

POLARIS

LE JEU DE ROLE DES PROFONDEURS

ÉCRAN DU MJ

Ce supplément contient :

- un **écran** 4 volets format A4
- un **livret** de 16 pages d'errata et de compléments de règles
- une **carte** des fonds marins en format A2



www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-915847-46-8



POL04

Prix : 24,90 euros



TABLE DES ARTS MARTIAUX (p.224)		
TECHNIQUES	OFFENSIVES	Effets
Balaye <i>Libre</i>	Adv fait un test de COO (réussite : adv perd des pts d'Init = 5 + mod. réussite att • échec : adv -5 à sa prochaine action, perte d'Init. 5 + mod. réussite att + mod. échec du test de COO • catastrophe : chute)	
Combat à deux armes	Att supplémentaire gratuite (malus -5)	
Enchaînement	2 att (la 1 ^{ère} à +0, la 2 ^{ème} à -3) 3 att (la 1 ^{ère} à -3, la 2 ^{ème} à -5, la 3 ^{ème} à -7)	
Frappe incapacitante	Test de Choc (-5) automatique	
Frappe précise	Malus de visée réduit de 3 points	
Frappe puissante	+3 aux dommages	
TECHNIQUES DÉFENSIVES		Effets
Combat à deux armes	Test en opposition à +3 pour parer	
Contre attaque simultanée	Mode défensif, une contre attaque possible par tour (test de combat avec un malus de -5)	
Défense contre adversaires multiples	Malus de combat contre des adversaires multiples réduit de 3 points	
Défense contre une arme	Test <i>Arts martiaux</i> en opposition à Réaction de l'adv (réussite : combat normal • adv échoue : il se fait subtiliser son arme des mains)	
Dégagement/défense contre saisie <i>Libre</i>	Test d' <i>Arts martiaux (Techniques défensives)</i> simple ou en opposition si adv possède <i>Arts martiaux (Lutte)</i> . Réussite : personnage libéré + att <i>Arts martiaux (Lutte)</i> gratuite, sauf si adv a réussi son test <i>Arts martiaux (Lutte)</i>	
Esquive	Mode retraite (+5 à la retraite, sans être obligé de reculer ou de perdre du terrain)	
Garde de combat	Adv subit un malus de -3 à son test d'att	
LUTTE		Effets
Étranglement <i>Libre</i>	<i>Voit clé, sauf dommages</i> : 2 tours d'étranglement consécutifs = 1D6 tours d'évanouissement • CON/2 tours d'étranglement = mort adv	
Clé/immobilisation <i>Libre</i>	Attention : Marge de réussite = 2 x la différence de niveau de FOR avec l'adv (si celui-ci est plus fort). Dommages : personnage décide quel type de blessure il inflige à son adv soumis (décision du MJ)...	
Projection <i>Libre</i>	Adv au sol. Dommages (1D6 + mod. réussite du test + mod. de dommages au corps à corps) ou non (au choix)	

TABLE DES DOMMAGES PHYSIQUES (p.242)	
CHUTES_	Dommages
Niveau du sol	1D6 si le personnage courait à l'allure maximale ou sur une catastrophe lors d'un test d' <i>Acrobaties/Équilibre</i> .
1 m	1D6. Une Localisation touchée
2 m	1D10. Une Localisation touchée
3 m	2D10. Une Localisation touchée
4 m	3D10. 1D3 Localisation(s) touchée(s)
Au-delà	+1D10/m. 1D3+3 Localisations touchées
FEU_	Dommages
Petite flamme	1D6/Tour sur la Localisation exposée
Feu de taille moyenne	1D10/Tour sur la Localisation. Exemple : feu prenant sur les vêtements d'un personnage
Grand feu	2D10/Tour sur la Localisation. Exemple : Asperersion de liquide inflammable
Brasier ardent	3D10/Tour sur toutes les Localisations
GRENADES & EXPLOSIONS_ (p.232)	
Centre de l'explosion	Zone d'effet : 2 m ou moins. Dommages : +1D10, 1D3 Localisations
Courte portée	Zone d'effet : 2 à 5 m. Dommages : normaux
Moyenne portée	Zone d'effet : 5 à 10 m. Dommages : - 1D10
Longue portée	Zone d'effet : 10 à 20 m. Dommages : -2D10, Test de Chance pour éviter d'être touché
Portée extrême	Zone d'effet : 20 à 30 m. Dommages : -3D10, Test de Chance +5 pour éviter d'être touché
POINTS DE RADIATIONS_ (p.249-250)	
Radiations légère	+ 1D6 points de radiations Temps d'exposition : tous les mois
Radiations importantes	+ 2D6 points de radiations Temps d'exposition : toutes les semaines
Radiations massives	+ 3D6 points de radiations Temps d'exposition : tous les jours

EFFET DES BLESSURES (p.235)					
BLESSURES_	Aggrav.	Effets (description)	Effets (techniques)	Stab.	Seq.
LÉGÈRE (5)	Suractivité	Contusions, petites coupures, brûlures 1 ^{er} degré		-	-
MOYENNE (10)	Infection Suractivité	Muscles froissés, entorses légères, coupures assez profondes, brûlures 2 ^{ème} degré peu étendues		-	-
GRAVE (15)	Infection Suractivité (p.239-240)	Muscles ou tendons déchirés, entorses ou luxations graves, os fêlés, coupures très profondes, brûlures étendue au 2 ^{ème} degré	Jambe : Dépl. allure moyenne max Corps : idem + test de Choc (+0) Tête : idem + test de Choc (-5)	-	Tête : oui
CRITIQUE (20)	Infection Suractivité (p.239-240)	Fractures, arrachements ligamentaires graves, blessures profondes avec hémorragie importante, brûlures 3 ^{ème} degré	Jambe : Dépl. impossible + test de Choc (+0) Bras : Dépl. allure moyenne max + test de Choc (+0) Corps : Dépl. allure lente max + test de Choc (-5) Tête : Dépl. allure lente max + test de Choc (-10)	Oui	Oui
MORTELLE (25)	NA	Fractures ouvertes, plaies extrêmement profondes, hémorragies importantes, organe vital gravement touché, etc.	Jambe : Dépl. impossible + test de Choc (-5) Bras : Dépl. allure lente max + test de Choc (-5) Corps : Dépl. allure lente max + test de Choc (-10) Tête : Dépl. allure lente max + test de Choc (-15)	Oui	Oui
MEMBRE DÉTRUIT/ MORT SUBITE (30)	NA	Membre arraché ou détruit. La mort n'est pas immédiate Corps déchiqueté, tête tranchée, poumons, cœur ou cerveau détruit	Jambe : Dépl. impossible + test de Choc (-10) Bras : Dépl. allure lente max + test de Choc (-10)	Oui	Oui

TABLE DES BLESSURES					
BLESSURES_	Tête	Corps	Bras	Jambe	Malus
Légères (5)	□□□	□□□□	□□□	□□□	-1
Moyennes (10)	□□□	□□□	□□□	□□□	-3
Graves (15)	□□ -5	□□□ +0	□□	□□	-5
Critiques (20)	□□ -10	□□□ -5	□□□ +0	□□□ +0	-10
Mortelles (25)	□ -15	□□ -10	□ -5	□ -5	Action Impossible
Mort/Membre dét. (30)	Mort	Mort	□ -10	□ -10	Action Impossible

COMPTEUR DE FATIGUE (p. 250)					
NIVEAU_	Légerement fatigué (-3)	Fatigué (-5)	Très fatigué (-7)	Épuisé (-10)	À bout de force (-10)
Effets/récup.	NA/quelques minutes	NA/15 minutes	Dépl. max. : All. rapide/2h-4h	Dépl.max. : All. moyenne/1 nuit	Test de Choc, Dépl. max. : All. lente/1 nuit

TABLE DE LOCALISATION				
1D20	Distance	Contact	1D20	
1 - 2	Tête		1 - 2	
3 - 4	Corps	Tête	3 - 4	
5 - 8		Corps	5 - 8	
9 - 10	Bras D		9 - 10	
11		Bras D	11	
12 - 13	Bras G		12 - 13	
14		Bras G	14	
15 - 16	Jambe D		15 - 16	
17		Jambe D	17	
18	Jambe G		18	
19 - 20		Jambe G	19 - 20	

ÉTOURDISSEMENT, INCONSCIENCE ET CATASTROPHES (p.237)				
BLESSURE REÇUE_	Localisation	Étourdissement	Inconscience	Catastrophe
Grave	Tête	2 TC (TC = Tour de combat)	2 minutes	1D6 minutes
	Corps	1 TC	1 minute	1 minute
Critique	Tête	3D6 TC	3D6 minutes	Coma léger
	Corps	2D6 TC	2D6 minutes	3D6 minutes
	Bras/Jambes	1D6 TC	1D6 minutes	2D6 minutes
Mortelle	Tête	3D6 minutes	Coma léger (voir page 237)	Coma profond (voir page 237)
	Corps	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire (voir page 237)
	Bras/Jambes	1D6 minutes	2D6 minutes	Stabilisation nécessaire
Membre détruit	Bras/Jambes	2D6 minutes	3D6 minutes	Stabilisation nécessaire

DURÉE DE GUÉRISON ET SOINS NÉCESSAIRES (p.238)					
BLESSURES_	Durée de guérison	Guérison naturelle ?	Soins nécessaires	Difficulté	Soins constants ?
Blessures légères	1 jour	Oui	Aucune	-	Non
Blessures moyennes	3 jours	Oui	Médecine ou Premiers soins	+5	Non
Blessures graves	1 semaine	Oui	Médecine ou Premiers soins	+3	Non
Blessures critiques	3 semaines	Non	Médecine	+0	Oui
Blessures mortelles	5 semaines	Non	Chirurgie + Médecine	Bras/Jambe : -3 Corps : -5 Tête : -7	Oui
Membres détruits	3 semaines	Non	Chirurgie + Médecine	-3	Oui

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ	
DIFFICULTÉ DE L'ACTION_	Modif.
Extrêmement facile	+10
Très facile	+7
Facile	+5
Assez facile	+3
Moyen	+0
Assez difficile	-3
Difficile	-5
Très difficile	-7
Extrêmement difficile	-10
Surhumain	-15
Héroïque	-20

MODIFICATEURS DE SITUATION COMBAT AU CONTACT (p.222)	
SITUATION_	Mod.
Attaque depuis une position avantageuse (position surélevée, protection, etc.)	+3
Combatte avec une mauvaise luminosité	-3 à -5
Combatte 2 adversaires en même temps	-5
Combatte 3 adversaires en même temps	-7
Combatte 4 adversaires en même temps	-10
Combatte sur un terrain instable ou combattre en équilibre	Actions limitées par niveau en <i>Acrobatie/Équilibre</i>
Être attaqué par le côté (ou par-dessus/dessous, en combat sous-marin notamment)	-3
Être attaqué alors qu'on est au sol	-5
Être attaqué dans une position désavantageuse (ne pas avoir assez de place pour bouger à son aise, utiliser une arme de grande taille dans un endroit confiné...)	-3 à -5
Utiliser sa main non directrice	-5

MALUS DUS AU DÉPLACEMENT ACTIONS COMBINÉES (p.220)				
TYPE D'ACTION_	Allure			
	Lente	Moyenne	Rapide	Max.
Précision	-3	-5	-7	Action impossible
Équilibre	+0	-5	-10	Action impossible
Furtivité	+0	-5	-10	Action impossible
Vigilance	+0	-3	-5	-7

TEST NON ALÉATOIRE (p.206)	
DEGRÉ DE DIFF_	Seuil de diff.
Extrêmement facile	1
Très facile	3
Facile	5
Assez facile	7
Moyen	10
Assez difficile	13
Difficile	15
Très difficile	17
Extrêmement difficile	20
Surhumain	25
Héroïque	Impossible

CHANCE (p.210)	
DEGRÉ DE DIFF_	Seuil de diff.
Extrêmement facile	1
Très facile	3
Facile	5
Assez facile	7
Moyen	10
Assez difficile	13
Difficile	15
Très difficile	17
Extrêmement difficile	20
Surhumain	25
Héroïque	Impossible

MARGES & MODIFICATEURS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC					
MARGE_	Mod. de réussite	Degré de réussite	MARGE_	Mod. d'échec	Degré d'échec
1-2	+0	De justesse	1-2	+0	De justesse
3-4	+1	Correct	3-4	+1	Médiocre
5-6	+2	Assez bon	5-6	+2	Assez mauvais
7-9	+3	Bon	7-9	+3	Mauvais
10-12	+4	Très bon	10-12	+4	Très mauvais
13-14	+5	Excellent	13-14	+5	Exécration
15-19	+6	Parfait	15-19	+6	Catastrophique
20-24	+7	Extraordinaire	20-24	+7	
25-34	+8	Héroïque	25-34	+8	(Risque de Catastrophe)
35+	+9	Légendaire	35+	+9	

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES COMBAT À DISTANCE (p.226)	
SITUATION_	Modif.
Cible en déplacement :	
• à l'Allure moyenne	-3
• à l'Allure rapide	-5
• à l'Allure maximale	-7
Cible bénéficiant d'une couverture :	
• Couverture partielle (50% du corps)	-3
• Couverture importante (75% du corps)	-5
Tireur en déplacement :	
• à l'Allure lente	-3
• à l'Allure moyenne	-5
• à l'Allure rapide	-7
• à l'Allure maximale	Tir impossible
Obscurité ou vision obscurcie (fumée, gaz, pluie...) :	
• Obscurité/pluie/fumée légère	-3
• Obscurité/pluie/fumée importante	-5
• Obscurité/fumée totale, pluie torrentielle (sauf tir en aveugle, voir page 226)	Tir impossible
Portée de la cible	
• Bout portant	+5
• Courte portée	+0
• Moyenne portée	-5
• Longue portée	-10
• Portée Extrême	-15
Taille de la cible	
• Minuscule (environ 30 cm)	-10
• Très petite (environ 50 cm)	-5
• Petite (environ 1 m)	-3
• Moyenne (taille humaine)	+0
• Grande (environ 3 m)	+3
• Très grande (environ 5 m)	+5
• Énorme (environ 7 m)	+10
• Gigantesque (10 m et +)	+15
Viser une localisation précise :	
• Corps	-3
• Jambe	-5
• Tête/Bras	-7
• Un endroit spécifique (épaule, mains, genou, etc.)	-7 à -10

MODIFICATEURS DE SITUATION COMBAT AU CONTACT (p.222)	
SITUATION_	Mod.
Attaque depuis une position avantageuse (position surélevée, protection, etc.)	+3
Combatte avec une mauvaise luminosité	-3 à -5
Combatte 2 adversaires en même temps	-5
Combatte 3 adversaires en même temps	-7
Combatte 4 adversaires en même temps	-10
Combatte sur un terrain instable ou combattre en équilibre	Actions limitées par niveau en <i>Acrobatie/Équilibre</i>
Être attaqué par le côté (ou par-dessus/dessous, en combat sous-marin notamment)	-3
Être attaqué alors qu'on est au sol	-5
Être attaqué dans une position désavantageuse (ne pas avoir assez de place pour bouger à son aise, utiliser une arme de grande taille dans un endroit confiné...)	-3 à -5
Utiliser sa main non directrice	-5

MODIFICATEURS D'INITIATIVE (p.213)	
DÉPLACEMENT_	Modif. Init.
S'accroupir/Se redresser	-3
Déplacement court	-3
Se jeter à terre, plonger	-5
Se relever	-10
PRÉPARATION_	Modif. Init.
Changer le mode de tir d'une arme à feu	-3
Dégainer une arme (personnage prêt à dégainer)	-3
Dégainer une arme (personnage pas prêt à dégainer)	-5
Observer le combat	1 information tous les 5 pts d'Init.
Prononcer une phrase courte, donner des ordres brefs	-3
Saisir un objet à portée de main	-3
Saisir un objet à quelques pas de là	-5 à -10
Tenter de repérer un objet, une arme, une personne, un endroit, etc.	1 Test d'Observation tous les 5 pts d'Init.
Tirer depuis une couverture	-3 à -5
Utiliser un mécanisme simple (par exemple actionner un interrupteur, ouvrir une porte)	-3 à -5
Venir au corps à corps pour saisir son adversaire (voir Lutte, dans Arts martiaux, page 225).	-3
PRÉCIPITATION	
+3 à l'Init. & -5 aux Tests d'action	

DISTANCE DE DÉPLACEMENT EN COMBAT				
COO/ Athlétisme	Allure			
	Lente	Moyenne	Rapide	Max.
3-5	3	6	12	24
6-10	4	8	16	32
11-15	5	10	20	40
16-20	6	12	24	48
21-25	7	14	28	56
26 et +	All. Moy. /2	+2 m tous les 5 niveaux	All. Moy. x2	All. Moy. x4

MODES DE TIR (p. 227-228)	
COUP PAR COUP_	Effets
Tir simple	1 balle tirée : aucun malus au test de tir
Tir à répétition	2 balles tirées : +1 au test de tir 3 balles tirées : +2 au test de tir 4 balles tirées : +3 au test de tir 7 balles tirées : +4 au test de tir ou +3 au test et +3 aux dommages (courte portée seulement) 10 balles tirées : +5 au test de tir ou +4 au test et +3 aux dommages (courte portée seulement) ou +3 au test et +6 aux dommages (courte portée seulement)
Tir visé	+1 au test de tir pour chaque tranche de -2 à l'Initiative (maximum +5)
TIR AUTO_	Effets
Rafale courte	3 balles tirées : +3 au test ou +5 aux dommages (courte portée seulement)
Rafale longue	5 à 20 balles tirées : chaque tranche de 5 balles donne +2 au test et +2 aux dommages (courte portée seulement)
Rafale longue (sur plusieurs adversaires)	5 à 20 balles tirées : Chaque tranche de 5 balles permet de parcourir 3 mètres (test pour chaque cible : +0 courte portée et -5 portée moyenne)

MODE DE COMBAT (p. 223)	
MODE_	Effets
Normal	Aucun
Charge	Action exclusive : +3 tests d'attaque et de dommages • -7 tests d'opp. si attaqué • Distance de la cible : 3 m minimum • Déplacement court gratuit (pas de perte

Nul n'est parfait et alors que le *Livre de base* de *Polaris, Troisième édition* est dans les bacs depuis quelques mois déjà, nous profitons de ce livret pour vous informer de certaines erreurs et vous proposer quelques règles alternatives ou supplémentaires pour mener vos parties.

CORRECTIONS & PRÉCISIONS

CARTE DES STATIONS

Leyfa : 45° nord et 9° ouest manque sur la carte, il s'agit du point « abandonné » au sud est de Merrox.

La ville à droite d'Azuria se nomme **Llend** et non Lleng.

TITRE DE CHAPITRE EN BORDURE DE PAGE

De la page 234 à 251, il faut bien sûr lire : « **États de santé** »

PAGE 18

Illustration de « l'Amiral Alkar ». Il s'agit de l'**Amiral Alkard**.

PAGE 23

Portrait « d'Aveliador Viper ». Il s'agit de **Véliador Viper**.

PAGE 24

La profondeur de la cité **Leïs** est de 6 000 mètres et non de 60 000.

PAGE 24

Alma Terrac est âgée d'une soixantaine d'années.

PAGE 30

Portrait « d'Alcinias Berrevis ». Il s'agit d'**Alcinia Berrevis**. Dans le texte le bon prénom est **Alcinia**.

PAGE 32-33

La cité d'Equinoxe est située sur le **Seuil de Rockhall** (et non Rockall).

PAGE 70 - VIRUS DE STÉRILITÉ

Remplacez la phrase du premier paragraphe « Il est décelable dès la naissance et menace directement l'avenir de l'humanité » par la phrase « **Les effets du virus sont parfois détectables dès la naissance mais, le plus souvent, c'est au cours de la puberté qu'on sait si un individu sera stérile ou pas.** »

PAGE 94

Ovar Godter est âgé de 58 ans.

PAGE 95

Coralia Deventriss est âgée de 28 ans.

PAGE 99

Sous « Les stations lointaines », supprimer la dernière phrase du premier paragraphe.

PAGE 115

Remplacer « Note : une compétence réservée (X) n'a pas de niveau global » par : « **Note : une compétence réservée (X) aura un niveau global uniquement si on maîtrise cette compétence.** »

PAGE 116

Le **personnage par défaut** a 20 PC dont 8 PC en capacité de base et, donc, 16 points d'Attributs.

PAGE 117

Le **vieux loup de mer**. Capacités de base : 46 points d'Attributs et non 48.

PAGE 118

Exemple (Création de Carian) : Carian est créé selon la règle des personnages « intermédiaires ». Le joueur obtient donc 38 points...

PAGE 120

Précision pour la Compétence spéciale Hybride : un Néo-hybride ne peut pas plonger à plus de 100 m tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence *Hybride* au niveau 1.

PAGE 121

Immunité contre le froid : les géno-hybrides la possède, et non les hybrides naturels.

Précision pour la Compétence spéciale Hybride : un géno-hybride ne peut plonger à plus de 100 m tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence *Hybride* au niveau 1.

PAGE 122

Ne pas tenir compte du premier paragraphe de « Compétence spéciale *Hybride* ».

PAGE 123

Précision pour la Compétence spéciale Hybride : un techno-hybride ne peut plonger à plus de 100 m tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence *Hybride* au niveau 1.

PAGE 124

Résistance au feu, coût : **1PC**

PAGE 125

Précision pour la mutation Amphibie : un personnage ne peut pas dépasser Constitution en mètres de profondeur tant qu'il n'a pas développé son niveau global en compétence *Hybride* au niveau 1 (ce qui est possible si ses attributs ne lui permettent pas d'atteindre ce niveau 1).

PAGE 126

Précision pour la mutation Empathie : Altérer les émotions d'un individu implique que l'on adopte une attitude suggérant cette émotion. On ne peut calmer quelqu'un en lui tapant dessus ! Le MJ devra accorder un malus ou une pénalité en fonction de la manière dont le joueur utilise son empathie.

Pour ressentir les émotions, on fait un simple test d'empathie. Pour altérer les émotions d'un individu, le MJ effectue un Test de Volonté pour la cible. La difficulté du Test d'altération sera égale au modificateur à la marge de réussite de ce Test. Le MJ peut appliquer un modificateur à ces Tests en fonction d'un éventuel Bouclier mental ou en fonction de la nature de la cible sondée.

Si on utilise cette mutation contre un Empathe, la difficulté du Test est augmentée par la différence entre les deux niveaux d'*Empathie*. De plus, qu'on essaie de lire ses émotions ou de les altérer, l'empathe attaqué peut effectuer un Test d'*Empathie* avec une pénalité égale au modificateur du Test de l'attaquant pour s'en rendre compte. Bien entendu si l'attaquant échoue à l'un de ses Tests, l'empathe qu'il tente de sonder s'en rend compte immédiatement.

PAGE 126

Précision pour la mutation Métamorphe : Le métamorphe peut conserver son aspect modifié pendant (Modificateur à la marge de réussite de son test) heures. La difficulté pour remarquer la supercherie sera égale à la moitié du niveau du personnage dans la compétence Métamorphe (arrondir à l'inférieur), plus son modificateur à la marge de réussite, plus le modificateur à la marge de réussite d'un éventuel Test de Déguisement/Imitation. Le MJ devra effectuer un Test avec la Perception du personnage susceptible de remarquer la supercherie. Ce Test peut bénéficier de bonus selon le comportement du métamorphe et être effectué plus ou moins fréquemment (s'il fait quelque chose de surprenant par rapport aux habitudes du personnage imité).

PAGE 128

Précision pour la mutation Sonar : Utilisé pour se repérer, ce pouvoir n'est pas plus détectable que l'écholocation d'un animal marin ou d'une chauve-souris.

Utilisé pour attaquer, l'utilisation sous l'eau de ce pouvoir est automatiquement détectée sur plusieurs centaines de mètres comme un sonar actif extrêmement puissant. À l'air libre, il génère un bang sonique que l'on peut entendre à plusieurs dizaines de mètres. Cependant, les effets de l'attaque sont concentrés sur une seule cible.

Entre deux attaques possibles, il faut attendre 20 tours moins le niveau de maîtrise de la compétence.

Les dommages infligés sont des dommages de choc : +2D6 sous l'eau et de +1D6 à l'air libre.

PAGE 128

Précisions pour la mutation Résistance au feu et au froid : Ces deux mutations ne rendent pas insensibles à la chaleur et au froid ambiant, elles réduisent simplement la chaleur et le froid ambiant de un niveau.

PAGE 129

Origines géographiques : Dans « Petite station » et « Station de taille moyenne », remplacer *Mécanique* (Générateurs/Systèmes de survie) par *Électronique*.

PAGE 133

Précision pour l'avantage Dur à cuire : Le personnage bénéficie d'un modificateur de « -1 » à sa Résistance aux dommages.

PAGE 134

Pour l'avantage **Titre**. Le personnage reçoit un bonus de 12 points de Célébrité. Ignorez les points d'Influence.

PAGE 136

DROITIER, GAUCHER OU AMBIDEXTRE	
2D10_	Résultat
2-15	Droitier
16-19	Gaucher
20	Ambidextre

PAGE 136

Expérience préliminaire simplifiée : On peut répartir librement 22 points (et non 20).

PAGE 143

Précision sur le Matériel accessible : Le mercenaire peut choisir un armure exo-1 ou un petit navire à crédit. La somme qui lui reste à payer pour cet appareil est réduite de 1 à 5% chaque année passée dans sa profession.

PAGE 154 À 173

Les métiers Artisan/Artiste, Diplomate, « Érudit/Archéologue, Marchand Itinérant/Conteur, Prêtre du Trident, Scientifique/Ingénieur ont tous la compétence *Enseignement* dans la partie Communication/Relations Sociales. Pour l'instant, ignorez cette compétence mais, qui sait, peut-être apparaîtra-t-elle un jour dans le jeu...

PAGE 153

Ajouter **Endettement des personnages** : Pour les personnages ne bénéficiant pas de la réduction automatique de l'endettement accordée à certaines professions, ils peuvent dépenser 1 point d'avantage professionnel par an pour réduire un éventuel endettement de 1 à 5% par an avec un maximum de -25%. Le restant dû sera à payer pendant la campagne, obligeant le joueur à rencontrer le revendeur pour lui verser une partie à chaque fois ! Si le joueur décide de ne plus payer ou ne peut plus, alors le revendeur cherchera à récupérer son bien au bout d'un certain temps (à l'appréciation du MJ).

PAGE 157 - CHASSEUR DE PRIMES

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE		
ANNÉES_	Titre	Économies
1-6	Apprenti	500 sols/an
7-8	Chasseur de primes	1 000 sols/an
9-10	Chasseur de primes	2 000 sols/an
11-14	Chasseur de primes	6 000 sols/an
15-18	Chasseur de primes	8 000 sols/an
19+	Chasseur de primes	12 000 sols/an

PAGE 163-176

Pour les professions suivantes, la compétence *Analyse sonscan* se retrouve dans la catégorie Pilotage au lieu de la catégorie Technique : Marchant itinérant (p.163), Officier naval/Navigateur (p.166), Officier Militaire (p.167), Pilote de chasse (p.169), Sous-marinier (p.176).

PAGE 167 - OFFICIER MILITAIRE

Supprimer la compétence *Connaissance du monde*.

PAGE 174

Dans la profession du Soldat d'élite en combat au contact, les joueurs ont accès à la compétence « technique spéciale ». Il ne faut pas en tenir compte. Les techniques spéciales étant couvertes par les **Arts martiaux**.

PAGE 174 - SOLDAT/MILICIEEN

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE		
ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	100 sols/an
2-5	Soldat	400 sols/an
6-7	Vétéran	1 200 sols/an
8-14	Sergent	2 500 sols/an
15+	Accès au grade de Lieutenant*	-

* Voir la Profession Officier militaire

PAGE 175 - SOLDAT D'ÉLITE

Commandos marins/Forces spéciales :

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE		
ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	400 sols/an
2-5	Soldat	800 sols/an
6-7	Vétéran	3 000 sols/an
8-11	Sergent	6 000 sols/an
12+	Accès au grade de Lieutenant*	-

* Voir la Profession Officier militaire

Commandos souterrains/de surface :

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE		
ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	500 sols/an
2-5	Soldat	1 200 sols/an
6-7	Vétéran	3 600 sols/an
8-11	Sergent	7 500 sols/an
12+	Accès au grade de Lieutenant*	-

* Voir la Profession Officier militaire

PAGE 177 - TECHNO-HYBRIDE

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE		
ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	100 sols/an
2-5	Soldat	400 sols/an
6-7	Vétéran	1 200 sols/an
8-11	Sergent	2 500 sols/an
12-14	Major	6 000 sols/an

15+	Accès au grade de Lieutenant *	-
* Voir la Profession Officier militaire		

PAGE 178 - VEILLEUR

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE		
ANNÉES_	Titre	Économies
1	Recrue	200 sols/an
2-5	Soldat	800 sols/an
6-7	Vétéran	2 400 sols/an
8-11	Sergent	5 000 sols/an
12+	Accès au grade de Lieutenant *	-
* Voir la Profession Officier militaire		

PAGE 182

Précision pour l'avantage Ateliers : Pour chaque point d'Atelier, ce dernier aura une superficie de 1 m². Donc avec, par exemple, avec 5 points, on a un atelier de 5 m².

PAGE 183

Précision pour l'avantage Cabinet médical : même chose que pour les ateliers.

PAGE 184

Ajout à l'avantage **Matériel** : Avec cet avantage, le technicien peut obtenir du matériel spécialisé pour la réparation de navires, véhicules et armures. Cela correspond à tout le fatras qu'il a pu accumuler et qui peut être constitué de pièces pour un moteur, de plaques de blindage, etc. Il pourra utiliser ces points en aventure. Chaque point correspond à 4 000 sols de réparation sur un appareil. Il pourra les utiliser pour réduire le coût de réparation (maximum : moitié du coût). Puisqu'il s'agit de matériel volumineux et que son atelier peut s'avérer trop petit, il faudra spécifier où sont stockées ces pièces. Notez qu'un technicien peut, en aventure, faire de la récupération sur des épaves pour augmenter le total de ces points.

PAGE 188

Ignorez le paragraphe **Attributs associés**. La bonne règle se trouve page 114 dans la partie consacrée aux Compétences.

PAGE 190 - RESPIRATION FOE

La pénalité pour respirer un Hyper-fluide est de -4. La pénalité pour respirer un Néo-fluide est de -10.

Néo-fluide : (niveau global de Respiration FOE) x 500 m

Hyper-fluide : (niveau global de Respiration FOE) x 1 000 m

On peut utiliser certaines drogues pour dépasser la limite de plongée. Ces drogues augmentent temporairement le niveau de *Respiration F.O.E.* pour déterminer la profondeur de plongée. Elles ont des effets secondaires variés mais le plus souvent, elles provoquent des maux de tête, des douleurs dans tout le corps, des maux d'estomac et, dans le pire des cas, des hémorragies internes.

PAGE 193

La Compétence *Connaissance des Nations Organisations* [...] peut s'étendre à la connaissance des milieux sociaux/professionnels, comme la *Connaissance des armées* de tel ou tel pays, des milieux diplomatiques, etc.

PAGE 196 - LANGUES/LANGAGES

Langage des signes (X)

Attributs associés : COO/PER

Il existe de nombreux langages des signes. La plupart sont développés par une faction particulière dont les membres désirent pouvoir échanger des informations de manière discrète. On peut citer, par exemple, le *Langage des signes* utilisé par les militaires ou les forces de sécurité, ou bien encore celui des diplomates. Chaque *Langage des signes* correspond à une Compétence distincte.

PAGE 204

Il ne faut pas confondre « Marge de réussite » et « Modificateur à la marge de réussite ». Dans certains cas, on utilisera le premier et dans d'autres cas le second.

PAGE 207

Tests d'opposition prolongés (quelques précisions)

Dans certains cas, quand deux protagonistes s'affrontent, la victoire ou la défaite ne sont pas déterminées par un seul test mais par plusieurs. Pour l'emporter, il faudra qu'un des deux protagonistes réduise à zéro l'Attribut de l'autre.

- Si l'un des deux personnages seulement réussit son Test, l'Attribut adverse est réduit du Modificateur à la marge de réussite.
- Si les deux personnages ont réussi leur Test, les Attributs des deux protagonistes sont réduits par le modificateur à la marge de réussite adverse.

Duel de Réactions (quelques précisions)

Dans certains cas, il est nécessaire d'effectuer un duel de Réaction. Quand deux protagonistes sont face à face pour prendre un objet entre eux deux, par exemple, il y a un test d'opposition entre leurs réactions.

Vous pouvez aussi appliquer cette règle dans une situation de combat. Si un personnage est sous la menace d'une arme, il peut y avoir duel de réactions. Si le défenseur l'emporte, son modificateur à la marge de réussite peut lui donner certains bonus pour attaquer ou aller se cacher.

PAGE 209

Travail en équipe (étape 3) : il est indiqué « Modificateur de réussite », il faut lire « Modificateur à la marge de réussite ».

PAGE 227

Ignorez la phrase « Lors d'un tir simple, le personnage subit un malus de -3 pour son test de tir ». En fait, le personnage n'a aucun malus.

PAGE 243

Précision aux Dommages étourdissants et assommants : Les armes prévues pour infliger des dommages de choc (armes chocs, armes soniques, matraques Mao, etc.) infligent ces dommages, même si le coup n'est pas localisé à la tête.

PAGE 253

Précision au Pouvoir Incontrôlé : Il est indiqué qu'il faut 1 à 4 Tours de combat pour libérer et contrôler un effet Polaris. Dans le paragraphe « Libérer et contrôler la Force Polaris » on parle de 1 tour pour la libérer et de 1 à 3 tours pour la modeler. C'est donc bien le même temps dans les deux cas.

Règle optionnelle : En temps normal, chaque utilisation d'un effet Polaris peut entraîner un incident mineur ou majeur. Vous pouvez donc effectuer un test d'incidents à chaque utilisation d'un de ces effets mais le personnage pourra soustraire au résultat du D100 trois fois son niveau de *Maîtrise de l'Effet Polaris*.

PAGE 242

Chutes : Les dommages de chute sont limités à 10D10, après il s'agira de Dommages Massifs quelle que soit la hauteur de chute.

PAGE 250 - ÉTATS DE FATIGUE

Les pénalités sont les suivantes :

Légerement fatigué : -3

Fatigué : -5

Très Fatigué : -7

Épuisé et à bout de force : -10.

PAGE 278

La corde **Cale II** a un poids de 0,1kg

PAGE 279 (ET PAGE 410 POUR LE TABLEAU)

Crypteur de données automatique : Le crypteur automatique, utilisé de manière autonome, ne double pas son niveau. Un Crypteur, comme la plupart des appareils de ce type, ne s'utilise qu'en automatique. Son niveau étant l'équivalent d'un programme de cryptage. Le cryptage sera égal au modificateur de marge de réussite d'un test plus la moitié du niveau de l'appareil (arrondi à l'inférieur). Son coût est généralement égal à 1 000 multiplié par le modificateur de niveau des programmes (voir coût des programmes). Il existe des crypteurs non automatisés qui seront abordé dans le Guide technique.

Décodeur automatique : Le décodeur automatique, utilisé de manière autonome, ne double pas son niveau. Un Décodeur, comme la plupart des appareils de ce type, ne s'utilise qu'en automatique. Son niveau étant l'équivalent d'un programme de décryptage. Pour décrypter, il faut effectuer un test avec une difficulté égale au cryptage concerné moins la moitié du niveau du décodeur (arrondi à l'inférieur). Le modificateur à la marge de réussite réduit d'autant le niveau du cryptage (non réduit par le décodeur). Dès que ce dernier est à 0, le message est décrypté. Son coût est généralement égal à 1 200 multiplié par le modificateur de niveau des programmes (voir coût des programmes). Il existe des décodeurs non automatisés qui seront abordé dans le **Guide technique**.

Brise-code automatique : Un Brise-code automatique, comme la plupart des appareils de ce type, ne s'utilise qu'en automatique. Son niveau étant l'équivalent d'un programme brise-code. Pour l'utiliser il faut effectuer un test contre la difficulté de la serrure électronique moins la moitié du niveau du brise-code (arrondi à l'inférieur). Le modificateur à la marge de réussite réduit d'autant le niveau de la serrure (non réduit par le brise-code). Quand le niveau est à 0, la serrure est déverrouillée. Son coût est généralement égal à 1 200 multiplié par le modificateur de niveau des programmes (voir coût des programmes). Il existe des brises-codes non automatisés qui seront abordés dans le **Guide technique**.

Décodeur Clyss : coût : 12 000

Crypteur de données Sybar : coût : 21 000 sols

PAGE 280 (ET PAGE 410 POUR LE TABLEAU)

Brise-codes Picklock : niveau 10, coût : 66 000 sols

PAGE 282

Analyseur automatisé : Un Analyseur automatique, comme la plupart des appareils de ce type, ne s'utilise qu'en automatique. Il est destiné à équiper les petits appareils portables comme les modèles Crysta ou Leo. Son coût est généralement égal à 300 multiplié par le modificateur de niveau des programmes.

PAGE 283 (ET PAGE 411 POUR LE TABLEAU)

Analyseur Molle mk II : Niveau 8, coût : 10 800

Sonscan actif portable Crysta : coût : 14 800 avec l'analyseur.

Sonscan passif portable Lero : Coût : 16 800 avec l'analyseur.

Sonscan actif/passif portable Pelock II : Coût : 18 800 avec l'analyseur.

PAGE 281 - PROGRAMMES ET ORDINATEURS

Le niveau de fonctionnement de base d'un ordinateur doté d'un programme est égal à :

Niveau du programme plus la moitié du niveau de génération de l'ordinateur (+1 génération 1, +2 génération 4, etc.) , si l'appareil fonctionne seul. Certains ordinateurs dotés d'I.A. avancées (généticiennes ou Azuréennes) peuvent bénéficier d'une compétence agissant comme le niveau de compétence d'un opérateur.

Niveau de compétence de l'opérateur + moitié niveau du programme (arrondir à l'inférieur), s'il est opéré par un individu. Le niveau du programme est limité par la compétence du personnage en Informatique. De plus, si le programme nécessite une compétence associée (comme Cryptographie, etc.), le test s'effectuera avec le niveau de cette compétence associée.

Exemple : Un programme de niveau 12 fonctionnera au niveau 10 si l'informaticien est de niveau 10.

Exemple 2 : Un personnage a un programme niveau 10 et une compétence informatique au niveau 10. Si cet informaticien a un niveau 8 en Cryptographie, il effectuera son test au niveau 8 tout en bénéficiant du bonus du programme au cryptage de +5.

PAGE 281 & 282 - COÛT DES PROGRAMMES

Le prix d'un programme est égal à : coût de base x (cumul des niveaux)

Exemple : Un programme ayant une coût de base de 1 800 au niveau 4 coûte : $1800 \times (1+2+3+4)$, soit $1800 \times 10 : 18 000$.

COÛT DES PROGRAMMES	
NIVEAU_	Multiplicateur du coût de base
1	x 1
2	x 3
3	x 6
4	x 10
5	x 15
6	x 21
7	x 28
8	x 36
9	x 45
10	x 55
11	x 66
12	x 78
13	x 91
14	x 105
15	x 120
16	x 136
17	x 153
18	x 171
19	x 190
20	x 210

- **Programme de sécurité** : Coût de base : 1 200
- **Programme ami/ennemi** : Coût de base : 400
- **Programme d'analyse senseurs/sonars/radars** : Coût de base : 400
- **Programme topographique** : Coût de base : 800
- **Programme de contrôle armement** : Coût de base : 1 600
- **Programme de détection ou programme réactif** : Coût de base : 500
- **Programmes de données** : Coût de base : 1 000
- **Programmes de gestion d'appareils** : Coût de base : 400
- **Programmes spécialisés** : Coût de base : 1 600
- **Programme offensif** : Coût de base : 1 200
- **Programme de contre-attaque** : Coût de base : 1 200
- **Programme de cryptage** : Coût de base : 1 200. **Précision** : En automatique, le cryptage sera égal au modificateur de marge de réussite d'un test plus la moitié du niveau du programme. Avec un opérateur, c'est ce dernier qui choisit la difficulté du cryptage (et donc de son test de Cryptographie) qui sera augmentée par son modificateur à la marge de réussite. Il bénéficiera en outre d'un bonus de cryptage égal à la moitié du niveau du programme.)
- **Programme de décryptage** : Coût de base : 1 600. **Précision** : la difficulté du cryptage est réduite de la moitié du niveau du programme. Le modificateur à la marge de réussite réduit d'autant le niveau du cryptage (non réduit par le programme). Dès que ce dernier est à 0, le message est décrypté.
- **Programme de communication** : Coût de base : 300
- **Programme brise-code** : Coût de base : 1 500. **Précision** : la difficulté de la serrure électronique est réduite de la moitié du niveau du programme. Le modificateur à la marge de réussite réduit d'autant le niveau de la serrure (non réduit par le programme). Dès que ce dernier est à 0, la serrure est ouverte.
- **Programme viral autonome** : Coût de base : 2 200
- **Programme espion** : Coût de base : 2 800
- **Programme anti-espion** : Coût de base : 1 600
- **Programme rempart** : Coût de base : 1 000

Duels d'ordinateurs : Un ordinateur peut être connecté à un autre système pour tenter d'en prendre le contrôle. Un ordinateur peut être utilisé contre tout système électronique, comme une serrure électronique, un verrouillage d'armure, même un sonar, tant qu'il y a un ordinateur qui contrôle le système. La défense d'un ordinateur est déterminée par son programme de sécurité. Le programme offensif doit effectuer un Test en opposition contre le niveau du programme de sécurité et réciproquement. Le modificateur à la marge de réussite (et non la marge de réussite) de l'un vient réduire le niveau de l'autre.

Programme de sécurité, programme rempart, pro-

gramme offensif et programme contre-attaque : Un programme rempart ne sert qu'à retarder un intrus. Il se gère exactement comme un programme de sécurité mais alors qu'il ne peut y avoir qu'un seul programme de sécurité, il peut y avoir plusieurs programmes remparts (un maximum égal au niveau du programme de sécurité). De plus, contrairement au programme rempart, le programme de sécurité peut réduire le niveau du programme d'attaque adverse (c'est une baisse virtuelle et le programme retrouve son niveau après le combat). Si le niveau du programme adverse tombe à 0, le pirate est éjecté du système. Si le pirate tente une nouvelle fois de se connecter sur le système dont il vient d'être éjecté, son niveau d'attaque est réduit de 1 à chaque nouvelle tentative.

Le programme offensif est un programme permettant d'attaquer un ordinateur adverse.

Le programme contre-attaque a deux fonctions. Soit il permet une attaque supplémentaire en opposition contre le programme intrus, soit il s'en prend directement à l'ordinateur adverse mais uniquement en cas d'attaque (c'est souvent le cas avec des engins automatisés). C'est au personnage qui installe le programme de déterminer quelle fonction il utilise. Le programme spécial Hydre (coût de base de 2 800) est un programme contre-attaque spécial pouvant attaquer le programme adverse ET l'ordinateur adverse.

PAGE 284 - COÛTS

- **Anti-flash** : 2 000 sols
- **Infrarouge** (permet de voir les sources de chaleur) : 2 000 sols
- **Amplificateur de lumière** (amplifie la moindre lumière présente) : 1 200 sols
- **Radiation** : 4 000 sols
- **Zoom** : 200 x (niveau x niveau) du zoom. En règle générale de 1 à 10 comme les lunettes de visée.
- **Sens** : 2 000 x (bonus x bonus)
- **Tactique** : 6 000 sols
- **Électromagnétique** : 4 000 sols
- **Ultraviolet** : 4 000 sols
- **Autres dispositifs concernant un rayonnement spécifique** : 4 000 sols

PAGE 290 (ET PAGE 415)

Caisson de survie : Caisson TRX ; Niv./Bonus - ; Coût 45 000 sols ; **DIS (M. Noir)** -5(1) ; **Poids** 20 kg ; **NT II** ; **Fabriquant** Cardia industrie.

PAGE 294

Canne : Une canne de combat classique de 90 cm à 1 m de long.

PAGE 295 (ET 415)

Arme de contact Poings choc ; **Dom.** 1D6+3 ; **Choc** +1D10 ; **FOR** +2 ; **Ini.** - ; **All.** - ; **Coût** 1 600 sols ; **Charge (Coût)** 20(200) ; **DIS (M. noir)** 10(15) ; **NT II**.

VIE QUOTIDIENNE (PAGE 287 & 412)

MODÈLE_	Pénalité	Coût	DIS (M. noir)	Poids	NT	Fabriquant
Hyper-fluide	-4 (Tests de <i>Respiration FOE</i>)	1000/heure d'utilisation	0 (5)	-	IV	Aeris
Néo-fluide	-10 (Tests de <i>Respiration FOE</i>)	200/heure d'utilisation	10 (15)	-	III	Multiples
Mélange	-	100/heure d'utilisation	20 (20)	-	I ou II	Aeris et d'autres
Oxygène	-	100/heure d'utilisation	10 (10)	-	I	Multiples

PAGE 300

MHCT poste de tir : Dom. Massifs (H)/1D10+3 (V-)

PAGE 302

Munitions pour canons d'assaut : Il s'agit d'obus et non de balles.

PAGE 304

Munitions Gatling SC : 100 (8000)

PAGE 306

Description du Lance-disque : remplacer « (voir note plus bas) » par « (voir Disques p.297) »

PAGE 311 - NOTE SUR LES EXPLOSIFS

La difficulté du Test d'Explosifs pour placer correctement une charge dépend de la sophistication du détonateur et non pas du type de détonateur.

Plus le détonateur sera complexe, plus il sera difficile de le poser correctement. La difficulté s'échelonne de +1 à +4 mais elle peut être plus élevée. Par contre, cette complexité plus le Modificateur à la marge de réussite de celui qui a posé l'explosif constitueront la difficulté que devra surmonter le personnage qui veut désamorcer l'engin.

PAGE 312

Encombrement et malus dus aux armures : B (manteaux) le malus est de -3 (et non de -2)

PAGE 316 (ET 420)

CHAMPS DE PROTECTION PORTATIFS			
MODÈLE_	Coût	DIS (M.noir)	NT
Champ de Force Oméga	50 000/niv.*	-5 (1)	V
Champ d'interdiction Méklon	80 000/niv.*	-5 (1)	V

PAGE 334 - ANALYSEURS

Contrairement aux analyseurs automatiques, ceux dont sont dotés les armures et les petits navires ne s'utilisent pas uniquement en automatique. L'analyse pouvant faire intervenir les connaissances de l'opérateur et, surtout, son ouïe, l'appareil pourra être utilisé de deux manières. Soit automatiquement, avec son niveau normal, soit avec un opérateur qui utilisera sa Compétence d'Analyse Sonscan avec un bonus égal à la moitié du niveau de l'appareil. Ce bonus ne peut en aucun cas être supérieur au niveau de la compétence du personnage. Son coût est généralement égal à 600 multiplié par le modificateur de niveau des programmes (voir Coût des programmes).

- **Analyseur Sea-star :** Coût : 31 200
- **Analyseur Abyss :** Coût : 33 900
- **Analyseur Delta-Azur :** Coût : 35 400

PAGE 338

Clarification à propos des Profondeurs (cette règle s'applique à tous les véhicules, drones et armures)

- **La profondeur opérationnelle (PO)** est la profondeur maximale à laquelle une armure peut plonger sans risque.

- **La profondeur limite (PL)** est la profondeur maximale que peut atteindre une armure, en prenant toutefois quelques risques. Elle est égale à 1,2 fois la PO (mais cette valeur peut dépendre de sa structure, une notion qui sera abordée dans le supplément **Guide Technique**).

- **La profondeur d'écrasement (PE)**, est toujours égale à 1,5 fois la profondeur opérationnelle. C'est la profondeur à laquelle l'armure s'écrase automatiquement. Ça nourrit les poissons.

Quand une armure évolue de sa profondeur opérationnelle à sa profondeur limite, toutes les trente minutes, mais aussi à chaque fois qu'elle modifie sa profondeur dans cette limite (tous les 100 mètres) et à chaque fois qu'elle tente une manœuvre brusque, il faut lancer un D20 : si le résultat est supérieur au niveau d'Intégrité de la Structure de l'armure, celle-ci subit automatiquement une Avarie légère (un éventuel incident sera localisé sur la Structure ou les Systèmes auxiliaires, au hasard). Les Avaries subies imposent un malus d'un point par degré de gravité à ce jet (de -1 pour une Avarie légère à -5 pour une Avarie catastrophique).

Exemple : Une armure avec une profondeur opérationnelle de -1 000 m a une profondeur limite de -1 200m et une profondeur d'écrasement de -1 500 m. Si elle descend à -1 100 m, elle effectue un test. Si elle reste à -1 100 m elle n'effectue un nouveau test qu'au bout de 30 mn. Si elle descend une nouvelle fois à -1 200 m elle effectue un nouveau test. Si elle remonte à -1 100 m, elle effectue un test et si elle remonte à sa profondeur opérationnelle, elle effectue un dernier test.

Quand une armure évolue de sa profondeur limite à sa profondeur d'écrasement, toutes les 10 minutes, mais aussi à chaque fois qu'elle modifie sa profondeur dans cette limite (tous les 10 mètres) et à chaque fois qu'elle tente une manœuvre brusque, il faut lancer 1D20 comme cela est expliqué ci-dessus, mais en cas d'échec, l'armure perd 1 point d'intégrité (en plus des avaries et autres pertes d'intégrité éventuelles).

À sa profondeur d'écrasement, une armure implode automatiquement.

Stabilisation : en cas de réussite critique sur un test d'intégrité, l'armure n'effectue plus de test tant qu'elle maintient sa profondeur et qu'elle ne bouge pas.

PAGE 329

RÉPARATION DES AVARIES			
DOMMAGES_	Temps nécessaire*	Diff	Coût
Légères	1 jour	+5	Prix de base x1
Moyennes	3 jours	+3	Prix de base x2
Graves	5 jours	+0	Prix de base x4
Critiques	1 semaine	-3	Prix de base x6
Catastrophiques	2 semaines	-5	Prix de base x10
Destruction	3 semaines	-7	Prix de base x20

* ou réparation impossible selon les cas.

Catégorie d'armure Prix de base

Exo Alpha	1 000
Exo-0	2 000
Exo-1	4 000
Exo-2	6 000
Exo-3	8 000
Exo-4	10 000
Exo-5	14 000
Exo-6	18 000
Exo-O	24 000

PAGE 353

RÉPARATION DES NAVIRES ET VÉHICULES				
DOMMAGES_	Temps nécessaire*	Diff	Cale sèche ?	Coût
Légères	(GAB) jours	+5	Non	Prix de base x1
Moyennes	(GAB) jours	+3	Non	Prix de base x2
Graves	(GAB x2) jours	+0	Non	Prix de base x4
Critiques	(GAB x2) jours	-3	Oui	Prix de base x6
Catastrophiques	(GAB x3) jours	-5	Oui	Prix de base x10
Destruction	(GAB x3) jours	-7	Oui	Prix de base x20

* ou réparation impossible selon les cas.

Véhicules V-	Prix de base
Gab 1-2	18 000
Gab 3-5	24 000
Gab 6-10	30 000
Gab 11-15	36 000
Gab 16-20	42 000
Gab 21-25	48 000

Véhicules V+	Prix de base
Gab 1-2	60 000
Gab 3-5	70 000
Gab 6-10	80 000
Gab 11-15	90 000
Gab 16-20	100 000
Gab 21-25	110 000

PAGE 355

Disponibilité du **Global** : 5(10).

PAGE 385 - DAUPHIN

Son niveau d'Intelligence est de 9.

PAGE 385 - ORQUE

Son niveau de Force est de 94.

Attaques :

Charge (contact, Dom. : 5D10 à l'échelle humaine (H), 1D6 à l'échelle des Véhicules V-)

Morsure (contact, Dom. : 3D10 à l'échelle humaine, seul le Modificateur de Dommages compte à l'échelle des Véhicules V-)

PAGE 387 - REQUIN-CAMÉLÉON

Attributs secondaires :

Modif. de dom. (H) +22
 Modif. de Dom. (V-) -2
 Résistance aux Dom. (H) -15

Attaques :

Morsure (contact, Dom. : 5D10 à l'échelle humaine (H), 1D6 à l'échelle des Véhicules V-)

PAGE 390 - PROTÉUS

Attaque :

Engloutissement (spécial)

Acide (contact, Dom. : 1D6+1/tour)

Le proteus sécrète un acide infligeant 1D6 points de dommages par tour, plus 1 point supplémentaire par tour (soit 1D6 au premier tour, 1D6+1 au second tour, 1D6+2 au troisième tour, etc.).

PAGE 391 - FILAMENTS

Les filaments sécrètent un acide infligeant 2D10 points de dommages par tour, plus 2 points supplémentaires par tour (soit 2D10 le premier tour, 2D10+2 le second tour, 2D10+4 le troisième tour, etc.).

PAGE 391 - GLISSEURS

Attaque :

Acide (contact, Dom. : 1D10+1/tour)

Le Glisseur sécrète 1D10 points de dommages par tour, plus 1 point supplémentaire par tour (soit 1D10 au premier tour, 1D10+1 au second tour, 1D10+2 au troisième tour, etc.).

Compétences :

Camouflage/Dissimulation 20
 Furtivité/Déplacement silencieux 18

Supprimer la phrase : « tous les tests de perception pour les détecter subissent un malus de -7. »

PAGE 400 - ANNEXE 1

COÛT DES ATTRIBUTS	
AMBIANCE_	Points d'attributs
Réaliste	30
Intermédiaire	38
Héroïque	46

PAGE 406 - MODES DE TIRS

Tir simple : 1 balle tirée : **aucun malus (ni bonus)**

Rafale longue : chaque tranche de 5 balles donne un bonus de +2 au test **et** de +2 aux dommages.

PAGE 426 - FICHE DE PERSONNAGE

Les attributs pour *Acrobatie/équilibre* sont COO/COO (et non AGI/PER).

AJOUTS DE RÈGLES & AUTRES PRECISIONS_

VALEUR DE PÉNÉTRATION

Dans le **Guide technique**, de nombreuses armes auront une valeur de pénétration qui correspond au nombre de points de blindage ou d'armure de la cible que l'on ignore en cas d'attaque. Si la pénétration est supérieure au blindage, on ignore le blindage mais cela n'ajoute pas de points de dommages supplémentaires (la Résistance aux dommages marche normalement si elle est négative). Si plusieurs échelles de dommages sont indiquées ou si vous voulez permettre

qu'une attaque à une échelle en affecte une autre, la valeur de référence est l'échelle V- et la pénétration sera modifiée comme suit : contre une cible V+, la pénétration est réduite de moitié (arrondir à l'inférieur). Contre d'éventuelles cibles à l'échelle H, la valeur de pénétration est multipliée par six. La valeur de pénétration est efficace contre un champ d'interdiction mais pas contre un champ de force.

RÉSISTANCE AUX DOMMAGES

Cette valeur est invariable même contre les armes pénétrantes et, plus généralement, contre les attaques réduisant la valeur du blindage ou de l'armure.

DOMMAGES PROGRESSIFS

Acide : Les attaques de l'acide se font sans test d'attaque. Elles sont automatiques en début de tour et augmentent de tour en tour jusqu'à ce que l'acide soit neutralisé. Une attaque d'acide ou de matière corrosive commence toujours à l'échelle H mais elle peut affecter l'échelle V- et même l'échelle V+ quand elle devient suffisamment importante. Pour cela, considérez que les dommages qu'inflige l'acide sont divisés par 10 à l'échelle V- et par 20 à l'échelle V+. Les dommages, dans ce cas, sont arrondis à l'inférieur. Il faudra donc 10 points de dommages à l'échelle H pour infliger 1 point de dommages à l'échelle V- et 20 points à l'échelle V+.

De plus l'acide contre une armure mécanisée ou un véhicule affecte le blindage dans la zone touchée. A chaque fois qu'une attaque inflige plus de dommages que le blindage (sans tenir compte de la Résistance aux dommages, cette zone perd 1 point de blindage. La structure interne de l'appareil (ses seuils donc), ne pourra être touchée que si le blindage est réduit à 0 dans la zone affectée. Si l'acide inflige des dommages Destruction ou si, à cause de l'acide, l'engin subit une fêlure ou une brèche, l'acide attaque directement le pilote (en repartant de sa valeur de dommages de base).

Contre des protections simples, l'acide fonctionne comme une attaque normale et les dommages sont réduits de la valeur de protection. Cependant la zone touchée perdra 1 point de protection si les dommages infligés sont supérieurs à la valeur de protection.

Contre des armures naturelles, l'acide fonctionne comme une attaque normale et les dommages sont réduits de la valeur de protection.

Constriction et morsures : Une fois un tentacule enroulé autour de sa proie ou une gueule refermée sur une victime, les dommages sont automatiques mais il est tout de même nécessaire d'effectuer un test d'attaque. En cas de réussite, les dommages sont augmentés par le modificateur à la marge de réussite et en cas d'échec, les dommages sont réduits par le modificateur à la marge d'échec. Les dommages sont progressifs et, dans certains cas, ils peuvent affecter une cible de catégorie supérieure. Vous pouvez appliquer la même règle que pour les morsures mais on considère qu'il faut pouvoir infliger au minimum 60 points de dommages (H) pour affecter une cible V- et 20 points de dommages V- pour affecter une cible V+.

Bonus de Force des tentacules : Pour chaque tentacule ayant saisi la victime, en plus du premier, la Force de la créature est augmentée de 10% (arrondir à l'inférieur).

Limitation des dommages de constriction : À l'échelle H, l'Attribut Force, à l'échelle V-, l'Attribut Force réduit de moitié, à l'échelle V+, l'Attribut Force réduit au quart

Limitation des dommages de morsure : À l'échelle H, l'Attribut Force, à l'échelle V-, l'Attribut Force réduit de moitié, à l'échelle V+, l'Attribut Force réduit au quart

DOMMAGES : D'UNE ÉCHELLE À L'AUTRE

Il peut arriver que vous ayez à gérer des dommages à une échelle alors que la protection adverse est à une autre échelle. Vous pouvez aussi permettre, dans certains cas et quand la logique l'autorise, qu'un personnage infligeant des dommages à une échelle (H) par exemple, tente d'affecter une créature à une échelle V-. Pour cela,

vous trouverez ci-dessous une table de conversion très générale pour ces dommages. Dans le guide technique sera présentée une table de conversion plus détaillée.

Dommages	Cible H	Cible V-	Cible V+
H	x1	/10	/20
V-	x10	x1	/2
V+	x20	x2	x1

DOMMAGES DE LA PRESSION ET POUVOIR DE MODIFICATION DE LA PRESSION

Des attaques utilisant la pression peuvent être effectuées même si les personnages ne se trouvent pas dans l'eau. En ce qui concerne le matériel, les dommages sont gérés comme cela est indiqué page 338. Pour les êtres vivants, il faut distinguer les hybrides et individus pouvant respirer du fluide des individus normaux.

Individus normaux : Les dommages infligés sont égaux à 1D10 par tour par 100 m de pression. De plus, si la pression est annulée trop rapidement, le personnage subit les effets de la décompression. Si la pression est annulée instantanément, le personnage subit le double des dommages infligés par la pression. Les dommages étant internes, aucune protection ne protège contre cet effet.

Hybrides : Les hybrides sont insensibles aux dommages de la pression jusqu'à leur niveau de plongée maximum. Par contre, la pressurisation peut être trop rapide (temps moyen de 10 minutes par 1 000 mètres de profondeur moins 30 secondes par niveau Hybride). Dans ce cas, l'hybride subit une seule fois des dommages égaux à 1D6+1/par 100 mètres de pression. En cas de décompression trop rapide (temps moyen de 30 minutes par 1 000 mètres de profondeur moins 1 minute et 30 secondes par niveau Hybride) l'hybride subit des dommages égaux à 1D6 +1/par 100 mètres de pression. Ces dommages se répètent à chaque tour mais sont réduits de 1 point par tour. Si l'hybride est placé en caisson hyper-barre, les dommages s'arrêtent.

Personnages avec la compétence Respiration F.O.E. : Ces personnages sont insensibles aux dommages de la pression jusqu'à la moitié de leur niveau de plongée maximum. Par contre, la pressurisation peut être trop rapide (temps moyen de 10 minutes par 1 000 mètres de profondeur, moins 30 secondes par niveau Respiration F.O.E.). Dans ce cas, le personnage subit une seule fois des dommages égaux à 1D6 +1/par 100 mètres de pression. En cas de décompression trop rapide (temps moyen de 60 minutes par 1 000 mètres de profondeur moins 3 minutes par niveau Respiration F.O.E.) le personnage subit des dommages égaux à 1D6 +1/par 100 mètres de pression. Ces dommages se répètent à chaque tour mais sont réduits de 1 point par tour. Si le personnage est placé en caisson hyper-barre, les dommages s'arrêtent.

Pression nulle : En cas de réduction de la pression (si celle-ci est normale), l'effet de ce pouvoir va correspondre à une ascension brutale en altitude. Au lieu de parler d'une augmentation de la pression, on parlera d'une pression négative de - (puissance de l'effet). De -1 à -10, les victimes subiront des vertiges et des nausées pour une pénalité à tous leurs tests égale à la pression négative. À partir de -5, de plus, il y a un risque d'asphyxie. À partir de -11, les effets seront dramatiques puisque les victimes commenceront à saigner de partout, l'équilibre entre la pression interne de leur corps et celle de l'atmosphère étant rompu. Les victimes subissent 1D10 points de dommages physiques dans le Corps par tour à -11, plus 1D10 par point négatif en plus jusqu'à éclatement du corps.

COMBATS PLUS VIOLENTS

Dans certains cas, les combats peuvent s'avérer trop peu violents. Plusieurs solutions sont envisagées mais avant de produire une règle définitive, nous vous conseillons trois options :

- Réduire les seuils de 5 points (une blessure légère se produit donc, après réduction de l'armure et de la Résistance aux dommages, dès que le personnage subit 1 point de dommages, une blessure moyenne est à 5, etc).

- Ajouter la marge de réussite aux dommages et non le modificateur à la marge de réussite.
- Infliger des dommages supplémentaires quand un coup frappe la tête : +1D6 en dégâts physiques et en choc.

Il ne s'agit que d'options et une règle définitive sera publiée dans une future publication de la gamme.

NOUVELLE TABLE DE VITESSES ET DE POINTS DE MOUVEMENT

M : Vitesse minimale (vitesse d'une armure marchant sur les fonds marins par exemple). Les valeurs entre le m/tour, les km/h et les noeuds peuvent ne pas correspondre tout à fait mais il s'agit d'approximations.

TABLE DE VITESSE ET DE POINTS DE MOUVEMENT				
VIT	Allure max	Noeuds	Km/h	PM
M	1-2 m/t	0,3	0,5	1/2
<1	3-4 m/t	1	1-3	1
1	5-13 m/t	2-4	4-9	1
2	14-22 m/t	5-7	10-15	1
3	23-31 m/t	8-10	16-21	1
4	32-40 m/t	11-13	22-27	1
5	41-49 m/t	14-16	28-33	2
6	50-58 m/t	17-19	34-39	2
7	59-67 m/t	20-22	40-45	2
8	68-76 m/t	23-25	46-53	2
9	77-85 m/t	26-28	54-59	2
10	86-94 m/t	29-31	60-65	3
11	95-103 m/t	32-34	66-71	3
12	104-112 m/t	35-37	72-77	3
13	113-121 m/t	38-40	78-83	3
14	122-130 m/t	41-43	84-89	3
15	131-139 m/t	44-46	90-95	4
16	140-148 m/t	47-49	96-101	4
17	149-157 m/t	50-52	102-107	4
18	158-166 m/t	53-55	108-113	4
19	167-175 m/t	56-58	114-119	4
20	176-184 m/t	59-61	120-125	5
21	185-193 m/t	62-64	126-131	5
22	194-202 m/t	65-67	132-137	5
23	203-211 m/t	68-70	138-143	5
24	212-220 m/t	71-73	144-149	5
25	221-229 m/t	74-76	150-155	6
26	230-238 m/t	77-79	156-161	6
27	239-247 m/t	80-82	162-167	6
28	248-256 m/t	83-85	168-173	6
29	257-265 m/t	86-88	174-179	6
30	266-274 m/t	89-91	180-185	7
31	275-283 m/t	92-94	186-191	7
32	284-292 m/t	95-97	192-197	7
33	293-301 m/t	98-100	198-203	7
34	302-310 m/t	101-103	204-209	7
35	311-319 m/t	104-106	210-215	8

36	320-328 m/t	107-109	216-221	8
37	329-337 m/t	110-112	222-227	8
38	338-346 m/t	113-115	228-233	8
39	347-355 m/t	116-118	234-239	8
40	356-364 m/t	119-121	240-245	9
41	365-373 m/t	122-124	246-251	9
42	374-382 m/t	125-127	252-257	9
43	383-391 m/t	128-130	258-263	9
44	392-400 m/t	131-133	264-269	9
45	401-409 m/t	134-136	270-275	10
46	410-418 m/t	137-139	276-281	10
47	419-427 m/t	140-142	282-287	10
48	428-436 m/t	143-145	288-293	10
49	437-445 m/t	146-148	294-299	10
50	446-454 m/t	149-151	300-305	11
51	455-463 m/t	152-154	306-311	11
52	464-472 m/t	155-157	312-317	11
53	473-481 m/t	158-160	318-323	11
54	482-490 m/t	161-163	324-329	11
55	491-499 m/t	164-166	330-335	12
56	500-508 m/t	167-169	336-341	12
57	509-517 m/t	170-172	342-347	12
58	518-526 m/t	173-175	348-353	12
59	527-535 m/t	176-178	354-359	12
60	536-544 m/t	179-181	360-365	13
61	545-553 m/t	182-184	366-371	13
62	554-562 m/t	185-187	372-377	13
63	563-571 m/t	188-190	378-383	13
64	572-580 m/t	191-193	384-389	13
65	581-589 m/t	194-196	390-395	14
66	590-598 m/t	197-199	396-401	14
67	599-607 m/t	200-202	402-407	14
68	608-616 m/t	203-205	408-413	14
69	617-625 m/t	206-208	414-419	14
70	626-634 m/t	209-211	420-425	15
71	635-643 m/t	212-214	426-431	15
72	644-652 m/t	215-217	432-437	15
73	653-661 m/t	218-220	438-443	15
74	662-670 m/t	221-223	444-449	15
75	671-679 m/t	224-226	450-455	16
76	680-688 m/t	227-229	456-461	16
77	689-697 m/t	230-232	462-467	16
78	698-706 m/t	233-235	468-473	16
79	707-715 m/t	236-238	474-479	16
80	716-724 m/t	239-241	480-485	17
81	725-733 m/t	242-244	486-491	17
82	734-742 m/t	245-247	492-497	17
83	743-751 m/t	248-250	498-503	17
84	752-760 m/t	251-253	504-509	17
85	761-769 m/t	254-256	510-515	18

86	770-778 m/t	257-259	516-521	18
87	779-787 m/t	260-262	522-527	18
88	788-796 m/t	263-265	528-533	18
89	797-805 m/t	266-268	534-539	18
90	806-814 m/t	269-271	540-545	19
91	815-823 m/t	272-274	546-551	19
92	824-832 m/t	275-277	552-557	19
93	833-841 m/t	278-280	558-563	19
94	842-850 m/t	281-283	564-569	19
95	851-859 m/t	284-286	570-575	20
96	860-868 m/t	287-289	576-581	20
97	869-877 m/t	290-292	582-587	20
98	878-886 m/t	293-295	588-593	20
99	887-895 m/t	296-298	594-599	20
100	896-904 m/t	299-301	600-605	21
101+	+9 m/tour	+3 noeuds	+6 km/h	+1/5

DÉTERMINATION DU POIDS SOULEVABLE

Pour estimer le poids qu'on peut soulever en fonction de sa Force, utilisez les indications ci-dessous. Pour soulever plus que sa Force, la pénalité est égale aux kilos excédentaire.

Exemple : Avec 20 en Force on peut soulever un poids de 20 soit 100kg. Si on veut soulever un poids de 24, le test de Force s'effectue avec une pénalité de -4.

- 5 kg par point de Force de 1 à 20 (100 kg pour 20 en Force)
- 10 kg par point de Force de 21 à 30 (200 kg pour 30 en Force)
- 20 kg par point de Force de 31 à 40 (400 kg pour 40 en Force)
- 30 kg par point de Force de 41 à 50 (700 kg pour 50 en Force)
- 40 kg par point de Force de 51 à 60 (1 100 kg pour 60 en Force)
- 50 kg par point de Force de 61 à 70 (1 600 kg pour 70 en Force)
- 60 kg par point de Force de 71 à 80 (2 200 kg pour 80 en Force)
- 70 kg par point de Force de 81 à 90 (3 000 kg pour 90 en Force)
- 80 kg par point de Force de 91 à 100 (3 500 kg pour 100 en Force)
- 100 kg par point de Force de 101 à 110 (4 500 kg pour 110 en Force)
- 120 kg par point de Force de 111 à 120 (6 000 kg pour 120 en Force)
- 140 kg par point de Force de 121 à 130 (7 500 kg pour 130 en Force)
- 160 kg par point de Force de 131 à 140 (9 000 kg pour 140 en Force)
- 180 kg par point de Force de 141 à 150 (10 500 kg pour 150 en Force)
- 200 kg par point de Force de 151 à 160 (13 000 kg pour 160 en Force)
- 220 kg par point de Force de 161 à 170 (15 000 kg pour 170 en Force)
- 240 kg par point de Force de 171 à 180 (17 000 kg pour 180 en Force)
- 260 kg par point de Force de 181 à 190 (20 000 kg pour 190 en Force)
- 280 kg par point de Force de 191 à 200 (23 000 kg pour 200 en Force)
- 320 kg par point de Force de 201 à 210 (26 000 kg pour 210 en Force)
- 360 kg par point de Force de 211 à 220 (30 000 kg pour 220 en Force)
- 400 kg par point de Force de 221 à 230 (34 000 kg pour 230 en Force)
- 440 kg par point de Force de 231 à 240 (38 500 kg pour 240 en Force)
- 460 kg par point de Force de 241 à 250 (42 000 kg pour 250 en Force)
- 500 kg par point de Force de 251 à 260 (48 000 kg pour 260 en Force)
- 540 kg par point de Force de 261 à 270 (53 000 kg pour 270 en Force)

580 kg par point de Force de 271 à 280 (58 000 kg pour 280 en Force)
 620 kg par point de Force de 281 à 290 (65 000 kg pour 290 en Force)
 660 kg par point de Force de 291 à 300 (70 000 kg pour 300 en Force)
 740 kg par point de Force de 301 à 310 (80 000 kg pour 310 en Force)
 etc...

VITESSE CORRIGÉE DES CRÉATURES

Créature	Vitesse/VIT (PM)
Algues tueuse	NA
Baleine Léviathan	50 m/6(2) ou 103 m/11(3)
Chiens de Kraal	48 m/5(2)
Congre-tueur	58 m/6(2)
Crabe titan	23 m/3(1)
Dauphin	67 m/7(2)
Félorms	56 m/6(2)
Filaments	38 m/4(1)
Foreurs	40 m/4(1)
Glisseurs	14 m/2(1)
Gorgor	7 m/1(1)
Larve-assassin	20 m/2(1)
Manta	40 m/4(1)
Nécrons	32 m/4(1)
Orque	94 m/10(3)
Pieuvre Kraken	31 m/3(1)
Pieuvre-tigre	51 m/5(2)
Piranhas	48 m/5(2)
Poisson-torpille	64 m/7(2)
Proteus	22 m/2(1)
Rats-Lynx	60 m/7(2)
Rejeton des ternasets	58 m/6(2)
Requin à plaques	50 m/6(2)
Requin-caméléon	50 m/6(2)
Serpent-murène	32 m/4(1)
Sirène	12 m/1(1)
Sylside	4 m/<1(1)
Ternasets	4 m/<1(1)
Ver titan	6 m/1(1)
Vers-égorgeurs	14 m/2(1)

CORRECTIONS DES ARMURES ET NAVIRES

Les profondeurs opérationnelles et les profondeurs limites dépendent de la structure d'un appareil (ce point sera développé dans le guide technique), elles peuvent donc varier par rapport à la règle définie dans le *Livre de base*. La profondeur d'écrasement est toujours de 1,5 fois la profondeur opérationnelle.

La valeur de Résistance aux dommages dépend du Gabarit mais aussi de la structure interne du véhicule.

VIT(PM) : Caractéristique Vitesse et Points de Mouvement sur le tableau des vitesses

Boost : Les chasseurs peuvent accélérer pendant un certain temps. Après, il faudra du temps pour recharger. Le chiffre indiqué entre parenthèses, dans la catégorie des propulseurs, est le temps qu'il faut pour recharger 1 tour de boost.

Tous les véhicules et toutes les armures seront reprises dans le **Guide technique** (supplément à paraître).

ARMURES ET NAVIRES

ARMURE_	Exo-Force	Blindage	RD	Propulseurs	VIT (PM)	PO	PL	PE
Condor	44	24	-5	Marche sous l'eau/surface	<1(1)/2(1)	100	120	150
Cougar	42	8	-6	Marche sous l'eau/surface/ réacteur	<1(1)/3(1)	100	120	150
Explora	Force du pilote +10	9	-5	exo-palmes/surface	COO/Athlétisme +5	4 000	4 800	6 000
Heimdall	55	29	-6	PIT/exo-palmes/surface	3(1)/1(1)/6(2)	10 000	12 000	15 000
Mentor	55	32	-5	PIT/exo-palmes/surface	2(1)/1(1)/1(1)	12 000	14 400	18 000
Moloch	92	48	-10	marche sous l'eau/PIT/ surface	M(1/2)/1(1)/ M(1/2)	19 000	22 800	28 500
Nymph	44	18	-1	PIT/exo-palmes/surface	1(1)/1(1)/2(1)	8 000	9 600	12 000
Odin	75	32	-7	Marche sous l'eau/PIT/ Surface	M(1/2)/1(1)/1(1)	18 000	21 600	27 000
Orka	82	56	-13	marche sous l'eau/surface	M(1/2)/<1(1)	20 000	28 000	30 000
Ouraken	59	34	-10	PIT/exo-palmes/surface	2(1)/1(1)/2(1)	12 000	14 400	18 000
Série A	44	14	+1	Marche sous l'eau/surface	<1(1)/1(1)	2 000	2 400	3 000
Sylph	58	36	-5	PIT/exo-palmes/Surface	3(1)/1(1)/6(2)	15 000	18 000	22 500
Typhon	35	13	-3	Exo-palmes/PIT/surface	1(1)/1(1)/4(1)	7 000	-8400	10 500
Vanguard	55	14	-5	Exo-palmes/PIT/surface	1(1)/3(1)/20(5)	4 000	4 800	6 000
Vauban	42	14	-5	marche sous l'eau/Surface	<1(1)/36(8)	100	120	150
Vulcain	78	47	-12	marche sous l'eau	M(1/2)	12 000	16 800	18 000

NAVIRE_	GAB	Blindage	RD	Propulseurs	VIT (PM)	PO	PL	PE
Caravelle	5	6	-1	Propulseur à tuyère	3(1)	13000	15600	19500
Corvette	11	11	-4	Propulseurs	9(2)	12 000	14400	18000
Crotale	4	10	-5	hélice-pompe ou Boost 8 tours (4 minutes)	6(2) ou 23(5)	15000	21000	22500
Drakar	1	3	+3	hydrojet	2(1)	14 000	16 800	21 000
Escorteur	16	15	-1	Propulseurs	11(3)	14000	16800	21000
Explorer	4	6	+1	4 Propulseurs à tuyère	3(1)	12000	14400	18000
Frégate	20	17	-5	Propulseurs	10(3)	11000	13200	16500
Fulgur	4	8	-2	hélice-pompe ou Boost 7 tours (4 minutes)	5(2) ou 20(5)	13 000	16900	19500
Global	5	5	-3	double propulseur à tuyère	4(1)	10000	12000	15000
Jeep	2	5	+6	roues	3(1)	8000	9600	12000
Manta	4	8	-5	hélice-pompe ou boost 5 tours (6 minutes)	6(2) ou 23(5)	13000	18200	19500
Néolith	8	7	-2	double propulseur à tuyère	12(3)	12000	14400	18000
Patrouilleur	10	10	-1	Propulseurs	8(2)	10000	12000	15000
Remora	3	9	-5	4 hélices-pompes ou Boost 3 tours (10 minutes)	4(1) ou 17(4)	12000	16800	18000
Souverain	8	9	-4	6 Propulseurs à tuyère	11(3)	14 000	16 800	21 000
Titan	7	4	-2	chenilles	2(1)	6000	7200	9000
Triam	4	4	+1	double propulseur à tuyère	4(1)	7000	8400	10500
Trident	5	16	-12	hélice-pompe ou Boost 6 tours (5 minutes)	5(2) ou 21(5)	20000	28000	30000
Vestal	7	7	-2	Propulseur à tuyère	4(1)	12000	14400	18000
Witney	4	8	+1	Propulseur à tuyère	3(1)	18000	21600	27000

TORPILLES

VITESSE DES TORPILLES

VIT (PM)	Coût	DIS (M.noir)
13(3)	-30%	+3
15 (3)	-20%	+2
20 (4)	-10%	+1
25 (6)	Normal	-
30 (7)	+20%	-1
35(8)	+40%	-2
38 (8)	+60%	-4

VITESSE DES TORPILLES À SUPERCAVITATION

VIT (PM)	Coût	DIS (M.noir)
32(7)	+30%	-1
47(10)	+50%	-2
57(12)	+60%	-3
66(14)	+70%	-4
73(15)	+80%	-5
103(21)	+90%	-6
145(30)	+100%	-7

Notez que la vitesse maximale d'une torpille à supercavitation est de 1 375 nœuds (458(92)).

DOMMAGES DE BASE DES TORPILLES AU NT II

Dans le **Guide Technique**, nous trouverez un Guide complet sur les torpilles. En attendant, nous vous proposons ici deux modèles de torpilles : les torpilles explosives et les torpilles pénétrantes. Vous pouvez donc soit utiliser celles du *Livre de base*, soit celles-ci.

TORPILLES EXPLOSIVES

Taille	Dommages
1	Dom. massifs (15D10+3/H)/1D10+3 (V-)/1D6+1 (V+)
2	2D10+3 (V-) / 1D10+2 (V+)
3	3D10+3 (V-) / 1D10+4 (V+)
4	4D10+3 (V-) / 2D10+2 (V+)
5	5D10+3 (V-) / 2D10+4 (V+)
6	6D10+3 (V-) / 3D10+2 (V+)
7	7D10+3 (V-) / 3D10+4 (V+)
8	8D10+3 (V-) / 4D10+2 (V+)
9	9D10+3 (V-) / 4D10+4 (V+)
10	10D10+3 (V-) / 5D10+2 (V+)

TORPILLES PÉNÉTRANTES

Taille	Dommages	Pénétration
1	6D10 (H)	16
2	7D10 (H)/1D6 (V-)	24
3	10D10 (H)/1D10 (V-)	31
4	Dom. Massifs (20D10/H)/2D10 (V-)/1D10 (V+)	37
5	3D10 (V-)/1D10+3 (V+)	42
6	4D10 (V-)/2D10 (V+)	47
7	5D10 (V-)/2D10+3 (V+)	52
8	6D10 (V-)/3D10 (V+)	57
9	7D10 (V-)/3D10+3 (V+)	61
10	8D10 (V-)/4D10 (V+)	65

COORDONNÉES DES STATIONS

La carte du livre de base de *Polaris* utilise un quadrillage qui n'est pas forcément compatible avec la projection d'une carte actuelle. Nous vous proposons ici un index de coordonnées des stations qui correspondent bien aux repères indiqués sur la carte du *Livre de base*.

Achilla	Latitude : 35° Sud	Longitude : 60° est
Adélaïde	Latitude : 68° Sud	Longitude : 69° ouest
Amazoinia	Latitude : 5° Sud	Longitude : 68° ouest
Angel	Latitude : 29° Nord	Longitude : 114° ouest
Arch	Latitude : 9° Sud	Longitude : 125° est
Arlis	Latitude : 80° nord	Longitude : 151-152° est
Astrid	Latitude : 71° Sud	Longitude : 11-12° est
Azuria	Latitude : 18° Sud	Longitude : 127° est
Barrow	Latitude : 72° nord	Longitude : 146° ouest
Bermude	Latitude : 30° nord	Longitude : 65° ouest
Calatille	Latitude : 35° sud	Longitude : 96° ouest
Cape	Latitude : 30° sud	Longitude : 148° est
Carion	Latitude : 14° nord	Longitude : 109° ouest
Carnégie	Latitude : 2° sud	Longitude : 78° ouest
Cerberea	Latitude : 42° nord	Longitude : 121° ouest
Cheko	Latitude : 61° nord	Longitude : 132° est
Chiens fous	Latitude : 1° sud	Longitude : 77° est
Chiloe	Latitude : 36° sud	Longitude : 75° ouest
Clemt	Latitude : 19° nord	Longitude : 72° ouest
Clintok	Latitude : 71° nord	Longitude : 98° ouest
Cohorte gabriel	Latitude : 5° sud	Longitude : 35° est
Coïba	Latitude : 6° nord	Longitude : 77° ouest
Corallia	Latitude : 22° sud	Longitude : 131° est
Crescia	Latitude : 7° nord	Longitude : 105° est
Crinée	Latitude : 20° nord	Longitude : 40° ouest
Cross	Latitude : 54° nord	Longitude : 1° ouest
Crozet	Latitude : 45° sud	Longitude : 47-48° est
Cruz	Latitude : 30° sud	Longitude : 83° ouest
Cuñha	Latitude : 38° sud	Longitude : 14° ouest
Dale	Latitude : 19° sud	Longitude : 95° est
Dem	Latitude : 50° sud	Longitude : 143° est
Djour	Latitude : 58° nord	Longitude : 116° est
Draken	Latitude : 12° sud	Longitude : 21° est
Drech	Latitude : 34° sud	Longitude : 117° est
Équinoxe	Latitude : 61° nord	Longitude : 19° ouest
Erchey	Latitude : 14° sud	Longitude : 100° est
Esio	Latitude : 4° sud	Longitude : 82° est
Fassar	Latitude : 15° sud	Longitude : 118° est
Féora	Latitude : 36° nord	Longitude : 37° ouest
Ferlo	Latitude : 16° nord	Longitude : 20° ouest
Ferra	Latitude : 59° nord	Longitude : 134° ouest
Floréa	Latitude : 27° nord	Longitude : 81° ouest
Frao	Latitude : 41° sud	Longitude : 146° est
Fuego libertad	Latitude : 2° nord	Longitude : 51° ouest
Galéo	Latitude : 6° sud	Longitude : 57° est
Galia	Latitude : 42° nord	Longitude : 3° ouest
Gaza	Latitude : 20° sud	Longitude : 24° est
Georgia	Latitude : 52° sud	Longitude : 41° ouest

Guaméa	Latitude : 16° nord	Longitude : 64° ouest
Hélène	Latitude : 10° sud	Longitude : 13° ouest
Hell	Latitude : 62° nord	Longitude : 14° est
Horn	Latitude : 56° sud	Longitude : 68° ouest
Iagna	Latitude : 74° nord	Longitude : 119° est
Ka	Latitude : 43° nord	Longitude : 4° est
Kaï	Latitude : 4° sud	Longitude : 109° est
Kalima	Latitude : 3° sud	Longitude : 93° est
Katal	Latitude : 30° sud	Longitude : 56° ouest
Kell	Latitude : 71° nord	Longitude : 125° ouest
Kerguelen	Latitude : 49° sud	Longitude : 66° est
Keryss	Latitude : 32° nord	Longitude : 63 à 67° ouest
Kryss	Latitude : 17° nord	Longitude : 56° est
Laïpur	Latitude : 46° nord	Longitude : 129° est
Lamarch	Latitude : 67° nord	Longitude : 152° est
Largan	Latitude : 20° nord	Longitude : 101° est
Le Cap	Latitude : 66° sud	Longitude : 40° est
Leïcal	Latitude : 78° nord	Longitude : 59° ouest
Leis	Latitude : 19° sud	Longitude : 73° ouest
Lémuria	Latitude : 46° sud	Longitude : 66° est
Leng	Latitude : 61° nord	Longitude : 46° est
Leonid	Latitude : 72° nord	Longitude : 152° est
Leyfa	Latitude : 45° nord	Longitude : 9° ouest
Litua	Latitude : 59° nord	Longitude : 15° est
Llend	Latitude : 14° sud	Longitude : 143° est
Loups des profondeurs	Latitude : 70° nord	Longitude : 1° ouest
Luan	Latitude : 9° sud	Longitude : 3° est
Maio	Latitude : 10° nord	Longitude : 28° ouest
Malia	Latitude : 20° nord	Longitude : 72° est
Manag	Latitude : 8° nord	Longitude : 87° ouest
Maul	Latitude : 64° nord	Longitude : 86° ouest
Merrox	Latitude : 52° nord	Longitude : 17° ouest
Metchv	Latitude : 78° nord	Longitude : 47° est
Meya	Latitude : 1° nord	Longitude : 29° ouest
Mornington	Latitude : 56° sud	Longitude : 83° ouest
Nazca	Latitude : 15° sud	Longitude : 74° ouest
Necra	Latitude : 13° sud	Longitude : 79° est
Néo-troie	Latitude : 34° nord	Longitude : 23° est
Nera	Latitude : 79° nord	Longitude : 5° est
Nerami	Latitude : 49° nord	Longitude : 58° ouest
Nobra	Latitude : 73° nord	Longitude : 96° est
Nova	Latitude : 22° sud	Longitude : 35° est
Nox	Latitude : 17° nord	Longitude : 69° ouest
Numenor	Latitude : 29° sud	Longitude : 106° est
Ojias	Latitude : 54° sud	Longitude : 133° est
Olysia	Latitude : 48° sud	Longitude : 153° est
Onaku	Latitude : 31° nord	Longitude : 118° est
Oneral	Latitude : 24° sud	Longitude : 83° ouest
Omeross	Latitude : 37° nord	Longitude : 10° ouest
Oniger	Latitude : 46° nord	Longitude : 23° est
Orca	Latitude : 63° sud	Longitude : 49° ouest
Ossyr	Latitude : 14° nord	Longitude : 29° est
Oster	Latitude : 44° sud	Longitude : 37° est
Ourgor	Latitude : 33° nord	Longitude : 32° ouest
Oursa	Latitude : 73° nord	Longitude : 132° est
Ozark	Latitude : 26° nord	Longitude : 91° ouest

Pacifia	Latitude : 7° sud	Longitude : 96° ouest
Parasema	Latitude : 46° sud	Longitude : 94° ouest
Pelial	Latitude : 72° sud	Longitude : 22° est
Pendeven	Latitude : 1° sud	Longitude : 92° ouest
Piang	Latitude : 34° nord	Longitude : 99° est
Pitcap	Latitude : 32° sud	Longitude : 14° est
Pull	Latitude : 31° nord	Longitude : 16° ouest
Pushkar	Latitude : 20° nord	Longitude : 54° est
Rauxe	Latitude : 10° nord	Longitude : 79° ouest
Reyk	Latitude : 53° nord	Longitude : 37° ouest
Rhode	Latitude : 14° sud	Longitude : 53° est
Rogue	Latitude : 4° sud	Longitude : 39° ouest
Sao	Latitude : 17° sud	Longitude : 36° ouest
Siberia	Latitude : 78° nord	Longitude : 124° est
Sonchac	Latitude : 8° nord	Longitude : 72° est
Stirling	Latitude : 32° nord	Longitude : 97° est
Suvasi	Latitude : 1° nord	Longitude : 59° est
Syrte	Latitude : 27° nord	Longitude : 11° est
Talkriss	Latitude : 24° nord	Longitude : 21° ouest
Tamez	Latitude : 27° nord	Longitude : 17° est
Tanez	Latitude : 18° nord	Longitude : 51° ouest
Tellus	Latitude : 68° nord	Longitude : 26° ouest
Toundra	Latitude : 68° nord	Longitude : 39° est
Trass	Latitude : 14° nord	Longitude : 99° ouest
Troll	Latitude : 17° nord	Longitude : 83° est
Tsoï	Latitude : 60° nord	Longitude : 138° est
Tyr	Latitude : 2° Sud	Longitude : 2° ouest
Udson	Latitude : 58° nord	Longitude : 86° ouest
Ultar	Latitude : 33° nord	Longitude : 49° ouest
Valades	Latitude : 41° sud	Longitude : 65° ouest
Valéar	Latitude : 73° nord	Longitude : 56° est
Varacha	Latitude : 78° nord	Longitude : 79° ouest
Varevriss	Latitude : 60° sud	Longitude : 31° ouest
Vega	Latitude : 66° nord	Longitude : 2° est
Vrama	Latitude : 22° sud	Longitude : 110° ouest
Walvis	Latitude : 27° sud	Longitude : 1° ouest
Warton	Latitude : 42° nord	Longitude : 69° ouest
Xal	Latitude : 65° nord	Longitude : 68° est
Yucata	Latitude : 20° nord	Longitude : 88° ouest
Yuka	Latitude : 64° nord	Longitude : 151° ouest
Zemble	Latitude : 82° nord	Longitude : 73° est
Ziar	Latitude : 17° nord	Longitude : 27° est

CRÉDITS_

Directeur de publication : David Burckle

Erratas : Philippe « CYRULL » Tessier, Laurent « BUBU » Buisson, Raphaël « RALPH B » Bombayl, François « IRON » Menneteau avec les conseils éclairés et les suggestions de tous les membres du forum Polaris et du forum Black Book Éditions

Illustration : Bruno Wagner

Mise en page et layout : Damien Coltice

Fabriqué par Grafo en mars 2009.

Édité par Black book Éditions

Dépôt légal : mars 2008.

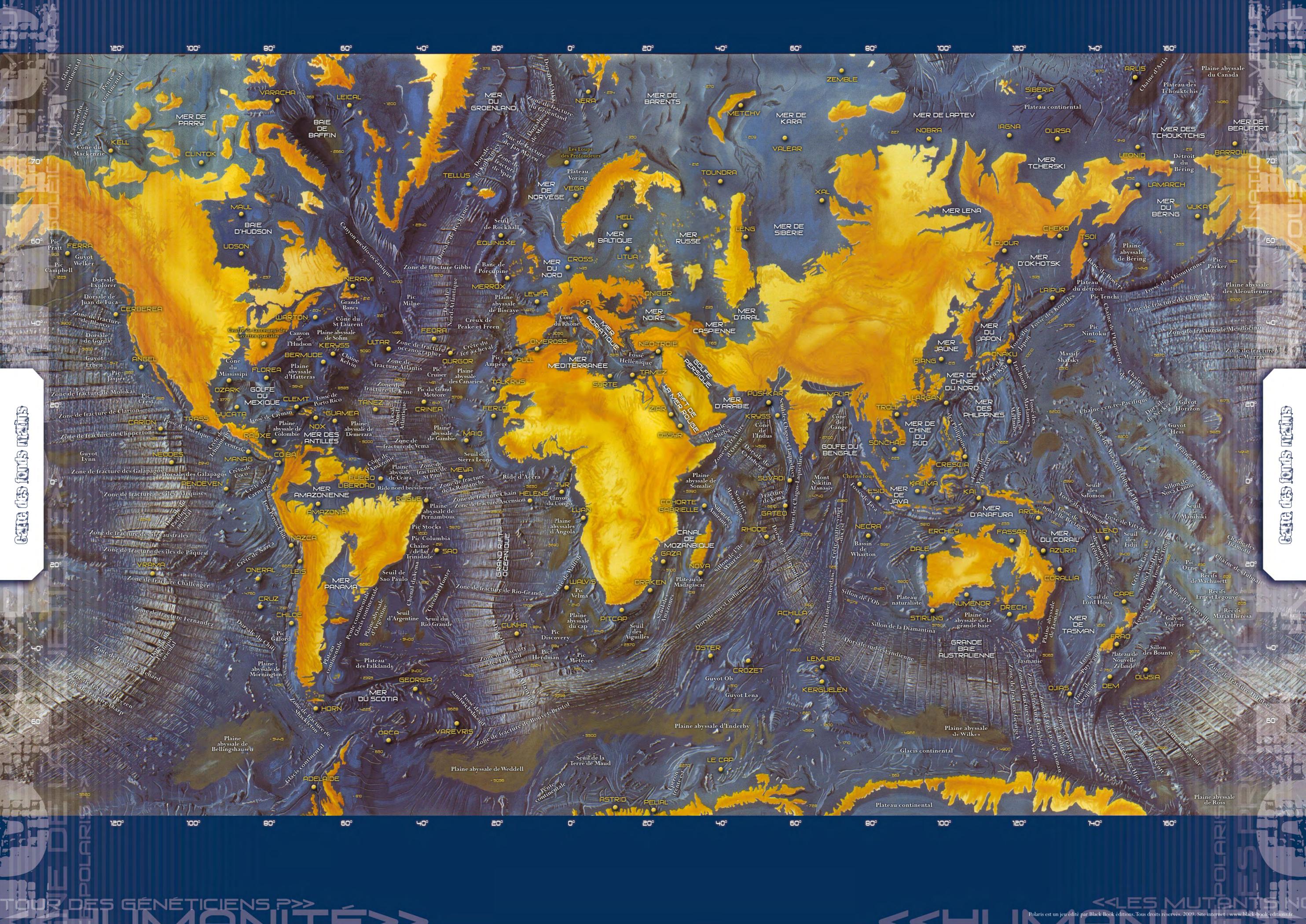
ISBN : 978-2-915847-46-8

DÉROULEMENT DU COMBAT NAVAL (p.365)	
PROCÉDURE	
1. DÉTECTION	
Détection automatique ou du Responsable sonskans en cas de détection « à l'oreille » <i>Détection et analyse (p.366 et 373)</i>	
2. SURPRISE (si nécessaire)	
Si un signal est détecté et que le navire n'est pas prêt à combattre, le Coordinateur tactique doit faire un Test de Commandement pour préparer son équipage (<i>réussite</i> : marge de réussite = score d'Init. • <i>échec</i> : pas d'action ce Tour)	
3. DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE DE BASE DE CHAQUE NAVIRE	
Score d'Initiative de base = niveau de Manœuvrabilité du véhicule	
4. ORDRES TACTIQUES	
Test de <i>Tactique (Combat naval)</i> pour chaque Coordinateur.	
Échec : Init. réduite par le mod. d'échec du Test. Une seule action ce Tour (analyse, attaque ou déplacement).	
Réussite : Les points de mod. de réussite du test peuvent être affectés aux actions suivantes :	
• Améliorer l'Initiative de son navire (page 370). Bonus maximum de 5 points.	
• Aide aux actions multiples : Les points de mod. de réussite du Test permettent de réduire les malus (<i>jusqu'à 0 uniquement</i>) dus aux actions multiples. Rappel : 2 actions (-5), 3 actions (-7)	
• Renforcer l'efficacité d'une action : Mais une seule action possible ce Tour. Pas d'amélioration de l'Init. du navire possible ce Tour. Bonus maximum pour l'action : +3	
5. RÉOLUTION DES ACTIONS	
6. FIN DU TOUR (reprendre à la phase 1) ou fin du combat	
Ne pas prendre de risque. Cette tactique permet de ne pas faire de test de <i>Tactique (Combat naval)</i> , ce qui a les effets suivants :	
• Le score d'Init. ne peut pas dépasser le niveau de <i>Tactique (Combat naval)</i> du Coordinateur.	
• Une seule action par Tour qui subit un malus de -3 (ce malus passe à 0 si le Coordinateur sacrifie 3 points d'Initiative)	
• Utiliser cette tactique 3 Tours de suite fait bénéficier l'ennemi d'un bonus de +3 à ses tests de <i>Tactique (Combat naval)</i> .	
Passer le sonscan en mode actif ou passif est une action gratuite pouvant être réalisée une fois lors de l'étape 4. Ordre tactiques.	
Poursuite (p.372). Test de Pilotage en opposition, sachant que le pilote du navire le plus rapidement bénéficie d'un bonus égal à la différence entre la vitesse des deux navires. Le vainqueur peut choisir de rester à distance ou réduire/augmenter la distance d'une portée (un véhicule qui est « Hors de portée » ne peut plus être rattrapé).	

MODIFICATEURS DE TEST DE CALCUL DE SOLUTION DE TIR (p. 374)	
SITUATION	Modif.
Taille de la cible :	
- Torpille, mine, armure, hybride, créature de taille humaine	-7
- Chasseur	-5
- Patrouilleur, corvette	-3
- Escorteur, frégate légère	+0
- Frégate lourde, croiseur	+3
- Cuirassé	+5
- Bombardier	+7
- Base, Atlantis	+10
- Cité	+15
Cible à couvert	-3 à +10*
Cible dans ou de l'autre côté d'un flux/courant	-3 à -7**
Cible immobile	+5
Cible plaquée sur une paroi ou au fond des océans	-10
Cible enterrée	-15
* Selon la couverture offerte. Notez qu'une torpille peut-être capable, dans une certaine mesure, de contourner une couverture. Le malus doit toutefois être en rapport avec la difficulté de l'opération...	
** Selon la puissance du phénomène	

MODIFICATEURS D'ANALYSE SONSCAN (p. 367)		
SITUATION	Sonar actif	Sonar passif
Taille de la cible :		
- Torpille, mine, armure, hybride, créature de taille humaine		-7
- Chasseur		-5
- Patrouilleur, corvette		-3
- Escorteur, frégate légère		+0
- Frégate lourde, croiseur		+3
- Cuirassé		+5
- Bombardier		+7
- Base, Atlantis		+10
- Cité		+15
Distance de la cible		
- Contact	+5	+0
- Courte portée	+3	-3
- Moyenne portée	+0	-5
- Longue portée	-3	-10
- Portée extrême	-5	-15
Cible immobile...		
- dans l'eau	+0	-3
- plaquée contre une paroi/posée sur le fon de l'océan	-5	-5
- enterrée	-10	-7
Navire détectant immobile		+3
Cible en déplacement...		
- à faible vitesse (VIT < 7)	+0	+0
- à vitesse moyenne (VIT < 15)	+0	+3
- à grande vitesse (VIT 15 et +)	+0	+5
Navire détectant en déplacement...		
- à faible vitesse (VIT < 7)		+0
- à vitesse moyenne (VIT < 15)		-5 (portée sonscan /2)
- à grande vitesse (VIT 15 et +)		-5 (spécial)*
Cible silencieuse (ordre de « Silence total »)**	+0	-5
Cible précédemment détectée	+3	+3
Cible effectuant un tir de torpille	+0	+3
Cible avec sonscan actif	+5	+10 (portée sonscan x2)
Cible derrière un obstacle/relief	Détection impossible***	Variable***
* Seuls les sonskans de chasse (voir l'encadré Quelques types de sonskans , page 366) peuvent être utilisés, et donc uniquement si le navire poursuit sa cible. Si, pour une raison ou pour une autre, ces sonskans ne sont plus disponibles, la détection est impossible...		
** Cumulable avec « Cible immobile »		
*** Les obstacles et reliefs peuvent perturber la détection d'un sonar passif ou actif. Pour un sonar actif, un obstacle uniforme (une montagne par exemple) bloque la détection. Par contre, si l'obstacle n'est pas uniforme (des ruines), la pénalité de détection sera égale au malus de déplacement en terrain difficile (voir Déplacement , page 372) pour un sonscan actif et à la moitié de ce malus pour un sonscan passif.		

MODIFICATEURS D'ANALYSE AVANCÉS (p. 368)		
SITUATION	Sonar actif	Sonar passif
Mode de propulsion de la cible :		
- Naturelle	+0	-5
- Hélice	+0	+3
- Hydro-réacteur	+0	+0
- Supercavitation	+0	Détection auto.
Cible dans ou de l'autre côté d'une perturbation (courant marin, flux Polaris, banc de poissons ou de créatures marines...)	-3 à -7 (selon l'importance du phénomène)	-5 à -10 (selon l'importance du phénomène)
Cible à moins de 500 m de profondeur...		
- avec mer agitée	+0	-3
- avec mer forte	-5	-10
- avec tempête	-10	-15
Cible protégée par une « thermocline » (voir page 367)	Chances de détection et portée /2	
Cible protégée par une « zone d'ombre » (voir page 367)	Variable (voir page 367)	
Équipage silencieux (ordre de « Silence total »)	+0	+3
Responsable sonskans travaillant à l'oreille*		
- sans l'Avantage Sens développé (Ouille)	NA	-5
- avec l'Avantage Sens développé (Ouille)		+0
* Le Responsable sonskans effectue lui-même la détection. Il utilise sa Compétence Analyse sonskans, à la place du niveau de l'appareil. Cette action nécessite un « Équipage silencieux » (et donc un « Navire détectant immobile »), mais attention : cela n'apporte PAS de bonus ici... Evidemment, effectuer une telle détection demande une concentration parfaite : il est donc rare que le Responsable sonskans puisse tenir son poste plus de quelques heures.		



120° 100° 80° 60° 40° 20° 0° 20° 40° 60° 80° 100° 120° 140° 160°

Carte des fonds marins

Carte des fonds marins