

Kit découverte Singularités

Crédits

AUTEURS

Axelle « Psychée » Bouet, Alysia Lorétan, Sébastien Louchart

COLLABORATEURS

Julien « Djoul » Salamin, Yann « BBS » Décombaz

RÉDACTION

Axelle « Psychée » Bouet

ILLUSTRATIONS

Axelle « Psychée » Bouet

GRAPHISMES & MISE EN PAGE

Alysia Lorétan, Axelle « Psychée » Bouet

CORRECTIONS & RÉVISIONS

Christophe Ollivier, Alysia Lorétan, Axelle « Psychée » Bouet.

REMERCIEMENTS

À tous les soutiens et fans qui nous suivent avec passion et assiduité, sur notre site internet, et sur la page et le groupe Facebook « Singularités » ; avec un merci particulier à Stéphane Gallay, Christophe Ollivier, Thierry Charot, David Descamps et Alain Coubard qui nous encouragent depuis le premier jour.

Nouvelle d'introduction

— Bonjour à tous. Mon nom complet soit Zoé Lyonesse Aquilonian ; mais il semble évident que je sois plus connue encore que le nom du président de l'UNE... dont je ne me rappelle pas plus que, sans doute, la grande majorité d'entre vous. Donc, pour plus de facilité, appelez-moi par le nom qui accompagne ma célébrité : Zoé. Tout le monde me nomme ainsi, donc, autant officialiser cette habitude, n'est-ce pas ?

Elle avait voulu commencer par un trait d'esprit amical, afin de se débarrasser du trac donc elle faisait l'expérience ; s'ils savaient qu'elle en avait vomi moins de dix minutes avant de rejoindre cette estrade, ils auraient nié que cela fut possible, Pour eux, comme pour toute la Nouvelle Humanité, elle était une légende.

Quant à l'essai d'humour, elle était forcée d'en constater l'échec le plus complet. Ils n'avaient même pas pouffé ; pas un seul. Ils étaient bien trop attentifs ou, peut-être, tenta Zoé pour s'en convaincre, trop émus, comme elle, pour céder au rire ? L'explication lui parut immédiatement totalement saugrenue et elle la rejeta d'une pensée. Elle n'avait jamais su faire de l'humour ; c'était d'ailleurs le constat fait par Aihena et ses amis : n'essaye pas de faire rire, Zoé, tu n'y arrives jamais.

— Puisque nous parlons de célébrité et de personnalité publique, je suppose que je ne vous l'apprends pas, mais je me dois de le rappeler ; par souci d'exhaustivité : je suis un Avatar, une entité biologique humaine, anciennement incarné en tant que l'IA Alpha-Class de 3e génération qui fut mise en service au 3 juillet 2029. Ainsi donc, malgré un corps biologique qui m'a appris les joies de la vie et de la vieillesse, je suis prétendue, avec 173 années d'existence, le plus vieil être humain existant sur Terre ; beaucoup d'entre vous assistent d'ailleurs à ce cours pour cette principale raison, que je regrette quelque peu. Après tout, Aluzée, une baleine franche résidant dans l'Atlantique Nord, est âgée de plus de 180 ans, elle a très bonne mémoire malgré son âge et elle fait partie de la grande famille de l'Humanité. Aussi, j'insiste : ce n'est pas moi qui ai quelque intérêt, mais les sujets et propos que je vais aborder et partager avec vous. On m'attribue le renom, quelque peu galvaudé, de « mémoire vivante de l'humanité ». Ceci dit, cette définition de l'humanité a profondément été bouleversée depuis le jour de ma naissance, à un point que vous ne pouvez réaliser. Je suis donc ici pour cela : vous enseigner comment ce monde a changé, depuis la date fatidique de l'Impact, et vous en éclairer le chemin, à la lumière de l'histoire, de la science et de cet inaccessible, mais nécessaire, idéal d'objectivité. Car, sans ces instruments, vous ne pourrez jamais vous aventurer aux pénombres de la réalité, là où se cachent toutes les réponses aux questionnements de la raison et de la science. Là, où, pour beaucoup d'entre vous, sera votre univers quotidien.

La conférencière fit une courte pause pour observer son public. La salle physique de conférence de la renommée université Planck de Gateway était comble, mais Zoé en voyait bien plus. Par-dessus la réalité physique, elle discernait clairement l'immense simulation de la Trame qui accueillait les près de dix mille participants venus du monde entier, connecté par Réalité Augmentée ou par leur console SIRM via leur Interface. Il y avait cependant une différence entre elle et son public. Zoé avait beau avoir renoncé, non sans un immense plaisir, à son existence numérique pour se limiter à la vie d'une enveloppe biologique, sa structure cérébrale lui permettait de superposer le construct virtuel de la Trame à la réalité physique. Elle ne ressentait rien de l'épouvantable

dissonance cognitive qui aurait ravagé brutalement les sens de tout né-humain, cyborg ou même bioïde compris, qui se serait aventuré à une telle expérience.

Elle pouvait ainsi, le plus naturellement du monde, observer tout à son aise les regards posés sur elles, qu'ils soient proches et biologiques ou lointains et virtuels. Certains des spectateurs connectés par SIRM zoomaient d'ailleurs de près sur sa physiologie, finalement plus intéressés par la plastique attirante de ses seins, mis en valeur par la coupe de sa robe élégante, que par le discours pour lequel ils étaient initialement présents.

Zoé tira un sourire, amusée par le constat que la nature humaine, dont elle goûtait l'essence avec plaisir, ne changeait finalement jamais vraiment ; elle lâcha une brève commande mentale via son Interface. L'application de contrôle d'intimité, gérant le réseau de conversion des caméras braquées sur elle, se chargea de restreindre les prétentions des quidams qui voulaient reluquer son décolleté ; ils ne voyaient plus qu'un flou désagréable qui ne cesserait qu'en dézoomant prudemment.

Une seule personne, désormais, était autorisée à cadrer Zoé au plus près, assistant à la conférence dans la salle virtuelle de la Trame depuis ses bureaux de Nairobi. Zoé la gratifia d'un sourire aimant ; Aihena ne s'intéressait pas à ses atours physiques, car elle avait le privilège de tout connaître d'elle intimement depuis longtemps. Mais elle n'avait pas résisté à se perdre dans les yeux de sa compagne à l'autre bout de la planète. Zoé lui envoya un bref message mental d'affection, relayé par son Interface, avant de reprendre son discours :

— L'Impact frappa la Terre le 17 janvier 2032, sans aucun signe annonciateur. Eta Carinae était une géante double, un couple d'étoiles réputé prêt à exploser en une supernova. Mais son effondrement fut bien supérieur aux prévisions faites sur cet astre hors-norme de 150 masses solaires. Il était strictement impossible de déceler le danger à une échelle humaine. L'univers ne prévient en rien quand il sème la destruction, indispensable à son développement, sa variété et la richesse de sa création. Une planète, même débordante d'une forme de vie évoluée, n'est qu'un objet insignifiant, percuté par les simples lois de la statistique. La destruction engendrée ne fut, en fait, qu'un dommage collatéral sans aucun signifiant à cette échelle cosmique. Mais pour l'espèce humaine et une partie importante de la vie présente sur Terre, il en fut tout autrement. Notre histoire commence ainsi par six milliards de morts. Ce chiffre, hors de proportion pour la capacité de conceptualisation de la plupart des humains, est celui qui fonde le début de la société riche, multiple, complexe et désormais apte à voguer parmi les étoiles, que nous partageons tous aujourd'hui et que nous nommons tous la Nouvelle Humanité. Mais il est aussi fondateur d'une autre chose qui, pour l'immense majorité d'entre vous, se réduit à une expérience intellectuelle ou une simulation virtuelle, loin de toute proximité et à l'abri de ses effets concrets.

Zoé fit une autre pause. D'une pensée transmise par son Interface, elle ordonna l'affichage, sur le vaste écran dans son dos, d'une partie du globe en hologramme et traitement de fausses couleurs, centrée sur un point du sous-continent indien. Immédiatement, les spectateurs se firent plus attentifs devant l'immense carte qui représentait l'Abîme. La surface était aussi vaste que l'Europe, avec pour épïcêtre ce qui avait autrefois été appelé Kanpur, en Inde, une ville qui comptait au 21^e siècle près de trois millions d'habitants. Les participants à cette conférence publique, retransmise jusqu'à l'orbite terrestre des stations Lagrange et la ville-dôme de Kennyata, sur Luna, étaient en majorité des agents juniors de l'UNADP, l'United Nations Advanced Departments of Police. Pour nombre d'entre eux, ils étaient en formation sur le terrain, étape finale avant les examens qui décideraient de leur intégration dans la police internationale de l'UNE. Triés sur le volet par des

concours terriblement exigeants, ils se considéraient déjà pour la plupart comme l'élite des forces de police de leurs nations respectives. Zoé ne se serait pas trompée en estimant pourtant que moins d'un demi-pour-cent d'entre eux avait réellement expérimenté de visu la confrontation à une manifestation paranormale d'une Twilight Zone. Ils n'en connaissaient pour la plupart que des notions théoriques, mâtinées de rumeurs et d'idées reçues. Elle n'oserait pas ici leur avouer que son propre savoir sur le sujet n'était, en fin de compte, guère supérieur au leur. La seule différence est qu'elle avait vu naître le phénomène des Twilight Zones, elle avait pu le voir se développer et évoluer, avec plus d'acuité qu'aucun d'entre eux ne pourrait jamais l'imaginer.

— Les premières esquisses de cette carte furent établies après la Fin des Temps, par les repérages de la Communauté de Shanghai, en 2061. Il fallut attendre 2090 et la mise en orbite des premiers satellites d'observation opérationnels pour obtenir enfin un relevé complet de l'étendue de l'Abîme. Depuis, le cœur du continent indien est devenu le lieu le plus observé, étudié et surveillé sur Terre ; le plus inaccessible et dangereux aussi. Ce que vous voyez représente les différents niveaux relevés d'altérations spatio-temporelles à l'approche de l'épicentre de la singularité en son cœur.

Zoé se tourna sur l'immense projection de la carte et fit apparaître d'une pensée un anneau en son centre. Celui-ci délimitait une vaste zone, de près de deux cents kilomètres de rayon, où la fausse couleur des différents niveaux d'activité cédait la place à une tache d'un gris terne, sans aucune nuance.

— Et ceci, c'est la limite actuelle de nos moyens. J'oserai même dire que c'est la limite actuelle de notre science. Le cœur de l'Abîme ; le point zéro, au-delà duquel aucune observation n'a jamais été possible. Aucun scan ne donne le moindre résultat, aucun rayonnement n'en provient. On vous dira souvent qu'il s'agit d'un trou noir, une image pratique et fort à propos pour décrire l'immensité de notre ignorance. Mais nous savons que ce phénomène n'a rien à voir avec la physique des trous noirs : il y a toujours un terrain physique, une structure du réel, nichée au cœur de la singularité. Des expéditions se sont aventurées dans l'Abîme en tentant une approche directe vers la frontière de cette Singularité. Les informations parcellaires ainsi obtenues confirment l'hypothèse qu'au cœur de l'abîme, selon toute vraisemblance, se cache la source présumée de toutes les Twilight Zones de la Terre. Mais les survivants qui ont pu en revenir ont une expression qui revient souvent dans leur témoignage : au fond de l'Abîme, il y a l'Enfer.

Qu'est-ce que Singularités ?

Singularité : définis le point singulier à partir duquel les dérivés ne peuvent être calculés, où des valeurs infinies sont constatées ; au-delà règne l'imprévisibilité.

Wiktionnaire

Singularités est un jeu de rôle de science-fiction fantastique et *solarpunk* où la science du futur est confrontée au mystérieux et au paranormal.

L'aube du 23^e siècle, un monde futuriste qui a survécu aux cataclysmes du 21^e siècle ; une quasi-utopie qui a donné vie à la Nouvelle Humanité, plus mature et plus sage, conseillée par ses propres enfants : les Intelligences Artificielles. Une civilisation qui après l'avoir ravagée, préserve dans le partage son précieux berceau, la Terre et commence à explorer les étoiles. Mais une utopie ratée, contrecarrée par la nature humaine, par les guerres avec les premières intelligences extra-terrestres, par ses erreurs, mais aussi, désormais, par un danger plus grand que tout : les Singularités.

Les héros de ce monde désormais en crise, ce sont les *Schattenjäger* : les chasseurs d'ombre. Ils interviennent pour étudier, enquêter et, quand ils le peuvent, juguler les conséquences des manifestations surnaturelles qu'on dit nées de deux siècles de ravages, de survie, de progrès et d'exploits technologiques. Désormais, plus que l'humain pour lui-même, le véritable ennemi de la Nouvelle Humanité, ce sont les Singularités, ces phénomènes inexplicables par la science, que les médias aiment à nommer les *Twilight Zones*.

Vous allez donc, en tant que joueur, incarner un Schattenjäger, un enquêteur expert dans son domaine, travaillant comme agent spécial de l'UNADP (*United Nations Advanced Departments of Police*, le bureau d'enquête internationale de l'UNE, *United Nations of Earth*), ou comme intervenant d'AEGIS (*L'Analysis and Evaluation of Global Incident Situations*), une ONG financée par *Shipstone*, le plus puissant Consortium du 23^e siècle, et pourquoi pas comme enquêteur privé au sein d'une équipe indépendante qui loue ses services. Votre domaine d'enquête, ce sont les incidents paranormaux, les mystères qui échappent à la raison et qui menacent la société. Vous êtes des chasseurs de Twilight Zones ; une étrange sorte de héros de la culture populaire et, pour certains, la plus importante clef de la survie de la Nouvelle Humanité.

Les auteurs

Axelle « Psychée » Bouet

Illustratrice, romancière et autrice de jeux de rôle (les Chants de Loss) férue de romans de science-fiction et passionnée de vulgarisation scientifique, Psychée a initié ce projet qui trainait dans ses cartons depuis 25 ans. Elle l'avoue elle-même, ce sont le roman *La Guerre Éternelle*, la série télé *X-Files* et le manga *Appleseed* qui l'ont à l'origine inspirée. Depuis, il s'est passé deux décennies et elle a ajouté à la liste bien des références classiques et modernes de la science-fiction.

Elle est la plume officielle de Singularités ; c'est son bébé, qu'elle développe sur la base de son idée première : créer un univers de science-fiction aux fondations cohérentes et riches, où la science se retrouve confrontée au paranormal qui en menace la structure même.

Sébastien Louchart

Ingénieur, collapsologue et scientifique, c'est bien entendu un rôliste, mais aussi un amateur de jeux de plateaux. Sébastien a une passion profonde pour la physique des systèmes et les problèmes de l'ingénierie et de la physique appliquée au développement des sociétés. Quand il est tombé sur le projet du JDR Singularités, il s'est enthousiasmé pour l'idée, et demanda à Axelle : « mais tu veux faire un truc de SF cohérent ? » La réponse fut oui et il lança de suite : « alors j'en suis ! »

Sébastien offre à Singularités ses vastes connaissances en physique et technologie, mais aussi en collapsologie et en prospective, et propose des idées novatrices, des angles d'approche originaux de la science-fiction et, surtout, un avis éclairé sur ce qui fonctionne ou pas et apporte de la cohérence et de la vraisemblance.

Alysia Lorétan

Maquettiste et graphiste, elle aussi autrice de jeux de rôle (les Chants de Loss), Alysia est tombée dans la science-fiction quand elle était petite et elle n'en est jamais sortie. Beaucoup plus passionnée par la dynamique dramatique des histoires de SF que par leur souci de cohérence au réel, elle a de suite craqué sur les aspects socioculturels du monde de Singularités et les conséquences d'un futur qui a redéfini la notion d'humanité à une échelle jamais vue.

Alysia apporte sa passion pour la science-fiction et la culture littéraire qui va avec. Elle se penche en particulier sur les questionnements socioculturels et leurs effets politiques, ainsi que sur l'influence du paranormal sur cet univers et son impact. Elle vérifie la cohérence des contenus entre eux, l'aspect ludique, les éléments narratifs et dramatiques et elle attend le feu vert pour commencer à travailler sur les graphismes et le maquettisme du jeu !

Singularités sur internet

Le jeu de rôle Singularités dispose de son site internet que vous pouvez retrouver à l'adresse :

<http://futurimmediat.psychec.org/>

Vous y trouverez les fichiers, dossiers et articles écrits pour rédiger le jeu de rôle. Vous aurez aussi accès aux ressources pour Singularités, comme la feuille de personnage, par exemple.

Vous pourrez ainsi retrouver gratuitement toutes les règles détaillées du jeu de rôle et aussi bien les consulter en ligne, que les télécharger au format *PDF* et *EPUB*. Comme la rédaction de Singularités est toujours en cours, ces documents accessibles sont tous des fichiers de travail. En gros, vous y trouverez le jeu de rôle, en version « *beta* ».

Vous pourrez lire et conserver tous ces documents sans mauvaises surprises : le système et l'univers de jeu ne changeront pas, sauf dans le détail, entre le kit de découverte, et le futur livre de jeu de Singularités.

Vous pouvez aussi retrouver Singularités sur Facebook, avec une page dédiée, et un groupe de discussion :

<https://www.facebook.com/futurimmediat2202/>

<https://www.facebook.com/groups/futurimmediat/>

Le 23^e siècle

« Explorer, découvrir, conquérir, coloniser, tout cela appartient à l'espèce humaine, dans son essence ; mais tout cela ne peut avoir un sens humain que si nous y introduisons l'imaginaire.

L'imaginaire, être capable de se trouver ailleurs, dans l'espace et dans le temps. Sans imaginaire, pas de science, sans imaginaire, pas d'action humaine ! Et sans imaginaire, pas de futur. Nous serons maîtres de notre futur si, aujourd'hui, nous sommes des êtres d'imagination. »

L'odyssée Interstellaire.

2202 est considéré comme le début du deuxième siècle de la Nouvelle Humanité. Au premier tiers du 21^e siècle, à l'aube d'une troisième guerre mondiale pour se disputer les dernières ressources pétrolières d'une planète agonisante, la Terre fut frappée par l'Impact, un bref sursaut de rayon gamma. Le phénomène et ses répercussions entraînèrent la quasi-extinction du genre humain en quelques années. L'ensemble du monde tel que nous le connaissons en fut bouleversé et entièrement réécrit, après presque un siècle de dévastation ; la Nouvelle Humanité n'a pas encore achevé de reconstruire son monde ravagé.

La Nouvelle humanité

Durant tout le 22^e siècle, l'Humanité eut non seulement à lutter contre les désastres du siècle précédent, mais aussi à se réinventer. L'apparition des premières IA conscientes ne fut que les prémices d'une remise en question de la place de l'humain sur la Terre et parmi les autres espèces. Au 23^e siècle, La Nouvelle Humanité ne concerne plus seulement les humains, mais aussi les IA, les bioïdes, les cyborgs, les avatars et les grands primates, sans oublier les corvidés, les grands cétacés et certains perroquets. Tous ont en commun l'aptitude à la conscience, au raisonnement, à la communication et à l'abstraction. Tous sont définis avec les mêmes droits réunis sous le nom de la *Charte Universelle des Droits de l'Humain*, et tous protégés, eux et leur environnement, par l'autorité de l'UNE, *L'United Nations of Earth*.

Cette nouvelle conception de l'Humanité a mis à bas la plupart des anciennes discriminations et désirs de hiérarchiser les peuples et les espèces. Dans un monde incroyablement varié et par essence paritaire, presque totalement métissé, comprenant pas loin de 35% d'homosexuels et bisexuels, où d'anciennes cultures presque disparues ont pu renaître, où changer de genre ou de couleur de peau n'est guère qu'une formalité, où même le mot « autisme » n'a plus aucun sens, l'inclusivité est la norme ; le racisme, le sexisme, l'homophobie sont les anormalités.

Pourtant, cette inclusivité ne concerne pas tout le monde. Les bioïdes, êtres artificiels créés et traités à l'origine comme esclaves, sont toujours fortement discriminés et les Hexens – sorciers, en allemand – et leurs effrayants pouvoirs sont ostracisés et confinés dans des ghettos.

Un monde de mutations

En deux siècles, tout a changé. Les IA ont tué le Dieu des hommes, puis les hommes faillirent les défier avant que les IA elles-mêmes se présentent comme les enfants de l'humanité. L'Impact a décimé la vie sur Terre, a changé la géographie du monde connu et l'Abîme qui en est né a interdit à l'homme tout le sous-continent indien, désormais perdu. L'Hexenkunst a envahi le monde et changé les gènes de la flore, de la faune, de la moitié de l'espèce humaine et doté une toute petite partie de celles-ci de capacités paranormales. Enfin, le réchauffement climatique a rendu impropre à la vie humaine des pans entiers de la Terre.

Mais les mutations ne se sont pas arrêtées là. Atlas, projet gigantesque de géo-ingénierie, a modifié autant le climat que l'économie et la géopolitique. Shipstone et sa pile formidable ont résolu totalement le problème de l'énergie ; la biotechnologie a donné naissance à de nouveaux types d'espèces animales et humaines, pour le meilleur et pour le pire ; l'antimasse a ouvert la voie à la conquête des étoiles. Même les concepts politiques et économiques ont été révolutionnés, dépassant les ambitions de pure finance pour inclure la protection sociale et le confort humain comme des valeurs de prospérité et de richesse.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, bien que la rencontre de l'Humanité avec les Hengeyokai, première espèce intelligente extra-terrestre et adversaire indéchiffrable dans une guerre spatiale sans fin, fut un choc terrible, le changement qui ébranla le plus les certitudes de la Nouvelle Humanité fut sans conteste la découverte des Singularités.

Un monde de sciences

Faire la liste des progrès scientifiques et techniques du 23^e siècle est presque impossible. Les piles Shipstone, la maîtrise des énergies renouvelables et de la fusion ont libéré l'humain des hydrocarbures et du nucléaire. La médecine et la bio-ingénierie sont parvenues à bout de la grande majorité des maux et des défauts de l'Humanité. La nanotechnologie a résolu une grande partie du problème de la rareté et du recyclage des ressources. Les IA ont non seulement révolutionné l'informatique et les réseaux, mais aussi la communication, l'industrie, l'éducation et la science. Grâce à eux, les robots secondent les humains, aussi bien sur les plus risqués chantiers que dans leurs foyers. La MHD-Air (magnéto hydrodynamique aérienne), l'antimasse, les moteurs spatiaux EM5 et la distorsion de l'espace-temps ont ouvert à l'Humanité la voie du système solaire et même des étoiles lointaines.

Ainsi, même si la Nouvelle Humanité cultive une saine prudence vis-à-vis de la technodépendance, elle baigne, grâce à la science, dans la certitude rassurante que le monde est stable, prospère, accueillant, et ce, malgré toutes les embûches qu'elle a dû affronter. Une certitude confirmée pour la plupart des humains chaque jour ; seule une minorité isolée, parfois volontairement, dans les Zones d'Exclusion, et les ghettos qui les entourent, ne dispose pas encore de ces confort et de ces progrès.

Un monde d'écologie

L'Impact, ses conséquences sur les structures industrielles, puis le réchauffement climatique et enfin les bouleversements du virus Hexenkunst ont condamné deux tiers des surfaces émergées du monde à être, pour longtemps, interdites à l'humain. La Nouvelle Humanité a pris conscience de la fragilité de son berceau, le seul havre de vie confortable qui soit à sa portée, malgré au moins sept autres mondes connus abritant la vie.

Pour la Nouvelle Humanité, être écologiste n'est plus une posture, c'est une évidence qui s'impose à tous. L'idée de croissance économique infinie est morte au 21^e siècle. Malgré les autres mondes que l'humain peut désormais atteindre, il n'y a toujours qu'un seul havre de vie pour la Nouvelle Humanité et celui-ci est chéri avec attention.

Les progrès techniques et scientifiques ont, grâce à un accès enfin sans contraintes à l'énergie, rendu aisée la mise en place de tous les procédés de recyclage des produits de la consommation humaine. Le monde vit dans un système de développement soutenable ; un monde qui protège et entretient de son mieux la nature sauvage. Le changement radical de mentalité a fait le reste ; même les voitures sont désormais des biens mutualisés.

Dans un monde qui est en passe de s'affranchir de la rareté des ressources, qui peut aller chercher dans l'espace ce qui manque à ses besoins, qui dispose de forges nanorobotiques, de graphane, et qui peut glisser partout un ordinateur surpuissant, la Nouvelle-Humanité a pourtant appris une leçon : ne jamais faire aveuglément confiance à la technologie. Tout le monde vit entouré d'une très haute technologie, mais en gardant toujours à portée de main de quoi pouvoir s'en passer, qu'il soit simple fermier ou cadre d'un grand Consortium.

Un monde de basculements

L'UNE ne dirige pas le monde, mais préside à la destinée de la moitié des nations de la Terre ; elle doit composer avec les ambitions et les exigences de chacun. Si L'UNE dispose d'une puissante force armée spatiale et de troupes de maintien de la paix, cette dernière ne peut que s'interposer dans les conflits pour protéger les civils au mieux. Sa principale occupation, et non des moindres, c'est d'assurer l'aide humanitaire et la réinsertion des populations vivant dans les Zones d'Exclusion, certaines n'ayant jamais quitté ces régions polluées et dévastées depuis le 21^e siècle. Quant à *StarForce*, elle n'a en aucun cas le droit d'intervenir sur Terre.

La *Seconde Guerre des Consortiums*, qui a pris fin il y a seulement seize ans, a laissé le système solaire entier dans le désarroi et l'instabilité. Des nations sont nées, d'autres se sont effondrées économiquement ou militairement, des industries ont été dévastées et des consortiums ont entraîné des pays entiers dans leur faillite. Les rivalités et les tensions sont nombreuses et vivaces. Un nouveau bloc géopolitique, le *Transpolar Economic Pact*, mené par les puissants *États du Pôle*, entre désormais en conflit direct avec l'UNE et ses ambitions de progrès et d'union mondiale, avec la menace d'une nouvelle forme de Guerre Froide. Les plus grands Consortiums des *Ten Stars*, avides de conquérir les mondes habitables récemment découverts, n'ont pas encore réglé leurs comptes et veulent, eux aussi, en découdre. Enfin, plusieurs mouvements armés, révolutionnaires ou encore religieux, sèment la terreur au sein des nations, dans et hors de l'UNE.

Et il y a les Singularités. Désormais, le fait est avéré : l'Abîme s'étend depuis l'Inde, vers le Moyen-Orient d'un côté et l'Asie du Sud-est de l'autre. Partout dans le monde, depuis la Tempête de Réalité de 2201, les phénomènes paranormaux s'accroissent et deviennent plus dangereux, créant un climat de tension qui augmente l'instabilité géopolitique. Enfin, contre tous les pronostics, les *Hengeyokai* viennent d'ouvrir un nouveau trou de ver sur l'orbite de Pluton, où ils stationnent trois croiseurs porte-vaisseaux rivalisant avec les Titans de StarForce, menaçant directement, pour la seconde fois de son histoire, la Terre.

Annexe : le solarpunk

Le *solarpunk*, c'est un peu l'exact opposé du *cyberpunk* : on prend plein de technologie, on prend plein d'iconographies culturelles, mais on décide qu'on va traiter cela avec optimisme, espoir en l'avenir et positivité.

Le solarpunk est un mouvement artistique, né à la toute fin du 20^e siècle et qui a été reconnu entre les années 2007 et 2015, et qui envisage ce à quoi l'avenir pourrait ressembler si l'humanité parvenait à résoudre les grands défis contemporains en mettant l'accent sur les problèmes de durabilité tels que le changement climatique et la pollution. Le solarpunk est très concerné par la technologie, mais il adopte également des modes de vie moins techniques et décrits comme plus durables, comme le jardinage, la psychologie positive et la culture du bricolage.

Le solarpunk englobe une multitude de médias tels que la littérature, les beaux-arts, l'architecture, la mode, la musique, les tatouages et les jeux vidéo de la même manière que les mouvements adjacents l'ont fait depuis le cyberpunk, comme l'iconographie du steampunk.

L'iconographie du solarpunk se concentre sur les énergies renouvelables comme l'énergie solaire et éolienne. Parmi les icônes visuelles populaires du genre, citons les vans, les véhicules utilitaires, les panneaux solaires, les chutes d'eau, les peuples indigènes, les éoliennes, les jardins verticaux et il y en a bien encore d'autres – y compris les champignons psychédéliques !

LALITTÉRATURE SOLARPUNK

La fiction Solarpunk imagine des futurs qui abordent les préoccupations environnementales avec plus ou moins d'optimisme. Le Solarpunk est un sous-ensemble du genre de fiction spéculative cyberpunk. La majorité de l'histoire du solarpunk imagine un avenir dans lequel de nombreuses parties de l'humanité parviendront à coexister de manière plus harmonieuse avec l'environnement.

Le changement climatique et la menace de catastrophes environnementales ne sont pas évités, mais ils sont moins absolus, soit, car solutionnés, soit, car transcendés. Les récits et intrigues insistent fortement sur les conflits, sociaux et politiques de ces nouveaux paradigmes et les problèmes et résolutions qu'ils constituent.

Chronologie du 21^e au 23^e siècle

Première loi : quand un savant distingué, mais âgé, déclare que quelque chose est possible, il a presque certainement raison. Quand il dit que c'est impossible, il a très probablement tort.

Seconde loi : l'unique manière de déterminer la limite du possible est d'aller au-delà, jusqu'à l'impossible.

Troisième loi : toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.

Sir Arthur C. Clarke

2032

La Fin des Temps.

Alors que l'ensemble du monde voit s'approcher de manière inéluctable une guerre mondiale pour le contrôle des dernières grandes réserves de pétrole, l'*Impact*, un brusque sursaut de rayons gamma issu de l'explosion d'*Eta Carinae*, dévaste sans prévenir tout le sous-continent indien dans une tempête de feu. Le flash ultraviolet aveugle la moitié de l'humanité, frappée de cécité ; l'impulsion électromagnétique réduit à néant toutes les infrastructures électriques, des plus petites aux plus vastes ; enfin, la modification chimique de la haute atmosphère provoque une chute globale des températures de près de 10°C. La civilisation du 21^e siècle est anéantie, des régions urbaines entières sont perdues, contaminées par les retombées des installations nucléaires et industrielles qui se sont effondrées dans les jours qui ont suivi l'*Impact*. Trente ans plus tard, quand le climat sur Terre redevient plus clément, seulement 900 millions de personnes ont survécu. Le centre de l'*Impact*, devenu un no man's land mortel soumis à des phénomènes physiques hors-norme, est baptisé *l'Abîme*.

2078

La seconde Guerre des Machines.

La première intelligence artificielle de type 4, *ZX1*, est créée à l'initiative des deux IA T3 en charge du réseau de défense robotisé suisse et chinois, sans intervention humaine, pour trouver comment mettre fin à ce qui est devenu un conflit mondial de religion sur trois fronts : l'Afrique subsaharienne, la Méditerranée et l'Europe. Il oppose une coalition de nations exsangues et en ruines à une vaste union sacrée, *l'Alasil*, bâtie sur les préceptes des trois religions du Livre. *ZX1* conclut que, pour arrêter cette guerre qui menace de s'achever par un déluge d'armes nucléaires, sa source elle-même doit être annihilée, peu importe les pertes adverses. Totalement autonome, prenant le contrôle de l'ensemble de l'armement de ses « parents », *ZX1* éradique *l'Alasil*, ses centres de ravitaillement, ses points de repli et l'ensemble des symboles majeurs des religions du Livre, au mépris des dommages collatéraux, avant de s'autodétruire afin de ne laisser rien ni personne à blâmer. C'est un choc sans précédent, difficilement mesurable ; plus de deux millénaires

de conflits confessionnels finissent dans les ruines de l'histoire. L'événement mènera finalement à l'abolition presque complète des religions via *la Loi Udron* de l'UNE.

2082

L'UNE.

Pour la première fois de son histoire, l'humanité tente de se doter d'une organisation internationale vouée à devenir un gouvernement d'union mondiale, sous l'impulsion de *l'Union Africaine*, *l'Australie*, *la Fédération Nordique*, *l'Union des Américains des Origines* et *l'État fédéré Helvétique*. L'UNE (*United Nations of Earth*) se fonde sur une déclaration humaniste, et progressiste, nommée *La Charte des Droits de l'Humain*, que tout état doit accepter et intégrer dans sa constitution pour devenir membre de l'organisation. Son rôle premier est de fédérer les efforts de reconstruction d'un monde ravagé et dépeuplé, mais prendra toujours plus d'importance et d'ampleur au cours du 22^e siècle. Parmi ses premières décisions, la *Convention internationale de Contrôle des Intelligences Artificielles* stipule, sous l'égide de l'UNE les cadres légaux, droits et devoirs liés à l'usage et l'exploitation des IA pour les états et les entreprises. Elle reconnaît aussi une certaine forme de statut d'être sensible aux IA, débouchant sur les protocoles du *projet Moire*, qui fondent les principes de sécurité du code source primordiale de toute IA, créés pour s'assurer que les intelligences artificielles aient toutes un profond et indéfectible attachement envers l'espèce humaine. Les IA deviennent, de fait, les premiers enfants officiels de la *Nouvelle Humanité*.

2100

La première Twilight Zone.

Alors que le monde est en proie aux pires mégatempêtes du dérèglement climatique mondial anthropique, la centrale nucléaire au thorium de *North-Mexico* s'emballe et génère des anomalies inexplicables sur une région de 20 km de rayon, décrites comme des singularités quantiques. Dans les faits, il n'y aura pas de moyen d'en étudier les effets ; l'UAO Army (*Union of Americans of Origins*) bombarde la centrale jusqu'à sa complète disparition et les incidents cessent. Mais nombre d'objets et de structures se retrouvent imbriqués les uns dans les autres à une échelle atomique et les niveaux de radiation vont fluctuer de manière totalement inexplicable pendant des années. Cet événement sera le premier d'une longue liste au cours du 22^e siècle ; si ces phénomènes, nommés *Singularités*, restent toujours rares, ils ont comme point commun de n'avoir jamais aucune explication physique satisfaisante et la presse à sensation les surnommait les *Twilight Zones*, en référence à un nom d'une mythique série télévisée du 20^e siècle.

2102

La révolution Shipstone.

L'invention, en Australie, par *Nathaniel Shipstone*, d'une pile rechargeable capable de stocker une énergie colossale dans un espace incroyablement réduit libère l'humanité du carcan de la dépendance énergétique. L'invention conduit à une explosion de technologies et d'avancées scientifiques : l'antimasse, qui permet de créer de la gravité artificielle, le réacteur à fusion, la propulsion MHD-air, les boucliers à plasma magnétique, le moteur spatial EM5, les alliages de

graphanes à partir de simple carbone, la nanorobotique, les processeurs biologiques, les augmentations cybernétiques, etc. Même le *projet mondial de géo-ingénierie Atlas* devient réalisable ! Une simple pile Shipstone de la taille d'un doigt peut alimenter une maison entière pendant un an. L'énergie devient accessible et disponible pour tous, le monde entier en est changé. À noter que jamais Nathaniel Shipstone ne déposera de brevet pour sa pile et que, malgré bien des efforts, personne ne comprendra son fonctionnement ; il semble impossible de reproduire cette technologie ou d'en comprendre sa physique.

2115

Les Hexens.

Un virus artificiel, *l'Hexenkunst*, libéré en Amazonie au début du 21^e siècle, et créé à l'origine pour endiguer le réchauffement climatique en modifiant la capacité des plantes à absorber le CO₂, mute plusieurs fois, sans doute au sein de *l'Abîme* et, après avoir infecté plusieurs espèces animales avec des conséquences imprévisibles, affecte soudainement les humains, déclenchant une pandémie mondiale aux dégâts humains et socio-économiques énormes. Son premier effet, c'est que toute personne contaminée, même une fois guérie, devient infertile ; un problème qui concerne 50% de la population mondiale au 23^e siècle. Tandis qu'apparaissent de nouvelles espèces animales, un petit nombre des humains survivants à l'infection développe d'étranges capacités surnaturelles ; ils sont nommés les *Hexens* et, même si la Nouvelle Humanité est en passe de mettre fin au racisme et aux discriminations, ils deviennent des parias dont le nom suscite peur et rejet.

2118

Les Forges nanorobotiques.

L'abondance de l'énergie grâce aux piles Shipstone a permis une explosion des applications de la nanorobotique. Son pinacle en est la mise au point des imprimantes moléculaires à nanobots, les *forges nanorobotiques* ; à partir d'éléments atomiques et composants moléculaires, il est désormais possible d'imprimer n'importe quelle matière et la modeler sous la forme désirée. Il est aussi possible, par la même voie, de recycler pratiquement totalement tous les matériaux, y compris la plupart des déchets les plus dangereux. La généralisation des forges nanorobotiques changera tout, du domaine industriel à celui de l'emploi en passant par l'écologie et l'artisanat. La Nouvelle Humanité peut enfin rêver atteindre à une ère de prospérité post-rareté, même si un tel objectif n'est pas encore concrétisé au 23^e siècle.

2137

La Conscience artificielle.

Les Intelligences Artificielles sont passées du type 4 au type 7 et font montre d'une inventivité et d'une ingéniosité sans aucune comparaison. Pour la première fois, la conscience émergente est mesurée chez une IA ; cette dernière est capable de faire des choix personnels, d'exprimer des sentiments et de se fixer des objectifs propres à son intérêt : elle a conscience d'être et de désirer. Cet état est pourtant instable. Pendant encore plus de 30 ans, l'*Horizon créatif* des IA chez qui émerge la conscience les conduira à l'autodestruction, jusqu'à la création des *Avatars*, corps humains

artificiels capables d'accueillir le noyau heuristique d'une conscience artificielle et lui permettant d'embrasser en totalité l'expérience de la vie biologique. Au 23^e siècle, ces *Avatars*, au nombre de quelques centaines, sont les porte-paroles des Consciences Artificielles, en tant qu'espèce et société dotée de sa propre culture.

2138

Les Hengeyokaï.

La nouvelle science ouverte par les théories de *Shakton* et *Ishiro* au début du 22^e siècle sur l'énergie sombre et l'antimasse a conduit, avec la puissance de la robotique et des forges à la création, en orbite de Callisto (satellite de Jupiter), du premier – et seul – trou de ver artificiel de la Nouvelle Humanité : le *Seuil*, la plus grande machine jamais conçue. De l'autre côté du trou de ver, un système solaire et une planète habitable, *KOI-1971*, à 1033 années-lumière, que va explorer le vaisseau spatial automatisé *Battâta*. C'est la première rencontre, dramatique, avec une nouvelle espèce intelligente, une civilisation extra-terrestre avancée, qui semble malheureusement dotée des mêmes travers violents que l'espèce humaine. En référence à la multitude de leurs aspects physiques, ils finiront par être nommés les *hengeyokaï*, les « changeurs de forme », en japonais. C'est le début de la *Guerre Éternelle*, dont la seule qualité est d'avoir soudé un peu plus l'humanité autour d'un but commun. La chose la plus effrayante de ce conflit, c'est que, malgré tous les efforts, il n'y a aucun moyen de communiquer entre les deux espèces. Face à la bellicosité des Hengeyokaï, la Nouvelle Humanité fait alors ce qu'elle sait le mieux faire : elle y répond avec d'autant plus de brutalité qu'elle est effrayée, dans ce qui est devenu au cours du 22^e siècle une guerre le plus souvent lointaine, mais impitoyable, menée par une force internationale : *StarForce*.

2146

Le Dividende universel.

L'événement est mondial et célébré chaque 8 juin, devenu la fête annuelle de l'UNE. Une forme de revenu universel indexé à la croissance économique des états, théorie qui date des débuts du 20^e siècle, est généralisée et étendue à l'UNE, puis au-delà. Malgré les vœux et espoirs des défenseurs du *Dividende universel*, cela ne fera malheureusement pas totalement disparaître les plus noires misères sur Terre. Pourtant, même les *Ten Stars*, les dix plus puissants *Consortiums* parmi les multinationales de la Terre, qui désormais siègent à l'UNE à égalité avec les états, sont les premiers à encourager son expansion, y compris financièrement. Cependant, le Dividende universel change complètement la notion du travail à travers le monde et peu de nations résistent à cette mutation de la société qui modifie aussi profondément les rapports de force entre le monde du travail et celui des entreprises.

2151

Les Bioïdes.

Les recherches en génétique, bio-ingénierie, le perfectionnement des matrices de reproduction extracorporelle et la médecine régénérative ont débouché sur la possibilité de créer des êtres humains artificiels, génétiquement modifiés, au développement accéléré. L'UNE a résisté

longuement face aux efforts pour exploiter et commercialiser ces êtres, que l'on appelle les *bioïdes*, mais doit céder devant la pression de plusieurs états et Consortiums. De fait, est alors officialisée une véritable forme d'esclavage d'êtres qui, même artificiels et conditionnés, sont des humains à part entière. Le sujet du statut légal des bioïdes fera l'objet de débats houleux pendant des décennies et cristallisera les travers et conflits des intérêts divergents de la Nouvelle Humanité, sans jamais trouver de solution satisfaisante. Et, sans surprise, les problèmes, les incidents et les drames se succéderont tout au long de la seconde moitié du 22^e siècle.

2168

Les Interfaces.

Le perfectionnement des SIRM, appareils capables de scanner et convertir des ondes cérébrales en lignes de codes, débouche sur une technologie de communication et commande neurale à distance, miniaturisée et non invasive : *l'Interface*. Son usage est si simple, ses possibilités si vastes, en conjonction avec la sécurisation informatique, la réalité augmentée et les univers virtuels, qu'il va, en une décennie, révolutionner l'éducation, la communication, les loisirs, la sécurité et même le travail. Avec un *Interface*, tout le monde peut littéralement se faire comprendre de tout le monde, quelles que soit les langues utilisées. Désormais, l'Interface, c'est à la fois le smartphone, le traducteur-interprète, les clefs et mots de passe et l'assistant personnel de chaque individu.

2181

La bataille du Seuil.

Alors que la colonisation du système solaire (Luna, la Ceinture d'astéroïdes, le système jovien) bat son plein et que le moteur à distorsion (basé sur la *métrique d'Alcubierre*) a lancé depuis 10 ans l'exploration des étoiles voisines du Soleil se produit l'imprévisible. Par un trou de ver ouvert dans l'orbite de Neptune, les *Hengeyokai* lancent une vaste intrusion dans le système solaire ; leur cible est claire : ils visent la Terre et le *Seuil* en orbite de Callisto. La bataille qui s'ensuit dure huit mois. Appuyé par toutes les forces spatiales disponibles, l'assaut n'est arrêté qu'au prix de pertes massives et l'emploi en masse de charges nucléaires géantes. Plusieurs bombardements *Hengeyokai* touchent Callisto, Mars et même la Lune. La Terre essuiera quelques dommages sans gravité suite à des débris, mais le *Seuil* est sauvé in extremis. L'événement frappe violemment l'opinion publique et soulève l'impréparation flagrante et le retard technique considérable de *StarForce*. Pour la première fois, celle-ci voit des volontaires se présenter en masse tandis que son budget explose. En une dizaine d'années, StarForce se dote de forces d'élite de cyborgs et bioïdes et lance la construction des sept flottes titanides.

2196

Luna.

Dans le prolongement de la *Seconde Guerre des Consortiums*, qui ravage la Ceinture d'astéroïdes, les colonies lunaires lancent une révolution contre plusieurs Consortiums du TEP (le *Transpolar Economic Pact*), adversaire politico-économique de l'UNE. Après près de vingt bombardements cinétiques ciblés visant des intérêts des *États du Pôle* et malgré des ripostes féroces, l'autonomie de

la *Confédération des Cités Sélénite* est validée par l'UNE. La première décision des *Luniens* est de déclarer libres et affranchis tous les bioïdes sur son sol et révoquer toutes les concessions territoriales corporatistes. Si la CCS ne représente au final que les deux tiers des territoires colonisés sur la Lune, il s'agit de la première nation indépendante officielle hors-sol.

2201

La Tempête de réalité.

Jusqu'ici, les phénomènes de *Singularités*, même si très impressionnants et parfois dangereux, ont toujours été rares et restreints dans l'espace et le temps. Le 14 juin 2201, un phénomène déclenché après une intrusion interdite dans *l'Abîme* provoque ce que l'on nommera la Tempête de réalité. Elle génère des séries de Singularités qui s'étendent tout autour des frontières de l'Abîme, y compris la disparition massive d'avions et vaisseaux transorbitaux et ce que les médias appelleront des « invasions de zombies ». On constatera une recrudescence mondiale de Singularités partout dans le monde, ce qui va bien entendu mener à de fortes instabilités sociopolitiques et à l'apparition de premières équipes d'enquêtes spécialisées dans les phénomènes de Singularités. La presse, en référence aux *Twilight Zones*, surnomme rapidement ces enquêteurs les *Schattenjäger*, les chasseurs d'ombre, en allemand.

2202

Bienvenue dans la Nouvelle Humanité.

Les *Hengeyokai* ont ouvert un nouveau trou de ver au-delà de l'orbite de Pluton, où ils stationnent trois croiseurs porte-vaisseaux rivalisant avec les *Titans* terriens. Un véritable *tesseract* (un hypercube à n dimensions) a été trouvé dans un site archéologique alien daté de dix millions d'années sur *Luyten*, à 12 années-lumière et quatre ans et demi de voyage de la Terre. L'information, sensationnelle et qui devait rester secrète, a fuité par *the Sentiant*, un collectif de hackers. Les attentats-suicides revendiqués par *Ébène*, une organisation terroriste de défense des bioïdes, se multiplient en visant les intérêts des Consortiums. Tandis que le TEP et l'UNE entrent dans un conflit géopolitique et idéologique tout à fait similaire à une guerre froide, les *Ten Stars* sont à couteaux tirés entre elles, mais aussi avec l'UNE et StarForce, depuis la fin de la *Seconde Guerre des Consortiums*. Les *Singularités* dans et autour de *l'Abîme* s'intensifient, donnant à penser que celui-ci commence à s'étendre. Les accidents d'emballement d'Hexen se multiplient brutalement. On assiste à une éruption notoire des partis et mouvements conservateurs proreligieux et prohumains. Enfin, les premiers problèmes de réintégration civils des vétérans de *StarForce*, y compris nombre de cyborgs et de bioïdes affranchis qui grossissent les rangs d'unités mercenaires et d'armées privées, achèvent de rendre incertain un monde en pleine crise.

Les Schattenjäger

« Depuis qu'on nous a accolé ce nom, Schattenjäger, on nous fait passer aux infos et aux vidéos de divertissement. Ce n'est pas que je m'en plaigne, hein ! On n'a jamais eu autant d'aides publiques ! Mais tu as déjà essayé de recueillir des indices avec un drone-caméra penché au-dessus de toi, à mater tes moindres gestes ? »

Schattenjäger anonyme.

Les personnages-joueurs de Singularités sont un type de héros populaire du 23^e siècle : les *Schattenjäger*. Les Schattenjäger sont des experts, des enquêteurs et des agents, tous remarquables par leur expérience du paranormal. Ils interviennent pour enquêter et contrecarrer les conséquences des événements surnaturels et des phénomènes spatiotemporels qui surgissent de plus en plus dans le monde de la Nouvelle Humanité. Bref, ils sont devenus les spécialistes des Singularités ; les seuls, bien souvent, à pouvoir faire quelque chose de plus ou moins efficace avant d'en arriver à stériliser la zone et tout faire disparaître.

Mais détaillons un peu ce que les Schattenjäger peuvent être, dans que décor et dans quel cadre.

ONYFAIT QUOI ?

Les aventures des héros de Singularités sont en règle générale des enquêtes aux intrigues mêlant la technologie, la science, les problèmes géopolitiques et socioculturels, le tout sur le thème omniprésent des phénomènes paranormaux et des Twilight Zones. Et vu l'état du monde du 23^e siècle, il y a du travail. Singularités est un futur qui essaye maladroitement d'atteindre une utopie incertaine et y échoue souvent, surtout depuis les incroyables révolutions de la seconde moitié du 22^e siècle qui ont lancé, non sans drame, la conquête des étoiles.

Les conspirations sont légion depuis la fin de la Seconde Guerre des Consortiums, qui a laissé beaucoup de nations et de corporations sur le bas-côté, quand elles n'ont pas été ruinées. L'UNE (United Nations of Earth) et son adversaire géopolitique, le TEP (*Transpolar Economic Pact*), forment désormais deux blocs à la rivalité acérée, se partageant l'influence du monde ; c'est une guerre froide qui entame fortement les espoirs d'unité des nations de la Terre.

Les luttes idéologiques sont en plein essor au 23^e siècle ; d'un côté, les bioïdes se battent pour leurs droits et certaines factions sont entrées dans la lutte armée, de l'autre, des mouvements religieux et prohumains, aux idéologies racistes et réactionnaires connaissent un regain d'activité. Sans oublier les habitants des Zones d'Exclusion, dont certains, farouchement indépendants, n'entendent pas se faire dicter leur loi par les idées de la Nouvelle Humanité.

Et, bien sûr, il y a les Singularités. Depuis la Tempête de réalité de 2201, tout le monde sait que l'Abîme s'étend et que les phénomènes paranormaux s'accroissent en nombre et en intensité. D'aucuns y voient la fin prochaine de la civilisation, d'autres des signes mystiques, mais tous redoutent, à raison, un futur désormais incertain.

ON Y EST QUI ?

Les Schattenjäger de Singularités sont des héros, comme ceux des films et séries d'action. Ils sont experts dans leur domaine, en général dotés de talents et capacités bien supérieures à la moyenne humaine. Le système de jeu de Singularités accentue ces aspects héroïques et les personnages qu'on y incarne sont pensés comme tels ; ils sont compétents et efficaces dès leur naissance et grandiront encore aux grés de leurs aventures et du Renom qu'ils vont y gagner.

Devant toutes les menaces dont nous parlons plus haut, les Schattenjäger ne sont pas de pauvres hères totalement démunis ou aux moyens limités. Face aux dangers mortels et hors-norme qui les guettent, ils peuvent déployer les solutions les plus inattendues, y compris aussi les plus risquées... et qu'elles fonctionnent !

Les origines

Humain : n'importe quel homo sapiens né sur Terre, quelle que soit son origine, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non.

Lunien : n'importe quel homo sapiens né sur la Lune ou dans une colonie spatiale, comme la Ceinture, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non. Les luniens ne sont pas de grands amoureux de la vie sur Terre à cause de la différence de gravité, mais certains aiment retrouver leur planète mère et y vivre, après quelques mois de traitement et d'adaptation.

Shangti : les représentants transhumains au génome sélectionné, à des coûts prohibitifs, pour obtenir des homo sapiens « parfaits ». Tous les Shangtis ont des gènes artificiellement modifiés par des versions synthétiques de l'Hexenkunst.

Avatar : les Consciences Artificielles dont le noyau heuristique (la conscience) a été transféré dans un corps humain biosynthétique. Un Avatar est bel et bien un humain, ou presque, mais doté d'un noyau cérébral et d'implants qui ont servis à transférer et recueillir sa conscience d'IA. Ils ne sont que quelques centaines.

Hexen : les 0,4% des homo sapiens à avoir développé des aptitudes paranormales après avoir survécu à la contamination de l'Hexenkunst, ou à faire partie des 25% des enfants d'Hexens à naître avec ces capacités. La plupart du temps, les pouvoirs des Hexens sont limités, mais un petit nombre parvient à les maîtriser et les faire évoluer, parfois jusqu'à des degrés de puissance et de conséquences dramatiques.

Bioïde : humains artificiels, conçus en matrice de procréation extracorporelle, dotés de capacités hors-norme, y compris une résistance accrue aux conditions environnementales. Achetés et loués, pour certains comme des biens meubles, employés dans les tâches les plus risquées, ce sont les esclaves modernes de Singularités, bien que des droits tentent de les protéger et qu'ils puissent être libres et indépendants.

Cyborg : homo sapiens totalement cybernétisé, son corps d'origine se résume à son noyau cérébral, le reste est constitué de biocybernétique et de technologies de vie synthétique. Créé la plupart du temps pour aller servir dans la Guerre Éternelle, souvent à partir d'un volontaire en fin de vie à qui

est ainsi offert une « seconde chance », un cyborg est particulièrement solide et résistant, autant que puissant... mais rencontre et endure pas mal d'ennuis aussi bien techniques que sociaux.

Les archétypes

Un archétype de Schattenjäger n'est pas un métier ; les Archétypes sont des rôles de héros, des vocations qui expriment chez le héros le domaine dans lequel il est le plus doué et réalise les plus impressionnants exploits, qui se traduisent par des avantages qui évoluent avec le Renom du Schattenjäger et sa progression.

Ce n'est pas parce qu'on choisit un Archétype qu'on est limité à son métier ou sa fonction : on peut très bien créer un personnage médecin ayant pour archétype l'Agent plutôt que le Doc. Le personnage ainsi créé devra dépenser des points de création pour ses talents de médecine nécessaires et pourra se montrer très compétent. Mais parce que son archétype n'est pas Doc, il ne sera jamais capable des exploits d'un Schattenjäger ayant cet archétype. Par contre, étant Agent, il sera un médecin de guerre particulièrement redoutable quand il se défend !

L'Agent : tir & combat de mêlée, y compris « Gun-fu »

Spécialiste de la sécurité rapprochée et du combat de rue, avec des armes à feu ou à mains nues, l'Agent est un guerrier vigilant aussi bien en combat rapproché que dans le maniement des armes à distance et toutes les formes d'armes à feu, même les plus lourdes. Ce peut être un garde du corps, un agent de police, un vétéran des forces spéciales, un tireur d'élite ou un champion de MMA aussi bien qu'un fantassin cyborg, un mercenaire des Zones d'Exclusion, un chef de gang., un agent du SWAT, un tireur sportif ou encore un assassin professionnel.

Le Limier : investigation & enquêtes policières

Spécialiste de la recherche d'indices et de la chasse aux contrevenants et aux criminels, le limier est celui qui repère les indices et note toujours les détails qui ne vont pas dans une scène ou face à des interlocuteurs. Il peut être officier fédéral, agent de police, enquêteur pour des assurances ou encore simple détective privé.

Le Technomancien : piratage & intrusion informatique & technologique

Expert des technologies modernes et de l'informatique, le Technomancien sait déjouer toutes les formes de système de sécurité et de contre-mesure et n'a pas son pareil pour chercher dans les tréfonds de la Trame les informations et données les plus hermétiques. Il peut être un hacker MtM, un ingénieur de sécurité, un expert des données, ou encore un spécialiste du sabotage et de l'espionnage technologique.

Le Négociateur : négociation, diplomatie & politique

Expert du marchandage, des lois, de la politique et de la négociation entre plusieurs parties, le Négociateur est capable d'attribuer une valeur à n'importe quoi et sait avant tout que ce n'est pas l'argent qui constitue la plus importante valeur dans une négociation. Il peut tout aussi bien être courtier, vendeur de tapis, avocat d'affaires que missionnaire, homme politique, trafiquant, procureur ou expert légal international.

Le Psy : psychologie & psychothérapie, cognition, analyse comportementale

Expert de la complexité de l'esprit en tant que système, des relations humaines et de l'analyse du comportement, le psy est un spécialiste de la psychologie, des émotions, de l'empathie, capable de mettre en pratique ses savoir-faire pour soulager, analyser, révéler et manipuler. Il peut être hôte de détente et de relaxation (les célèbres *geishas* du 23^e siècle), thérapeute médical, expert en psychologie, cognitiviste des IA, aussi bien que profiler, criminologue ou recruteur de Consortium.

Le Mécano : ingénierie & technologie, y compris sabotage & explosifs

Qu'il soit un ingénieur roboticien de pointe ou un mécanicien d'engins agricoles, le Mécano est un as de la réparation, du système D et de l'amélioration des systèmes mécaniques, des plus simples aux plus complexes. Ce peut être un expert en robotique, un réparateur automobile, aussi bien qu'un ingénieur de prototypes militaires ou encore un spécialiste informatique.

L'Expert : érudition scientifique, expertise universitaire

Physicien de l'antimasse, informaticien, comportementaliste ou psychiatre, l'Expert est un individu versé dans les domaines des sciences pures ou appliquées, qu'elles soient du domaine physique, social ou humain. L'Expert peut tout aussi bien être un théoricien de la physique, un planétologue, un expert universitaire qu'un archéologue, un historien, un chimiste ou encore un dilettante passionné de vulgarisation scientifique.

Le Doc : médecine, expertise médicale & biologique

Spécialiste de tous les problèmes de la médecine, de la biochimie et du vivant, le doc est un expert capable d'intervenir devant un problème de santé, aussi complexe ou singulier soit-il. C'est aussi bien un infirmier militaire ou un vétérinaire qu'un chirurgien, un biochimiste moléculaire, qu'un médecin de campagne ou un urgentiste.

L'Infiltrateur : espionnage, infiltration & cambriolage

Expert de l'intrusion, de la tromperie et de la dissimulation, l'Infiltrateur est un as de la falsification, un spécialiste de l'art de tromper les gens et disparaître sans laisser de traces. C'est aussi bien un cambrioleur mondain, un flic sous couverture qu'un agent infiltré, un espion ou encore un expert de l'intrusion.

L'Ecosophe : écologie de terrain & sens acérés, survie en environnement hostile.

Capable de comprendre et s'adapter aux environnements planétaires les plus hostiles, l'Ecosophe est un expert des sciences naturelles et de l'écologie, un sujet important, voire vital, dans le monde fortement modifié et parfois hostile de la Terre du 23^e siècle. Ce peut être aussi bien un guide de haute montagne, un agent des eaux & forêts, un nomade des Zones d'Exclusion, qu'un spécialiste de l'écologie de terrain, un chasseur-pisteur, ou un expert de terrain en terraformation.

Les contextes

Les environnements d'aventures de Singularités sont très variés, mais se concentrent sur le monde urbanisé et sur la Terre et son voisinage. C'est au cœur des villes que se passent les plus grandes intrigues, qu'elles soient de simples faits divers ou des complots internationaux. Les Schattenjäger sont cependant appelés à aller intervenir et enquêter partout, que ce soit les Cités-Forêts paisibles et ultramodernes, les ghettos urbains des Hexens, les ruines des Zones d'Exclusion, les petites villes agricoles loin du cœur de la Trame, les stations climatiques glacées du Projet Atlas, les colonies autonomes sous-marines ou encore les stations spatiales de la Ceinture ou de l'orbite jovienne, autour du Seuil. Singularités privilégie le contexte de l'UNADP, le bureau d'enquêtes internationales de l'UNE, et propose comme décor Gateway, la capitale et cité-État autonome de la République de Californie, en Amérique du Nord.

L'UNADP

L'*United Nations Advanced Departments of Police* est la police internationale de l'UNE, une sorte de FBI à l'échelle globale. L'UNADP (que tout le monde appelle l'ADP) est à la fois considérée comme la plus prestigieuse force de police du monde et comme l'enfant terrible de l'UNE, puisqu'elle ne répond qu'au *Conseil Intérieur de l'UNE* ; l'assemblée des États membres n'a aucune autorité directe sur l'ADP.

L'UNADP est une vaste agence internationale d'enquête judiciaire et de renseignement dédiée à la lutte contre le crime organisé, le trafic international, le crime financier, le terrorisme, le crime informatique, l'espionnage industriel et étatique et le crime Hex. Mais dans les faits, l'ADP peut intervenir sur pratiquement tous les crimes internationaux. En particulier, l'ADP dispose d'équipes spécialisées d'agents spéciaux formés à tous les événements incluant une suspicion de Singularité ou de crime Hex (crime faisant intervenir une capacité paranormale d'un Hexen).

L'UNADP est très efficace, bien dotée et financée, reconnue pour l'opiniâtreté de ses enquêteurs venus de tous les horizons. Ses agents sont réputés pour ne reculer devant rien pour mener à bien leurs enquêtes, y compris face aux plus grands pouvoirs politiques. Pourtant, tout n'est bien entendu pas rose ! Englués dans les procédures et règlements administratifs, forcés de respecter les limites de leur mandat – ou de prendre le risque d'enquêter illégalement – les agents de l'UNADP ont fort à faire avec les crimes et délits liés aux Consortiums, dont la puissance et les moyens concurrencent les états, mais aussi avec StarForce et sa paranoïa, ses abus de pouvoir, ses militaires, sa hiérarchie et ses complots, sans oublier les problèmes internes aux relations entre l'UNE et ses nations-membres.

L'AEGIS

L'*Analysis and Evaluation of Global Incident Situations* est une ONG créée et financée par le plus puissant des Consortiums de 2202, *Shipstone Industries*. La fondation, indépendante et qui ne répond de l'autorité d'aucune nation, a pour mission enquêter, en partenariat avec les instances judiciaires locales et internationales, sur toute affaire ou crise qui concerne de près ou de loin l'usage ou le détournement des piles Shipstone et des technologies de l'énergie, des communications, de la physique ou de l'armement issus des départements et des succursales du consortium.

AEGIS a, en fait, pour mission de se mêler de tout, et son seul frein est ses limites légales, comme l'impossibilité de profiter de mandats de perquisition. Agissant donc parfois aux limites de la légalité, mais dotée des moyens financiers colossaux, son efficacité tient surtout à la capacité de Shipstone de lui prêter ses propres structures et moyens au besoin. Les équipes d'agents d'AEGIS sont très autonomes, très mobiles et particulièrement bien formées, ses membres eux aussi recrutés dans tous les milieux avec des critères sévères de sélection. AEGIS est particulièrement active sur les domaines de recherche, technologie et développement de pointe, et les sujets liés aux Singularités ; on prétend même qu'à ce stade, l'intérêt particulier d'AEGIS pour les événements paranormaux est aux limites de l'obsession.

Bien sûr, pour nombre de concurrents de Shipstone, AEGIS est vu, sans doute à juste titre, comme la vitrine publique des moyens d'espionnage du Consortium. Pourtant, clairement, vue de l'intérieur, l'ONG se consacre à sa mission avec efficacité et un haut sens de l'éthique ; quitte, c'est arrivé quelques fois, à s'attaquer frontalement aux intérêts de Shipstone elle-même !

LES INDÉPENDANTS

Il ne manque pas de détectives privés, d'experts indépendants, de baroudeurs, de professeurs, de sociétés militaires privées et de mercenaires sur Terre. L'époque est même faste pour tous ces métiers et compétences à louer au plus offrant, surtout si l'on n'a pas froid aux yeux !

Les services de police, les assurances, les cabinets juridiques et les consortiums privés sont prêts à payer des enquêteurs en équipe pour résoudre et clarifier un problème qu'on veut garder discret, ou en parallèle d'enquêtes officielles. Et, avec la recrudescence des Singularités, les agences privées et équipes de Schattenjäger émergent un peu partout.

Il n'est donc pas rare, surtout du côté des Consortiums, mais auprès des autorités civiles, y compris même dans l'UNADP et d'autres départements de l'UNE, d'engager des consultants extérieurs, surtout sur des choses compliquées ou des dossiers dont personne ne veut et il y a toujours du travail pour les indépendants. Et bien sûr, parfois bien des risques, qui sont souvent la raison de préférer engager des Schattenjäger.

La ville de Gateway

Gateway est le décor proposé pour les aventures des Schattenjäger. Bâtie sur l'île de San Francisco, c'est à la fois la capitale de la République de Californie, la plus grande ville de la côte pacifique de l'Amérique du Nord et une cité qui a un statut d'autonomie en faisant presque une cité-État. En 2202, Gateway et sa conurbation comptent 3,5 millions d'habitants.

Gateway se trouve bel et bien à la place de la cité qu'était San Francisco, dont toute la baie a été totalement dévastée par l'Impact puis le Big One et l'éruption du Yellowstone. Bâtie à la fin du 21^e siècle par les survivants américains et des réfugiés de la Chine, d'Hawaï, de la Corée et du Japon, sans compter des Russes venus de Sibérie ainsi que des Philippins, Gateway a été considérée revendiquée et pensée dès le départ comme multiculturelle... et antisismique ! Ainsi, Gateway est avant tout composée de petits bâtiments de trois étages au maximum, de complexes souterrains et de parcs verdoyants, le tout sur des pentes parfois abruptes, la ville étant littéralement perché sur des collines escarpées, où l'on circule en tram, en vélo électrique et même en calèche ! Il n'y a guère

de différence entre les quartiers résidentiels et commerciaux qui sont entremêlés, et le seul quartier d'affaire, qui est aussi le seul à arborer des gratte-ciels, est bâti sur l'eau. Gateway est d'ailleurs elle-même sise sur une série d'île et d'îlot reliés par des ponts et métros aériens.

Gateway est la porte de l'espace pour toute l'Amérique du Nord ; la Vrille de Gateway est un gigantesque astroport bâti sur l'eau, dans le golfe des Farallone, face à l'île de San Francisco, qui appartient aussi bien à la République de Californie qu'aux UAO (*Union of Americans of Origin*), la puissante nation nord-américaine voisine de Gateway. De fait, la cité est un pôle technologique, culturel, économique et financier majeur de la Nouvelle Humanité ; certains disent que c'est même la capitale économique des UAO et personne n'arrive à leur donner tort.

À noter que la ville accueille le Tribunal de Gateway, la cour économique et corporatiste mondiale où siègent les Ten Stars, pour juger des crimes et délits économiques et corporatistes et, qu'au-dessus de la Vrille de Gateway, se trouve la station orbitale Crazy Horse.

Il fait bon vivre à Gateway ; la criminalité y est aussi basse que la pauvreté, l'ensemble de la Californie appliquant avantageusement les principes du Dividende universel ; son multiculturalisme en fait une ville de créations culturelles et d'innovations assez intense et sa politique d'urbanisme vert radical la rend on ne peut plus accueillante. Pour finir, le climat y est relativement clément comparativement à la moyenne observée sur Terre au 23^e siècle.

Bref, tout y va bien... et c'est aussi pourquoi la ville est si sensible aux incidents, aux conflits, aux bouleversements et aux drames. Et avec son ghetto Hexen, la Zone d'Exclusion de Los Angeles qui la voisine, plaque tournante de la criminalité et du trafic sur la côte Pacifique, avec les groupes locaux de revendication bioïdes de plus en plus violents et une population de vétérans de la Guerre Éternelle, surtout des cyborgs, en augmentation, Gateway a l'occasion de fournir bien du travail à des Schattenjäger !

RÉPUBLIQUE DE CALIFORNIE

- **Territoire** : Californie, une partie du Nevada et de l'Oregon. La Californie a aussi quatre colonies sous-marines.
- **Statut auprès de l'UNE** : Membre
- **Climat** : d'aride à tempéré humide
- **Gouvernement** : démocratie parlementaire
- **Capitale** : Gateway, sur l'île de San Francisco (3,5 M. d'hab.) Gateway à un statut spécial d'autonomie.
- **Population** : 37,4 M. d'hab.
- **Confessions** : christianisme, universalisme, chamanisme amérindien, shintoïsme, confucianisme révisé, chamanisme européen, bouddhisme.
- **Niveau de vie** : Moyen à élevé (PIB riche)

UAO (UNION OF AMERICANS OF ORIGIN)

- **Territoire** : l'ensemble du continent nord-américain, du Chiapas (Mexique) au sud au Manitoba et à l'Ontario au nord (Canada), y compris l'Alaska, sauf la Côte est, une partie des Grands lacs et le Québec, ainsi qu'une partie du Nevada et de l'Oregon. Cela comprend les états tribaux suivants : Mayas, Aztec, Yaquis, Conchos, Navajos, Apaches, Comanches,

Cheyennes, Kiowa, Shoshones, Utes, Chumashs, Yuroks, Chinooks, Sioux, Blackfoots, Crees, Ojibwas, Chipewans, Tlingits et Aleut-Eskimos, plus une bonne centaine d'autres ayant statut de tribus communales autonomes et cinq colonies sous-marines.

- **Statut auprès de l'UNE** : Membre
- **Climat** : subtropical à désertique au sud, tempéré à subarctique au nord.
- **Gouvernement** : fédération tribale à régime parlementaire décentralisé.
- **Capitale** : Denver (9,9 M. d'hab.)
- **Population** : 171,6 M d'hab.
- **Confessions** : chamanisme amérindien, shintoïsme, universalisme
- **Niveau de vie** : Moyen à élevé (PIB élevé)

Les Twilight Zones

Certains secrets doivent rester... secrets. Franchement, il y a des vérités que les gens ne sont pas prêts à accepter. Leur réaction pourrait être dangereuse.

X-files

Une Twilight Zone est une Singularité c'est-à-dire un événement ne pouvant être mesuré ou expliqué de manière satisfaisante par la raison, le sens commun ou la science. Apparitions d'objets ou d'individus, manifestations de forces physiques et d'énergies sans aucune source, télépathie et autres aptitudes surnaturelles, déplacements ou trous temporels et spatiaux, fantômes et créatures fantastiques ne sont qu'un faible échantillon des manifestations des Twilight Zones. En gros, une Twilight Zone, c'est la manifestation d'un phénomène paranormal qui, par définition, échappe à la science.

Une hypothèse bien répandue, à force d'expérience, est que les Twilight Zones sont façonnées comme des personnifications des terreurs et des croyances primitives de l'humanité. Une Twilight Zone peut apparaître partout, mais pour évoluer, c'est-à-dire progresser en intensité et en aire d'effet, elle a besoin d'observateurs. Plus il y a d'observateurs et plus le phénomène initial est brutal et chaotique, plus il y a de nouveaux observateurs et plus la réalité semble dériver des règles de la logique et des lois de la physique. Et si, en plus, il y a de fortes sources d'énergie locales, la Twilight Zone sera d'autant plus intense et dangereuse. À certains stades, une Twilight Zone peut même « glisser » de la réalité pour créer une nouvelle dimension, un micro-univers localisé qui enferme tous les témoins... et si on laisse faire alors, les seules solutions pour arrêter la Twilight Zone sont alors de tout détruire avec la plus grande énergie possible.

L'échelle de Naburn sert de norme de mesure aux moyens d'intervention nécessaire en cas de manifestation et se base sur les observations fiables que l'on peut relever en cas de Twilight Zone et sur les mesures scientifiques, comme les variations de champ magnétique et la gravimétrie, que l'on peut alors interpréter :

Échelle 1 : zone affectée réduite à une dizaine de mètres carrés, intensité de la manifestation limitée à des apparitions ou de petites altérations de l'espace-temps. La durée peut être variable, mais n'excède pas une poignée d'heures, l'impact sur l'environnement est faible à négligeable.

Échelle 2 : la zone affectée peut s'étendre à quelques dizaines de mètres carrés, mais peut se déplacer. L'intensité reste faible. La durée peut s'étendre sur plusieurs jours, voire plus, avec des épisodes de disparition et réapparition de la manifestation. L'impact reste, lui aussi, faible, mais sa durée et sa fréquence de survenue peuvent créer des complications difficiles à gérer.

Échelle 3 : la zone de survenue des manifestations s'étend sur plusieurs centaines de mètres carrés et peut fluctuer. L'intensité des phénomènes peut devenir assez importante pour modifier de manière visible les lois de la physique locale ; elle peut se concentrer sur un lieu, un être vivant ou un objet. La durée est variable, mais se prolonge plus de 24 heures et jusqu'à plusieurs semaines. L'impact général sur l'environnement peut conduire à des situations de mise en danger et des dégâts matériels.

Échelle 4 : l'aire d'effet ou de survenue des phénomènes peut s'étendre sur plusieurs kilomètres carrés, et l'intensité atteindre le stade où les lois de la physique sont sérieusement altérées. La Twilight Zone peut se concentrer sur plusieurs espaces physiques ou êtres vivants simultanément, et engendrer des dégâts sévères, consécutifs au phénomène. À ce stade, les mesures gravimétriques ne laissent aucun doute. L'impact est tel qu'il ne peut être ignoré et engendrera forcément des conséquences matérielles et humaines plus ou moins graves.

Échelle 5 : pour résumer, la réalité devient folle et les lois de la physique les plus essentielles partent en vacance. À cette échelle, la zone de survenue, sa durée, son intensité et les dégâts potentiels sont hors-norme. Le seul moyen connu d'arrêter une Twilight Zone de cette intensité, si elle ne s'éteint pas d'elle-même, est de lâcher une bombe Stat pour oblitérer totalement la zone.

L'Hexenkunst

Hexenkunst : *Substantiv, féminin* [die], *mot allemand* : sorcellerie.

L'Hexenkunst est le nom donné aussi bien à la mutation qu'au métavirus d'origine artificielle volontairement disséminé dans la jungle amazonienne, vers 2055, par Caio Antonius Maria Hexer. Il s'agit d'un facteur de mutagenèse inséré dans un virus qui code, pour faire simple, pour un accroissement du processus de photosynthèse. Ainsi donc, le virus modifiait à l'origine le code génétique de la plante, qui absorbait plus de dioxyde de carbone lors de son processus de nutrition, accélérant par conséquent sa croissance et son cycle de vie. Son but, louable, était de trouver une solution au réchauffement climatique. Mais le virus est passé du végétal à l'animal en mutant toujours plus avant d'atteindre les mammifères, puis l'homme, à partir de 2110.

La plupart des spécialistes pensent que l'Hexenkunst a gagné ses caractéristiques actuelles depuis une souche née dans l'Abîme : il est aussi contagieux que le virus de la grippe ; les symptômes sont d'ailleurs similaires. L'incubation dure trois jours, puis les symptômes débutent avec une forte fièvre, des céphalées violentes, des douleurs musculaires qui peuvent s'achever en spasmes douloureux et, très rapidement, des difficultés respiratoires. Traité avec des antiviraux classiques, l'Hexenkunst peut être soigné dans 40 % des cas. Mais il est mortel dans 50 % des cas sans traitement. La maladie dure six à dix jours, mais il faut compter trois semaines pour s'en remettre complètement. Fort heureusement, des vaccins ont été trouvés au cours du 22^e siècle.

Dans tous les cas, pour les personnes atteintes qui n'ont pu être vaccinées, la biologie des survivants mute : ils gagnent une espérance de vie prolongée et une résistance aux rayonnements et aux écarts de température. Mais tous deviennent infertiles ; mais pas stériles, ils peuvent toujours procréer, seulement avec de faibles chances sans assistance médicale. Un petit nombre, les Hexens, développent des aptitudes surnaturelles comparables à des pouvoirs psioniques.

Les Hexens

Les Hexens sont tous dotés d'aptitudes clairement paranormales et si, dans l'immense majorité des cas, celles-ci sont assez limitées, vous ne pouvez pas vous sentir à l'aise avec qui peut finir vos phrases à votre place, allumer sa cigarette d'un regard ou peut vous dire à l'odorat qui est dans la pièce d'à côté et quel est son état émotionnel.

Le plus effrayant est que, d'une part, sauf pour quelques cas où la mutation s'est accompagnée de difformités que la médecine du 23^e siècle laisse rarement se développer, rien ne distingue visuellement un Hexen de tout autre individu et que, d'autre part, toute la science moderne bute complètement à expliquer l'origine et le fonctionnement de ces aptitudes. Sauf une chose, assurée et vérifiée : il s'agit bel et bien des mêmes conditions qui président à l'apparition des Twilight Zones. À noter que même s'il existe des tests biologiques pour détecter les Hexens, ceux-ci ne sont pas totalement fiables : il reste 5 à 10 % des Hexens qu'on ne détectera qu'en voyant l'usage de leurs aptitudes, et un petit nombre de faux positifs.

La dernière chose la plus effrayante et qui explique la ségrégation dont sont victimes les Hexens : de temps en temps, il s'avère que leurs aptitudes s'emballent, déclenchant une Twilight Zone, souvent avec des conséquences mortelles pour eux, mais également dévastatrices pour leur environnement. Là encore, il est impossible de comprendre comment le phénomène se produit, on sait seulement que la cause principale en est l'emploi excessif et dans un temps court de leurs aptitudes. L'emballement peut cependant être a priori contenu. Mais rien ne permet d'éviter le risque qui reste imprévisible.

Les Cryptides

Les cryptides, issus des mutations de l'Hexenkunst, présentent les mêmes caractéristiques que pour les humains : ils sont plus résistants, leur durée de vie est clairement hors-norme pour la moyenne de leur espèce parente et ils sont infertiles, c'est-à-dire qu'ils se reproduisent peu. Ceci dit, pour l'exemple, une laie mutante qui se reproduit peu pourra tout de même faire un ou deux marcassins par an. Or, les sangliers mutants, que l'on nomme les dos d'acier, font au moins deux fois le poids de leurs cousins et ont une peau et des os présentant un maillage organique de fibres de carbone si dense qu'il résiste aux plus gros calibres.

Parmi les cryptides célèbres et répandus, on compte les chacals-esprit, qui ont développé une cognition étendue et des doigts préhensiles avec un pouce opposable aux pattes avant ; les loups fantômes, dont le pelage leur permet d'échapper pratiquement aussi bien à la vue qu'aux senseurs ; les wendigos, des ours surdimensionnés, résistants à tout et qui peuvent se nourrir de pratiquement n'importe quoi ; ou encore les rats-tyrans, des rongeurs terriblement retors et malins, qui possèdent un contrôle télépathique sur des groupes entiers de rats communs.

Ce qui est relativement rassurant est que l'Hexenkunst semble n'avoir jamais donné naissance à des mutations comparables chez les insectes et d'autres animaux à très fort taux de reproduction. Tout au plus y a-t-il quelques nouvelles espèces un peu plus invasives, résistantes ou un peu plus grandes. L'autre soulagement est que la pression du milieu limite la prolifération de tous ces mutants, leur infertilité les condamnant à vivre en petit nombre. Ce qui n'est pas plus mal, car on ne sait pas comment faire disparaître certains cryptides, notamment dans le milieu marin où certaines mutations ont donné lieu à de véritables monstres, chez les requins, les baleines et les céphalopodes.

Quant aux choses « nées » d'une Twilight Zone, là, tout est possible et rarement de manière vraiment heureuse. L'imaginaire se fatiguerait à essayer de décrire ce qui peut alors apparaître et venir hanter les coins perdus du monde du 23^e siècle. On les nomme simplement les « monstres » tout en espérant ne jamais en entendre parler ailleurs qu'aux infos. Face à ces choses qui défient aussi bien l'imaginaire que les limites de la science, il n'y a qu'une solution, l'élimination. Parfois,

on parvient à capturer et isoler certains spécimens contrôlables, mais les cryptides nés des Twilight Zones ne durent jamais longtemps, ce qui n'est pas plus mal.

Pour conclure, l'humanité a réussi à s'accommoder des cryptides, tant bien que mal. Après l'Impact et la Fin des Temps, puis le pic du réchauffement climatique, l'expansion de l'Hexenkunst a imposé à l'homme que la nature reprenait ses droits ; les cryptides n'en sont qu'une expression supplémentaire. Et ce droit de la nature implique aussi les villes, qui ont bien du mal à tenir à distance les risques de la nature du 23^e siècle. Dans le monde urbain, le contrôle des cryptides est avant tout l'affaire de services spécialisés municipaux et d'unités d'intervention pour les plus dangereux. Dans le monde rural, plus dispersé, tout le monde garde toujours des armes à disposition au cas où. Et ce n'est pas une prudence excessive : la randonnée et la promenade en pleine nature sont devenues des activités désormais risquées et, par endroits, elles ne sont clairement plus destinées à des amateurs.

Les Zones d'Exclusion

Un conseil : n'entrez pas. Non que nous craignons que vous ne reveniez pas, ce qui serait pourtant très probable ; mais nous redoutons autrement plus ce que vous pourriez rapporter avec vous si vous reveniez.

Médecin de la WHA.

Les **Zones d'Exclusion (ZE)** du 23^e siècle sont toutes les régions du monde qui, suite au changement climatique, aux ravages de l'Impact puis aux invasions de l'Hexenkunst et, désormais, aux pires manifestations de Twilight Zone, sont considérées comme impropres à accueillir la vie humaine.

Ces régions, qui couvrent la moitié des terres émergées du globe, sont sous la protection conjointe des états voisins et de l'UNE. Tout le monde tente de son mieux de réhabiliter ces régions quand c'est possible, et vous verrez ci-dessous que ce n'est pas si simple. Certaines sont polluées et dévastées, d'autres régions sont irradiées pour des générations. Beaucoup sont invivables à cause des températures ou du climat qui y règne suite au dérèglement climatique. Enfin, de vastes zones sont considérées, à juste titre, comme hostiles et trop dangereuses pour toute forme d'exploitation, car contaminées par l'Hexenkunst ou des Twilight Zones.

Certaines Zones d'Exclusion, les plus étendues, sont des *Territoires sous Tutelle de l'UNE*. Ce statut, qui fait de ces régions des territoires n'appartenant à aucune nation, concerne aussi bien des zones sauvages protégées que des populations autonomes cherchant à faire reconnaître leur indépendance vis-à-vis des autres nations.

Toutes ces Zones d'Exclusion ne sont donc pas inhabitées ou abandonnées. Surtout dans les territoires européens et américains dévastés au cours du 21^e siècle, des populations autochtones y vivent toujours, loin des lois, du confort et de la modernité de la Nouvelle Humanité. Et c'est un énorme problème, car surveiller les frontières des Zones d'Exclusion est particulièrement difficile, même avec tous les moyens d'observation du 23^e siècle. À l'intérieur de ces régions, il y a des peuples qui, en 140 ans, ont développé leurs cités, leurs industries, leur mode de vie, auquel ils sont farouchement attachés. Même si ces réussites sont très relatives, dans des milieux où l'espérance de vie plafonne à quarante ans, c'est leur foyer ; ils n'ont aucune envie de le quitter, et sont préparés et armés pour le défendre.

Elles constituent alors, fort logiquement, un terrain de jeu idéal pour les trafics en tout genre et toutes les activités criminelles qui profitent allègrement de la porosité des frontières entre l'extérieur et les Zones d'Exclusion. On peut aller y chercher ce que l'on veut : drogues illégales, armes et munitions, matières interdites, esclaves sexuels, travailleurs forcés et mercenaires à bas prix. On peut aussi s'y cacher aisément pour échapper aux lois de l'UNE et des grandes nations ; on peut y entraîner des combattants à l'abri des regards ou fomenter des attentats et, enfin, on peut même y établir des installations secrètes ou y mener des expériences interdites partout ailleurs. Un véritable paradis pour toutes les pègres, les groupes extrémistes et les Consortiums les plus véreux du 23^e siècle.

Mais c'est un paradis très dangereux : les autochtones y sont des survivants belliqueux, xénophobes et bien armés, dans des régions où la puissance des armements modernes est largement contrecarrée par l'absence des infrastructures dont elle dépend. Et, même avec toutes les difficultés du monde, les forces militaires de l'UNET, les Casques bleus qui appuient l'UNRA chargé d'aider ces populations et réhabiliter ces territoires, restent actifs, efficaces et vigilants à ce qui peut menacer la fragile stabilité de ces régions.

Finalement, les Zones d'Exclusion ne sont donc pas vraiment un terrain de jeu hors de toutes lois, mais un ensemble de territoires hostiles, de micros-nations et de communautés isolées. Celles-ci se battent pour leur autonomie et ne tolèrent les activités venues de l'extérieur, qu'elles soient légales ou criminelles, que si cela sert leurs intérêts.

Le système de jeu de Singularités

Singularités emploie une version avancée du système de jeu *Openrange*, le jeu de rôle des films et séries d'action, disponible gratuitement et en opensource ici :

<http://futurimmediat.psychee.org/2020/09/16/tout-openrange-en-pdf-a-telecharger/>

Pour vous servir du système de jeu, vous n'avez besoin que de dés à dix faces, et de quelques jetons, qu'on appelle les Ranges et dont vous verrez l'usage ci-dessous.

Si vous voulez pouvoir créer votre propre personnage de Singularités, vous pourrez trouver le document disponible gratuitement, en version beta, à cette adresse :

futurimmediat.psychee.org/2021/08/13/creation-des-personnages-version-beta-1-21/

Les personnages

Pour faciliter la compréhension du système de jeu ci-dessous, nous commencerons par décrire rapidement les termes et concepts spécifiques au jeu de rôle Singularités. Par principe, Singularités est un système qui fonctionne sur une base de 10. Auspices, Traits et Talents, etc. sont tous notés sur 10, 1 constituant alors le score le plus faible et 10 le plus haut qui soit à l'échelle humaine ; une échelle qui peut, en entendu, être dépassée, bien que cela ne soit pas courant.

LA MOTIVATION ET LE DRAMA

La Motivation : chaque Schattenjäger a une motivation, en rapport avec la gloire, des principes moraux, une idée fixe, un drame personnel, une erreur passée ou un destin à accomplir. Un joueur doit juste en choisir une pour son personnage, résumée en quelques mots, et qui mets en place les éléments fondamentaux de sa quête personnelle à être un héros.

Chaque Motivation va avec une **Faiblesse** ; souvent, cette dernière est la conséquence de la motivation elle-même : on ne peut pas être passionné par une cause sans qu'il y a des conséquences annexes à y consacrer sa vie sans compter. La Faiblesse d'un Schattenjäger est importante : elle est le pendant de ses forces et de ses motivations, mais, en jeu, elle a aussi un rôle bien pratique : quand un joueur interprète une Faiblesse de son héros, en relation avec sa Motivation, bref, s'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, la meneuse de jeu peut rajouter un Range à la Réserve commune des joueurs.

Le Drama : chaque Schattenjäger a un Drama, en rapport avec son origine. Il s'agit des phobies, des syndromes post-traumatiques, des névroses qui définissent ce qui se passe socialement, moralement et psychologiquement pour le Schattenjäger quand il perd toute sa réserve de Psyché et risque alors une Rupture. Les Dramas sont notés de 1 à 10 et sont évolutifs ; il est moins risqué de vivre une Rupture d'un Drama à 1, qu'à 10, bien entendu. Quelques exemples de Dramas : violence, dépression, phobie, indifférence, obsession, addiction, intolérance, etc.

LES AUSPICES

Ce sont les penchants du Schattenjäger face à des décisions à prendre et des actions à mener. Chaque Auspice conditionne une manière de penser, d'agir et régler des problèmes. L'ensemble de ces Auspices constitue le caractère du Schattenjäger et sa manière de voir le monde. Ils sont particulièrement importants dans la nature des personnages-joueurs, comme des personnages-non-joueurs et leurs termes et définitions sont mêmes dans le langage commun du 23^e siècle. Ils influent directement sur les Traits et les Inspirations.

Les Auspice sont importants, mais il est tout à fait possible d'avoir un score dans un Auspice faible et un score élevé dans un de ses Traits liés. Plus on dispose d'un haut score d'Auspice, plus on est d'une nature remarquable dans celui-ci, une nature qui se voit, mais qui se contrôle, aussi. Ainsi, un haut Score d'Animal est un instinct de survie fort, mais aussi une compréhension efficace de la peur et de la tension devant le danger, alors qu'un faible score rend l'individu très susceptible de paniquer.

Humain : penchants sociaux et organisés.

La tendance naturelle des humains à aller vers les autres, à interagir, à discuter, à agir et réagir de concert, à se hiérarchiser et s'organiser par l'échange et la communication. Un Auspice qui se justifie par l'altruisme et l'empathie, les collaborations nécessaires à la survie de l'espèce. Pour un individu, cela peut aussi être un outil pour servir ses intérêts et sa recherche de pouvoir.

Si votre Schattenjäger a une vocation sociale, aime les gens – ou aime s'en servir – et préfère régler les problèmes en causant, c'est cet Auspice qu'il vous faut.

Animal : penchants instinctifs et agressifs.

Les aspects les plus élémentaires des humains, c'est-à-dire l'ensemble de leur instinct de survie, de leur combativité, de leur peur et leurs besoins ; bref, de leurs émotions les plus primaires. Un Auspice qui a pour rôle la survie de l'individu plutôt que de l'espèce, dans un strict cadre de compétition. Ceci dit, ce n'est jamais le plus fort qui survit : le plus souvent, c'est celui qui sait juste anticiper le danger le premier et le fuir.

Si votre Schattenjäger est un combattant, un sportif, un survivant, qui s'attend toujours à ce que le monde soit un champ de bataille où régler ses problèmes implique tout ou tard une lutte, c'est cet Auspice que vous privilégiez.

Machine : penchants rationnels et intellectuels.

Les aspects les plus intellectuels des humains, ce qui rassemble l'ensemble de leur capacité à la déduction, à la réflexion raisonnée, à la pensée scientifique, à la curiosité intellectuelle, bref, leur intellect dans son ensemble. Mais cet Auspice est aussi l'autocontrôle, la volonté, la maîtrise de soi, la capacité de résistance et de résilience de l'esprit.

Si votre Schattenjäger est un intellectuel basé sur la maîtrise de soi, qui met en avant la quête de la raison et la recherche du savoir intellectuel ou scientifique, c'est l'Auspice qui le décrit le mieux.

Spectre : penchants spirituels et mystiques.

Cet Auspice est la somme des savoirs et connaissances ressenties et non expérimentées ; le domaine de la croyance et aussi du doute, de la piété et de la recherche spirituelle, celle du voyage intérieur autant que de l'appréhension de ce qui ne peut être mesuré ou expérimenté. Il s'agit fondamentalement de l'Influence liée aux pouvoirs et effets Hex.

Si votre Schattenjäger a une vue spirituelle du monde, une foi sincère et chevillée au corps, un désir profond de quête intérieur ou une attirance pour le chamanisme et les pratiques mystiques, cet Auspice est fait pour lui.

LES ARCHÉTYPES

Chaque Archétype de Schattenjäger fournit au personnage une capacité qu'on nomme Exploit Gratuit, que vous retrouverez sur la feuille de personnage. **Dans les Talents cités pour les Exploits Gratuits, le Schattenjäger dispose en permanence d'un bonus de +5 à chaque Test impliquant les Talents concernés.** Au fur à mesure de l'évolution du personnage et de la célébrité qu'il gagnera, le Schattenjäger gagne du Renom, et peut ainsi choisir de nouvelles capacités.

LES TRAITS

Humain

- **Ascendant (As)** : Charisme et capacité à dominer et impressionner ; c'est le Trait des leaders, des commandants, des politiques, mais aussi des manipulateurs et des gourous.
- **Empathie (Em)** : Capacité à sympathiser et se lier aux autres ; c'est le Trait des artistes, des interprètes, des psychologues, des séducteurs, mais aussi des médecins... et des menteurs.

Animal

- **Habilité (Ha)** : Dextérité, coordination, souplesse et agilité ; c'est le Trait des gymnastes, des acrobates, des monte-en-l'air, des pickpockets, mais aussi des conducteurs, des bricoleurs, des mécanos, des nageurs et des marins.
- **Énergie (En)** : Tonus musculaire, puissance physique et endurance ; c'est le Trait des combattants martiaux, des athlètes, des militaires et des baroudeurs.

Machine

- **Sens (Se)** : L'ensemble des perceptions en général, ainsi que l'intuition ; c'est le Trait des tireurs d'élite, des pisteurs, des chamans, des enquêteurs, mais aussi des pilotes et des as de la furtivité.
- **Esprit (Es)** : Force d'âme, volonté, culture et capacités intellectuelles – ce n'est pas l'intelligence en soi, cette dernière est celle du joueur avant tout ; c'est le trait des scientifiques, des intellectuels, des spatiopilotes et des ingénieurs.

Spectre

- **Hex** : Puissance des pouvoirs Hex. Trait réservé et ouvert seulement à un personnage Hexen.

LES TALENTS

Un Schattenjäger, c'est une somme d'expériences, de savoir-faire, de capacités et de compétences apprises sur les bancs de l'école ou à la dure, et qu'il va souvent mettre en pratique dans des situations périlleuses que le commun des mortels n'expérimente que rarement.

Dans Singularités, les Schattenjäger sont donc dotés d'une somme de Talents issus de leur expérience et qui, en situation critique, sont une des premières choses qui vont leur sauver la vie. Les Talents sont au nombre de 38, sans compter les capacités paranormales des Hexens. Tous les Talents sont pensés comme génériques et s'appliquant à une large palette de capacités, de compétences et d'Action. Voici le résumé des Talents :

Talents Humain (sociaux)

- **Analyse (Em)** : détecter mensonges et manipulations, psychologie, psychothérapie, comportementalisme.
- **Arts (Ha)** : art, arts appliqués et arts culinaires, artisanats, conception et création.
- **Autorité (As)** : obtenir une coopération immédiate par coercition, menace ; mais aussi impressionner, intimider, commander.
- **Éloquence (As)** : convaincre, manipuler ou modifier les opinions d'autrui, influencer un public en discourant.
- **Étiquette (As)** : manières et codes sociaux, politesse selon les usages et les cultures, savoir vers qui aller se renseigner, comme la bonne vieille « connaissance de la rue ».
- **Interprétation (Em)** : musique, chanson, théâtre, cinéma, scène, cirque, jouer un rôle, influence une foule par des spectacles.
- **Interrogatoire (As)** : techniques et méthodes psychologiques, coercitives et comportementales pour amener un individu à révéler des informations, dire la vérité, avouer sa culpabilité.
- **Justice (As)** : culture de police, systèmes judiciaires, procédures légales, défense judiciaire, monde des avocats et des procureurs.
- **Négociation (As)** : diplomatie, négociation entre parties, marchandage, lois commerciales, culture de la finance, estimation des valeurs.
- **Politique (As)** : connaissances politiques, administratives, culture d'organisation gouvernementale, d'entreprise ou militaire.
- **Séduction (Em)** : drague, nouer des relations privilégiées, manipuler les affects et les émotions, attraction sexuelle
- **Subterfuges (Em)** : mentir, tromper, cacher la vérité et ses émotions, se déguiser et s'infiltrer socialement.

Talents Animal (physiques)

- **Armures (En)** : manœuvre et pilotage des armures de combat et armures robotiques Personal Battle Suit et Military Battle Suit.
- **Conduite (Ha)** : manœuvre et pilotage des véhicules au sol, voitures, camions, motos vélos, méchas de chantier, mais aussi animaux de monte.
- **Endurance (En)** : tous les efforts de force et d'endurance physique, comme le levage, la marche, le défonçage de porte, la résistance aux toxines, aux conditions extrêmes, aux étouffements et noyades, aux épuisements et aux étourdissements.
- **Escamotage (Ha)** : Pickpocket et capacités à faire les poches furtivement, savoir dissimuler un objet, prestidigitation.
- **Esquive (Ha)** : Éviter les coups, les armes de contact et tous les projectiles, y compris les balles et rayons, tant qu'on voit le tireur en action.
- **Furtivité (Se)** : Se cacher, disparaître à la vue de poursuivants, faire de la filature, pister en milieu sauvage ou urbain.
- **Marine (Ha)** : pilotage et navigation sur et sous les mers, bateaux, sous-marins. Plongée et utilisation de scaphandres, nager.
- **Mêlée (En)** : combat au corps à corps, avec ou sans armes de contact, usage des arts martiaux, y compris le gun-fu.
- **Sports (En)** : sauter, nager, sprinter, escalader, lancer, contorsion, gymnastique et l'ensemble des activités sportives compétitives en solo ou en groupe.
- **Survie (En)** : Survie en conditions climatiques hostiles dans la nature, compétences de randonnée, de chasse, pêche et orientation.
- **Tir (Se)** : combat à distance, maniement des armes à feu ou à rayon, des armes à projectile et attaques de lancer.
- **Zéro-G (Se)** : activités physiques & combat dans le vide, sécurité & scaphandres en microgravité ou apesanteur.

Talents Machine (mentaux)

- **Culture populaire (Em)** : l'ensemble de la culture générale et contemporaine, savoirs populaires, arts, vedettes, ciné, jeux, journaux, sports, mode, styles, marques.
- **Espace (Es)** : pilotage et navigation spatiale et orbitale, connaissance et emploi des véhicules spatiaux.
- **Médecine (Em)** : tout ce qui concerne les soins, la médecine, les premiers secours, les domaines médicaux au sens large y compris psychiatrie et médecine vétérinaire.
- **Observation (Se)** : vigilance, fouiller, trouver ce qui est bien caché, recherche de traces et indices.
- **Pilotage (Se)** : le maniement de tous les aérodynes et engins volants – sauf PBS - qui ne vont pas dans l'espace.
- **Piratage (Es)** : systèmes de sécurité & intrusion électronique et informatique.
- **Recherche (Es)** : faire de la documentation, fouiller la Trame, se renseigner auprès d'indics, falsification de documents.
- **Réparation (Ha)** : Système D, bricolage, réparer et saboter tout ce qui est mécanique, robotique, explosif et électronique.

- **Sciences humaines (Es):** la connaissance académique et pratique de l'ensemble de l'histoire, des langues, de la philosophie, l'ethnologie, la sociologie, la géopolitique, l'économie, l'archéologie, etc.
- **Sciences physiques (Es) :** la connaissance académique et pratique de l'ensemble de la physique, de la chimie, la géographie, l'astronomie, la météorologie, la géologie, la sismologie, etc.
- **Sciences de la vie (Es):** la connaissance académique et pratique de l'ensemble de la biochimie, de la virologie, de la botanique, la paléontologie, l'écologie, la zoologie, l'exobiologie, etc.
- **Technologie (Es) :** l'ensemble des sciences et techniques de l'ingénierie en informatique, mécanique, électronique, robotique et cybernétique ; les capacités d'invention, d'innovation et d'amélioration.

LES EXPERTISES

Les Expertises sont un moyen de spécialiser un Schattenjäger dans un champ de compétences, de savoir-faire et de spécialités précis. Les Expertises ne sont pas liées à un Talent ; elles s'y additionnent si le contexte et les circonstances se prêtent à en user pour une Action.

Une Expertise est un bonus de +2 à un Test d'Action employant un Talent qu'on maîtrise au moins au niveau 1. Elle s'applique selon le contexte, mais ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins au niveau 1. On ne peut appliquer qu'une seule Expertise à un Test de Talent.

Une Expertise s'exprime soit en un terme précis, qui définit clairement les limites de son application comme « pistolet », « moto », « criminologie », soit en deux termes qui précisent son cadre d'utilisation : « recherche d'indices », « culture UAO », « systèmes de piratage ». Il peut y avoir des Expertises aux intitulés précis : « monde des experts internationaux », « justice fédérale de l'UNE », « bases de données policières ».

Une Expertise Voitures s'applique dès que l'on peut relier un Talent ou une Action à une voiture, y compris s'en servir comme arme. De la même manière, Pistolet pourra s'appliquer pour le Tir, pour Esquiver un tir de pistolet, mais aussi pour faire de l'entretien ou de la Réparation. Et une Expertise Antimasse s'appliquera à toutes les actions de Recherche, Sciences et Réparation liées aux technologies et théories de l'Antimasse.

LA SANTÉ

C'est la jauge de l'état de santé et de fatigue du Schattenjäger, divisée en quatre catégories. Quand une catégorie est pleine, on passe à la suivante.

- **Sonné :** ces dégâts se récupèrent en une Scène.
- **Blessé** (-2 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en un Épisode.
- **Handicapé** (-5 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en un Épisode, mais nécessitent des soins et l'usage du Talent Médecine pour cela.
- **HS** (-10 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en une Aventure, mais nécessitent des soins et l'usage du Talent Médecine pour cela.

Soigner une blessure : le principe qui suit ne s'applique que tant que le blessé n'a pas atteint le Niveau de Santé « Handicapé » ou plus : **le personnage qui désire soigner un blessé fait un test du Talent Médecine diff 15. S'il réussit, il soigne un nombre de cases de santé d'1d10.** Le personnage peut tenter des exploits pour lancer plus de d10 de soins.

Blessure Handicapé : ne peut récupérer naturellement de Niveaux de Santé sans être soigné. Pour cela, **le soigneur doit réussir un Test du Talent Médecine Diff 20** et disposer au moins d'une trousse de premiers soins et d'instruments et équipement médicaux minimaux.

Blessure HS : À ce niveau de blessure, le personnage agonise. Sans soins, son état ne peut que se détériorer jusqu'à la mort. **Il perd, à chaque Séquence (donc environ toutes les 5 à 10 minutes) une nouvelle case de santé et, s'il n'en a plus, il meurt. Un Test de Médecine Diff 20 permet d'endiguer ce chronomètre fatal pour une Scène.** Des Exploits réussis permettent de rajouter une Scène, voir, selon le contexte, un jour, de délai par Exploit. **Pour soigner une blessure HS, le soigneur doit réussir un Test de Médecine Diff 30.** La bonne qualité de son équipement, l'accès à des aide-soignants, pourra diminuer cette difficulté.

LAPSYCHÉ

La jauge du sang-froid et du moral du Schattenjäger, sa capacité à encaisser les chocs avant de devoir subir une Rupture qui déclenchera l'effet critique (qui peut condamner le personnage) d'un de ses Dramas.

- **Angoisse** : ces points se récupèrent en une Scène.
- **Peur** (-2 aux Actions Sociales) : ces points se récupèrent en un Épisode.
- **Terreur** (-5 aux Actions Sociales) : ces points se récupèrent en une Aventure.
- **Horreur** (-10 aux Actions Sociales) : ces points se récupèrent lentement, en plus d'une Aventure et uniquement par des soins.

Récupérer de la Psyché : quand le joueur veut récupérer rapidement de la Psyché perdue sans avoir l'occasion de reposer son stress pour cela, il peut décider que son Schattenjäger lâche prise et déclenche la Rupture d'un de ses Dramas, histoire de décompenser un grand coup. En gros, il décide d'interpréter que son personnage craque et que son Drama va ressortir dans ses actions et décisions, pour la Scène à venir. Le joueur choisit le niveau de Rupture de son Drama (il peut choisir 3, alors que son Drama est à 5). Il regagne autant de Psyché que le niveau choisi X2.

Soigner la Psyché : un analyste (voire le Talent Analyse) peut soigner en urgence une perte de NP, comme un médecin pourrait le faire avec des Niveaux de Santé. Il s'agit d'un Test qui dépend du rang de la perte de NP subie (10/15/20/25). Si le Test est réussi, le Schattenjäger récupère 1D10 NP (+1d10 par Exploit réussi). Ce genre de choses demande un peu de temps et prend donc une Scène pour pouvoir fonctionner. Un Analyste ne peut faire qu'un Test urgent par patient et par Épisode.

LES ATOUTS

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au choix par le joueur en dépensant une ou plusieurs Inspirations. **Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela.** Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent.

Activer un Atout est limité à une fois par Épisode. Mais on peut activer des Atouts différents, une fois par Épisode chacun. La meneuse de jeu peut aussi décider de limiter certains Atouts ou niveaux d'Atout à une fois par Aventure.

Selon l'Atout choisi, son activation se déclenche de deux manières :

- Soit l'Atout coûte un prix fixe à la création du personnage et seul le prix en Inspirations à dépenser change.
- Soit l'Atout coûte un prix (à la création du personnage) qui dépend de son efficacité selon son niveau, et le prix en Inspirations dépend du prix du niveau de l'Atout.
- Qui peut le plus peut le moins ; si un joueur a acheté pour son héros un Atout à 3, qui coûterait 3 Inspirations à activer, il peut aussi activer le même Atout à un effet moindre, pour 1 ou 2 Inspirations !

Le joueur peut dépenser, indifféremment, n'importe quelle Inspiration pour payer l'activation d'un Atout ; il n'est pas non plus forcé de dépenser les Inspirations de la même source.

Résumé du système de jeu

Dans Singularités, on appelle **Action** tout ce qui est tenté par un Schattenjäger pour réussir quelque chose qui présente un risque et porte à des conséquences, que l'action soit réussie ou échouée.

Est donc uniquement considéré comme une Action toute tentative du Schattenjäger qui présente un enjeu, qu'il s'agisse d'un risque ou d'un intérêt pour l'intrigue. Une Action, c'est, par exemple, fouiller une pièce à la recherche d'un coffre dissimulé, rouler en banlieue à toute vitesse pour gagner du temps, sauter par-dessus un précipice, négocier un arrangement commercial houleux, asticoter un adversaire pour le pousser à sortir de sa cachette ou encore baratiner un agent de police pour lui échapper.

Pour résoudre une Action, le joueur du Schattenjäger identifie le Talent à utiliser (souvent, la meneuse de jeu lui dira lequel est nécessaire ou adapté), puis fait la somme du **Trait** dont dépend le Talent, du **Talent** concerné, d'une **Expertise** si elle s'applique à l'Action tentée (la meneuse de jeu peut confirmer ou infirmer) et d'un **dé à 10 faces**. Le but est alors d'atteindre ou dépasser un certain nombre avec ce total.

Une Action se fait avec un Test (lancer de dé) de : Trait + Talent (+Expertise) + d10. Dans la plupart des cas, la **Difficulté** est de 15 à atteindre. Si on fait 15 ou plus, on réussit ; si on fait moins, on échoue. On appelle **Test** tout jet de dé pour tenter une Action.

La **Difficulté** est le score à atteindre pour réussir une Action. **Dans Singularités, par défaut, elle est fixée à 15.** Une Action facile demande un 10, une difficile un 20 ; une Action réellement légendaire ou presque impossible imposera une difficulté de 40.

Il est rare que la Difficulté d'une Action dans Openrange soit différente de 15. Une Difficulté inférieure représente souvent une tâche si facile qu'il n'y a pas besoin de jeter les dés ; si elle est supérieure à 15, cela signifie soit que le Schattenjäger est dans une situation très inhabituelle pour tenter son Action, soit que son Action est une **Opposition** face à un adversaire, ou encore que le Schattenjäger tente un **Exploit**.

Les Exploits sont abordés ci-dessous. Dans le cas d'une **Opposition**, le Schattenjäger se confronte à un adversaire, pour un bras de fer, une tentative d'intimidation, une partie d'échec, une négociation entre deux parties, etc. Le Schattenjäger et son adversaire font alors chacun un Test **Trait + Talent (+Expertise) + d10** et c'est celui qui fait le plus haut score des deux qui l'emporte.

Tenter un Exploit

Dans Singularités, il n'y a pas de notion de réussite ou d'échec critique ; les dés ne provoquent pas d'effets spéciaux positifs ou négatifs pour le Schattenjäger qui soient dictés par le hasard. Si on rate son jet de dé, on échoue à son Action et c'est tout. Si on réussit le jet de dé, on réussit l'Action, tout simplement.

Pour avoir des effets spéciaux à son avantage, le Schattenjäger doit décider d'en prendre le risque. Il veut tenter des **Exploits**. Il s'agit simplement pour le Schattenjäger d'augmenter volontairement la Difficulté de l'Action tentée, puis de jeter les dés et espérer atteindre ou dépasser cette Difficulté. Si le Schattenjäger réussit, il accomplit un Exploit, qui se traduit par des effets spéciaux qui dépendent de l'Action qu'il a entreprise.

Pour réaliser un (ou des) Exploit(s), le joueur du Schattenjäger décide d'augmenter la Difficulté de base du lancer de dés de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test (le lancer de dé) de l'Action.

Ainsi donc, trois Exploits représenteraient une Difficulté de +15 au Test. Au lieu de faire 15, la Difficulté habituelle, il faudra alors réussir à faire 30 avec Test Trait + Talent (+Expertise) + d10. **On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits à un Test d'Action.**

Si le Schattenjäger réussit son Test avec des Exploits déclarés, tous ces Exploits deviennent des effets spéciaux dont il peut user à sa convenance, en fonction de l'Action tentée et de la manière dont il souhaitait la réussir : il peut augmenter la qualité ou la solidité d'une réparation, trouver plusieurs indices à la fois après avoir fouillé une scène de crime, désarmer ou neutraliser un adversaire plutôt que simplement le toucher et lui faire des dommages, faire beaucoup plus de dégâts que ce dont il est capable par défaut dans une attaque, obtenir des détails supplémentaires d'informations cruciales pour l'aventure en fouillant des archives, etc. Le Schattenjäger peut aussi transformer un de ses Exploits en **Range**, qu'il pourra garder en réserve (voir ci-dessous).

Si le Schattenjäger échoue, tous les Exploits qu'il espérait employer deviennent alors des **Ranges** (voir ci-dessous) entre les mains de la meneuse de jeu. Celle-ci peut les utiliser à l'avantage du ou

des adversaires qu'affrontait le héros, mais elle peut aussi les transformer en **Désastres**, qu'elle activera à sa convenance, causant ainsi des ennuis au héros, comme sa voiture qui cale, son pistolet qui s'enraye, un garde qui le repère inopinément et donne l'alerte, etc. Un Range de la meneuse de jeu égal un Désastre. Deux ou trois Désastres à la fois créent des ennuis notoires et peuvent compliquer la tâche du Schattenjäger ; à quatre ou cinq, cela peut tourner en catastrophe. Une fois les Désastres déclenchés, ils sont défaussés comme les Ranges.

Bien entendu, la règle ci-dessus s'applique aussi à la meneuse de jeu ! Quand elle rate un Test avec des Exploits que l'un des personnages-non-joueur qu'elle incarne a tenté, ces Exploits échoués deviennent autant de **Ranges** qui s'accumulent dans la réserve commune de tous les joueurs qui incarnent les Schattenjäger de sa partie de jeu. Ces derniers peuvent alors en user à leur convenance (voir ci-dessous).

Certaines **Oppositions** peuvent être tentées avec des Exploits, chaque adversaire jouant à un jeu de mise, à qui pourra déclarer le plus d'Exploits avant de décider de jeter le dé ou d'y être forcé car ne pouvant plus déclarer de nouveaux Exploits. C'est un point expliqué en détail dans les règles du jeu et qui peut avoir des conséquences en cascades impressionnantes.

Les Exploits

On ne peut pas déclarer plus de 5 Exploits à la fois. Par contre, on peut dépenser autant de Ranges qu'on en dispose, et employer les Exploits Gratuits de l'Archétype, pour avoir autant de bonus de +5 au Test de l'Exploit.

Il y a bien d'autres manières d'exploiter les Exploits dans le système de jeu de Singularités, ce qui suit n'est qu'un résumé simplifié.

- Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie plus réussie qu'elle le serait sans Exploit.
- Un Exploit en Combat permet d'augmenter les dégâts d'une attaque de 1d10.
- Un Exploit réussi peut être transformé en un Effet Spécial affectant plusieurs cibles.
- Un Exploit réussi peut être transformé en un bonus de +2 qui s'applique à la prochaine Action du personnage-joueur.
- Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée.
- Un exploit Social permet d'obtenir +10 % de l'effet de base de l'Action entreprise, à chaque Exploit réussi.

Les Ranges

Les **Ranges**, ce sont des jetons gagnés grâce au système des Exploits de Singularités et à d'autres mécaniques de jeu (par exemple quand un joueur met en scène une des faiblesses personnelles de son Schattenjäger).

Un Range peut s'employer pour un bonus au jet de dés de la prochaine Action du héros qui le dépense : il gagne ainsi un +5 à son total : Trait + Talent (+Expertise) + d10.

Un Range dépensé offre un +5 à un Test : ainsi avec trois Ranges dépensés, on a un bonus de +15. **On ne peut jamais dépenser plus de 5 Ranges en même temps. Une fois qu'un Range est dépensé, son jeton est retiré de la réserve.**

Bien sûr, ces Ranges sont précieux, mais il faut tout de même les dépenser : **la réserve commune des joueurs ne peut jamais dépasser 5 Ranges, et chaque joueur commence avec un Range dans la réserve personnelle de son Schattenjäger.** Cette dernière ne peut d'ailleurs pas excéder un Range, mais le joueur peut le remplacer en transformant un Exploit réussi en Range personnel. **Tous les autres Ranges, créés par les échecs de la meneuse de jeu ou par l'interprétation des Schattenjägers par les joueurs vont dans la pile de la Réserve de Ranges commune, limitée à 5 Ranges au maximum.**

Les joueurs peuvent aussi échanger entre eux des Ranges : ils ne peuvent échanger que leur unique Range de réserve personnelle, à la condition que le joueur à qui ils donnent leur jeton n'ai lui-même aucun Range de réserve.

GAGNER DES RANGES

1) Les Ranges sont générés suite à l'échec d'un Exploit : chaque Exploit échoué de la part d'un joueur devient alors un Range qui entre dans la réserve de la meneuse de jeu (avec un maximum de 5), tandis si la meneuse de jeu échoue à un Test avec Exploit, chaque Exploit raté devient un Range dans la réserve commune des joueurs (avec un maximum de 5).

2) Quand un joueur tente un Test avec des Exploits, il peut transformer un Exploit en Range qu'il conserve dans sa réserve personnelle. La meneuse de jeu ne peut pas transformer d'Exploit en Range de réserve.

3) Quand un joueur interprète une faiblesse de son héros en relation avec sa Motivation et qu'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, la meneuse de jeu peut rajouter un Range à la Réserve commune des joueurs (qui ne peut jamais dépasser 5 Ranges).

Les Inspirations

Joker ultime pour un Schattenjäger, les **Inspirations** sont limitées en nombre et dépendent du score des trois Auspices. Les Inspirations ont trois usages :

- Payer les coûts d'activation des **Atouts** du héros.
- Permettre, au prix d'un par inspiration dépensée, de **gagner des Exploits gratuits** sous la forme de bonus de +5 à ajouter lors d'un Test.
- Permettre, au prix d'une Inspiration sacrifiée, **d'éviter la mort** pour son Schattenjäger.

On ne peut pas dépenser plus de trois points d'Inspiration à la fois. Quoi qu'il arrive, c'est le nombre maximum que l'on peut dépenser.

On doit dépenser les Inspirations d'un même Auspice pour une même Action. On ne peut pas, pour un Test d'Action, dépenser des Inspirations d'Auspices différents. Par exemple, il est interdit de dépenser deux Inspirations d'Animal et une de Machine pour s'assurer de pouvoir en employer trois d'un coup. **Cas particulier : on peut dépenser les Inspirations de n'importe quels Auspices mélangés pour activer un Atout.**

Le système de combat

La manière dont se résout un Combat est simple. Pour vous faciliter la tâche, nous vous détaillons les bases des Tests d'Action et de leur résolution en combat ci-dessous. La Difficulté par défaut à atteindre en combat est toujours de 15, mais peut varier selon divers modificateurs.

Résumé du système de combat

En combat, on use en général de trois Talents : Mêlée (Énergie) pour le combat au contact, Tir (Sens) pour le combat à distance et Esquive (Habilité) pour esquiver les coups.

1. **La Difficulté d'un Test en Combat est de 15 + Modificateurs de combat**
2. **La Difficulté du Test en Combat pour l'attaquant augmente de 5 pour chaque Exploit qu'il déclare** jusqu'à un maximum de 5 Exploits.
3. **La Difficulté du Test pour le défenseur est celle de l'attaquant. Le défenseur peut déclarer des Exploits jusqu'à un maximum de 5.** Cela augmente la Difficulté de son Test en Combat.
4. **L'attaquant fait un Test de Trait + Talent (+Expertise)+ 1d10 contre une Difficulté de 15 + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.**
5. **Le défenseur fait un Test de Trait + Talent (+Expertise)+ 1d10 contre la Difficulté de l'attaquant + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.**
6. L'attaquant réussit son Test, le défenseur échoue le sien : l'attaque réussie.
7. L'attaquant réussit son Test, le défenseur réussit le sien : l'attaque échoue.
8. **Le défenseur réussit partiellement** : le Test n'atteint pas la Difficulté, mais atteint ou dépasse 20, **il annule un Exploit de l'attaquant pour chaque palier de 5 à son test réussi à partir de 20.**
9. L'attaquant rate son Test : l'attaque échoue.
10. **Application des dégâts suite à une attaque réussie : Les dégâts sont toujours égaux à 1d10 + score de l'arme employée.** Ces derniers déterminent le nombre de NS perdu.

Les armures fournissent une défense qui réduit le total des dégâts subis : dégâts de l'attaque — la protection de l'armure = NS perdus.

Initiative et points d'Action

Chaque protagoniste du combat, PJ et PNJ, lance un **d10+Vitesse**. Le résultat détermine le nombre de **Points d'Action** disponible. **Le d10 de l'initiative n'explose jamais !**

- **Le résultat désigne celui qui commence** : le plus haut résultat agit en premier, puis dans l'ordre décroissant. C'est ce que l'on appelle la **Phase d'Action** de chaque personnage. Elle décroît au fur à mesure qu'il dépense des Points d'Action.
- **Le résultat indique de combien de Points d'Action le personnage dispose en totalité.** Les Actions en Combat ne dépensent pas le même nombre de Points d'Actions : il est moins coûteux de parer ou esquiver que de se relever, par exemple.

Une fois toutes les initiatives déterminées, la meneuse de jeu classe les protagonistes dans l'ordre décroissant d'initiative. Cela donne l'ordre dans lequel les actions seront résolues. Si deux protagonistes ont la même initiative, l'avantage va toujours au joueur. S'il s'agit de deux joueurs ou de deux PNJ, leurs actions sont simultanées.

Points d'Action (PA) = Initiative +1 D10

Dépense de PA :

- Agripper, ceinturer, faire chuter : 3
- Attaques naturelles/mains nues : 2
- Attaque avec une arme : selon arme
- Désarmer un adversaire : selon arme
- Parer ou esquiver : 1
- Saisir un objet au sol : 2
- Se déplacer : 2
- Se relever : 4
- Tenter un Effet Spécial : selon arme
- Utiliser un Talent social : 1
- Viser (à distance) : 1 par bonus de +1, maximum +5

Le combat à distance

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. On peut éviter (ou même parer, si on a un objet assez solide pour cela) une attaque à distance à la condition de la voir. Mais si on ne peut pas voir l'assaillant ou savoir d'où arrive l'attaque, on ne peut l'éviter.

Pour tirer sur une cible, on fait un **Test de Sens+Tir(+Expertise)+1d10**. La difficulté du test dépend aussi de l'arme utilisée, qui conditionne la portée de tir.

L'Esquive et la Parade

Parer ou esquiver suit la même mécanique de base : **Test de Mêlée ou d'Esquive (Trait + Talent concerné +d10)** avec une **Difficulté égale à celle de l'attaquant à laquelle s'applique les Modificateurs de combat**.

ESQUIVER

Esquiver est possible dans toutes les situations, à deux conditions : ne pas être handicapé par trop de poids ou des entraves, et voir venir le coup. On peut esquiver un projectile – même une balle – à la condition qu'on voie le tireur à l'instant où il fait feu. On ne peut esquiver une attaque qu'on ne voit pas venir (par exemple, un tir de sniper embusqué ou un tir de laser infrarouge).

PARER

Parer est possible dans presque toutes les situations, mais impose des conditions : avoir un objet assez solide pour parer (un sabre, un poignard en main gauche, une armure solide sur l'avant-bras, un bouclier), ne pas être entravé pour agir, et voir enfin le coup venir. On ne peut parer un projectile qu'avec un objet étudié pour cela, c'est-à-dire assez solide et à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu.

Les sbires

Les sbires obéissent, comme nous en avons parlé ci-dessus, à quelques règles particulières. Ils n'ont aucun point d'Inspiration et pas de capacité des Archétypes. Quels qu'ils soient, ils n'ont que 10 cases de Niveaux de Santé et pas de niveaux de blessures. Enfin, quand un PJ affronte des sbires, il peut les vaincre sans avoir besoin de jeter de dés de dégâts.

Dès lors qu'un PJ (mais aussi un Adversaire PNJ) tente et réussit un Exploit à son Test d'Action de combat pour frapper un Sbire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors de combat.

Quelques points à retenir :

- Quels que soient les Exploits tentés et réussis, **un personnage ne peut abattre qu'un sbire à la fois**, sauf en tentant des Exploits d'attaque multiple. Certaines capacités d'archétypes permettent de vaincre plusieurs sbires à la fois.
- Quels que soient les dommages que fera le personnage en touchant un sbire, ceux-ci n'affectent que le sbire touché, les dommages surnuméraires n'affecteront pas d'autres sbires.
- Ce qui s'applique aux personnages-joueurs s'applique aux **Protagonistes**. Ainsi, si des personnages-joueurs louent les services de mercenaires moyens, et les envoient sur un PNJ **Protagoniste**, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.

À venir : les personnages prêtirés et le scénario d'initiation.