monter assez de compétences pour être ne serait-ce qu'un être humain crédible) et surtout bien souvent ne marchant juste pas (via des oublis ou des erreurs). Ceci change maintenant du tout au tout avec ce supplément, qui ouvre les portes du royaumes sous-marin avec la puissance et la flexibilité du UP!System.

Il s'agit là du second supplément réellement spécifique à un univers. L'Opus Mare Tenebrosus pourrait avoir précédé cette nouvelle série mais le jeu qu'il adaptait, 7th Sea, restait la matrice initiale du UP!System, et donc il était dit qu'il resterait à part. UPolaris, comme Fading's UP avant lui, n'est pas un supplément modulaire : il s'agit d'un tout cohérent visant à se suffire à lui-même et à évoluer indépendamment afin de permettre de jouer à Polaris en n'ayant besoin que du UP!System de base... et de la gamme Polaris bien entendu.

Comme son prédécesseur, bien souvent UPolaris n'est qu'une couche de conversion vers le UP!System des éléments de Polaris. Le choix qui a été fait ici l'a été pour les mêmes raisons que précédemment : il est bien plus facile de fournir une règle générique convertissant dynamiquement des caractéristiques que de réécrire tout un univers. De plus Polaris continue à vivre et il faudrait réactualiser ce supplément bien trop souvent. Par ailleurs, comment traduire en conservant toutes les nuances du jeu de base? Tout l'équilibre qui pré-existe entre les dégâts d'un disrupteur sonique d'attaque et ceux d'un pouvoir Polaris? Mieux vaut laisser cela à d'autres, et pourquoi pas aux auteurs du jeu originel tant que j'y suis.

Je pense au final avoir agi avec sagesse en ne cherchant pas à écrire un second Polaris mais juste un meilleur système de résolution d'actions.

Sans plus tarder donc,

Ce supplément contient :

- Des **règles générales** pour adapter dignement les habitants du royaume sous-marin au UP!System
- Des **règles de matériel**, car cette dimension est centrale dans Polaris
- Des **règles de gestion des armures et vaisseaux**, dont l'on ne peut se passer dans une bonne partie

Plongez avec moi dans les abysses, elles sont plus sombres que la nuit mais le jour brûlant qui se lève sur les terres désolées de la surface est bien pire encore...



Règles générales



règles générales

L'on trouvera ici l'ensemble des règles de base nécessaires à la gestion des personnages de Polaris dans le UP!System. Les éléments nécessitant un système plus avancé comme les entraînements de combat, les armures et véhicules ainsi que la force Polaris feront l'objet d'autres chapitres. Ce chapitre représente cependant l'essentiel de la conversion en tant que telle car la gestion des personnages reste quoi qu'il arrive au centre de toute partie de jeu de rôle.

Conversion des caractéristiques des personnages

L'essentiel de l'adaptation des créatures et PNJ va être menée à l'aide des règles ci-dessous. Il en ira de même pour les matériels et pouvoirs donnant des bonus aux traits (les bonus aux compétences sont comptés différemment).

Traits : partie entière de l'attribut / 4 ; les points surnuméraires agissant en bonus aux jets uniquement.

Exemple : Force 14 donne Physique 3 avec un bonus de +2 à tous les jets concernant physique.

Cette règle est utilisée pour les bonus et les malus

Exemple : « ce matériel donne un bonus de 2 à la force », « ce poison donne un malus de 3 à l'intelligence ».

Domaine et compétence : les compétences de Polaris étant notées sur dix, on les divisera en deux : la première moitié ira abonder le **domaine**, la deuxième le rang de **compétence**. En cas d' impair, le point de trop sera adjugé au domaine.

Exemple : armes de poing 14 donne Combat à distance 4 + armes à feu 3

Ne pas augmenter plusieurs fois le domaine si plusieurs compétences partagent le même. Les compétences de combat au corps à corps seront dédoublées entre attaque et parade.

Les compétences gérées par les jets de trait dans le UP!System sont ignorées, c'est le cas par exemple des compétences de connaissance afin de ne pas forcer les joueurs à dépenser des points afin de connaître un minimum leur lieu de naissance et la faction dans laquelle ils ont passé toute leur vie d'adulte.

Avantages et désavantages : ceux-ci devront être gérés au cas par cas sur la base de l'équivalence.

Résistance aux dégâts : attention à ne pas la compter : les jauges l'incorporent déjà.

Blessures : on utilisera généralement le système de conversion des dégâts indiqué plus bas. Néanmoins si un nombre de cases de blessure est absolument nécessaire alors on prendra 1 blessure = 5 cases de blessure

(notamment pour les pouvoirs de guérison). Les effets faisant disparaître des états de choc font perdre des commotions jusqu'à atteindre un niveau compatible (un pouvoir sortant du coma enlève des commotions jusqu'au point de rupture par exemple).

Mutations : On utilisera systématiquement les mutations de Polaris (le coût en XP vaut 4 fois le coût en PC). Quand celles-ci donnent accès à une compétence, elle est insérée dans le domaine le plus convenable (contrôle moléculaire dans arts physiques et empathie dans analyse par exemple). On utilise la règle de difficulté générique pour les jets.

Points de force d'âme : sont renommés point de flux sans changement de règle.

Conversion des jets

Incréments : on comptera 2 modificateurs de marge de réussite par incrément. Si la marge de réussite brute est nécessaire on utilise la différence entre le jet et le ND.

Exemple : un incrément donne +2 aux dégâts sur un jet de tir, comme dans les règles standard du UP!System..

Difficulté générique : Quand un jet est demandé, on fera effectuer un jet moyen de la compétence ou du trait adapté.

Bonus et malus : Si un bonus ou un malus est à affecter à un jet le multiplier par deux et l'affecter au score obtenu sur le jet de compétence ou de trait concerné.

Exemple : « le pilote effectue alors un jet de pilotage avec un malus de 3 » va impliquer d'utiliser la difficulté générique moyenne, le pilote effectuant son jet et réduisant son score de 6.

Jets de traits : Les jets de Polaris s'effectuant avec une compétence représentée par un jet de trait dans le UP!System s'effectuent tout simplement sous la forme d'un jet de trait à difficulté moyenne.

Jets en opposition : Ceux de Polaris sont principalement du type où utiliser le trait du personnage qui résiste est un nombre d'incréments à obtenir. C'est surtout utile pour la volonté contre l'effet Polaris.



-----règles générales

Effets non couverts : on utilisera simplement la règle Polaris idoine en convertissant les effets via les autres règles génériques de ce chapitre

Armement et combat

Initiative : les bonus/malus d'initiative s'appliquent à l'initiative totale.

Phases : 1 phase = 1 tour de combat. Des adaptations au cas par cas sont nécessaires : quand un adversaire perd son prochain tour de combat il perd sa prochaine action par exemple.

Portées : On utilise la portée de Polaris parenthésée, c'est à dire la valeur la plus élevée (divisée par deux pour obtenir la portée courte).

Dégâts : on prendra le maximum des dégâts pour constituer une VD (sauf pour le combat entre véhicules ou armures). Les valeurs des protections sont doublées. Tout comme dans les règles de Polaris, les dégâts physiques sont ajoutés aux dégâts chocs le plus souvent.

Intoxications

On utilise la règle de Polaris simplifiée pour tous ces phénomènes (drogues, poisons, maladies, radiations et autres phénomènes) : on subit l'effet à l'issue du délais d'action et l'on gagne les points de virulence (ou de puissance pour les drogues) comme indiqué (mais l'on y soustrait le physique) en appliquant les effets des seuils décrits. Les effets des radiations sont décrits dans le livre de base.

Pour les drogues : il faut en plus effectuer un jet de manque (minimum de physique et volonté, difficulté générique avec le modificateur donné) régulièrement à l'issue du délais de manque. Si le jet est un échec, le personnage est dépendant et l'on applique les effets du manque. Trois réussites de suite indiquent un sevrage complet.

Les effets secondaires sont testés à chaque prise avec un jet de physique (difficulté moyenne) : on effectue alors un jet avec la puissance de la drogue et le résultat est utilisé comme marge pour déterminer les effets secondaires. Le résultat obtenu est cumulatif avec ceux des prochaines prises tant que le personnage est sous les effets de la drogue.

Surface

Phénomènes constants et transitoires : voir univers, les plus importants sont les constants : air toxique, acidité atmosphérique, radiations, températures extrêmes, bactéries et virus et altération moléculaire.

Adaptation extérieure : cette caractéristique (on en conserve la valeur telle que provenant de Polaris) vient agir en réduction de la plupart des phénomènes constants de la façon décrite décrite soit dans la description du phénomène (temps d'exposition pour l'air toxique) soit dans celle de l'adaptation extérieure (cas des radiations).

L'adaptation se gagne principalement par l'exposition aux conditions de la surface. Il est potentiellement possible de la développer de façon contrôlée dans un laboratoire génétique.

Dans les fonds marins un personnage subit un malus de 5 à tous ses jets pendant un temps égal à son adaptation extérieure en jours. Les jets pour résister aux effets des drogues sous-marines sont réduits de (adaptation extérieure)/2.

Altération moléculaire : Quand exposé aux conditions de la surface : jet de physique toutes les heures avec modificateurs issus de la table idoine (dans univers, difficulté +2 [donc +4 en UPI] à chaque fois). La marge d'échec brute vient réduire le physique (avec la règle de conversion des attributs en traits, donc par tranche de 4 pour un rang et le reste en malus aux jets). Quand le physique tombe à 0, une mutation de la surface s'installe (voir liste dans univers, partie « altération moléculaire »). Le physique se régénère alors de 1 points par heure (en valeur Polaris, donc un rang toutes les 4 heures). Le tout provoque de grandes souffrances.

Une fois le physique revenu à son niveau normal on en effectue un jet à difficulté moyenne : en cas d'échec l'adaptation extérieure augmente de 1.

La prochaine altération commencera dans un nombre de jours valant : adaptation extérieure X nombres de mutations déjà acquises par l'altération moléculaire

Économies

Avantage économies : les valeurs pécuniaires de l'avantage économies sont les suivantes en Sols, la monnaie de Polaris :

20XP : 320 000

16XP : 160 000

12XP : 80 000

8XP : 40 000

4XP : 20 000

Langues

Un personnage parle automatiquement sa langue natale, le néo-azuran et sa langue de profession. Il doit apprendre à lire.

Coût des langues : les langues sont payées à un coût en XP correspondant à ce qui suit :



Le livre d'Upolaris est un roman de science-fiction écrit par l'auteur américain Dan Hallard. Il raconte l'histoire d'un monde où les humains ont été remplacés par des créatures appelées les "Upolaris".



DANHALLARD.COM



règles générales

Absolan : langue des diplomates 2

Azran : langue très rare 2

Amanéun : langage d'amazonia 3

Arkonien : langue des Généticiens 3

Azuran : langue de l'Alliance Azur 3

Azuréen : Azuran noble 4

Enéfíd : langue des espions, plus semblable à un code qu'à un véritable langage 2

Exon : langage des dauphins, pas de forme écrite 4

Foreur : forme écrite utilisant aussi le son (réverbération de notes), la forme orale nécessite un appareil spécial 5

Gashklar : ancienne langue sur Nova 2

Gatéen : ancienne langue parlée à Gatéo 3

Inesis : langue des prêtres du Trident 3

Isitac : langue de la République du Corail 2

Ithraxien : langue des pirates 1

Klan : langue des mineurs 1

Lesarach : langue de la mystérieuse communauté du léviathan 5

Lévéan : langue des léviathans et de la plupart des mammifères, nécessite un appareil radio, pas de forme écrite 5

Léxzion : langue parlée sur Pull 3

Métalan : langage des érudits 3

Néo-Azuran : langue commune 1

Néolan : langue des ingénieurs et des techniciens 2

Nezraïs : langue du culte du Prophète dans la cité méditerranéenne de Syrte 2

Océane : langue parlé en Union Méditerranéenne 2

Olakar : langue de la Ligue Rouge 2

Olosak : langue de l'Hégémonie 2

Ossyrien : langue des Etats du Rift 2

Rénaréan : langage de l'Alliance Polaire 2

Sirs : langue des bas-fonds 1

Soléen : langage du commerce, très répandu dans le monde sous-marin 1

Ternaset : certains affirment que c'est la plus ancienne langue au monde 5

Trashan : Langage parlé à Kryss, Pushkar et Suvadi 3

techno-hybrides

	Alpha et recyclé	Bêta 453 et Mamba
Profondeur maximale	3000 + (arts physiques + athlétisme)*1500m	2000 + (arts physiques + athlétisme)*2000m
Intervalle de temps à l'air libre	10 heures	Pas de limite mais extrême agressivité et incapable de supporter tout vêtement.
Sensibilité à la chaleur	+5 aux dégâts de chaleur	+10 aux dégâts de chaleur
Apparence	Colosse au cou fuyant, appareillages sur les yeux et le torse	Atroce monstruosité, nombreuses mutations (voir créatures)
Spécificité sociale	Fugitif hégémonien ou reconditionné : traqué par les forces des Pariarches (pour les Alpha) ou à leur service absolu (pour les recyclés) Atrociement déformé : -5 aux jets sociaux	conditionnement défectueux : les bêta453 inhibent leur pour agir à niveau instinctif. Littéralement monstrueux : aucune interaction sociale
Perception aquatique	Mental * 8m	Mental * 20m

hybrides génétiques purs

	Néo-Hybride	Géno-Hybride
Profondeur maximale	1000 + (arts physiques + athlétisme)*2000m	1500 + (arts physiques + athlétisme)*1500m
Intervalle de temps à l'air libre	1 heure	2 heures
Sensibilité à la chaleur	+10 aux dégâts de chaleur	+5 aux dégâts de chaleur
Apparence	Humain aquatique	Inchangée
Spécificité sociale	Blocage du trident : jet de volonté moyen pour affronter un prêtre Adulés par la population : augmentation gratuite aux jets sociaux	Blocage du trident : jet de volonté moyen pour affronter un prêtre
Perception aquatique	Mental * 40m	Mental * 20m



Hybrides

Coût : Être hybride est une mutation évolutive (naturelle ou artificielle) qui coûte 15XP.

Jets de volonté à l'air libre : Un hybride doit réussir un jet de Volonté moyen après (volonté * 2) heures passées à l'air libre et, par la suite, dès qu'une durée appelée « intervalle » et dépendant du type de l'hybride (voir tableau ci-dessous) est écoulée. Chaque jet au delà du premier se fait avec un malus de 5 cumulatif.

Chaque jet raté entraîne la réduction provisoire du trait physique de un rang. Quand le physique tombe à zéro, le personnage est obligé de se baigner le plus vite possible et son physique regagne son niveau normal en 1D10 minutes.

Claustrophobie : Tout hybride (à l'exception des TH Bêta453/Mamba) subit un malus de 5 à ses jets pour effectuer des actions en un milieu confiné. Il doit réussir un jet de volonté moyen toutes les heures (avec un malus de 5 cumulatif à tous les jets au delà du premier) pour y demeurer.

En cas d'échec il cherche contre toute raison à s'extraire dudit milieu confiné.

Immunité au froid dans l'eau : Un hybride nageant à une profondeur moins importante que la profondeur maximale qu'il peut supporter est totalement immunisé au froid qui y règne.

Perception aquatique : Dans les ténèbres sous-marines, les hybrides perçoivent leur environnement de façon instinctive (par l'odorat, la sensibilité aux densités et flux et l'écho-location) sur une certaine distance.

Modification des domaines et compétences

On utilisera telles quelles les modifications fournies par les règles optionnelles pour les domaines et compétences dans les univers de science-fiction des règles du UPISystem.

Force Polaris

Acquisition : la force Polaris est représentée par un domaine dont les compétences sont les différents pouvoirs Polaris existant. Ce domaine est accessible pour un coût de 30XP qui le fait passer de zéro au rang 1 et autorise d'y progresser et d'y acheter des compétences.

Mise en œuvre : le personnage doit effectuer un jet de la compétence de pouvoir qu'il désire utiliser en conjonction avec le trait volonté contre un ND dépendant de la situation, la difficulté sera plus ou moins élevée selon le niveau de stress du personnage (en situation idyllique, elle

est moyenne). Si le test est réussi, le pouvoir se déclenche, si il ne l'est pas, le personnage n'est pas parvenu à maîtriser les vastes énergies qui l'habitent et il doit alors effectuer un jet sur la table des incidents p.253.

Quel que soit son résultat, le personnage doit réussir un jet de volonté contre une difficulté moyenne ou recevoir une commotion.

Libération accidentelle : quand le personnage est en situation de stress intense (grande anxiété, douleur, perte d'un proche etc) il doit réussir un test de volonté de difficulté moyenne ou libérer involontairement un pouvoir via la table p.254.

Le personnage peut aussi volontairement libérer son pouvoir de manière incontrôlée, en ce cas, il effectue directement le jet d'1D100 permettant de déterminer le pouvoir en question.

En cas de libération incontrôlée (volontaire ou non) le personnage reçoit automatiquement une commotion.

Résister aux pouvoirs : lorsque les règles le nécessitent, utiliser la règle mentionnée plus haut des jets en opposition.

Surface et fonds marins : le Polaris solaire fonctionne de la même façon, seuls les pouvoirs changent. On peut utiliser un pouvoir solaire dans les fonds marins et un pouvoir marin à la surface mais dans les deux cas il faut l'avoir appris (exception faite des pouvoirs expressément liés à leur milieu comme focale solaire). Par contre on utilise systématiquement la table de libération accidentelle du milieu dans lequel on se trouve.



Gestion du matériel



gestion du matériel

Toutes les règles pour gérer le matériel qui ne sont pas règles spécifiques de construction ou d'effet sont annulées et remplacées par le système plus simple et fluide qui est présenté ici. Les effets des armes sont couverts dans le chapitre précédent et la gestion plus avancée des armures et véhicules est abordée dans le chapitre suivant.

Caractéristiques du matériel

Matériel d'assistance : ajoute 2 fois son niveau au jet de compétence du personnage.

Matériel autonome : le niveau est traité comme un trait (divisé par 4 avec bonus et jet de trait).

Disponibilité du matériel

Afin de déterminer si un matériel est accessible, on va réutiliser la caractéristique *Disponibilité* associée aux équipements de Polaris.

Marché noir et marché légal : Seul le marché noir permet d'obtenir du matériel illégal ou du matériel neuf. Le matériel acquis sur le marché légal est forcément d'occasion et n'est pas interdit.

Compétences appropriées : *Marchand* permet de trouver du matériel légal, d'estimer la valeur du matériel légal et de marchander un prix,.

Contrebandier permet de trouver et estimer du matériel illégal ainsi que trouver le meilleur moyen de passer le filet des forces de l'ordre.

Etiquette permet de chercher du matériel légal et du matériel illégal.

Ne pas parler le *soléen* est un sérieux désavantage à la recherche et l'achat de manière générale (2 incréments requis).

Jet de disponibilité : Le personnage effectue un jet avec une compétence appropriée afin de déterminer si il dénicher le matériel recherché.

Le ND du jet vaut : 30 – (disponibilité du matériel)

Périodicité du jet : Selon la disponibilité du matériel, le jet peut être retenté après un intervalle plus ou moins long :

- 5 et plus :* immédiatement
- 10 - 15 :* après quelques heures
- 5 - 10 :* après quelques jours
- 0 - 5 :* après quelques semaines
- 5 - 0 :* après quelques mois
- 10 et moins :* des efforts spécifiques devront être menés.

Fiabilité du matériel

Intégrité du matériel à l'acquisition : 3D6 Lorsqu'on le trouve dans un état totalement aléatoire (fouille de station inondée). Il faut un incrément au jet d'acquisition pour trouver du matériel dans une intégrité spécifique.

Lorsque le matériel est échangé et est censé être dans un état « nominal » (occasion en assez bon état) l'intégrité vaut 2D6 + 10.

Rang de fiabilité : Chaque matériel possède un rang de fiabilité qui dépend de son intégrité. Le rang de fiabilité est la partie entière de l'intégrité divisé par 5, les points surnuméraires sont comptés à part

Exemple : un matériel avec une intégrité de 17 possède une fiabilité de « 3 rangs et 2 points ».

La perte d'un rang de fiabilité correspond donc à une perte de 5 points. Toute perte de rang est définitive, on peut réparer les points pour maintenir un appareillage au dessus de son rang mais on ne peut restituer un rang.

- 5 :* neuf et d'excellente qualité
- 4 :* neuf ou occasion d'excellente qualité
- 3 :* occasion de qualité courante
- 2 :* occasion en mauvais état ou neuf de piètre qualité
- 1 :* matériel à bout de souffle

Test de panne : Quand le matériel est utilisé de façon intensive ou dans une situation l'amenant à ses limites, on effectue un test de panne. On lance et garde un nombre de dés égal à son rang de fiabilité contre un ND moyen.

Chaque panne enlève un point d'intégrité.

Prix du matériel

Aspects légaux : Le prix d'un matériel est doublé si il est illégal dans le lieu où l'on tente de l'acheter. Attention, cela ne concerne pas le matériel intrinsèquement illégal comme la drogue et les faux papiers, en ce cas, les prix indiqués sont les bons.

Plaquettes : les prix sont fortement arrondis vers le haut (1200 peut passer à 1500).

Alliance Polaire : Les petites communautés vont tolérer les armes les plus légères (mais cela sera considéré comme très impoli) tandis que les cités interdiront tout ce qui est



-----gestion du matériel

plus gros qu'un petit couteau. On peut néanmoins faire appel à leurs ateliers pour équiper un vaisseau qui sera ensuite escorté hors des eaux territoriales. La plupart des produits étrangers sont strictement interdits. La contrebande et la corruption sont florissantes cependant.

Hégémonie : couteaux et bâtons comme seules armes légales. Nombreux objets interdits. Mais la contrebande et la corruption règnent.

Ligue Rouge : armes de poing tolérées dans les bas-fonds, armes de navires courantes tolérées. Peu de limites sur le reste.

République du Corail : armes à feu légères autorisées avec permis, armes de navires courantes tolérées. Assez regardants sur la contrebande.

Union Méditerranéenne : Armement des navires autorisé si il reste raisonnable (i.e. ne constitue pas une menace sérieuse pour les forces armées). Les petites armes et protections légères sont autorisées. La vente d'armement est normalement interdite. La contrebande est particulière car elle est organisée par les maisons marchandes elles-mêmes. Il est très difficile de la pratiquer sans leur soutien sur ce marché para-légal.

Prix du matériel en fonction du lieu : Les prix indiqués sont valables pour Équinoxe, il faut les adapter pour tout autre lieu.

Alliance Polaire : La plupart des services de base sont gratuits (nourriture, logement etc). Quand on ne les utilise pas c'est très cher : les produits étrangers sont de base 50% plus cher avant majoration pour illégalité (cette augmentation de base passe vers 100 à 1000% si il s'agit de produits de luxe). Les produits polariens manufacturés valent 10% plus cher et les produits alimentaires 20% plus cher. L'exception sont les pièces mécaniques et électroniques qui valent 20% moins cher.

Hégémonie : tous les prix sans exception sont augmentés de 10 à 30%.

Ligue Rouge : prix doublé pour équipement électronique, cybernétique, biologique ou médical et équipement en incorporant (armes très modernes, mécanismes de pointe etc). Prix divisés par 2 ou 3 pour la technologie de base produite en masse.

République du Corail : majoration de 50 % pour toute technologie étrangère (généralement mécanique et électronique). Prix divisés par 2 ou 3 pour produits

nationaux (alimentation, technologie médicale ou biologique principalement) et pour les navires d'occasions.

Union Méditerranéenne : Le matériel médical vaut 10 à 30% plus cher. Tout ce qui prend de la place comme le logement ou les docks est beaucoup plus cher sauf si l'on a l'appui d'une maison marchande.

Note : Le livre de base contient de nombreux prix de la vie courante (services, locations, nourriture) pour Équinoxe. Chaque supplément contient son propre tableau pour le même genre d'effets (dans les descriptions préliminaires).

Prix du matériel en fonction de l'état : Le prix d'un matériel dépend de son rang de fiabilité qui est une bonne estimation de sa qualité :

- 5 : prix triplé
- 4 : prix doublé
- 3 : prix inchangé
- 2 : moitié prix
- 1 : tiers du prix

Procédure d'achat : **Jet d'acquisition** – le matériel est-il disponible ? (voir Disponibilité du Matériel)

= > **Jet d'intégrité** – en quel état est le matériel trouvé ? (Sauter cette étape si recherche d'un état spécifique.) (voir Fiabilité du Matériel)

= > **Proposition de prix du marchand** – en fonction de l'état, lieu et légalité (voir Prix du Matériel)

= > **Jet d'estimation** – quel sont l'état et la valeur estimés du matériel trouvé ? (voir Fiabilité du Matériel)

= > **Jet de marchandage** – peut-on baisser le prix ? (compétence marchand ou art oratoire)

Plongée avec fluide et mélange

Le fluide permet de respirer à toutes les profondeurs (avec une opération chirurgicale complexe au-delà de 1000m). L'hyper-fluide généticien est une légère brume aisée à supporter. Le néo-fluide nécessite un entraînement et du contrôle (les débutants enlèvent souvent leur casque par panique). Le mélange est plus limité en profondeur et nécessite des paliers (voir tableau LdB p.63). Les coûts des mélanges et fluides sont dans le matériel quotidien du livre de base. Les profondeurs maximales atteignables avec du fluide sont les suivantes :

profondeur avec fluide	
Type	Profondeur opérationnelle
Néo-fluide	500 + (arts physiques + sport) * 1000m
Hyper-fluide	750 + (arts physiques + sports) * 1500m



Notes diverses

COMPARAISON LIVRE DE BASE ET GUIDE TECHNIQUE

L'essentiel de l'armement provient du guide technique. En cas de différence, le guide technique est souverain. Certains points cependant méritent d'être précisés :

Livre de base : Grenades, explosifs et capsules (règle p232 et 308-312) ; protections (complétées par guide technique) et champs de force ; accessoires des armes (harnais mécanisés, aides à la visée...) ; équipement des armures et véhicules (attention tout n'y est pas, le reste est dans le matériel lourd du guide technique) ; essentiel du matériel de base.

Guide technique : Intégralité de l'armement hors explosifs, les gros canons et les lanceurs (torpilles et missiles) sont dans le matériel lourd, toutes les torpilles sont dans le guide des torpilles, nombreux ajouts de toutes les catégories du livre de base (équipement de toutes sortes, protections et équipement de détection des armures et véhicules).

Réparation des cyborgs

Ils peuvent l'être de trois manières : bricolés sur le terrain, réparés dans un atelier ou réparés dans un atelier spécialisé en cybertechnologie. Un membre détruit, dans tous les cas de figure, doit être remplacé. Les carcasses des cyborgs ne sont pas constituées d'une seule pièce ce qui rendrait toute réparation extrêmement complexe. Elles sont donc dotées de petites trappes d'accès pour pouvoir atteindre les composants internes et d'une multitude de plaques fixées à l'ossature. Ainsi, si la coque est percée à un endroit, il suffit bien souvent de remplacer la plaque incriminée.

Durée réparation : est égale à un nombre d'heures valant cinq fois la durée de base qui dépend du matériau du cyborg : *Nano-acier* : 10h ; *Nano-titane* : 15h ; *Nano-terranium* : 20h

Jet à effectuer : Le jet est un jet de mécanique ou d'électronique selon la nature roleplay des dégâts subits. Il est moyen si le point de rupture n'est pas atteint, difficile si il l'est et très difficile si il est dépassé.

Réparation sur le terrain : quand un cyborg est bricolé sur le terrain, on ne peut que le ramener à la blessure juste avant le point de rupture. Jamais en dessous. Le fait de ne pas disposer d'outils adéquats impose un malus de 10 sur le jet. Le fait de ne pas en disposer du tout rend le jet impossible. Si la tête est atteinte un malus supplémentaire

de 5 est appliqué.

Réparation en atelier : Quand un cyborg est réparé dans un atelier, on peut entièrement réparer les parties endommagées mais cela aura un coût. Dans un atelier, le temps de réparation est réduit de moitié et les tests bénéficieront d'un bonus lié à l'atelier. S'il s'agit d'un atelier spécialisé en cybertechnologie les bonus de l'atelier sont augmentés de moitié (arrondir à l'inférieur). Si l'atelier est spécialisé dans les cyborgs, les bonus de l'atelier sont doublés. Toute réparation dans un atelier bénéficie d'un bonus minimal de 5 au jet. Les dommages infligés à la tête étant les plus complexes à réparer, tous les bonus octroyés par les ateliers sont réduits de moitié (arrondis au supérieur) en ce cas.

Coût de réparation en atelier : Le coût dépend du ou des membres à réparer et est un pourcentage du coût total du cyborg : *Bras* : 5 % ; *Jambe* : 10 % ; *Corps* : 15 % ; *Tête* : 25 %

La tête est de loin la partie la plus complexe à réparer. Elle peut être détruite sans pour autant que le caisson contenant le cerveau ne soit lui aussi détruit. Les cyborgs réparés peuvent subir des séquelles comme cela est défini page 240 du ldb. On peut remplacer le membre pour l'annuler. Si la localisation n'est pas certaine on utilise le coût du corps.

Remplacement complet d'un membre : portion du prix de base indiqué p.130 d'Alliance Polaire (augmentations non comprises) : *Bras* : 5 % ; *Jambe* : 15 % ; *Tête* : 20 % ; *Corps* : 40 %

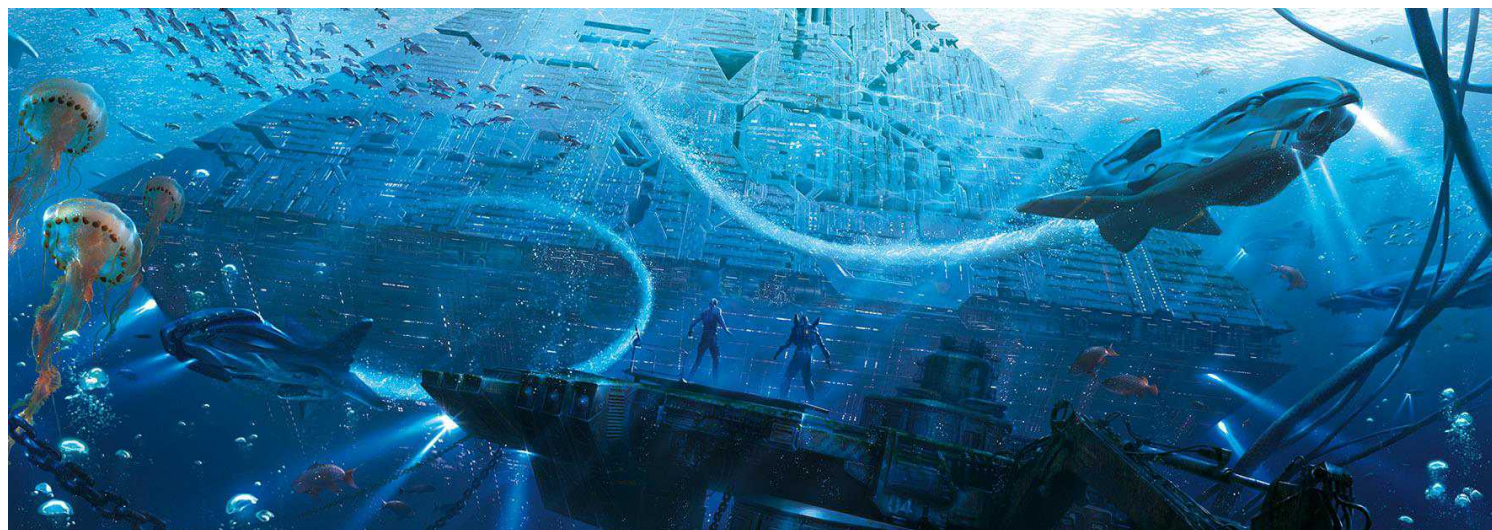
Autres points

Règles complémentaires utiles :

- Armes en batteries p.274.
- Compression/décompression p.276-278
- Influence de la pression sur la détection et les communications p.284.

Miscellanées :

- Les protections donnent un malus d'encombrement en fonction de leur catégorie, voir livre de base.
- Les communicateurs externes et sous-marins sont des équipements différents.
- Le blindage EM réduit le niveau de l'appareil contré (atténuation sonore réduite par blindage de sonscan et éventuellement vice-versa).



Armures et véhicules



armures et véhicules

Nombre des règles ici présentées renvoient à Polaris et ne constituent pas à strictement parler des adaptations au UPISystem mais bel et bien un pense-bête vers ce système assez complexe que présente Polaris.

Caractéristiques des engins

Caractéristiques de base : Chaque engin les indique dans sa fiche descriptive.

- Le modificateur d'initiative vient en plus de celui donné par les commandes (et est doublé hors milieu d'origine pour les armures).
- La VIT est corrélée au tableau en fin du guide technique.
- La RD se soustrait à tous les dégâts entrants. On y soustrait ensuite le BLD (lui-même réduit de la pénétration de l'arme).
- Le modificateur d'intégrité s'ajoute aux jets de panne.

Catégories des chasseurs : Type I (léger), II (moyen) et III (lourd) avec sous-type A (attaque, plus rapides et armés mais moins blindés) et E (escorte, mieux blindés mais moins rapides et armés).

Catégories et force des armures : Le modificateur de dommages est dérivé de l'exo-force (littéralement l'attribut force de l'armure) et s'applique en corps à corps, si c'est l'armure elle-même qui est utilisée comme arme (coup de poing blindé), les dommages se trouvent dans la table suivante (on prend le maximum contre des humains et l'on effectue le jet contre des armures) :

catégories d'armures		
Classement	Catégorie	Dommages au corps à corps (H)
Légères	Exo-alpha (H)	1D6+2
	Exo-0 (H)	1D6+2
Moyennes	Exo-1 (H)	1D10
	Exo-2 (H)	1D10+3
	Exo-3 (V-)	1D10+3
Lourdes	Exo-4 (V-)	2D10
	Exo-5 (V-)	2D10+3
Massives	Exo-6 (V-)	3D10
	Exo-oméga (V-)	3D10+3

Profondeur : La profondeur opérationnelle est celle où tout fonctionne correctement, la profondeur limite a été testée et va causer des problèmes (par ex : les effets de la pression), la profondeur d'écrasement est le calcul de

destruction de l'engin.

Mode boost des chasseurs : Chaque chasseur possède un certain nombre d'unités de boost qu'il peut dépenser suivant le tableau GT p.148 pour augmenter sa vitesse momentanément.

Manoeuvrabilité : si elle n'est pas listée dans la

manoeuvrabilité					
GAB (H)	MAN	GAB(V-)	MAN	GAB(V+)	MAN
1	27	1	18	5	7
2	25	2	17	6	6
3	24	3	17	7	5
4	23	4	16	8	5
5	22	5	16	9	5
6	22	6	15	10	4
7	22	7	15	11	4
8	21	8	15	12	4
9	21	9	14	13	3
10	21	10	14	14	3
11	20	11	13	15	3
12	20	12	12	16	3
13	20	13	12	17	3
14	20	14	11	18	3
15	19	15	10	19	3
16	19	16	10	20	3
17	19	17	10	21+	2
18	19	18	9	43+	1
19	19	19	9	chasseurs	
20	19	20	8		
21	18	21	8	20†	20
22	18	22	8	30†	19
23	18	23	8	40†	18
24	18	24	7	40-60†	17
25	18	25	7	70-80†	16

ajustement pour véhicule terrestre	
Propulsion	Modificateur
Chenilles	-2
Chenillettes	-1
Roues	0
Pattes	+1

description de l'engin on l'extraiera du tableau :

Types d'armure : les caractéristiques des armures vont varier avec le milieu pour lequel elles sont conçues :

Sous-marine : une exo-armure conçue pour évoluer sous



armures et véhicules

l'eau et à n'importe quelle profondeur. Ses articulations ne sont pas du tout adaptées pour fonctionner à l'air libre rendant l'exo-armure peu agile à la Surface.

Terrestre : une exo-armure conçue pour évoluer à la Surface. Elle est généralement plus petite que sa congénère sous-marine (-20 % en volume) et n'apprécie pas beaucoup l'eau. Elle est cependant étanche jusqu'à une profondeur de -10 m environ. Il ne faut pas espérer réaliser une quelconque manœuvre lorsqu'on est dans l'eau.

Amphibie : une exo-armure terrestre avec des capacités sous-marines un petit peu plus avancées. Cependant, son ossature est loin d'être aussi conséquente qu'une véritable exo-armure sous-marine, aussi elle n'est étanche que jusqu'à environ -500 m et son intégrité sous l'eau est réduite de 4.

Hybride : une exo-armure sous-marine mais parfaitement capable d'évoluer à la Surface. Son ossature n'est cependant pas aussi importante qu'une exo-armure sous-marine (pour pouvoir évoluer décemment dans les deux milieux, il faut malheureusement faire des compromis). Aussi, son intégrité sous l'eau est de réduite de -2 jusqu'à -4 000 m et de -4 au-delà. Une exo-armure hybride ne peut descendre au-dessous de -16 000 m.

Modificateur d'initiative des armures : il est issu de la table suivante :

mod. init. des armures				
Catégorie	Marine	Hybride	Terrestre	Amphibie
Exo-α	0/0	0/0	--/+1	-1/+1
Exo-0	-1/-2	-1/-2	--/0	-2/0
Exo-1	-2/-4	-2/-3	--/-1	-3/-1
Exo-2	-3/-6	-3/-5	--/-2	-4/-2
Exo-3	-4/-8	-4/-6	--/-3	-5/-3
Exo-4	-5/-10	-5/-8	--/-4	-6/-4
Exo-5	-6/-12	-6/-9	--/-5	-7/-5
Exo-6	-7/-14	-7/-11	--/-6	-8/-6
Exo-Ω	-8/-16	-8/-12	--/-7	-9/-7

La première valeur est le modificateur d'initiative sous l'eau, la seconde est le modificateur à la Surface.

Exemple : une Exo-3 sous-marine a un modificateur d'initiative de -4 sous l'eau et de -8 à la surface. Cette même exo-armure, si elle est terrestre, a un modificateur d'initiative de -3 à la surface. Si elle est hybride, ces modificateurs sont de -4 dans l'eau et de -6 à la surface. Enfin, si elle est amphibie, ils sont de -5 dans l'eau et -3 à la Surface.

Ces modificateurs sont donnés pour des armures de NT

III. Pour des NT différents, il faut ajouter (NT -3) à ces valeurs.

Exemple : une Exo-3 sous-marine NT V a un modificateur d'initiative de -2 sous l'eau et de -6 à la surface tandis que pour une Exo-3 sous-marine NT II, ils passent à -5/-9.

Notez aussi qu'il est toujours possible de changer ce modificateur à la hausse ou à la baisse de une (voire deux) catégorie(s), selon que l'exo-armure est particulièrement massive ou bien en revanche particulièrement légère.

Exemple : une Exo-0 terrestre pèse normalement 800 kg. Si elle ne fait que 400 kg, alors ses servo-moteurs n'auront aucune difficulté à faire bouger l'exo-armure, et considérer que son modificateur d'initiative est de +1 (comme une Exo-Alpha) est parfaitement envisageable. En revanche, si elle pèse une tonne (ou plus), on pourra la considérer comme une Exo-1 (voire comme une Exo-2).

De même, une armure de forage, qui est optimisée pour encaisser et non pour se mouvoir, subit un malus d'initiative plus important que ne donne la table.

Exemple : la Vulcain (Exo-3), devrait avoir un modificateur de -4 / -8. Cependant, de par sa fonction, son modificateur d'initiative est équivalent à une Exo-4 (-5/-10).

Dégâts

Procédure : L'on effectue bien un jet de dégâts classique contre les engins (pas de conversion en VD fixe) car il n'ont pas de jet d'absorption mais une réduction des dégâts.

Les incréments s'appliquent bien (+2 aux dégâts par incrément) mais pas les bonus de compétence et de domaine.

Seuils de dommage : les engins ont des seuils de dommages qui dépendent de l'architecture (voir règles complémentaires du guide technique). Si l'un des seuils est atteint il en résulte une avarie du niveau idoine (si la ligne complète est remplie, c'est alors une avarie du niveau supérieur qui se déclare).

Avaries : toute avarie donne lieu au jet d'1D10 + le modificateur d'incident (dépendant de la gravité de l'avarie). Un résultat supérieur ou égal à 7 conduit à un incident. On effectue alors un jet de localisation de l'avarie (LdB p.326 pour les armures, p.351 pour les vaisseaux) puis on applique le résultat.

Une avarie de type « destruction » va nécessiter une localisation physique du coup afin de voir si le personnage meurt ou si le système dernière chance se déclenche dans le cas d'une armure, ou si la tranche est détruite dans le cas d'un vaisseau. Sur un vaisseau la destruction d'une tranche inflige un malus de 5 (10 en UP!) cumulatif au pilotage d'un véhicule léger et 2 (4 en UP!) au pilotage d'un véhicule lourd.



Attaques IEM : impliquent un jet de fiabilité de la ou les localisations concernées (si ce sont les systèmes auxiliaires 1D6 + 3 équipements sont touchés).

La réparation est décrite LdB p.329 et p.353.

Combat naval et torpilles

Note générale : dans tous les cas de détection, d'analyse, et à chaque étape du parcours d'une torpille ne pas oublier les blindages électroniques, IEM et leurres.

INITIATIVE ET ACTIONS

On utilise les règles optionnelles de gestion des vaisseaux du UP!System pour gérer les initiatives, positionnements et actions des vaisseaux. On utilisera simplement manoeuvrabilité/2 à la place de la caractéristique commandes.

Pour les autres points on utilisera les règles de Polaris (pour le matériel et les dégâts) et les règles suivantes :

Rôles : analyste sonskans, coordinateur tactique, artilleur, pilote et ingénieur.

DÉROULEMENT DU TOUR

On commence par tirer l'initiative puis on suit la séquence suivante :

I – Phase de détection : action automatique des instruments (un jet caché pour chaque engin dans la zone) et/ou action manuelle de l'analyste (une action par jet caché contre un engin). Chaque engin détecté est alors verrouillé, l'un d'entre eux doit devenir la cible principale (au sens UP!). On applique les bonus/malus situationnels du tableau du guide technique p.280-281 (pas ceux du LdB).

II – Phase des ordres tactiques : le coordinateur tactique annonce les manœuvres puis dépense une action pour effectuer un jet de tactique ND15 donnant +1g0 par incrément, à répartir sur les différentes actions de l'équipage durant le tour de combat. Un échec donne une seule manœuvre en phase 10.

III – Phase de résolution des manœuvres : le tour s'effectue normalement, les manœuvres disponibles sont les suivantes :

analyse : de façon similaire à la détection en début de tour, l'action est automatique de la part des instruments pour tous les engins de la zone et/ou manuelle de la part de l'analyste sonskan sur une cible. La marge cumulative donne certaines informations (tableau LdB p.373) et un malus d'évasion sonskan infligé à l'engin analysé ainsi qu'un bonus aux solutions de tir contre lui. Les

bonus/malus situationnels du tableau du guide technique s'appliquent. Ignorer le nombre de tours d'analyse de l'équipement.

esquive : uniquement pour petits engins (principalement les chasseurs). Il s'agit d'une forme de "parade" de pilotage réservée dans la phase II et utilisée contre le premier tir direct réussi contre le vaisseau.

évasion sonskan : permet de briser un verrouillage sonskan (i.e. « disparaître ») envers un engin ou une torpille. Le pilote effectue un test de pilotage ND15 avec le malus d'analyse infligé par l'adversaire. L'adversaire aura un bonus de 3 (6 en UP!) pour redétecter.

déplacement : dépense de points de mouvement pour changer d'incrément de distance. Il est possible de répartir le mouvement sur plusieurs manœuvres pour aller moins vite mais être plus discret.

manœuvre spéciale : autre type de déplacement comme un abordage, un éperonnage, la négociation d'un relief etc.

tir : simple test de tir assisté ND15 de l'artilleur tant pour les armes à tir direct (faisceaux antimoléculaires...) que pour les armes à solution de tir déjà mise en place (torpilles). Les modificateurs de solution de tir d'appliquent ici aussi.

FONCTIONNEMENT DES TORPILLES

I - solution de tir : Soit automatiquement par le calculateur de tir de l'engin soit avec la compétence assistance au tir de l'artilleur. Le bonus d'analyse est appliqué ainsi que les malus du LdB p.374.

II - lancement : manœuvre de tir.

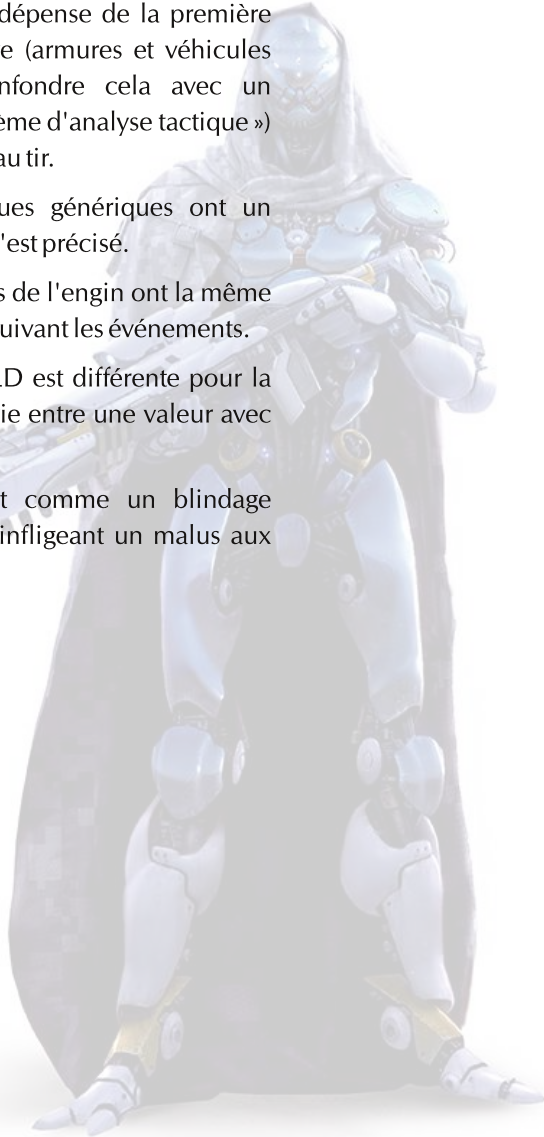
III - approche : la torpille se déplace durant son tour de lancement puis dans la même phase ainsi qu'au début de chaque tour suivant à sa vitesse et suivant son autonomie. Durant l'approche, la cible peut chercher à esquiver la torpille si elle la détecte. Si la cible se déverrouille, la torpille effectue un jet de son niveau de fonctionnement (avec les malus de détection habituels) si elle est autonome ou l'artilleur effectue un jet d'assistance au tir si elle est filoguidée. La torpille s'autodétruit après deux échecs de ré-acquisition.

IV - attaque finale : la torpille effectue un jet de son niveau de fonctionnement si elle est autonome ou l'artilleur effectue un jet d'assistance au tir si elle est filoguidée. Si cela réussit, la cible subit les dégâts.



Notes diverses

- La compétence d'armure ou de pilotage limite toutes les autres compétences ainsi que l'initiative
- L'autonomie des armures par rapport à leur vitesse est dans un tableau p.117.
- Les pénalités de tir sont doublées lorsque l'on opère uniquement aux instruments
- Ne pas avoir de système tactique (aussi nommé « afficheur tactique ») nécessite de suivre la cible aux instruments et implique la dépense de la première action du tour pour ce faire (armures et véhicules monoplaces). Ne pas confondre cela avec un analyseur tactique (ou « système d'analyse tactique ») qui est une source de bonus au tir.
- Les systèmes électroniques génériques ont un niveau de 10 si rien d'autre n'est précisé.
- Par défaut toutes les pièces de l'engin ont la même intégrité, cela peut changer suivant les événements.
- Attention, la valeur de BLD est différente pour la tête ou le hublot où elle varie entre une valeur avec ou sans volet de sécurité.
- Les leurres fonctionnent comme un blindage électronique déclenchable infligeant un malus aux détections et analyses.



Le système d'armure est un élément essentiel de la défense personnelle. Il permet de protéger le corps du joueur contre les attaques physiques et magiques. Les armures sont classées en fonction de leur niveau de protection et de leur coût. Les véhicules sont des engins motorisés qui permettent de se déplacer rapidement et de transporter plusieurs personnes. Ils sont également équipés d'armes et de systèmes de défense. Les armures et véhicules sont des éléments clés de la stratégie de jeu.

Merci du fond du coeur

POUR AVOIR COMMENTÉ, CRITIQUÉ LE NEZ LÉGÈREMENT PINCÉ ET AU FINAL PERMIS DE SUBLIMER LA PRÉSENTATION DE CE SUPPLÉMENT À :

Alban

Boris

Eddy&Adrien (une entité unique)

Micky

Nico