

Présentation

Polaris est l'un des jeux de rôle français possédant le background le plus développé. L'univers post-apocalyptique dans lesquels vous vous plongerez est l'aspect le plus original du monde de Philippe Tessier. Certaines personnes le qualifient même de "*Space Opera sous-marin*".



Polaris est un jeu dont l'action se situe dans un lointain futur dans lequel le monde de la surface est devenu inhabitable pour l'espèce humaine. L'homme s'est réfugié dans les profondeurs de l'océan où il tente de survivre tant bien que mal face aux multiples difficultés qu'il rencontre dans ce milieu hostile. La dégénérescence de l'espèce, qui se manifeste par l'accroissement du nombre des individus stériles et certaines mutations génétiques, les guerres perpétuelles qui ont ravagé des colonies entières, les monstres et surtout la difficulté d'exploitation des ressources naturelles comptent parmi les problèmes immédiats de cette civilisation.

Dans ce nouveau monde d'obscurité et de silence, les joueurs peuvent incarner des agents de l'une des puissances sous-marines, des mercenaires ou des indépendants tentant d'établir leur propre communauté. Quel que soit le camp qu'ils choisiront, ils découvriront vite que tout n'est pas noir ou blanc et que, pour perdurer, l'humanité devra s'unir contre l'adversité.

En attendant, ils devront se battre contre tous, s'équipant comme ils le peuvent, achetant les précieux mélanges respiratoires ou du fluide. Ils devront bricoler, rafistoler, trafiquer leurs appareils. La chance leur sourira parfois lorsqu'ils découvriront du matériel neuf ou une des caches du sinistre Empire des Généticiens. Leur destin sera plus sombre lorsqu'ils croiseront la route de pillards ou de pirates. Mais les aventuriers pourront aussi accéder à la célébrité ou même influencer le destin du monde par leurs actions ou leurs découvertes. L'humanité a besoin de héros et des empires peuvent naître de certains idéaux.

Tous ces éléments et bien d'autres encore forment la toile de fond de cet univers où domine un grand mystère : l'Effet Polaris.

Dans un futur lointain, la Terre a subi une série de catastrophes qui a rendu impossible la vie humaine en surface. L'homme a dû fuir le monde de la surface, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées lui procurant certaines denrées vitales. Il s'est réfugié au fond des océans, où les colonies humaines, déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, confrontées à une baisse inquiétante de la natalité, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité, où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières...

Le background

Vous pourrez provenir de n'importe quelle nation et jouer aussi bien un pirate, un soldat, un diplomate, un médecin ou à l'opposé un technicien. On sort du triptyque mage-guerrier-voleur. Si vous avez des envies d'exotisme, se créer un hybride ou un individu manipulant la Force Polaris vous comblera.

Le système de jeu

Après les 2 premières éditions qui utilisaient un D100 et un système de marge assez complexe, la 3ème Edition se base sur un système D20 plus simple.

Le résultat des jets se lit directement par rapport au niveau des compétences de la feuille de personnage. La diversité des compétences est assez vaste. Pour les combats au corps-à-corps, on peut, par exemple, utiliser :

- Combat à mains nues
- Art Martial : Lutte (*Pugilat*)
- Art Martial : Offensif / Défensif

Chacune de ses compétences sera plus ou moins efficace suivant les situations avec des bonus/malus. La variété des possibilités demeure encore difficile à gérer (en particulier pour les combats sous-marins).

Avec un monde un peu spécifique et un système de jeu toujours un peu complexe, Polaris reste donc un jeu de rôle délicat pour les MJs débutants. De plus, la création d'un personnage prend toujours énormément de temps.

On tombe là dans l'un des paradoxes de Polaris : On peut y mourir facilement mais la création d'un perso risque de rebuter les débutants. Chers meneurs, allez-y donc doucement avant de liquider la moitié de votre équipe !

Conclusion

Polaris est donc un jeu de rôle pour lequel il faut un minimum d'investissement. Une fois que les persos seront fin prêts, vos devrez appréhender l'univers, les motivations des différents clans et nations.

Pour les pauvres meneurs, la maîtrise du système de jeu permet d'avoir des parties fluides durant lesquelles l'action prime sur les considérations et calculs liés aux règles.