

ALYSIA LORÉTAN

AXELLE PSYCHÉE BOUET

SÉBASTIEN LOUCHART

SINGULARITÉS

PRÉPAREZ-VOUS À L'IMPRÉVISIBLE



VERSION BETA 1.2 : CRÉATION DES PERSONNAGES

Création personnages Singularités, beta 1.23

Avertissement : c'est un document de travail, non un fichier définitif ; on vous le mets à disposition pour que vous jetiez un œil et testiez si vous en avez envie. Le système de jeu est celui d'[Openrange](#). Si vous souhaitez donc essayer de jouer à Singularités, vous pouvez vous servir du système de jeu, même s'il manque encore des choses sur lesquelles nous travaillons.

Vous trouverez la feuille de personnage de Singularités, [elle aussi en beta \(beta1.V3\), à ce lien](#). Elle est aussi en fin de ce document.

Si vous ne connaissez pas Singularités, [allez lire sa présentation à ce lien](#) !

Pour en savoir plus et [découvrir le jeu de rôle en cours de création et ses contenus, c'est ici](#) !

Partage : vous pouvez partager ce document, ou en publier des extraits, mais merci de citer la source (<http://www.futurimediat.psychee.org/>) et les auteurs (Axelle « Psychée » Bouet, Alysia Lorétan, Sebastien Louchart)

Singularités, le jeu de rôle de science-fiction fantastique

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

L'aube du 23^{ème} siècle, un monde futuriste qui a survécu aux cataclysmes du 21^{ème} siècle ; une quasi utopie qui a donné vie à la Nouvelle Humanité, plus mature et plus sage, conseillée par ses propres enfants : les IA. 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 extraterrestres, 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*s : les chasseurs d'ombre. Ils interviennent pour étudier, enquêter et, quand ils le peuvent, juguler les conséquences des manifestations surnaturelles qu'on dit nés 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.

Résumé de la création des personnages

Un personnage de Singularité débute avec 30 Points de Création (PC), qui servent à compléter ce dernier, pour obtenir des avantages, des talents, des expertises et des traits. Une partie de ces PC est dépensé selon l'origine du personnage : être terrien ne coûte pas de PC, mais être un cyborg, avec ses nombreux avantages en coûte 30, par exemple.

Les 30 PC correspondent dans le système de jeu Openrange à : **héros de séries d'action**. Exemples : *Person of Interest, The Expanse, Battlestar Galactica, l'Agence tout Risque, Mc Gyver, Hawaii 5.0, Hunger Games, Braveheart, Taken.*

On peut donc augmenter ce nombre de PC à 40, si on préfère des **héros de films d'action** : Exemples : *Minority Report, l'Arme Fatale, Die Hard, le Pacte des Loups, V pour Vendetta, Avatar, Sherlock (la série), Skyfall.*

On peut même imaginer pouvoir jouer **des héros de blockbuster**, avec 60 PC. Exemples : *Le Seigneur des Anneaux, le 5e Élément, Kill Bill, Pirates des Caraïbes, Star Wars, Harry Potter, Sherlock Holmes (les films), Mission Impossible (les films).*

LES ÉTAPES

- 1- **Motivation** : le joueur choisit la Motivation de son personnage. Celle-ci vient avec une Faiblesse liée à la Motivation choisie.
- 2- **Origine** : le joueur choisit l'Origine de son personnage et dépense les PC nécessaires pour payer son choix. Il note les modificateurs d'Auspices, de Traits, avantages, défauts et Dramas de son Origine
- 3- **Auspices** : Chaque Auspice commence à 3, Spectre commence à 1. Le joueur applique ensuite au personnage les modificateurs d'Auspice de son Origine, puis répartit ensuite 8 points supplémentaires entre tous les Auspice, Spectre compris s'il le désire.
- 4- **Traits** : le joueur répartit entre chaque pair des Traits qui en dépendent le score de son Auspice ; puis il dispose de 20 points supplémentaires à répartir. Un personnage non Hexen ne peut répartir aucun point supplémentaire en Hex. Aucun Trait ne peut être supérieur à Auspice +5.
- 5- **Choix Archétype** : un Archétype fournit un premier Avantage de Légende, qui affecte les Exploits Gratuits pour deux Actions de Talents. Il fournit aussi une base de Talents et leurs scores : (5-5-4-4-3-3) et 3 Expertises.
- 6- **Talents** : 30 points de Talents à répartir librement et 2 Expertises au choix. Les Talents de l'Origine et de l'Archétype du personnage ne peuvent dépasser 8 à la création du personnage. Les autres Talents, y compris les talents Hex, ne peuvent dépasser 5.
- 7- **Atouts** : 3 points d'Atouts à choisir.
- 8- **Optionnel : avantages & défauts** : Étape optionnelle, à décider entre joueurs et MJ. Le joueur ne peut totaliser plus de 25 points de création (PC) dépensés en Avantages, ni 25 points de création (PC) gagnés en Défauts. Les PC gagnés en Défauts et non dépensés vont s'ajouter à la réserve du personnage (entre 0 et 30 PC selon ses choix précédents), pour l'étape ci-dessous.
- 9- **Dépenser les PC restant** : selon ses choix, le joueur dépense entre les 0 et les 30 PC qui lui restent plus les PC gagnés en achetant des Défauts (avec donc un maximum de +25 PC). Coût d'achat : Trait 5 PC/1 (max +2 par Trait) ; Talent 3 PC/1 (max 8 dans un Talent) ; Expertise 5 PC ; Atout 10 PC/1.
- 10- **Achèvement du personnage** : Calcul de la Santé, de la Psyché, de la Vitesse, des Inspirations, et choix de deux Liens affectifs.

1- La motivation

Chaque héros 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. Le simple fait de ne pas avoir de chance – ou en avoir trop – est en soi une Motivation aussi bonne qu'une autre.

Chaque héros choisit donc sa Motivation et la Faiblesse qui va avec. Celle-ci doit avoir des effets sur sa personnalité, son comportement, son histoire et son entourage, bref, elle doit être capable, quand elle apparait, de compliquer la vie du héros... et des héros liés à lui, bien sûr !

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 héros 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, sa personnalité, ou son histoire, bref, s'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, le meneur de jeu peut rajouter un Range à la Réserve commune des joueurs.

Quelques exemples de Motivation

- **Le vengeur** : il a perdu une chose (matérielle ou morale) ou une personne, qui n'a pour lui pas de prix, et désormais, il consacre sa vie à retrouver qui est responsable et lui faire payer. Sa **Faiblesse** peut être son obsession à retrouver ce qu'il cherche au mépris de tout le reste.
- **L'assoiffé de vérité** : journaliste, scientifique, intellectuel ou simple flic, il considère que la vérité et les faits doivent triompher sur toute autre considération et que rien ne doit la voiler. Sa **Faiblesse** peut être les conséquences sociales à trouver des réponses aux questions qui dérangent et se faire ainsi des ennemis.
- **Le chercheur de gloire** : explorateur, conquérant, créateur ou chercheur, sa principale motivation est de laisser une trace dans l'histoire après lui, de préférence avant de mourir. Sa **Faiblesse** pourrait être son orgueil qui aveugle ses décisions ou encore son dédain des préoccupations quotidiennes, y compris celle de ses proches.
- **L'endeuillé** : il a perdu un proche et ne peut tourner la page, cherchant à retrouver ce proche, ce qui lui est arrivé, ou encore éviter à d'autres la même peine que celle qui le ronge. Sa **Faiblesse** sera sa colère ou sa peine, parfois les deux, avec les conséquences sociales et personnelles qu'on imagine.
- **L'endetté** : que la dette soit morale ou matérielle, celle-ci doit être honorée et remboursée et le personnage est forcé d'accepter de faire tout ce qu'il doit pour y parvenir. Sa **Faiblesse** sera forcément les conséquences sur sa vie privée de la pression de ses créanciers.
- **L'élus** : désigné par le sort, des présages ou un concours de circonstances, l'élus est promis à un destin grandiose ou funeste ; il n'a plus que le choix de le suivre... ou s'y opposer. Sa **Faiblesse** est que tout sa vie est régie par cette idée et qu'elle semble décider de tous ses choix, au mépris de tout le reste.
- **Le justicier** : à l'image de l'assoiffé de vérité, il pense que la justice doit triompher sur toute autre considération, et s'emploie, par tous les moyens possibles, à la faire prévaloir. La **Faiblesse** du justicier tient à tout ce qu'il aura et va encore sacrifier à son idéal, que ce soit dans ses relations privées ou professionnelles.
- **Le malchanceux** : quel que soit sa profession, il est toujours là quand les ennuis arrivent et il doit s'en sortir. Sa **Faiblesse** est dans sa motivation elle-même : quoi qu'il fasse, les ennuis arrivent et il doit en porter les conséquences et les traumatismes personnels, ce qui fait un lourd poids sur ses épaules.

- **Le samaritain** : héro par essence, tout simplement parce que le samaritain ne peut rester sans rien faire quand des gens sont en danger ou que des injustices sont commises sous son nez, et tant pis pour les ennuis qu'il va s'attirer. La **Faiblesse** du samaritain, c'est tout ce qu'il doit sacrifier pour aider les autres, sa vie personnelle, ses relations et son propre bien-être.

2- L'origine

Le 23^{ème} siècle a créé nombre de nouvelles formes dans la Nouvelle Humanité. Si on préfère éviter de laisser jouer des dauphins, des corvidés ou encore des grands singes comme personnages actifs et présents dans le monde de Singularités, il en existe bel et bien pourtant, même si on ne les croise pas souvent.

Les origines proposés ci-dessous sont les origines issues de l'espèce humaine, d'humanoïdes assez proches de vous et moi, considérés comme plus aisés à jouer et facile à intégrer dans un groupe de Schättenjägers. Certains sont des raretés, cependant, comme par exemple les Avatars ou les Hexens. Et même les Cyborgs ne croisent pas à tous les coins de rue, loin de là.

Mais un groupe de Schättenjägers joué dans une aventure de Singularités, c'est un groupe de héros : c'est un groupe de personnes hors-normes. Le problème de la rareté des rôles dans un groupe de héros à Singularités n'importe pas. Il sera très rare de croiser deux Avatars ensemble dans une même équipe partout ailleurs, mais dans un groupe de héros à Singularités, c'est tout à fait acceptable, même si on vous conseille de proposer à vos joueurs de créer des rôles variés.

Selon les avantages qu'ils offrent, chaque origine coûte un certain prix en PC, de 0 à 30.

TERRIEN

N'importe quel homo sapiens né sur Terre, quelque que soit son origine, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non (les avantages de ce dernier point sont considérés et intégrés dans le système de jeu. Les effets, avantages et défauts peuvent être choisis plus tard).

Coût 0

Modificateurs : +1 dans l'Auspice au choix du joueur, -1 en Spectre. Le joueur peut bien sûr mettre des points d'Auspice dans l'Auspice Spectre.

Talents : Culture Populaire 2 (peut dépasser 8)

Drama : au choix : violence, indifférence, dépression, empathie

LUNIEN (SPACIEN)

N'importe quel homo sapiens né sur la Lune, ou dans les stations et habitats spatiaux du système solaire, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non (les avantages de ce dernier point sont considérés et intégrés dans le système de jeu. Les effets, avantages et défauts peuvent être choisis plus tard). Les luniens et les spaciens 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 médical –qui ne sont pas sans risques- et de difficile réadaptation.

Coût 0

Modificateurs : Auspice : +1 Humain, -1 en Animal, -1 en Spectre. Trait : +1 Ascendant, -1 Énergie.

Talents : Zéro-G 4 (peut dépasser 8)

Drama : au choix : violence, indifférence, dépression, empathie

SHANGTI

Les représentant transhumains aux gènes présélectionnés à des coûts prohibitifs pour obtenir des homos sapiens « parfaits ». Tous les Shangtis ont des gènes artificiellement modifiés et profitent d'avantages donnés par des versions synthétiques des gènes de l'Hexenkunst.

Coût 20

Modificateurs : Auspices : +1 Humain, -1 Animal. Traits : +1 Ascendant.

Talents : Observation 2 (peut dépasser 8)

Avantages : Niveaux de Santé : +2/1/1/1 ; les Shangtis bénéficient d'un Exploit Gratuit Exploit Gratuit au Talent Endurance.

Drama : perfectionnisme

AVATAR

Les Consciences Artificielles dont le noyau heuristique (la conscience) a été transféré dans un corps humain biologique doté d'un biosynthétique. Un Avatar est bel et bien un humain, avec quelques implants cybernétiques cérébraux qui ont servis à transférer sa conscience d'IA. Les législations concernant les Avatars ne sont pas simples : certains secteurs professionnels de haut sécurité militaire ou civil leur sont fermés, ils ne peuvent pas exercer certaines fonctions judiciaires ou politiques ; ils sont stériles et ont toutes les peines du monde à adopter.

Coût 20

Modificateurs : Auspices : -1 Animal, -1 en Spectre, +1 Machine. Traits : +1 Esprit.

Talents : Technologie 4 (peut dépasser 8)

Avantages : *mémoire absolue* : pour une Inspiration Machine dépensée, l'Avatar gagne +2 Exploits gratuits pour sa prochaine Action de Talent de Technologie et Recherche. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Machine par Action pour cet effet. *Réalité augmentée* : Un Avatar se connecte, voit et interagit avec la Trame sans aucun besoin d'Interface ou d'appareil connecté. Il peut superposer la Trame, la Réalité Augmentée et le monde réel dans son champ de vision, sans en être troublé, et peut toujours interagir avec la Trame en parallèle d'autres activités, une capacité qui est unique aux Avatars : personne d'autre ne peut le supporter.

Défaut : Niveaux de Rupture : -2/-1/-1. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Avatars au quotidien (voire description de l'origine).

À noter que les Avatars perdent la capacité à comprendre l'EnGram, le langage informatique des IA. Ils doivent comme tout le monde se faire aider d'un lien MtM.

Drama : empathie

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 assez limités, mais un petit nombre parvient à les maîtriser et les faire évoluer, parfois jusqu'à des degrés de puissance et de conséquences dramatiques. Les hexens font peur, nombre d'idées reçues courent sur leur compte, ils sont souvent ostracisés et nombre d'entre eux préfèrent vivre dans des ghettos, souvent gangrenés par la criminalité.

Coût 20

Modificateurs : Auspices : -1 Machine, +1 Spectre. Traits : +1 Hex.

Talents : Culture Populaire 2 (peut dépasser 8)

Avantages : Peut répartir des points de Traits dans le Trait : Hex. Peut répartir des points de Talent dans les Talents Hex (Contrôle, Création, Perception). Doit choisir le Domaine Hex de ses pouvoirs.

Défauts : les défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Hexen au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : emballement

BIOÏDE

Humains artificiels, conçus en matrice de procréation extracorporelle, dotés de capacités hors-normes, y compris une résistance accrue aux conditions environnementales. Achetés et loués comme des biens-meubles, employés dans les tâches les plus risquées, ce sont les esclaves modernes de Futur Immédiat. Le personnage bioïde créée à la base est considéré comme libre, ayant pu racheter son contrat ou ayant fini ses 20 années de servitude. Mais même libre, il reste un individu déconsidéré et vu comme un sous-humain.

Coût 30

Modificateurs : Auspices : +1 Animal, -1 Humain. Traits : +1 Énergie, -1 Ascendant.

Talents : Endurance 3 (peut dépasser 8)

Avantages : *Accélération* : pour une Inspiration Animale dépensée, le bioïde gagne +2 Exploits gratuits pour sa prochaine Action d'Esquiver/Sports. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Animale par Action pour cet effet. *Impulsion* : Pour une Inspiration Animale dépensée, le bioïde gagne l'Initiative dans un tour de combat : il est le premier à agir, 1 point d'Initiative au-dessus du meilleur score de l'initiative des autres participants. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Animale par tour de Combat pour cet effet. *Résistance* : les Bioïdes bénéficient d'un Exploit Gratuit au Talent Endurance ; les bioïdes ressentent un danger sous forme de dégoût spécifique en cas d'exposition à des taux de radiations dangereux pour les humains.

Défauts : -1 Inspiration Humaine à son total d'Inspirations. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Bioïdes au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : infériorité.

CYBORG

Homo sapiens – ou bioïde – totalement cybernétisé, son corps d'origine se résume à son noyau cérébral, le reste est constitué de cybernétique et de biotechnologie totalement synthétique. Un cyborg est particulièrement solide et résistant, autant que puissant... mais supporte pas mal d'ennuis aussi bien techniques que sociaux, y compris une maintenance régulière assez lourde. Il est aussi sujet à une forte méfiance institutionnelle et certaines structures civiles ou militaires ne laissent pas entrer des cyborgs sans de sévères contrôles.

Coût 30

Modificateurs : Auspices : -1 Humain, +2 Animal. Trait : +1 Énergie.

Talents : Endurance 4 (peut dépasser 8)

Avantages : *puissance mécanique* : pour une Inspiration Animale dépensée, le cyborg gagne +2 Exploits gratuits pour sa prochaine Action d'Endurance/Sports. Il ne peut dépenser qu'une seule Inspiration Animale par Action pour cet effet. *Corps blindé* : armure de 12 (qui se cumule avec toute autre armure externe). *Dégâts mécaniques* : au contact, avec ou sans arme : 2d10 au lieu d'un seul d10.

Défauts : -2 Inspirations Humaines à son total d'Inspirations. *Nature synthétique* : ne peut recevoir de soins pour les Niveaux de Santé Handicapé et plus sans Expertises : cyborg et sans équipement approprié à soigner un cyborg. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Cyborgs au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : dissociation

3- Auspices

GÉNÉRER SES AUSPICES

Chaque Auspice commence à 3, sauf Spectre qui commence à 1.

Le joueur applique ensuite au personnage les modificateurs d'Auspice de son Origine, puis répartit ensuite 8 points supplémentaires entre tous les Auspice, Spectre compris s'il le désire. Un Auspice ne peut jamais dépasser 10, sauf avec les modificateurs d'Origine. Il est possible de ne mettre aucun point dans un Auspice : celui-ci reste alors à son score de base.

Résumé :

- **Auspices de base 3, sauf Spectre 1 : ces points sont gratuits.**
- **Répartir les points supplémentaires d'Auspices : 8**
- **Ne pas dépasser 10, sauf grâce aux modificateurs d'Origine.**

Ce sont les vertus, ici sous forme d'Auspices, des penchants à une manière d'aborder et résoudre des cas 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 personnage et sa manière de voir le monde. Ils sont particulièrement importants dans la nature des personnages et leurs termes et définition sont mêmes dans le langage commun du 23^{ème} siècle.

Ainsi, chaque Auspice est assez exclusif, mais c'est leur somme qui crée la personnalité du personnage et les valeurs primordiales qui le guident. Les Auspices sont importants, mais on peut très bien avoir un score dans une Auspice faible et un score élevé dans un de ses Traits liés. Le seul handicap de cet écart est que le joueur ne pourra pas s'appuyer sur son Auspice pour booster ses Traits liés grâce à elle ou grâce à ses Inspirations qui en découlent directement.

Les Auspices influent sur l'interprétation du personnage. 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 facile à paniquer. Un chapitre sur la nature et la manière de gérer et interpréter les Auspices sera bientôt disponible.

Il y a 4 Auspices, notés de 1 à 10.

HUMAIN (SOCIAL)

Penchant social et organisé.

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 reste un outil pour servir ses intérêts et sa recherche de pouvoir.

Si votre personnage 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.

Échelle d'Humain

- 1 : misanthrope – évite tout le monde.
- 2-3 : asocial – n'aime pas les soirées mondaines.
- 4-5 : moyen – se sent à l'aise en bonne compagnie.
- 6-7 : social – très ouvert aux nouvelles relations.
- 8-9 : animal politique – s'adapte à tous les milieux.
- 10+ : roi de la communication – se fait des amis et relations dans les milieux les plus hostiles.

ANIMAL (PHYSIQUE)

Penchant instinctif et agressif.

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 personnage 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.

Échelle d'Animal

- 1 : casanier – se sent étranger dans un simple jardin.

- 2-3 : amoureux du confort – se contente de promenades de temps en temps.
- 4-5 : moyen – fait un peu d'activités physiques et sait préparer et porter un petit sac à dos.
- 6-7 : randonneur – n'a pas peur d'aller se perdre en forêt sauvage quelques jours.
- 8-9 : baroudeur – pourrait filer dans une région hostile en attrapant simplement son sac de voyage.
- 10+ : survivant ultime – pourrait revenir des pires Zones d'Exclusion par ses propres moyens.

MACHINE (MENTAL)

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

Échelle de Machine

- 1 : irrationnel – pense avant tout avec ses émotions et les informations du moment.
- 2-3 : un peu irréfléchi – n'aime pas passer du temps à prendre une décision ou s'informer.
- 4-5 : moyen – prends des initiatives ou tire des conclusions parfois un peu hâtivement mais pense à s'informer.
- 6-7 : raisonnable – Ne décide, de manière éclairée, qu'après avoir pris le temps de réfléchir et s'informer
- 8-9 : rationnel – intellectuellement curieux par essence, peut ignorer complètement ses propres points de vue et opinions quand il analyse des faits et doit prendre une décision efficace.
- 10+ : implacablement logique – sait penser en complète abstraction et ce même sous la pression la plus extrême.

SPECTRE (SPIRITUEL)

Penchants spirituels et mystiques.

Laissons de côté la bigoterie, qui n'a pas lieu d'être ici. 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 la liée pouvoirs et effets Hex.

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

Échelle de Spectre

- 1 : pragmatique – n'est concerné par aucune considération spirituelle ou religieuse.
- 2-3 : matérialiste – a quelques questionnements philosophiques occasionnels.
- 4-5 : moyen – imagine que le monde ne se limite pas uniquement aux faits et à la science.
- 6-7 : spirituel – avoue une véritable foi alliée à une conscience spirituelle.
- 8-9 : mystique – peut traduire aisément l'univers et ses grandes questions dans tout son symbolisme.

- 10-+ : touché par la lumière – appréhende totalement et en toute sérénité la réalité des expériences mystiques et de l'aspect profondément spirituel de l'univers.

4- Les Traits

Il y a 6 Traits, deux par Auspice : ils sont liés par pair, sauf Spectre, qui n'a qu'un Trait lié. Ils sont décrits ci-dessous.

GÉNÉRER LES TRAITS :

Première étape : le joueur répartit entre chaque pair des Traits qui en dépendent le score de son Auspice. Le Trait Hex est un cas à part ; il est égal à l'Auspice Spectre.

Deuxième étape : une fois les points donnés par l'Auspice distribués entre les paires de Traits, le joueur dispose de 20 points supplémentaires à répartir pour les traits de son personnage. Le trait Hex a des limites, voire ci-dessous.

Limites : aucun Trait ne peut être supérieur à Auspice +5. Un personnage non Hexen ne peut répartir aucun point supplémentaire de la deuxième étape en Hex. Un seul Trait (même modifié par le niveau d'Auspice ou les bonus d'Origine) peut être supérieur ou égal à 10.

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.

- 1 : le charisme d'un petit enfant ou d'une personne d'une timidité maladive ; c'est un véritable handicap.
- 2-3 : l'influence d'une personne effacée, hésitante et mal à l'aise socialement.
- 4-5 : l'aura moyenne de la plupart des gens, capables d'être convaincants et capter l'attention de leur entourage quand les conditions s'y prêtent où qu'ils déploient les talents nécessaires.
- 6-7 : le charisme d'une personne sûre d'elle et à l'aise socialement, qui sait s'imposer et prendre le pas sur les autres, habituée à savoir commander, marchander et négocier avec talent.
- 8-9 : le pouvoir et l'aura d'un leader-né, d'une personne envoûtante et captivante et qui sait capter l'attention de tous sans effort.
- 10-+ : légendaire : on dit qu'un tel personnage peut en quelques phrases changer le destin d'un homme ou d'une communauté.

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.

- 1 : une absence plus ou moins complète d'empathie est le signe d'un dérangement mental, c'est un cas qui rend l'individu particulièrement malhabile, brutal et indifférent à la souffrance d'autrui. C'est un handicap.
- 2-3 : l'empathie des gens un peu froids ou égoïstes, pas très aptes à se glisser dans la peau des autres ou réaliser la portée relationnelle ou affective de leurs actes.

- **4-5** : la sensibilité moyenne de la plupart des gens, aptes à comprendre et ressentir les autres, deviner et analyser leurs émois et pensées secrètes, mais pas sans expérience, apprentissage et talents ad hoc.
- **6-7** : une forte aptitude aux échanges affectifs et à la perception des émotions de leur entourage. Le personnage peut aisément entrer dans la tête des gens, se mettre à leur place et anticiper leurs réactions émotionnelles.
- **8-9** : Le personnage a une empathie très aiguisée, il a presque un instinct du mensonge et des pensées cachées qui lui permet de jauger de l'état affectif et du degré de sincérité des propos de son vis-à-vis. Pour lui, la nature humaine n'a pas réellement de secrets.
- **10 - +** : légendaire : on dit d'un tel personnage qu'il peut tout connaître d'un homme d'un simple regard.

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.

- **1** : la coordination d'un paralytique ou d'un vieillard perclus de rhumatismes. Le personnage est incapable de courir, sauter ou user de ses mains trop tremblantes ou déformées. C'est un handicap.
- **2-3** : l'adresse d'une personne maladroite, ayant des soucis de coordination ou quelques déboires de santé. Les personnes qui ne font aucun exercice physique, ont un surpoids ou ne pratiquent aucun métier favorisant la dextérité ou l'agilité sont de ce niveau.
- **4-5** : la moyenne de l'habileté de la plupart des gens qui ont une activité manuelle. Un docker, un maçon, un mécanicien sont dans cette moyenne, par exemple.
- **6-7** : le personnage est remarquablement agile, souple et dextre et en a sans doute fait son art ou son métier. De manière naturelle, tout ce qui concerne les exploits d'équilibre et de coordination lui est accessible.
- **8-9** : l'habileté des gens les plus souples et les plus adroits, celle des acrobates, des monte-en-l'air, des danseurs les plus remarquables et des funambules les plus époustouflants. Pour un tel personnage, grimper sur un toit est aussi aisé et naturel que marcher dans un pré.
- **10-+** : légendaire : on dit d'un tel personnage qu'il peut courir les yeux fermés sur un câble suspendu.

Énergie (En) :

Tonus musculaire, puissance physique et endurance ; c'est le Trait des combattants martiaux, des athlètes, des militaires et des baroudeurs.

- **1** : la carrure et la force d'un enfant ou d'un vieillard décati. C'est un handicap.
- **2-3** : la puissance physique et l'endurance d'un citadin casanier. C'est un individu qui a du mal à compter sur son physique.
- **4-5** : la moyenne de carrure des hommes et femmes du 23^{ème} siècle, qui entretiennent un peu leur physique.
- **6-7** : le personnage est d'une puissance physique et d'une carrure notoire. Homme ou femme, il est bien bâti et sait qu'il peut compter sur sa puissance physique et son endurance en cas de besoin.
- **8-9** : le personnage est un colosse remarquablement musculeux. Il peut même en jouer sans mal ; il impressionne et fait hésiter quand on est confronté à lui.
- **10- +** : légendaire : le personnage est si puissant, endurant et fort qu'on peut aisément le confondre avec un cyborg.

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.

- **1** : le personnage est aveugle, sourd, agueusique ; bref, il ne peut en rien compter sur ses sens. C'est un handicap.
- **2-3** : l'instinct du personnage n'est guère assuré. Il n'a pas de sens bien développés, ou plus simplement aucun talent à s'en servir. On trouvera souvent ce degré d'instinct chez les citadins, dont le besoin de faire appel à leurs sens et leur instinct est relativement émoussé.
- **4-5** : le personnage a des sens développés et sait qu'il peut compter sur son sens du danger, mais en devant prendre en compte qu'il n'est pas forcément assuré. Il n'en sera pas moins efficace dans l'usage de talents liés aux sens, mais n'est en rien exceptionnel.
- **6-7** : le niveau d'instinct et d'analyse des sens d'un traqueur. Le personnage peut compter sur des sens acérés et peut faire confiance à son instinct quand celui-ci s'agite. Il sera un tireur redoutable et a des dons pour suivre les pistes... ou les brouiller.
- **8-9** : Les sens d'un fauve. La précision et les yeux d'un rapace, l'odorat d'un maître queux... ou d'un chien. Le personnage n'a besoin que de quelques instants dans un lieu pour en connaître toutes les odeurs, les formes cachées, les erreurs dans l'architecture, les ombres qui s'y dissimulent.
- **10 - +** : légendaire : un tel personnage a des sens si acérés qu'il parvient à surpasser les meilleurs scanners du 23^{ème} siècle.

Esprit (Es) :

Force d'âme, volonté, culture et capacités intellectuelles – ce n'est pas l'intelligence en soit, cette dernière est celle du joueur avant tout ; c'est le trait des scientifiques, des intellectuels, des spatiopilotes et des ingénieurs.

- **1** : l'esprit d'un sot, d'un petit enfant, de la plupart des animaux. C'est un handicap.
- **2-3** : l'intellect et la concentration de qui n'a guère l'occasion d'user de son esprit. Les ruraux dans les régions reculées, qui n'ont guère les moyens d'acérer leur esprit, ont souvent ce degré d'Esprit. Mais un homme né riche et à portée de tout ce qu'il désire peut s'avérer tout aussi manquer de clarté et de force d'esprit.
- **4-5** : Le personnage n'est pas plus sot que vraiment éclatant, mais peut faire démonstration d'intelligence et de volonté en cas de nécessité.
- **6-7** : le personnage d'un mental remarquable, il apprend vite, réfléchit vite, décide vite et peut avoir des éclairs de génie.
- **8-9** : un tel Esprit est brillant, incisif et remarquable. Le personnage a une grande force d'esprit et sa faculté à apprendre et tirer des conclusions à partir d'informations éparses lui est tout à fait naturelle et acérée. Il sera aisément perçu comme un génie.
- **10-+** : légendaire : le personnage est vu comme d'une volonté invincible et son acuité intellectuelle est perçue comme si inhumaine qu'elle se compare à celle des IA.

SPECTRE :

Hex :

Puissance des pouvoirs Hex. Ouvert seulement à qui est un Hexen.

5- Les Archétypes de héros

Un archétype de héros 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 la Légende du Héros 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 héros ayant cet archétype. Par contre, étant Agent, il sera un médecin de guerre particulièrement redoutable quand il se défend !

Expertises à choisir & Expertises suggérées

Les Expertises suggérées pour chaque Archétype correspondent non à un « métier type », mais à un champ de compétence d'un type de Schattenjäger de cet Archétype. L'idée est donc de décrire à quoi ressemble un enquêteur ayant cet Archétype.

Le joueur qui crée son personnage doit choisir trois Expertises, en lien avec l'Archétype qu'il a choisi et les Talents de ce dernier, mais il est totalement libre de ce choix. Il peut très bien poursuivre la création de son personnage, afin de choisir et déterminer ses Talents et leur niveau, avant de décider de choisir ses Expertises.

Exemples : les expertises suggérées pour un archétype du Psy sont celles d'un criminologue ; celles du Doc sont les Expertises d'un expert de médecine légale et celles du Négociateur sont les Expertises d'un spécialiste de la prise d'otages. Mais le Psy peut très bien être un spécialiste du divertissement ou un psychothérapeute, le Négociant un avocat ou un représentant de commerce et le Doc un chirurgien de grand hôpital ou un secouriste.

1- 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.

Talents : Mêlée 5, Tir 5, Esquive 4, Observation 4, Endurance 3, Furtivité 3

Expertises suggérées : (*Le garde du corps*) Vigilance, Encaisser les coups, Pistolets.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Mêlée et de Tir, y compris en gun-fu (usage d'armes à feu en combat de mêlée)

2- 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 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 inspecteur des assurances et forêts ou simple détective privé.

Talents : Observation 5, Interrogatoire 5, Recherche 4, Furtivité 4, Justice 3, Subterfuges 3

Expertises suggérées : (*L'enquêteur de police*) Recherche d'indices, Vérifier alibi, Deviner le mensonge.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions d'Observation et Interrogatoire.

3- 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.

Talents : Piratage 5, Recherche 5, Technologie 4, Étiquette 4, Réparation 3, Sciences physiques 3

Expertises suggérées : (*L'expert en cybersécurité*) Collectifs de hackers, Systèmes experts, Cryptage.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Piratage et Recherche.

4- 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'estimer un prix 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.

Talents : Négociation 5, Éloquence 5, Politique 4, Étiquette 4, Subterfuge 3, Justice 3

Expertises suggérées : (*Le négociateur de police*) Diplomatie, Négociation d'otage, Monde judiciaire.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Négociation et d'Éloquence.

5- LE PSY

Psychologie & psychothérapie, cognition, analyse comportementale

Expert de la complexité de l'esprit en tant que système, des relations humaines et 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^{ème} siècle), thérapeute médical, expert en psychologie, cognitiviste des IA, aussi bien que profiler, criminologiste ou recruteur de Consortium.

Talents : Analyse 5, Subterfuge 5, Séduction 4, Étiquette 4, Négociation 3, Sciences humaines 3

Expertises suggérées : (*Le criminologue*) Psychologie, Deviner le mensonge, Criminologie.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions d'Analyse et de Subterfuges.

6- 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.

Talents : Technologie 5, Réparation 5, Sciences physiques 4, Observation 4, Négociation 3, Conduite 3

Expertises suggérées : (*Le technicien de police*) Recherche d'indices, Systèmes de piratage, Voitures

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Technologie et de Réparation.

7- L'EXPERT

Érudition scientifique, expertise universitaire

Physicien des champs, 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.

Talents : Sciences physiques ou humaines au choix 5, Recherche 5, une Science au choix 4, Observation 4, Piratage 3, Politique 3.

Expertises suggérées : (*L'expert de laboratoire judiciaire*) Science forensique, Bases de données, Monde des experts internationaux.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Sciences physiques ou de Sciences humaines (au choix) et de Recherche.

8- 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.

Talents : Médecine 5, Sciences de la Vie 5, Observation 4, Recherche 4, Technologie 3, Négociation 3

Expertises suggérées : (*Le médecin légiste*) Autopsie, Recherche d'indices, Toxicologie.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Médecine et de Sciences de la vie.

9- 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.

Talents : Subterfuges 5, Furtivité 5, Sports 4, Escamotage 4, Tirer 3, Observation 3

Expertises suggérées : (*Le flic infiltré*) Faux documents, Crochetage, Filature.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Subterfuges et de Furtivité.

10- L'ECOSOPHE

Écologie de terrain & sens acérés, survie en environnement hostile.

Capable de de comprendre et s'adapter aux environnements planétaires les plus hostiles, l'écosophe est un expert des sciences naturelles et de l'écologie, un sujet important, voire vital, dans le mode fortement modifié et parfois hostile de la Terre du 23^{ème} 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.

Talents : Survie 5, Observation 5, Sports 4, Sciences de la Vie 4, Tir 3, Furtivité 3

Expertises suggérées : (*Le garde-forestier*) Pistage, Zoologie, Orientation.

Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Survie et d'Observation.

6- Les Talents

Le joueur a donc **30 points de Talents à répartir librement entre tous ses Talents**. La répartition change selon qu'il les possède déjà par son Origine ou son Archétype de héros, ou qu'il n'y ait aucun score. **Il a aussi 2 Expertises au choix**.

Talents de l'Archétype/Orgine : Aucun talent ne peut dépasser 8, qu'on compte les scores de Talent fournis par l'Archétype ou qu'on parte du score de zéro.

Autres Talents : aucun talent qui n'est pas de l'Archétype ou de l'Origine du personnage ne peut dépasser 5 à la création du personnage.

Seuls les Hexen peuvent dépenser des points de Talents dans les trois Talents Hex : *Création, Contrôle, Perceptions*. Les trois Talents Hex ne peuvent dépasser 5 à la création du personnage.

Les Expertises :

Les Expertises sont un moyen de spécialiser un personnage dans un champ de compétences, de savoir-faire et de connaissances 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 Talent. Elle s'applique selon le contexte, mais ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1. On ne peut appliquer qu'une seule Expertise à un Test de Talent.

TALENTS :

Échelle des Talents

- **1-2 : Amateur :** Vous savez vous en tirer tant que ce n'est pas compliqué. C'est le niveau de celui qui bricole en amateur ou débute à apprendre un métier, un sport, depuis quelques semaines ou quelques mois.
- **3-4 : Apprenti :** Vous connaissez le sujet et vous pouvez en tirer parti si vous êtes dans des conditions de travail correctes. C'est le niveau atteint après un an ou deux de formation ou d'entraînement avec un bon professeur ou de bonnes sources d'enseignement.
- **5-6 : Professionnel :** Vous connaissez votre affaire et, même en situation de stress ou avec peu de moyens, vous pourrez vous en sortir. C'est le niveau à partir duquel on peut déclarer qu'on sait ce qu'on fait sans que ce soit une prétention.
- **7-8 : Vétéran :** Vous savez toujours ce que vous faites ; on ne vous la fait pas et il faut des conditions ardues pour vous désarmer. C'est le niveau de ceux qui peuvent non seulement être sûr de ce qu'ils font, mais expliquer comment on peut faire mieux, comment on peut adapter, modifier, améliorer, voire inventer.
- **9-10 : Expert :** Vous en savez tellement sur ce talent que vous pourriez en user dans les pires conditions sans que cela fasse grande différence. C'est le niveau de ceux qui sont tellement doués que soit ils font de la recherche et de l'innovation, soit ils enseignent à ceux qui sont déjà des pros et des vétérans, voire, ils font les deux.
- **11 et + : Génie :** Personne ou presque n'en sait plus que vous sur ce talent. Et vous êtes capable d'innover et inventer pour l'améliorer encore. C'est le niveau de ceux qui peuvent prétendre avoir réinventé ce talent, sans vantardise exagérée.

	HUMAIN (social)	ANIMAL (physique)	MACHINE (mental)	SPECTRE (spirituel)
1	Analyse (Em)	Armures (En)	Culture populaire (Em)	Conscience (Se)
2	Arts (Ha)	Conduite (Ha)	Espace (Se)	Paranormal (Es)
3	Autorité (As)	Endurance (En)	Médecine (Em)	
4	Éloquence (As)	Escamotage (Ha)	Observation (Se)	Contrôle Hex (Hx)
5	Étiquette (As)	Esquive (Ha)	Pilotage (Se)	Création Hex (Hx)
6	Interprétation (Em)	Furtivité (Se)	Piratage (Es)	Perception Hex (Hx)
7	Interrogatoire (As)	Marine (Ha)	Recherche (Es)	
8	Justice (As)	Mêlée (En)	Réparation (Ha)	
9	Négociation (As)	Sports (Ha)	Sciences humaines (Es)	

10	Politique (As)	Survie (En)	Sciences physiques (Es)
11	Séduction (Em)	Tir (Se)	Sciences de la vie (Es)
12	Subterfuges (Em)	Zéro-G (Se)	Technologies (Es)

TALENTS HUMAINS (SOCIAUX)

Analyse (Em)

Champ d'action : détecter mensonges et manipulations, psychologie, psychothérapie, comportementalisme.

Arts (Ha)

Champ d'action : art, arts appliqués et arts culinaires, artisanats, conception et création.

Autorité (As)

Champ d'action : obtenir une coopération immédiate par coercition, menace ; mais aussi impressionner, intimider, commander.

Éloquence (As)

Champ d'action : convaincre, manipuler ou modifier les opinions d'autrui, influencer un public en discourant.

Étiquette (As)

Champ d'action : manières et codes sociaux, politesse selon les usages et les cultures, savoir vers qui aller se renseigner, comme le bon vieux « connaissance de la rue ».

Interprétation (Em)

Champ d'action : musique, chanson, théâtre, cinéma, scène, cirque, jouer un rôle, influence foule par des spectacles.

Interrogatoire (As)

Champ d'action : techniques et méthodes psychologiques, coercitives et comportementales pour amener un individu à révéler des informations, dire la vérité, avouer sa culpabilité.

Justice (As)

Champ d'action : culture de police, systèmes judiciaires, procédures légales, défense judiciaire, monde des avocats et des procureurs.

Négociation (As)

Champ d'action : diplomatie, négociation entre parties, marchandage, lois commerciales, culture de la finance, estimation des valeurs.

Politique (As)

Champ d'action : connaissances politiques, administratives, culture d'organisation gouvernementale, d'entreprise ou militaire.

Séduction (Em)

Champ d'action : drague, nouer des relations privilégiées, manipuler les affects et les émotions, attraction sexuelle

Subterfuges (Em)

Champ d'action : mentir, tromper, cacher la vérité et ses émotions, se déguiser et s'infiltrer socialement.

TALENTS ANIMAL (PHYSIQUES)

Armures (En)

Champ d'action : manœuvre et pilotage des armures de combat et armures robotiques Personal Battle Suit et Military Battle Suit.

Conduite (Ha)

Champ d'action : manœuvre et pilotage des véhicules au sol, voitures, camions, motos vélos, méchas de chantier mais aussi animaux de monte.

Endurance (En)

Champ d'action : tous les efforts de force et d'endurance physique, comme le levage, la marche, le défonçage de porte, la résistance aux toxines, aux conditions extrême, aux étouffements et noyades, aux épuisements et aux étourdissements.

Escamotage (Ha)

Champ d'action : Pickpocket et capacités à faire les poches furtivement, savoir dissimuler un objet, prestidigitation.

Esquive (Ha)

Champ d'action : 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)

Champ d'action : Se cacher, disparaître à la vue de poursuivants, faire de la filature, pister en milieu sauvage ou urbain.

Marine (Ha)

Champ d'action : pilotage et navigation sur et sous les mers, bateaux, sous-marins. Plongée et utilisation de scaphandres, nager.

Mêlée (En)

Champ d'action : combat au corps à corps, avec ou sans armes de contact, usage des arts martiaux, y compris le gun-fu.

Sports (En)

Champ d'action : sauter, nager, sprinter, escalader, lancer, contorsion, gymnastique et l'ensemble des activités sportives compétitives en solo ou en groupe.

Survie (En)

Champ d'action : Survie en conditions climatiques hostiles dans la nature, compétences de randonnée, de chasse, pêche et orientation.

Tir (Se)

Champ d'action : combat à distance, maniement des armes à feu ou à rayon, des armes à projectile et attaques de lancer.

Zéro-G (Se)

Champ d'action : activités physiques & combat dans le vide, sécurité & scaphandres en microgravité ou apesanteur.

TALENTS MACHINE (MENTAUX)

Culture populaire (em)

Champ d'action : l'ensemble de la culture générale et contemporaine, savoirs populaires, arts, vedettes, ciné, jeux, journaux, sports, mode, styles, marques.

Espace (Es)

Champ d'action : pilotage et navigation spatial et orbital, connaissance et emploi des véhicules spatiaux.

Médecine (Em)

Champ d'action : 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)

Champ d'action : vigilance, fouiller, trouver ce qui est bien caché, recherche de traces et indices.

Pilotage (Se)

Champ d'action : le maniement de tous les aérodynes et engins volants – sauf PBS - qui ne vont pas dans l'espace.

Piratage (Es)

Champ d'action : systèmes de sécurité & intrusion électronique et informatique.

Recherche (Es)

Champ d'action : faire de la documentation, fouiller la Trame, se renseigner auprès d'indics, falsification de documents.

Réparation (Ha)

Champ d'action : Système D, bricolage, réparer et saboter tout ce qui est mécanique, robotique, explosif et électronique.

Sciences humaines (Es)

Champ d'action : 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)

Champ d'action : 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)

Champ d'action : 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)

Champ d'action : 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.

TALENTS SPECTRE (HEX)

Conscience (Se)

Champ d'action : percevoir les manifestations des Singularités (Twilight Zones), à la manière d'une intuition, d'un instinct ou encore de la perception spirituelle des shamans.

Paranormal (Es)

Champ d'action : la connaissance formelle, historique, mythologique et expérimentale des phénomènes des Singularités (Twilight Zones).

**Contrôle (Hx)*

Pouvoir Hex ; contrôler les effets et manifestations d'un Domaine. Voir les règles sur les capacités Hex pour les possibilités et contraintes.

**Création (Hx)*

Pouvoir Hex ; générer un effet ou une manifestation de Domaine. Voir les règles sur les capacités Hex pour les possibilités et contraintes.

**Perception (Hx)*

Pouvoir Hex ; percevoir un effet ou une manifestation de Domaine. Voir les règles sur les capacités Hex pour les possibilités et contraintes.

** Talents réservés aux Hexens.*

7- Les Atouts

À cette étape, le joueur a 3 points à dépenser pour acheter des 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. Un Atout coûte de 1 à 3 points, selon son importance et ses effets sur le jeu et l'univers. **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. Le MJ 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 et seul le prix en Inspirations à dépenser change.
- Soit l'Atout coûte un prix 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.

ALLIÉS

Coût en atout : 1 à 3

Utilisez cet atout vous permet de faire appel à l'aide d'un copain, d'une bonne connaissance, d'un réseau personnel ou d'un ami fidèle, pour qu'il vienne donner un coup de main à votre héros. Bien sûr, les coups de main ne sont pas toujours gratuits et, pour ceux qui ont des conséquences importantes, il vous faudra renvoyer l'ascenseur ! L'allié doit être défini (fonction et influence, en fonction de son coût) et, s'il venait à être perdu (mort, trahison, etc.) les Points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouvel objet signé !

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, l'allié vous transportera gracieusement, vous prêtera une petite somme d'argent ou vous fournira un abri pour la nuit.

- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, l'allié usera de tous ses moyens pour vous prêter main-forte, même si c'est dangereux, mais dans la limite de sa sécurité et de la loi.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, l'allié vous aidera sans hésiter à cacher un cadavre, vous abritera des forces de l'ordre ou vous fournira un véhicule de façon définitive.

CONTACTS

Coût en atout : 1

Utilisez cet atout permet d'obtenir des informations de certains contacts de votre héros. Les informations recueillies ne sont jamais assurées et ne peuvent fournir la clef de l'intrigue d'une aventure, seulement fournir une aide pour la résoudre. Après tous, les plus grands secrets ne se trouvent pas avec un simple coup de fil.

- **Pour 1 Inspiration** : vous obtenez une information peu évidente mais pas ultra secrète, le nom d'un chef de gang ou le propriétaire d'une plaque de voiture.
- **Pour 2 Inspirations** : vous obtenez une information confidentielle, comme un dossier criminel, des fichiers comptables privés, ou des documents médicaux à accès restreint.
- **Pour 3 Inspirations** : vous obtenez une information secrète et bien cachée, comme un dossier de police classifié, des infos provenant d'une agence secrète ou les détails d'une opération militaire.

COMPAGNON

Coût en atout : 2

Lorsque vous choisissez cet atout, vous déterminez quel est votre compagnon. Le compagnon est comme un personnage-joueur, et dispose de sa propre feuille de personnage au besoin, avec 30 PC ; il peut être un humain, un animal, pourquoi pas un robot ou une IA. C'est un ami et allié fidèle et jamais bien loin, mais il n'est pas forcément disponible en permanence. Vous ne pouvez en avoir **qu'un seul compagnon**, mais, s'il vient à disparaître, les points d'Atout sont rendus au joueur qui peut très bien les dépenser pour un autre compagnon qui pourra lui rendre service.

- **Pour 1 Inspiration** : le compagnon vous rend un service utile à l'intrigue, dans la mesure de ses moyens et compétences.
- **Pour 2 Inspirations** : le compagnon s'implique pour vous aider jusqu'à une scène entière, y compris en situation de danger mortel ou de combat.
- **Pour 3 Inspirations** : le compagnon risquera tout pour vous sauver la vie, y compris la sienne !

INFLUENCE (POLITIQUE)

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre héros dans le domaine politique de la sphère publique. Cela n'implique pas forcément d'en faire partie, mais d'être connu dans le milieu et donc, d'être une personnalité connue pour être influente, même si elle veille à rester discrète, qui aura suivi une carrière politique ou administrative. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un vote, à l'échelle d'une petite ville ou d'un conseil d'entreprise. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous influencez la politique d'une ville, ou encore le vote d'un conseil d'entreprise de portée nationale. Vous êtes forcément une personnalité régionale, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné le vote d'un état, d'un commandement militaire ou encore d'un conseil d'entreprise de portée nationale. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

INFLUENCE (JUSTICE)

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre héros dans le domaine judiciaire de la sphère publique. Cela n'implique pas forcément d'en faire partie, mais d'être connu dans le milieu et donc, d'être une personnalité connue pour être influente, même si elle veille à rester discrète, qui aura suivi une carrière administrative ou judiciaire. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un vote, à l'échelle d'un tribunal local. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous influencez la politique d'un organisme de police ou de justice à l'échelle d'une grande ville ou d'une région. Vous êtes forcément une personnalité régionale, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné d'un organisme de sécurité ou de police nationale ou d'un tribunal de grande instance. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

INFLUENCE (PÈGRE)

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre héros dans la sphère du crime organisé. Cela n'implique pas forcément d'en faire partie, mais d'être connu dans le milieu et donc, d'être une personnalité connue pour être influente, même si elle veille à rester discrète, qui aura suivi une carrière dans le crime organisé. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un trafic ou une activité illégale à l'échelle d'une petite ville. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous influencez un trafic ou une activité illégale à l'échelle d'une grande ville ou d'une entreprise nationale. Vous êtes forcément une personnalité régionale, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné un trafic ou une activité illégale à une échelle nationale ou d'une entreprise internationale. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

EXPÉRIENCE

Coût en atouts : 1

Vous avez servi dans un secteur professionnel qui vous a laissé des connaissances et expériences diverses, même hors de la liste de vos Talents de personnage. C'est un Atout fréquent pour les Schattenjäger, qui ont souvent une première expérience importante : police, forces armées, StarForce, ONG diverses, pompiers, secteurs judiciaire et même monde scientifique. L'Expérience permet de connaître des infos et des contacts dans le secteur de son expérience, qu'il faut déterminer. Vous pouvez alors en user en cours d'aventure.

- **Pour 1 Inspiration** : vous exploitez un indice ou une connaissance de votre Expérience pour obtenir un 15 à un Test d'Action, sans jeter les dés, même si vous n'avez pas le Talent concerné.
- **Pour 2 Inspirations** : vous exploitez un indice ou une connaissance de votre Expérience pour obtenir un 20 à un Test d'Action, sans jeter les dés, même si vous n'avez pas le Talent concerné.
- **Pour 3 Inspirations** : vous exploitez un indice ou une connaissance de votre Expérience pour obtenir un 25 à un Test d'Action, sans jeter les dés, même si vous n'avez pas le Talent concerné.

RENOMMÉE

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure votre popularité, soit suite à des actions d'éclat, soit suite à vos compétences professionnelles, vos réussites artistiques ou scientifiques, vos actions publiques, ou encore parce que vous êtes passé à la télé. La Renommée est de préférence positive mais dans tous les cas, elle permettra d'ouvrir des portes et d'obtenir des services et coups de main.

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, vous êtes reconnus dans un lieu et un moment donné comme une célébrité locale. Votre nom est connu régionalement ou dans votre milieu professionnel ou communautaire et on pourra vous fournir un coup de main ponctuel de petite ampleur.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous êtes reconnu comme une personnalité publique et/ou télévisuelle à une échelle régionale ou nationale. Votre nom est connu au moins à l'échelle d'un état et on pourra vous fournir un coup de main ponctuel d'ampleur utile.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous êtes immédiatement reconnus dans un lieu et un moment donné comme une star internationale ou un intellectuel/scientifique de premier plan. Votre nom est mondialement connu et on pourra vous fournir un coup de main ponctuel d'ampleur importante.

OBJET SIGNÉ

Coût en atout : 2

Un objet signé est un objet personnel (comme une arme, le cas le plus courant) qui peut être porté, tenu, ou caché (un peu comme les épées des Immortels de Highlander), que le personnage retrouve toujours tôt ou tard. L'objet peut être commun ou rare, mais il est surtout unique aux yeux du personnage et il ne le perd jamais. Si l'objet venait cependant à être détruit ou égaré malgré tout, les Points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouvel objet signé !

- **Pour 1 Inspiration** : Le personnage peut retrouver son objet ou le dissimuler aisément dans un lieu où il ne devrait pas l'avoir.

- **Pour 2 Inspirations** : il peut remettre la main sur son objet dans les pires conditions, y compris alors qu'il devrait être perdu.
- **Pour 3 Inspirations** : l'objet permet de disposer d'un Exploit gratuit pour une action faite avec l'objet en question, pour la durée d'une Scène, à la condition que cet objet soit destiné à ce type d'Action.

VÉHICULE SIGNÉ

Coût en atout : 1

Vous possédez un véhicule particulier et qui vous est unique, comme une voiture de sport ou un petit avion, ou encore un PBS (sans ses armes !). Le véhicule est toujours disponible au besoin et il est ardu de le perdre, de vous le faire voler, ou même de vous le faire détruire. Si le véhicule venait cependant à être détruit, les Points d'Atout sont rendus sous forme d'XP au joueur ... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouveau véhicule signé !

- **Pour 1 Inspiration** : le véhicule est disponible là où l'on trouve ce genre de véhicules (garage, terrain d'aviation, etc.)
- **Pour 2 Inspirations** : le véhicule n'est pas bien loin d'où vous vous trouvez, si tant est que vous ne soyez pas paumé au milieu de nulle part et qu'il y a un espace où il peut se trouver et circuler.
- **Pour 3 Inspirations** : votre véhicule se trouve à un endroit vraiment incongru (au milieu de nulle part, à côté de l'immeuble dans lequel vous venez de vous infiltrer, il vous a suivi à travers une faille espace-temps, etc.)

8- Optionnel : les Avantages & défauts

C'est une étape optionnelle : elle permet de gagner quelques PC par des défauts ou d'en dépenser pour des avantages ; cela permet d'achever la personnalisation de son personnage. Le meneur de jeu est tout à fait libre de ne pas se servir de cette étape et de ne pas la proposer à ses joueurs, mais autant demander à ces derniers si cela leur convient. Après tout, c'est une étape de personnalisation amusante et un moyen d'achever son personnage à sa convenance, autant que tout le monde soit d'accord d'user de cette étape ou non.

Le joueur ne peut totaliser plus de 25 points de création (PC) dépensés en Avantages, ni 25 points de création gagnés en Défauts. Exemple : un personnage humain pourrait donc totaliser 55 PC, s'il achetait le maximum de Défauts possibles (25PC). Mais il ne pourrait malgré tout dépenser que 25PC en avantages. Pareillement, en ne prenant aucun Défauts, il ne pourrait dépenser que 25 de ses 30 PC en Avantages.

Les Dramas : les Dramas regroupent toutes les faiblesses contextuelles, psychologiques et sociales d'un personnage. Avoir des voisins procéduriers, pénibles, grincheux et revanchards ou un ennemi mortel venu de la mafia des UAO sont des Dramas, aussi bien qu'une addiction à l'alcool ou aux jeux SIRM.

Un Drama cause des ennuis contextuels qui peuvent être très sérieux. Il amplifie les risques de perdre de la Rupture quand le sujet du Drama ressurgit en cours de jeu et peut se déclencher à chaque Episode, les chances dépendent de son niveau. Mais il permet aussi de gagner des « Ranges » quand le joueur décide de l'activer pour son personnage et d'assumer volontairement les conséquences et risques de son Drama.

LES AVANTAGES

Avantages réservés

Adaptation Powerpanzer (10), (*uniquement bioïde ou cyborg*) : renforcement organique complet par biocybernétique, pour supporter l'usage des armures Powerpanzer. Ne tient pas compte des malus de blessure, sauf en cas de Blessure HS. Perte de 1 au trait Empathie. Et ça se voit : carrure et taille du personnage deviennent hors-norme ; un amplifié powerpanzer mesure souvent deux bons mètres.

(Réservé aux cyborgs)

Configuration Gardien (10) : blindage et renforcement os et muscles, +1 Énergie, +3 Armure.

Configuration Sentinelle (10) : vision augmentée, capteurs thermiques et simulateurs d'environnement, accroissement auditif. Vision nocturne, grossissement X10, +1 Sens, +2 en Observation

Configuration Fauve (10) : augmentation des réponses réflexes, +1 Habilité, +2 Vitesse.

Régénération (10) : +2 en récupération de NS par le temps de repos et de récupération naturelle.

Avantages matériels

Abri (niveau) : domicile ou planque, qualité de 1 (taudis urbain) à 5 (retraite confortable et vaste terrain), sécurité de 1 (diff 20 pour trouver l'abri) à 5 (diff 40 pour trouver l'abri).

Équipement (niveau) : 35 000 € par point dépensé, de 1 à 10, qui doit être dépensé en matériel et équipement : Toute somme non dépensée est perdue.

Richesse (5,10 ou 15) : Correspond à des rentes, un héritage, une richesse familiale, des bénéfiques et dividendes. Le personnage a une dot de départ plus élevée que la base, et des moyens mensuels plus vastes ; en cours de jeu et de campagne, le PJ n'a guère de mal à faire des dépenses élevées.

- Pour 5 PC, le personnage gagne 2500 € de rente par mois et dispose d'un bonus de 50 000 € à sa dot de départ. Une fois par aventure, le PJ peut trouver 10 000 € en moyens et ressources.
- Pour 10 PC, le personnage gagne 5 000 € de rente par mois et dispose d'un bonus de 100 000 € à sa dot de départ. Une fois par aventure, le PJ peut trouver 25 000 € en moyens et ressources.
- Pour 15 PC, le personnage gagne 10 000 € de rente par mois et dispose d'un bonus de 250 000 € à sa dot de départ. Une fois par aventure, le PJ peut trouver 50 000 € en moyens et ressources.

Avantages mentaux

Volonté de fer (5) : Un Exploit gratuit pour gérer une Rupture.

Inébranlable (5) : Ignore tout test de Peur.

Aguerri (5) : divise les pertes de Psyché par 2.

Sceptique (5) : Un Exploit Gratuit à tout Test d'Horreur Fantastique.

Grand Auspice (10) : +1 dans un Auspice, unique.

Mémoire eidétique (10) : un Exploit gratuit en Observation dans tout contexte/lieu où le personnage a déjà séjourné une Scène au minimum. +2 aux tests de Recherche et Sciences.

Avantages sociaux

Impressionnant (10) : Un Exploit Gratuit à tout Test d'Autorité & Interrogatoire.

Meneur d'hommes (5) : +2 aux Test d'Autorité & Éloquence.

Amical (5) : +2 aux Test de Négociation & Subterfuges.

Observateur (5) : +2 aux test d'Analyse.

Attirant (5) : +2 aux Tests de Séduction

Avantages physiques

(Interdit aux cyborgs)

Pistolero (5 ou 10) : +2 ou +3 de Vitesse.

Résistant aux toxines (5) : Un Exploit gratuit contre poisons et toxines.

Résistant aux drogues (5) : Exploit gratuit contre drogues mais aussi résistance aux antidouleurs.

Adaptation Gravité (5) : ignore les malus des changements de Gravité.

Nyctalopie (5) : pas de malus dû à l'obscurité (mais des malus dans le noir total)

Dur à cuire (10) : ne tient pas compte des malus de blessure, sauf en cas de Blessure HS.

Régénération (10) : +2 en récupération de NS par le temps de repos et de récupération naturelle.

LES DÉFAUTS

Défauts sociaux

Neuro-atypique (5) : -2 à tous les tests de Négociation et d'Analyse, sauf avec les Avatars et IA.

Caractère repoussant (5) : -2 aux Tests de Séduction

Réservé (5) : -2 aux Tests d'Éloquence & Interrogatoire.

Indigène des Zones d'Exclusion : -2 aux Tests d'Étiquette & Négociation

Défauts sociaux à niveau

Notés de 1 à 10, correspond au gain de PC.

Système : Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Ennemi (niveau) : un ennemi qui vous veut du mal et cherche à vous nuire. Le niveau indique puissance et fréquence.

Mauvaise réputation (niveau) : une image publique négative qui complique les relations publiques. Le niveau indique puissance et fréquence.

Noir secret (niveau) : un secret qu'il vaut mieux garder caché, car il est risqué. Le niveau indique la gravité et le risque de révélation.

Rival (niveau) : un adversaire qui veut votre place, votre rang, ou prouver qu'il est le meilleur. Le niveau indique puissance et fréquence.

Nemesis (niveau) : un ennemi obsédé qui ne rêve que de vous détruire et vous faire souffrir. Le niveau indique puissance et fréquence.

Débiteur (niveau) : dette financière ou morale compliquée à rembourser. Le niveau indique valeur et fréquence.

Recherché (niveau) : recherché officiellement ou officieusement, souvent changement d'identité. Le niveau indique la gravité et le risque de révélation.

Promesse (niveau) : lié par un serment ou une promesse, contraignant, à un individu, groupe ou idéal. Le niveau indique gravité et fréquence.

Charge (niveau) : responsabilité personnelle ou familiale, dont en prendre soin. Le niveau indique complication et fréquence.

Dramas

(Notés de 1 à 5 à la création)

Les Dramas sont notés de 1 à 10 mais ne peuvent dépasser 5 à la création du personnage, point de base des Dramas d'Origine compris.

Dépression (niveau) : sensibilité aux pertes de moral, aux changements d'humeur et aux épisodes dépressifs pouvant mener à une attitude complètement passive et résignée.

Phobie (niveau) : angoisse et peur spécifique et incontrôlée d'un sujet particulier qui peut mener à des réactions suicidaires.

Obsession (niveau) : idée fixe sur un sujet, devenant un problème qui interfère avec le confort de vie et les relations sociales.

Indifférence (niveau) : tendance à se refermer et devenir insensible aux signaux émotionnels, jusqu'à ne plus interagir socialement.

Addiction (niveau) : besoin impérieux d'un produit de détente ou d'une drogue, alcool et tabac compris, dont l'absence peut mener à des solutions déraisonnées pour s'en procurer.

Intolérance (niveau) : xénophobie, intolérance socio-culturelle ou haine spécifique pouvant arriver à des réactions violentes ou impulsives.

Violence (niveau) : excès de réaction violente en cas de crise, pouvant mener à des épisodes d'agression et à de la paranoïa.

Empathie (niveau) : excès de réaction et sensibilité aux émotions, souffrances est problèmes des autres pouvant mener à des crises de forte déprime ou des réactions d'épuisement moral.

Perfectionnisme (niveau) : manie obsédante à la perfection et à la réussite personnelle, qui peut se traduire par une paralysie à l'action.

Infériorité (niveau) : tendance à se croire plus mauvais, faillible et de moindre valeur que son entourage relationnel pouvant aller jusqu'à un complet isolement relationnel et social.

Dramas réservés

(Ne peuvent pas être achetés, sauf par les Origines concernés)

Emballlement (niveau) (uniquement Hexen) : tendance à laisser libre cours à ses pouvoirs sans les inhiber ou les contrôler. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Dissociation (niveau) (uniquement cyborg) : tendance à remettre en question son identité personnelle, sa propre histoire et ses expériences passées. Remplace si besoin le Drama d'origine. Le niveau indique gravité et fréquence.

Défauts réservés

(Réservés aux cyborgs)

Deuxième génération (10) : corps plus artificiel apparence plus reconnaissable et moins humaine, -1 Empathie, ne peut être soigné sans matériel spécialisé pour cyborg.

Décrépi (5) : corps hors d'âge, d'occasion ou usé, avec des problèmes techniques et des bugs qui peuvent survenir de temps en temps.

Défauts matériels

Ghetto (5) : le personnage est forcé de vivre dans un ghetto dangereux, que ce soit un quartier Hexen ou une Zone d'Exclusion urbaine. Ça peut être parce qu'il est Hexen, ou d'une famille hexen, bioïde ou encore cyborg ou simplement paria.

Sous contrat (10) (réservé aux bioïdes) : le personnage appartient à une entreprise de location de service. Il n'est pas libre de ses choix de travail et de déplacement, ne peut pas démissionner ou faire grève, il touche moitié de son salaire réel.

Ruiné (5) : le personnage commence sans aucune dotation d'équipement et ressources de départ, sauf celles achetées avec des Avantages.

Défauts physiques

Mauvaise vue (5) : besoin de lunettes, vue non traitable, -2 à tout Test d'Observation basé sur la vue.

Mauvaise ouïe (5) : appareil auditif, ouïe non traitable, -2 à tout Test d'Observation basé sur l'écoute.

Santé faible (5) : hors de combat dès que le personnage subit une Blessure HS.

Allergie (Niveau) : un matériau allergène relativement commun rend le personnage malade. Niveau indique gravité et fréquence.

Né-spacien (10) : le personnage est de 4ème ou 5ème génération né dans l'espace et les traitements d'adaptation à la gravité fonctionnent mal avec lui. A plus de 0,5 G, le personnage endure -2 à tous ses tests d'Endurance et perds +2 NS à chaque effort important.

9- Dépenser les PC restant

Le personnage est pratiquement fini. À cette étape, le joueur peut dépenser entre les 0 et les 30 PC qui lui restent, plus les PC gagnés en achetant des Défauts (avec donc un maximum de +25 PC). Cette dépense permet d'acheter des points de Traits, de Talent, des Expertises, et même de nouveaux Atouts.

TABLE DES COÛTS D'ACHAT EN PC

- Trait : 5 PC/1 point de Trait. Max +2 par Trait. On ne peut pas dépasser 10.
- Talent : 3 PC/1 point de Talent. On ne peut pas dépasser 8 dans un Talent.
- Talent Hex réservé (Création, Contrôle, Perceptions) : 3 PC/1 point de Talent. On ne peut pas dépasser 5 dans un de ces Talents.
- Expertise : une expertise coûte 5 PC.
- Atout : 10 PC/1 point d'Atout, que ce soit pour un nouvel Atout ou pour augmenter le score d'un Atout déjà acquis.

S'il reste finalement un ou deux PC dont le joueur ne sait pas quoi faire, plutôt que de les perdre, ceux-ci peuvent devenir, avec l'accord du meneur de jeu, une réserve monétaire que le personnage conserve au début de ses aventures, à raison de 2500 € par PC restant.

10- Achèvement du personnage

Il ne reste plus qu'à remplir quelques données, et un dernier choix à faire, et le personnage sera achevé.

SANTÉ & NIVEAUX DE SANTÉ (NS)

La jauge de l'état de santé et de fatigue du personnage, en quatre catégorie. Quand une catégorie est pleine, on passe à la suivante. Chaque étape dispose d'une réserve moyenne de 3 à 7 points, calculés selon la table plus bas, en additionnant les scores Animal et Énergie du personnage.

- **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 pour cela.
- **HS** (-10 aux Actions Physiques) : ces dégâts se récupèrent en une Aventure mais nécessitent des soins.

Animal+Énergie Sonné Blessé (-2) Handicapé (-5) HS (-10) (total NS)

2-5	5	4	4	3	16
6-9	5	5	4	4	18
10-13	6	6	5	4	21
14-17	6	6	6	5	23
18-21	7	7	6	5	25
22-25	7	7	7	6	27

PSYCHÉ & NIVEAUX DE PSYCHÉ (NP)

La jauge du sang-froid et du moral du personnage, 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. La base des Niveaux de Psyché se calcule en additionnant Machine et Esprit, puis en consultant la table plus bas.

La jauge de Psyché est divisée en trois catégories. Quand une catégorie est pleine, on passe à la suivante. À la différence des Niveaux de Santé, les effets affectant la Psyché peuvent directement affecter une catégorie précise (une attaque d'Horreur affecte directement les cases d'Horreur) et non simplement se décompter dans l'ordre de chaque catégorie.

- **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.

Machine+Esprit	Angoisse	Peur (-2)	Terreur (-5)	Horreur (-10)
2-5	4	4	4	3
6-9	5	5	5	4
10-13	5	5	5	5

14-17	6	6	6	5
18-21	7	7	6	6
22-25	7	7	7	6

LES INSPIRATIONS

Les Inspirations dépendent des Auspices du personnage et constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. **Un point d'Inspiration dépensé fournit un d10 de plus à lancer au cours d'un Test. On dépense aussi des Inspirations pour les Avantages de Légende et les Atouts. On peut aussi en sacrifier pour sauver son personnage d'un destin funeste.**

Score de l'Auspice					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Inspirations	2	3	4	5	6

LA VITESSE

Vitesse : la vitesse du personnage en combat ; elle s'emploie pour déterminer dans un tour de combat qui agit le premier et de combien d'Actions un personnage va disposer dans le tour de combat. Calcul : **(Animal+Habilité) /2 arrondi au supérieur.**

LES LIENS AFFECTIFS

Enfin, il reste une dernière étape, choisir deux liens affectifs au personnage. Il s'agit de deux personnes avec lesquels le héros partage un lien fort, un attachement réel et des relations qui lui sont importantes, même si celles-ci ne sont pas forcément bonnes. Ce peut être des membres de sa famille, son conjoint, ou son ex, des amis d'enfances ou de travail, un ancien professeur ou mentor, etc... Ils peuvent aussi être des liens avec d'autres personnages-joueurs.

Ces liens sont importants, car un héros ne se définit pas que par lui-même, mais aussi par ces relations affectives, qui peuvent être sources d'intrigues, de complications ou, simplement, de péripéties de sa vie privée, qu'il doit bien gérer entre deux enquêtes fantastiques.

Chaque Lien se définit par un niveau de Lien (qui commence à 1 à la création des personnages), l'identité du Lien en question et un adjectif ou descriptif qui indique la nature de la relation : famille, ancien partenaire, amour de jeunesse, rival, adversaire, etc...

Finances & dotations des héros

Un Schattenjäger gagne donc un salaire de 5000 € par mois, le salaire de la classe moyenne. On considère qu'il est doté du nécessaire d'un enquêteur dans son domaine et d'un individu de classe moyenne :

- Un appartement meublé
- Un abonnement pour une voiture de fonction mutualisé
- Un abonnement aux services médias et police de l'UNE
- Une assurance risques professionnels standards & assistance médicale
- Une carte de crédit standard
- Un nano et un Interface
- Des vêtements et accessoires de standard moyen à son choix (on va dire 3-4 tenues différentes, y compris uniforme officiel et tenue classe/corporate)
- Une plaque officielle (ou une carte d'enquêteur privé agréé)
- Un lot de gants de manipulation et de sacs à indices.

S'ajoute à cela :

- Une tenue de tissus Aegis standard (ça peut être un costume, une tenue décontractée ou pratique, etc)
- Une arme de service, le Maher P202 Police, dotation standard de l'UNADP, ou toute autre pistolet moyen de calibre 9mm si vous avez envie.

Et enfin, le personnage a un pécule à dépenser, pour achever de s'équiper.

Dotation monétaire de départ : 50 000 €

Le personnage a donc 50 000 € pour s'équiper et doter son personnage. La somme est inférieure au prix du modèle le plus accessible de la voiture individuelle (oui, les voitures sont chères au 23^{ème} siècle), mais permet de s'offrir pas mal de matériel utile et de se faire plaisir à personnaliser les moyens et accessoires de son personnage.

AUSPICES & TRAITS

IDENTITÉ

HUMAIN	<input type="checkbox"/>	ASCENDANT
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	EMPATHIE
ANIMAL	<input type="checkbox"/>	HABILETÉ
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	ÉNERGIE
MACHINE	<input type="checkbox"/>	SENS
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	ESPRIT
SPECTRE	<input type="checkbox"/>	HEX
○○○○○○		

TRAIT SOUS MAX INSPIRATION



LÉGENDE

○○○○○○○○○○

VITESSE
[ANIMAL+HABILETÉ]/2

NOM: _____

JOUEUR: _____

ARCHÉTYPE: _____

ORIGINE : _____ DRAMA: _____

NATION: _____ ÂGE: _____

TAILLE: _____ POIDS: _____

MOTIVATION: _____

SIGNES: _____

XP TOTAUX: _____ XP RÉSERVE: _____

TALENTS

TALENT MAX 8 À LA CRÉATION

ASCENDANT: AS, EMPATHIE: EM, HABILETÉ: HA, ÉNERGIE: EN, SENS: SE, ESPRIT: ES, HEX: HX

HUMAIN	ANIMAL	MACHINE	SPECTRE
ANALYSE (EM) <input type="checkbox"/>	ARMURES (EN) <input type="checkbox"/>	CULTURE POPULAIRE (EM) <input type="checkbox"/>	CONSCIENCE (SE) <input type="checkbox"/>
ARTS (HA) <input type="checkbox"/>	CONDUITE (HA) <input type="checkbox"/>	ESPACE (SE) <input type="checkbox"/>	PARANORMAL (ES) <input type="checkbox"/>
AUTORITÉ (AS) <input type="checkbox"/>	ENDURANCE (EN) <input type="checkbox"/>	MÉDECINE (EM) <input type="checkbox"/>	CONTRÔLE (HX) <input type="checkbox"/>
ÉLOQUENCE (AS) <input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE (HA) <input type="checkbox"/>	OBSERVATION (SE) <input type="checkbox"/>	CRÉATION (HX) <input type="checkbox"/>
ÉTIQUETTE (AS) <input type="checkbox"/>	ESQUIVE (HA) <input type="checkbox"/>	PILOTAGE (SE) <input type="checkbox"/>	PERCEPTION (HX) <input type="checkbox"/>
INTERPRÉTATION (EM) <input type="checkbox"/>	FURTIVITÉ (SE) <input type="checkbox"/>	PIRATAGE (ES) <input type="checkbox"/>	
INTERROGATOIRE (AS) <input type="checkbox"/>	MARINE (HA) <input type="checkbox"/>	RECHERCHE (ES) <input type="checkbox"/>	
JUSTICE (AS) <input type="checkbox"/>	MÊLÉE (EN) <input type="checkbox"/>	RÉPARATION (HA) <input type="checkbox"/>	
NÉGOCIATION (AS) <input type="checkbox"/>	SPORTS (HA) <input type="checkbox"/>	SCIENCES HUMAINES (ES) <input type="checkbox"/>	
POLITIQUE (AS) <input type="checkbox"/>	SURVIE (EN) <input type="checkbox"/>	SCIENCES PHYSIQUES (ES) <input type="checkbox"/>	
SÉDUCTION (EM) <input type="checkbox"/>	TIR (SE) <input type="checkbox"/>	SCIENCES DE LA VIE (ES) <input type="checkbox"/>	
SUBTERFUGES (EM) <input type="checkbox"/>	ZÉRO-G (SE) <input type="checkbox"/>	TECHNOLOGIE (ES) <input type="checkbox"/>	

EXPERTISES

CAPACITÉS D'ARCHÉTYPE

CAPACITÉS D'ORIGINE

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

SANTÉ

PSYCHÉ

TOTAL	<input type="checkbox"/>								
SONNÉ	<input type="checkbox"/>								
BLESSÉ	<input type="checkbox"/>								
HANDICAPÉ	<input type="checkbox"/>								
HORS-SERVICE	<input type="checkbox"/>								

MALUS TEST ACTIONS ANIMAL

TOTAL	<input type="checkbox"/>								
ANGOISSE	<input type="checkbox"/>								
PEUR	<input type="checkbox"/>								
TERREUR	<input type="checkbox"/>								
HORREUR	<input type="checkbox"/>								

MALUS TEST ACTIONS HUMAIN

Les Talents

Un héros, 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 n'échappent pas plus que tout autre protagoniste, qu'il soit humain, animal, robot ou IA, à cette règle. Un personnage est doté d'une somme de talents issues de son expérience et qui, en situation critique, sont une des premières choses qui vont lui sauver la vie.

La plupart des gens sont compétents, voire doués dans deux ou trois Talents et, quand on cherche un peu, on réalise que tout le monde s'y connaît un minimum dans certains domaines essentiels ou élémentaires. C'est pour cela que ce n'est pas parce qu'un personnage n'a pas le Talent Art, ou encore Conduire, qu'il ne saurait pas tricoter un pull, cuisiner un bon plat, dessiner un joli portrait ou prendre sa voiture pour rentrer du travail. Il n'a simplement pas un niveau suffisant dans ces domaines pour prétendre s'en servir dans le cadre d'un enjeu réel, comme par exemple, gagner un concours pro ou éviter un accident.

Dans le jeu de rôle Singularités, on ne lance les dés que quand il y a nécessité, parce qu'il y a un enjeu fort : **seule une Action présentant un risque et portant à des conséquences dans la narration de l'intrigue et de l'aventure doit être résolue en jetant les dés**. Conduire ou monter à vélo restent donc dans l'immense majorité des cas des choses triviales, qui ne présentent pas de risque particulier à échouer. Mais dans le cadre d'une course-poursuite, il y a un risque évident et des conséquences évidentes à l'échec ou à la réussite.

Liste et échelle des Talents

- **1-2 : Amateur** : Vous savez vous en tirer tant que ce n'est pas compliqué. C'est le niveau de celui qui bricole en amateur ou débute à apprendre un métier, un sport, depuis quelques semaines ou quelques mois.
- **3-4 : Apprenti** : Vous connaissez le sujet et vous pouvez en tirer parti si vous êtes dans des conditions de travail correctes. C'est le niveau atteint après un an ou deux de formation ou d'entraînement avec un bon professeur ou de bonnes sources d'enseignement.
- **5-6 : Professionnel** : Vous connaissez votre affaire et, même en situation de stress ou avec peu de moyens, vous pourrez vous en sortir. C'est le niveau à partir duquel on peut déclarer qu'on sait ce qu'on fait sans que ce soit une prétention.
- **7-8 : Vétéran** : Vous savez toujours ce que vous faites ; on ne vous la fait pas et il faut des conditions ardues pour vous désarmer. C'est le niveau de ceux qui peuvent non seulement être sûr de ce qu'ils font, mais expliquer comment on peut faire mieux, comment on peut adapter, modifier, améliorer, voire inventer.
- **9-10 : Expert** : Vous en savez tellement sur ce talent que vous pourriez en user dans les pires conditions sans que cela fasse grande différence. C'est le niveau de ceux qui sont tellement doués que soit ils font de la recherche et de l'innovation, soit ils enseignent à ceux qui sont déjà des pros et des vétérans, voire, ils font les deux.
- **11 et + : Génie** : Personne ou presque n'en sait plus que vous sur ce talent. Et vous êtes capable d'innover et inventer pour l'améliorer encore. C'est le niveau de ceux qui peuvent prétendre avoir réinventé ce talent, sans vantardise exagérée.

	HUMAIN (social)	ANIMAL (physique)	MACHINE (mental)	SPECTRE (spirituel)
1	Analyse (Em)	Armures (En)	Culture populaire (Em)	Conscience (Se)
2	Arts (Ha)	Conduite (Ha)	Espace (Se)	Paranormal (Es)
3	Autorité (As)	Endurance (En)	Médecine (Em)	
4	Éloquence (As)	Escamotage (Ha)	Observation (Se)	Contrôle (Hx)
5	Étiquette (As)	Esquive (Ha)	Pilotage (Se)	Création (Hx)
6	Interprétation (Em)	Furtivité (Se)	Piratage (Es)	Perception (Hx)
7	Interrogatoire (As)	Marine (Ha)	Recherche (Es)	
8	Justice (As)	Mêlée (En)	Réparation (Ha)	
9	Négociation (As)	Sports (Ha)	Sciences humaines (Es)	
10	Politique (As)	Survie (En)	Sciences physiques (Es)	
11	Séduction (Em)	Tir (Se)	Sciences de la vie (Es)	
12	Subterfuges (Em)	Zéro-G (Se)	Technologie (Es)	

Les Expertises

Les Expertises sont un moyen de spécialiser un personnage 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.

La définition des Expertises est très libre mais peut être divisé en trois catégories, ci-dessous. Elles n'ont pas d'effet en jeu, elles servent simplement de guide pour les définir et les utiliser.

Il y a quelques limites et contraintes aux Expertises pour en éviter les abus, que nous précisons ci-dessous.

LES DOMAINES

En gros, ce genre d'Expertise est **un verbe ou un champ d'application** qui va de pair avec un Talent privilégié. Ce sont un peu comme les compétences spécialisées d'un métier.

Biochimie est par exemple une Expertise des Talents Sciences de la Vie ou Médecine, comme le serait le verbe Autopsier. Électronique ou Robotique s'applique aussi bien aux talents Réparation que Technologie et Armes à feu pourra aller aussi bien en Tir qu'en Réparation. Une Expertise comme Natation s'appliquera à nombre d'Action physiques se déroulant en milieu aquatique, comme Sports, Survie et même Marine, mais aussi pour un Test d'Observation en plongée !

LES SPÉCIALITÉS

Ce type d'Expertise est **une spécialité, un cadre de savoir-faire** déterminé, lié à un Talent. C'est un peu comme une compétence spécialisée avec un outil ou sur un type de cible précis.

Une Expertise Voitures s'applique dès que l'on peut lier 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.

LES CONTEXTES

Un contexte, en tant qu'Expertise, c'est **un cadre socio-culturel, ethnique ou historique** tout simplement.

Par exemple, l'Expertise Amérindiens fonctionnera pour les talents sociaux ou encore Recherche ou Sciences humaines. L'expertise Vedettes télé s'appliquera à toute Action pour reconnaître ou se renseigner sur les grandes vedettes des émissions télés de la Trame. Quand à une Expertise Triades, elle sera très utile à toutes les Actions sociales impliquant des membres de cette organisation criminelle !

LES LIMITES DES EXPERTISES

Les Expertises sont un outil assez puissant pour un personnage et peuvent s'appliquer à nombre d'Actions, mais elles doivent être pensées avec des limites quant à leur sphère d'application, afin d'éviter de se retrouver avec une Expertise qui peut s'appliquer à tout et m'importe quoi.

Ainsi, les Expertises se résumant aux mots : « urbain », « spatial », ou encore « rural » ou « sauvage » sont à exclure, car elles sont simplement beaucoup trop vastes et généralistes. Il en va de même pour une Expertise qui imite un nom de talent, comme « justice », « combat », « drague », « invention » ou encore une Expertise qui englobe un continent (« Afrique », « Amérique »).

Une Expertise s'exprime alors 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 », « recherche d'indices », « 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 ».

Les Talents de l'Auspice Humain

L'ensemble des Talents sociaux.

ANALYSE (EM)

Champ d'action : détecter mensonges et manipulations, psychologie, psychothérapie, comportementalisme.

En premier lieu, l'Analyse regroupe toutes les sciences du comportement, de la psychologie et de la psychothérapie. Mais en terme d'emploi comme Talent, c'est l'art de détecter le mensonge, la dissimulation et la manipulation dans les comportements et relations d'un individu observé et analysé. Une compétence par exemple souvent maîtrisée par les enquêteurs et certains physionomistes et gardes du corps.

On ne ment pas à un bon analyste, sans qu'il le voit. On essaye encore moins de le tromper ou de le manipuler socialement ou affectivement, car il est entraîné à déceler et percer toutes les méthodes de la manipulation mentale chez les êtres humains. Un bon analyste peut être capable de vous faire croire qu'il peut savoir tout de vous, car il peut surtout percer aisément vos faux-semblants.

Le Talent Analyse ne permet cependant pas de percer les secrets d'autrui d'un simple Test réussi. Il montre seulement qu'il y a des secrets et où ; il permet de brosser un portrait comportemental mais qui reste sommaire sans approfondir le travail. Une Analyse complète d'un individu est une Action qui demande du temps. À l'analyste de chercher à en apprendre plus par l'observation, l'étude en contexte, la discussion et l'échange.

ARTS (HA)

Champ d'action : art, arts appliqués et arts culinaires, artisanats, conception et création.

Les arts regroupent tout ce qui concerne l'art de créer ou concevoir quelque chose de ses mains, que ce soit une poterie à la glaise qu'un dessin à la sanguine, que la création d'un jeu vidéo ou le design d'une enseigne holographique. S'il s'agit de créer un objet artistique ou artisanal, qu'il implique de la technologie ou pas, il s'agit d'un Test d'Art.

Avec ce Talent, on peut gagner de l'argent avec ses œuvres d'art, mais on peut aussi s'en servir comme d'un moyen d'influence et de social-engineering dans les milieux de l'art et de l'artisanat, quand on s'y connaît, et ainsi, s'en servir pour influencer les opinions de ses collègues et admirateurs.

Le talent Arts ne regroupe cependant pas la musique l'art de jouer un rôle (théâtre, cinéma, etc.) ni les éventuelles compétences d'ingénierie ou de sciences mécaniques appliquées à certains arts ou artisanats, ces compétences étant réunies sous les Talent : Réparation et Technologies.

AUTORITÉ (AS)

Champ d'action : obtenir une coopération immédiate par coercition, menace ; mais aussi impressionner, intimider, commander.

L'Autorité consiste à user de charisme personnel, d'influence sociale ou encore de sa carrure physique et de tous autres artifices pour se faire obéir et obtenir ainsi un résultat qui consiste en général à contraindre autrui à faire quelque chose qu'il n'aurait pas eu envie de faire en d'autres circonstances.

Autorité est entre autres utile pour désamorcer des situations risquées avant qu'elles ne deviennent violentes. C'est un Talent aussi du videur de boîte de nuit que de l'officier militaire. On n'a pas forcément besoin d'user de violence ou de menace pour user d'autorité ; être légitime et charismatique permet de se faire commander par des subordonnées ou un simple quidam qui décide de coopérer même s'il n'était pas enthousiaste au départ.

Autorité ne permet pas vraiment d'interroger efficacement un témoin ou un suspect, ni de deviner que l'interlocuteur ment, pas plus que de manipuler ou influencer durablement autrui ; c'est un Talent qui fonctionne surtout pour se faire respecter, se rendre menaçant ou autoritaire et obtenir des résultats sociaux immédiats et de courte durée.

ÉLOQUENCE (AS)

Champ d'action : convaincre, manipuler ou modifier les opinions d'autrui, influencer un public en discourant.

L'éloquence, c'est l'art de convaincre et de discourir, le talent des orateurs, des politiques, des diplomates et des manipulateurs. Il s'agit de la capacité à convaincre et inciter autrui à changer ses opinions et points de vue. Faire un discours à l'assemblée de l'UNE ou convaincre de sa bonne foi un officier de police très méfiant font tous deux appel à ce talent. Dans les deux cas, le but est que le public ou votre interlocuteur vous croit, ait confiance en vos propos et adhère au point de vue que vous défendez, fut-il artificiel.

Avec de bons talents d'éloquence, un orateur peut aisément se sortir de toutes les situations sociales un peu compliquées, même si cela peut prendre du temps et demander quelques efforts. Et peu importe que les arguments de l'orateur soient du domaine du mensonge ou de l'invention ; le plus important n'est pas la véracité des propos – enfin, tant que personne ne vérifie ! – mais la sincérité apparente du discours !

Le Talent Éloquence ne s'applique cependant pas pour savoir comment bien aborder autrui dans un milieu social et s'y comporter de la bonne manière (ce qui est de l'Étiquette), ni ne permet de négocier un accord ou un arrangement (qui est de la Négociation), et ne permet pas de se passer des connaissances nécessaires à argumenter, par exemple les Talents Politique, Justice, ou encore Sciences Humaines.

ÉTIQUETTE (AS)

Champ d'action : manières et codes sociaux, politesse selon les usages et les cultures, savoir vers qui aller se renseigner, comme le bon vieux « connaissance de la rue ».

Le Talent Étiquette, c'est, pour imager, l'art de savoir se tenir à table et respecter les usages et coutumes locales en sachant comment éviter les impairs et les maladroites qui pourraient mal finir. C'est donc un Talent de connaissances culturelles, même s'il a des applications bien concrètes. Par exemple, c'est très utile pour trouver qui contacter pour obtenir des infos ou des marchandises dans un milieu social spécifique, que ce soit une rue squattée par un gang ou une caserne de StarForce. Et surtout, cela permet de faire tous ces genres de recherche sans risquer de se faire emprisonner, jeter dehors, ou tuer pour avoir posé la mauvaise question à la mauvaise personne.

Ainsi, un individu doué en Étiquette s'en sortirait aussi bien à la cour Royale du Kenya qu'entre des révolutionnaires communistes de la Ceinture, pour peu qu'il ait le temps de savoir comment s'adapter aux règles locales de bienséances et aux habitudes culturelles à connaître. Il aurait ainsi des facilités à pouvoir s'y faire des connaissances, glaner des infos, trouver des bons plans ou, simplement, s'infiltrer dans un milieu culturel sans éveiller d'hostilité.

Étiquette ne permet cependant ni de négocier, ni de se déguiser (qui est le Talent Subterfuge), ni de convaincre son interlocuteur (qui est le talent Éloquence).

INTERPRÉTATION (EM)

Champ d'action : musique, chanson, théâtre, cinéma, scène, cirque, jouer un rôle, influence foule par des spectacles.

Ce Talent réunit toutes les actions qui consistent à offrir un spectacle vivant, que ce soit de la chanson, de la musique, du théâtre, de la danse, de la poésie, ou tout autre spectacle de scène, y compris les arts du cirque. Cela regroupe aussi bien l'acrobatie que le one-man-show humoristique. Il s'agit aussi bien d'une compétence active que des connaissances professionnelles liées au monde du spectacle, ses techniques et ses codes.

Une bonne interprétation peut transmettre des messages et des émotions, changer les opinions, influencer les foules. Une bonne chanson, des paroles percutantes, un poème mis en musique au bon moment, et on peut très bien imaginer initier ainsi un mouvement social et lancer une révolution !

Le talent Interprétation ne permet pas de mentir ou de baratiner les gens, ni de se dissimuler dans une foule (c'est le Talent Subterfuge). On peut cependant s'en servir comme Subterfuge pour se déguiser et jouer un rôle, par exemple, pour s'infiltrer, même s'il manquera l'aspect mensonge et capacités à dissimuler ses émotions et intentions.

INTERROGATOIRE (AS)

Champ d'action : techniques et méthodes psychologiques, coercitives et comportementales pour amener un individu à révéler des informations, dire la vérité, avouer sa culpabilité.

Savoir tirer les vers du nez de quelqu'un est une compétence qui n'est pas donnée à tout le monde et Interrogatoire sert à cela. La méthode pour faire parler quelqu'un peut passer par la force ou la patience, la ruse, l'échange ou la menace, mais le but est toujours le même : parvenir à obtenir la vérité, sous formes d'infos exacts, d'aveux, etc.

Une personne compétente en Interrogatoire peut être un analyste, un psychologue, un enquêteur, un interrogateur militaire et il saura user des outils coercitifs, analytiques et sociaux pour parvenir à ses fins. Tout est finalement question de temps... et de coopération de la personne à qui on veut tirer les vers du nez. C'est un bon exemple de l'emploi des Conflits Sociaux dans le jeu de rôle Singularités.

Le Talent Interrogatoire ne permet pas de deviner les mensonges ou les fausses intentions (ce que permet Analyse) ni de convaincre un interlocuteur de changer d'opinion (ce que fait le talent Éloquence). Ce talent ne sert que pour faire avouer la vérité, ce qui demande déjà à savoir comment poser la question et avoir des doutes sur ses propos... ou son silence.

JUSTICE (AS)

Champ d'action : culture de police, systèmes judiciaires, procédures légales, défense judiciaire, monde des avocats et des procureurs.

Justice est en gros un Talent de connaissances sociales et professionnelles qui englobe tous les aspects de la mécanique judiciaire et policière. Il a aussi ses applications directement pratiques, puisque c'est le Talent des avocats et des procureurs pour assurer leur travail de défense des prévenus et de poursuite des inculpés. Ce Talent permet de savoir appliquer une sécurisation de scène de crime et un relevé d'indices conformes aux procédures, ou interrompre une action de police, une procédure judiciaire, qui appeler pour assurer une défense ou faire une expertise judiciaire, etc.

C'est un Talent utile aux Schattenjäger qui ne sont pas les derniers à se retrouver mêlés à des affaires judiciaires et encore plus aux agents de l'UNADP qui, en règle générale, ont une formation minimal indispensable pour leur travail d'enquête fédérale, face à des avocats qui sont passés maître dans l'usage de ce Talent pour protéger leurs clients.

Justice ne permet pas de faire un plaidoyer (Talent Eloquence) mais assure d'avoir les moyens préparer une défense dans un grand procès. Il ne permet pas non plus de savoir comment chercher des indices criminels ou étudier une scène de crime (Talent Observation), mais assure de savoir comment sécuriser des indices et preuves recevables par la justice.

NÉGOCIATION (AS)

Champ d'action : diplomatie, négociation entre parties, marchandage, lois commerciales, culture de la finance, estimation des valeurs.

Négocier se résume facilement selon le principe : trouver un terrain d'entente dans l'échange d'intérêt entre deux parties. La seule chose qui change est la nature et l'importance des intérêts en jeu. Il est plus aisé et facile de négocier le prix d'un sac d'épices que les accords d'un cessez-le-feu entre deux belligérants. Mais, dans l'absolu, cela reste toujours le même principe : les deux parties doivent s'en retourner en ayant accepté l'échange et les intérêts obtenus. Ainsi, qu'il s'agisse de complexes manœuvres diplomatiques ou d'une simple vente d'actions boursières, la négociation suit toujours les mêmes mécaniques.

Le talent Négociation est aussi une compétence de connaissances sociales et professionnelles. Il permet d'estimer des valeurs et intérêts selon les normes applicables et permet de connaître assez efficacement les rouages des systèmes économiques et du monde de la finance en règle générale, y compris ses lois et ses procédures.

Si le talent Négociation a comme but de convaincre l'interlocuteur de parvenir à un accord et un échange, il ne permet pas de modifier l'opinion de l'interlocuteur (Talent Éloquence) seulement de lui faire accepter le deal. Il ne permet pas non plus de savoir si l'accord passé n'est pas mensonger ou trompeur, ce qui est du domaine de l'Analyse.

POLITIQUE (AS)

Champ d'action : connaissances politiques, administratives, culture d'organisation gouvernementale, d'entreprise ou militaire.

Tout est politique ! Et rien n'est plus vrai dans le monde de Singularités. La politique ne se limite pas aux partis et orientations politique de la sphère publique, mais s'étend aux concepts des politiques administratives, des organisations publiques et privées, y compris le monde de l'entreprise ou le monde militaire. Savoir naviguer dans les arcanes administratifs, au travers de ses relations d'interdépendance et de hiérarchie croisées, savoir à qui s'adresser, quelles certifications présenter, quelles demandes remplir et quelles procédures suivre est une parfaite application du Talent Politique.

Le Talent Politique est donc un talent de compétences sociales et professionnelles avant tout, dont le champ d'application s'étend aux domaines administratifs, des plus simples aux plus vastes et qui va même jusqu'à la connaissance des secrets des uns et des autres, y compris dans le monde du renseignement international.

On ne peut employer Politique pour faire des discours (Éloquence) ou aboutir à un accord (Négociation). Mais il peut remplacer Étiquette dans les milieux politiques et administratifs.

SÉDUCTION (EM)

Champ d'action : drague, nouer des relations privilégiées, manipuler les affects et les émotions, attraction sexuelle.

Le Talent Séduction, c'est par essence un art de la manipulation émotionnelle. Il emploie des méthodes sociales et comportementales dont le but est d'obtenir les faveurs et l'attraction de la personne visée, voire faire naître des émotions, comme le sentiment amoureux. Dans sa version la plus simple et socialement acceptée, c'est de la drague, du flirt, qui est en quelque sorte un jeu de séduction codifié où le dragueur tente de susciter chez son interlocuteur une attirance, une admiration, voir un désir sexuel.

Mais, chez des experts de ce Talent, la séduction peut devenir un outil, une arme de manipulation qui, d'ailleurs, a ses méthodologies et des langages qui s'apparente à ceux de la stratégie, mis à part que la séduction se refuse à l'usage de toute violence. La manipulation vise alors à obtenir de l'interlocuteur sa confiance, sa pleine coopération, pour l'utiliser, voire le tromper, ou simplement par défi ou narcissisme. La séduction perd alors de son côté bénin pour devenir un outil de domination ou d'exploitation.

La Séduction est un Talent social qui demande une mise en place et peut exiger bonne connaissance de son sujet s'il s'agit de parvenir à ses fins ou réussir à le manipuler. C'est donc un Talent qui peut prendre du temps, au séducteur de chercher à en apprendre plus par l'observation, le renseignement, et la discussion.

SUBTERFUGES (EM)

Champ d'action : mentir, tromper, cacher la vérité et ses émotions, se déguiser et s'infiltrer socialement.

Un subterfuge, c'est par définition un moyen détourné et malin de se tirer d'embarras. Pour ce Talent, il s'agit de savoir comment ruser, tricher, mentir, cacher ses intentions et ses émotions, se grimer et passer pour autrui afin de pouvoir tromper son monde. Subterfuges permet donc de pouvoir aussi bien baratiner en vitesse que parvenir à s'infiltrer dans un milieu après une longue préparation pour endosser un autre rôle, une autre tête et une autre identité.

Les experts de Subterfuges sont passés maîtres dans la capacité à pouvoir mentir même sous la plus intense pression et ne rien laisser paraître de leurs motivations ou de leur véritable identité. Il s'agit des espions, des agents dormants, des officiers de police infiltrés, mais aussi des plus efficaces voleurs, saboteurs et terroristes.

Subterfuges ne permet pas de deviner qu'autrui emploie ce même genre de ruses (ce que peut faire Analyse ou encore Observation) et il ne fait pas de son utilisateur un acteur consommé qui pourrait jouer n'importe quel rôle à l'improviste (ce qui serait plutôt de l'Interprétation).

Les Talents de l'Auspice Animal

L'ensemble des Talents physiques.

ARMURES (EN)

Champ d'action : manœuvre et pilotage des armures de combat et armures robotiques Personal Battle Suit et Military Battle Suit.

Nul besoin d'avoir un talent particulier pour enfiler une tenue de protection Aegis ou un gilet pare-balle, même s'il vaut mieux savoir lacer ce dernier si on est pressé de le porter. Par contre, les plus efficaces armures du 23^{ème}

siècle sont des armures alimentées pourvues de systèmes robotiques, de senseurs complexes et même de capacités de vol, qui exigent un entraînement poussé qui ne s'invente pas. Le Talent Armures permet donc de pouvoir les employer efficacement et manœuvrer avec, un peu comme Conduite permet de manœuvrer des engins roulants.

À noter que même s'il est possible de s'entraîner à manœuvrer des Military Battle Suit (MBS), grâce aux SIRM, peu de gens sur Terre en ont piloté hors des unités militaire d'élite spécialisées, tant ces armes formidables sont d'usage restreint.

Si Armures permet de connaître et exploiter les capacités des armures de combat, des PBS et des MBS, cela ne permet pas de les réparer (Talent Réparation) ou les modifier et les améliorer (Talent Technologie). Ce talent ne permet pas de manier des scaphandres spatiaux (Talent Zéro-G)

CONDUITE (HA)

Champ d'action : manœuvre et pilotage des véhicules au sol, voitures, camions, motos vélos, méchas de chantier mais aussi animaux de monte.

Si peu de gens possèdent une voiture personnelle, la plupart des gens savent conduire, qu'il s'agisse de monter à vélo, ou piloter une petite moto ou une voiture urbaine. Le Talent Conduite concerne les gens ayant une formation spécifique ou une expérience de terrain dans l'art de piloter ce qui se déplace au sol. Le Talent ne fait pas de différence entre monter à cheval, ou conduire une voiture et permet même de piloter un mécha de chantier, qui se comporte principalement comme un engin à roues en tant que véhicule.

Le Talent Conduite implique qu'on sait entretenir son véhicule, au moins pour les choses les plus élémentaires, comme changer une roue ou un phare. Pour, par exemple, s'occuper d'un cheval, l'atteler, le nourrir, le maintenir en forme, il est possible de se servir de Conduite. Encore mieux avec une Expertise Équitation, qui est alors pensé pour cela. Mais pour réparer ou modifier des véhicules, il faut les Talents Réparations et Technologies.

À noter que filer à ras du sol avec un aérodyne et autre appareil volant ayant de genre de capacités reste du domaine du Talent Pilotage.

ENDURANCE (EN)

Champ d'action : tous les efforts de force et d'endurance physique, comme le levage, la marche, le défonçage de porte, la résistance aux toxines, aux conditions extrême, aux étouffements et noyades, aux épuisements et aux étourdissements.

Le Talent Endurance intervient dès qu'un personnage fait un effort physique de force ou de résistance. C'est la compétence parfaite pour soulever des poids, tenir un marathon, retenir son souffle ou encore se relever d'un crochet du droit. C'est le Talent employé pour résister aux effets neutralisants d'un taser ou d'un pong, mais aussi aux effets d'une exposition au froid, à la chaleur, et aux drogues et toxines.

Pour résumer, plus on a de score dans le Talent Endurance, plus on est solide, entraîné, voire increvable, ce qui reste abordable pour tout le monde, même pour qui n'a pas forcément un Trait Énergie très élevé. C'est donc un Talent à part entière, dont les meilleurs dans ce domaine sont remarquablement inépuisables.

Endurance ne vous apprend pas les règles d'un sport ou les connaissances du matériel sportif. C'est seulement un talent qui s'applique aux efforts de force, d'endurance physique et de résistance, ce qui représente déjà pas mal d'options. Il peut d'ailleurs servir à faire un Test pour nager – au moins pour ne pas se noyer - si les conditions le nécessitent.

ESCAMOTAGE (HA)

Champ d'action : Pickpocket et capacités à faire les poches furtivement, savoir dissimuler un objet, prestidigitation.

Le talent Escamotage est à la base la capacité de faire disparaître un objet par un tour de main ou de prestidigitation qui échappe à l'œil des spectateurs. Dans Singularités, ce Talent englobe aussi la capacité des pickpockets à pouvoir se saisir d'un objet dans la poche, le sac à main, ou même porté par un individu sans que ce dernier le réalise. Et, parce que qui peut le plus peut le moins, c'est aussi le Talent qui permet de cacher efficacement un objet, sur soi ou à portée de main, en échappant à la vigilance d'un observateur.

Le Talent Escamotage ne permet pas de repérer les actions d'un pickpocket ou un prestidigitateur (il faut le talent Observation), mais il permet de connaître les tours et les techniques, et faciliter l'identification d'autres escamoteurs et de leurs méthodes. Il n'assure pas non plus de pouvoir se cacher ou être furtif (il faut le Talent Furtivité).

ESQUIVE (HA)

Champ d'action : 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.

L'Esquive, c'est l'art d'éviter de se prendre des mauvais coups, qu'il s'agisse d'éviter de se faire écraser par une voiture, de se prendre un coup de poing en pleine figure ou de se mettre à l'abri quand volent les balles. Par définition, dans Singularités, on peut esquiver toutes les attaques, pourvues qu'on les voit venir. On peut donc même éviter un tir de pistolet, tant qu'on voit le tireur agir ; ce n'est pas toujours si facile, mais la règle est simple : tant que vous voyez l'adversaire agir et que vous pouvez bouger, vous pouvez éviter une attaque.

Le Talent Esquive ne permet cependant pas d'éviter une explosion, une projection de liquides ou de plasma, ou encore un effondrement, toutes ces choses qui affectent tout une zone. Là, la seule manière d'y échapper est de ne pas se trouver au mauvais endroit. Les cas particuliers et les impossibilités du Talent Esquive sont décrits dans le *Chapitre Combat*.

FURTIVITÉ (SE)

Champ d'action : Se cacher, disparaître à la vue de poursuivants, faire de la filature, pister en milieu sauvage ou urbain.

Le Talent de Furtivité ne s'arrête pas à l'art de se rendre discret, mais à l'ensemble des techniques et méthodes liées à tous les cadres de la discrétion. On en use aussi bien pour suivre des traces laissées par une proie, que pour filer le train d'une cible sur un quai de gare, ou encore pour échapper à des poursuivants en se perdant dans une foule et, bien sûr, on s'en sert pour se cacher efficacement !

Une personne douée dans le domaine de la furtivité est typiquement le coureur des bois ou le photographe animalier, des professions où discrétion, camouflage et pistage sont une nécessité pour parvenir à ses fins. C'est aussi le talent des espions spécialistes de l'intrusion et de la filature, qui seront, quant à eux, plus à l'aise en milieu urbain que perdus au milieu des bois.

Le Talent de Furtivité ne permet pas de se déguiser, se faire passer pour autrui ou s'infiltrer dans un milieu culturel (c'est le Talent Subterfuge) et ne fournit pas d'outils pour trouver un abri, à manger ou encore s'abriter des éléments (c'est le talent Survie, qui inclue la chasse).

MARINE (HA)

Champ d'action : pilotage et navigation sur et sous les mers, bateaux, sous-marins. Plongée et utilisation de scaphandres, nager.

Résumons simplement ce Talent : Marine, c'est tout ce qui concerne le fait d'user de véhicules sur et sous l'eau, y compris les scaphandres et équipement de plongée sous-marine. Vous aurez noté qu'il n'existe pas le talent « nage » dans Singularités. Qui dispose du Talent Marine sait forcément d'autant mieux nager (comme avec Sports), en plus de s'y connaître dans tout ce qui concerne la mer en tant qu'utilisateur de véhicules et matériels maritimes.

Au 23^{ème} siècle, le Talent Marine est assez répandu : nombre de gens vivent dans des habitats sous-marins, certaines nations étant majoritairement sous-marines et les travailleurs dans ces milieux savent aussi bien enfilet une tenue de plongée que diriger un petit bateau, à voile ou à moteur ou un bathyscaphe, ce qui veut aussi dire que les gens doués dans le talent Marine ont une formation complète dans les normes et les risques de plongée, et connaissent aussi les règles et procédures de navigation.

Le Talent Marine implique que non seulement on sait manier tout cela, mais aussi qu'on sait l'entretenir et vérifier son bon fonctionnement. Mais si on veut pouvoir réparer, modifier, concevoir ou améliorer ce genre d'équipement, il faut passer par les Talents Réparation ou Technologies. Et résister à la noyade ou retenir son souffle restent l'apanage du talent Endurance. Marine ne permet pas de manier un scaphandre spatial (talent Zéro-G) mais on peut admettre qu'à défaut d'autre chose, cela peut aider.

MÊLÉE (EN)

Champ d'action : combat au corps à corps, avec ou sans armes de contact, usage des arts martiaux, y compris le gun-fu.

Le Talent Mêlée réunit toutes les compétences liées au combat au corps à corps, que ce soit avec ou sans armes et mesure la capacité d'un combattant à venir à bout d'un ou plusieurs adversaires à portée de main par sa maîtrise martiale. Il s'agit donc aussi bien de la boxe, de la lutte, que des différents arts martiaux, qui ne sont pas catégorisés dans le jeu de rôle Singularités, et du maniement des armes de contact, que ce soit poignards, épées et autres instruments de mêlée. Dans ce cadre, l'usage d'armes à feu en étant en combat au contact fait partie du Talent Mêlée, la seule différence ne concerne que les dégâts et les effets des armes à feu.

Disposer de ce talent rend aussi compétent dans l'estimation et l'analyse des techniques, méthodes et armes de mêlée et permettrait même à un spécialiste de pouvoir décrypter une scène d'affrontement après que celle-ci ait eu lieu, à partir des traces sur les participants et sur la scène. Ceci dit, une analyse poussée d'une scène de combat demanderait un Test d'Observation et/ou des Expertises en scène de crime, par exemple.

Le Talent Mêlée permet de parer, ainsi que de faire des manœuvres et Exploits spécifiques tous décrits au *Chapitre Combat*. Il ne permet pas d'esquiver les coups et il ne permet pas de lancer des objets ou employer des projectiles (c'est le Talent Tirer), sauf dans le cas précis du Gun-fu ou d'une Action en plein corps-à-corps.

SPORTS (EN)

Champ d'action : sauter, nager, sprinter, escalader, lancer, contorsion, gymnastique et l'ensemble des activités sportives compétitives en solo ou en groupe.

Pour synthétiser le Talent Sports : si l'Action physique et sportive à entreprendre n'est pas dans le cadre du Talent Endurance, elle l'est dans le cadre du Talent Sports. Le Talent Sports regroupe ainsi non seulement les compétences et connaissances dans les domaines de l'activité sportive, ses codes ses règles, sa pratique, son univers, mais aussi toute Action exigeant un effort court et intense de coordination et de puissance physique. Il peut s'agir de nager ou courir vite, de sauter loin ou haut, d'escalader rapidement, de lancer une balle ou un javelot ou encore de se contorsionner dans un passage étroit.

On notera que dans les actions possibles avec Sports, on peut lancer des objets et toucher une cible (comme avec le Talent Tirer). C'est donc tout à fait acceptable, avec un objet improvisé, une balle, un couteau, un javelot, etc. qui peut alors devenir une arme, le Talent Sport permettant d'être dans ces cas-là employé comme le Talent Tirer.

Le Talent Sport ne permet pas d'Esquiver des attaques (c'est le talent Esquive) et ne permet pas non plus de faire des Actions de soulever ou déplacement de poids, ou des efforts d'endurance (c'est le Talent Endurance).

SURVIE (EN)

Champ d'action : Survie en conditions climatiques hostiles dans la nature, compétences de randonnée, de chasse, pêche et orientation.

Le Talent Survie englobe toutes les connaissances et techniques permettant de savoir comment rester en vie et s'abriter dans un milieu hostile et des conditions climatiques risquées. S'abriter des tempêtes, se protéger du froid ou de la chaleur, fabriquer des outils essentiels, trouver de quoi se nourrir et s'hydrater en évitant d'être intoxiqué ou de finir au repas d'un prédateur. Cela inclue les compétences de randonnée, comme savoir monter un camp et se servir d'équipements de survie, mais aussi savoir chasser et pêcher efficacement pour ne pas rentrer bredouille.

À noter que les compétences et techniques de survie sont indispensables à qui va randonner dans la nature du 23^{ème} siècle. Le climat est en général plus animé et violent qu'au 21^{ème} siècle ce qui rend toute randonnée plus risquée et, surtout, le milieu sauvage, qui a amplement repris ses droits et a muté par les effets de l'Hexenkust, est notoirement plus hostile. Se faire attaquer par une bête sauvage est, là aussi, un risque dont il faut tenir compte partout, même à quelques kilomètres de zones urbaines.

Survie est très utile pour rester en vie, donc, et permet aussi de bien connaître l'équipement et les procédures de toute expédition en milieu sauvage, mais par contre, ne permet pas de résister à des conditions extrêmes, comme être dans le froid ou la chaleur (c'est le Talent Endurance). Le Talent Survie permet de s'abriter et éviter ces conditions hostiles, pas d'y résister quand on est en plein dedans.

TIR (SE)

Champ d'action : combat à distance, maniement des armes à feu ou à rayon, des armes à projectile et attaques de lancer.

Le Talent Tir regroupe l'ensemble des compétences de maniement de toutes les formes d'armes à distance, à commencer par les armes à feu. Si l'Action à effectuer consiste à viser et tirer sur une cible avec une arme à distance ou lancer un projectile, il s'agit alors d'une Action de Tir (même si on peut aussi lancer des objets efficacement avec le Talent Sports). Dans le jeu de rôle Singularités, les différentes armes à distance ne sont pas catégorisées du point de vue des Talents. Aussi, Tir concerne aussi bien l'usage d'un pistolet que d'un arc, une mitraillette ou un couteau de lancer.

Disposer de ce talent rend aussi compétent dans l'estimation et l'analyse des techniques, méthodes et armes à distance et permettrait même à un spécialiste de pouvoir décrypter une scène d'affrontement après que celle-ci ait eu lieu, à partir des traces sur les participants et sur la scène. Ceci dit, une analyse poussée d'une scène de combat demanderait un Test d'Observation et/ou des Expertises en scène de crime, par exemple.

Le Talent Tir permet de faire des manœuvres et Exploits spécifiques tous décrits au *Chapitre Combat*. Il ne permet pas d'esquiver des tirs et ne s'applique pas dans l'usage d'armes à distances quand on est en combat au corps à corps, comme par exemple le Gun-fu, qui est alors géré par le Talent Mêlée.

ZÉRO-G (SE)

Champ d'action : activités physiques & combat dans le vide, sécurité & scaphandres en microgravité ou apesanteur.

Le Talent Zéro-G est ce qui remplace tous les Talents de Mêlée, Esquive, Endurance ou encore Sports quand un personnage se trouve dans une situation de microgravité. Bref, si le personnage flotte – ou flotterait sans l'usage d'équipements adaptés à l'absence de pesanteur – dans l'espace ou dans un habitat sans pesanteur, il doit, pour tous les efforts physiques et manœuvres risquées, y compris le combat de mêlée, employer le Talent Zéro-G.

Même le Talent Tir est partiellement affecté, selon la bonne vieille loi physique de l'action-réaction qui rend toute tentative de tirer avec la plupart des armes quelque peu acrobatique. Ceci dit, les armes employées dans le vide de l'espace et la microgravité sont en général des armes mags, des masers ou des lasers, adaptés spécifiquement pour n'avoir aucun recul. Le talent Zéro-G en remplacement de tout effort physique demandant un Test de Talent ne s'applique qu'en apesanteur ou microgravité (c'est un peu la même chose) inférieure à 0,01 G. Sur une lune ou un planète naine, même Cérés et ses 0,03 G, on continue à employer les Talents adéquats.

Le Talent Zéro-G englobe aussi le maniement des scaphandres spatiaux et propulseurs personnels, ainsi que les règles de sécurité et l'ensemble des procédures pour des sorties extravéhiculaires, ce qui inclue connaître le matériel, savoir le vérifier et l'entretenir. Par contre, cela ne concerne pas la réparation, la modification ou la conception, qui est du domaine des Talents Réparation et Technologie. Pour manier et utiliser des armures PBS et armures alimentées spatiales, il faut le Talent Armures.

Les Talents de l'Auspice Machine

L'ensemble des Talents mentaux.

CULTURE POPULAIRE (EM)

Champ d'action : l'ensemble de la culture générale et contemporaine, savoirs populaires, arts, vedettes, ciné, jeux, journaux, sports, mode, styles, marques.

Le Talent Culture Populaire est un talent de connaissances avant tout. Il englobe, pour simplifier, ce que tout un chacun connaît de sa culture contemporaine et en constant changement. Cela inclue les connaissances scolaires les plus courantes, mais ce n'est pas forcément le plus intéressant. Là où il est très utile, c'est pour reconnaître des personnalités, des dates, des lieux, des événements, des références, des styles des modes, des noms de marques et produits contemporains de l'ensemble de la culture du 23^{ème} siècle. Savoir qui est Nathaniel Shipstone ou Zoé Lyonesse Aquilonian, pourquoi on a nommé « Baret » la première expédition spatiale interstellaire, ou quel est le nom du Consortium qui a créé le jeu World of Wonder. Mais aussi connaître les dernières tendances musicales, les artistes en vogue, les derniers courants de la mode, et aussi le sens des

expressions et mêmes employés en ce moment sur la Trame, voilà tout ce que permet le Talent Culture Populaire.

Les experts de ce Talent existent : il s'agit des experts de la mode, de la presse people, des jeux, qu'ils soient vidéo ou de rôle, des sports, etc. Un bon usage pratique de ce talent est par exemple de savoir comment s'habiller avec style en étant dans le vent en fonction du milieu et de la culture où on va se présenter.

Le Talent Culture Populaire ne peut pas remplacer les Talents de Sciences Humaines, Physiques ou de la Vie, ni le talent d'Étiquette. Dans ce dernier cas, il peut cependant aider efficacement à savoir comment se présenter et faire couleur locale dans son apparence.

ESPACE (ES)

Champ d'action : pilotage et navigation spatial et orbital, connaissance et emploi des véhicules spatiaux.

Relativement peu de gens maîtrisent ce Talent au 23^{ème} siècle ; peut-être un peu plus d'un million de personnes environ. Le Talent Espace englobe l'ensemble des connaissances pratiques et théoriques sur le déplacement d'un véhicule dans le vide de l'espace, et les manœuvres et procédures pour les insertions orbitales de ces engins. Cela concerne donc savoir décoller et atterrir, car un engin transorbital ne se comporte pas comme un avion ou autre aérodyne.

Le Talent Espace est un talent technique, qui exige une formation pointue et une initiation poussée dans des domaines comme la propulsion, la gravité, l'inertie, les moteurs EM5 et les contraintes de l'espace. Il est possible de se former par SIRM et de valider des diplômes dans les académies des stations orbitales de la Terre, ce qui ne réserve pas ce talent uniquement aux gens qui vivent dans l'espace. Ceci dit, parmi les spaciens, il y a aussi des apprentissages sur le tas sans aucun cursus et des pilotes, y compris experts, sans aucuns diplômes.

Le Talent Espace implique que non seulement on sait piloter ces véhicules, mais aussi qu'on sait les entretenir et vérifier leur bon fonctionnement. Mais si on veut pouvoir réparer, modifier, concevoir ou améliorer ce genre d'engins, il faut passer par les Talents Réparation ou Technologies. Et le Talent Espace ne fournit aucune capacité à se mouvoir en microgravité qui puisse remplacer le Talent Zéro-G.

MÉDECINE (EM)

Champ d'action : tout ce qui concerne les soins, la médecine, les premiers secours, les domaines médicaux au sens large y compris psychiatrie et médecine vétérinaire.

Le Talent Médecine englobe l'ensemble des compétences, des pratiques et des techniques médicales, des premiers secours à la chirurgie en passant par la psychiatrie, l'épidémiologie, la pharmacologie, l'anatomie, la genothérapie, la médecine vétérinaire, etc. Même les médecines douces font partie du Talent Médecine. S'il s'agit de guérir un être vivant animal ou d'améliorer sa santé physique ou mentale ou ses capacités par des traitements médicaux, c'est du domaine du Talent Médecine.

En dehors de l'usage de ce Talent pour des connaissances et techniques, l'usage de Médecine pour soigner est expliqué en détail au chapitre « blessures & guérison ». Il est à noter que soigner des cyborgs ou des individus augmentés par la cybernétique exige une expertise spécifique : médecine Cyborg.

Le Talent Médecine ne remplace pas les compétences et connaissances du Talent Sciences de la Vie, s'il s'agit de faire de la recherche, de l'analyse poussée, de l'innovation et de l'expérimentation. Le Talent Médecine sert avant toutes choses à soigner et guérir.

OBSERVATION (SE)

Champ d'action : vigilance, fouiller, trouver ce qui est bien caché, recherche de traces et indices.

S'il s'agit de percevoir ou repérer quelque chose, que ce soit une personne, un comportement suspect, un détail, un objet dissimulé ou une trace sur une scène de crime, c'est le Talent Observation qui s'applique. Observation s'applique dès que l'on cherche à repérer quelque chose de suspect. Un personnage qui observe un lieu ou une personne dans le but d'éviter d'être surpris par un danger, trouver quelque chose de caché, dénicher des informations ou des indices, fera un Test d'Observation.

L'Observation est un Talent qui fonctionne comme tous les autres, mais comme il est très souvent mis à contribution dans un contexte d'aventures d'enquêtes, il est notablement décrit et employé comme exemple dans les règles de Singularités, entre autres pour les Exploits qu'il permet. Le Talent Observation ne s'applique pas qu'à la vue : l'odorat, l'ouïe ou le toucher, bref, l'ensemble des sens, peuvent être mis à contribution. Dans certains cadres, le meneur de jeu peut demander un test d'Observation à des joueurs pour repérer ou non un détail ou un danger caché.

L'Observation ne sert pas à lire des senseurs ou des détecteurs. Ceux-ci sont, en quelque sorte, des observateurs eux-mêmes. Ces appareils, par exemple équipés dans des véhicules, se gèrent, si besoin est, avec des Talents de Conduite, Pilotage, Technologie, etc. si un Test est alors nécessaire. Les autres cas où le Talent Observation n'est pas adapté sont les talents Analyse (pour détecter le mensonge) et Furtivité (pour la filature et le pistage).

PILOTAGE (SE)

Champ d'action : le maniement de tous les aérodynes et engins volants – sauf PBS - qui ne vont pas dans l'espace.

S'il y a beaucoup plus de personnes à savoir piloter un engin volant que spatial, ce n'est pas une compétence vraiment très répandue. Le pilotage exige des connaissances techniques et académiques et des formations de terrains validées par un diplôme et examens. Mais s'il y a une formation et un diplôme par type d'appareil volant (avions, aérodynes, hélicoptères classiques, sans parler des catégories de taille et d'usage), le jeu de rôle Singularités englobe toutes ces compétences sous le Talent Pilotage. Seuls les PBS volant ne sont pas concernés (c'est le Talent Armures)

Le Talent Pilotage inclut donc le maniement des engins volant de tous types, mais aussi les procédures de vol, les réglementations, la connaissance des appareils, de leur entretien et de leur sécurité. Plus un pilote a un haut score en Pilotage, plus il est compétent sur les types d'appareils volants les plus complexes. Ainsi, un pilote d'avion de ligne long-courrier aura un score de 6 ou 7 dans le Talent, par exemple.

Le Talent Pilotage assure qu'on sait entretenir les engins volants et vérifier leur bon fonctionnement. Mais si on veut pouvoir réparer, modifier, concevoir ou améliorer ce genre d'engins, il faut passer par les Talents Réparation ou Technologies.

PIRATAGE (ES)

Champ d'action : systèmes de sécurité & intrusion électronique et informatique.

Piratage englobe la connaissance de tous les systèmes de sécurité faisant appel à de l'électronique et de l'informatique, ce qui inclut les senseurs variés, les systèmes de surveillance vidéo, drones compris, la sécurité et le cryptage des communications et la sécurité informatique en générale. Pour rappel, au 23^{ème} siècle, tous les

échanges sont sécurisés et cryptés par des hachages complexes et des clés de sécurité quantiques, sur des réseaux surveillés par des super-IA. Aussi, le piratage facile des films où un quidam pianote sur un ordi à Singapour pour entrer sur un téléphone portable à Los Angeles n'existe simplement pas dans Singularités. Le piratage est toujours un art, mais plus manuel, plus risqué et plus aventureux.

Le Talent Piratage en terme de jeu en est simplifié, car il s'agit simplement de pouvoir accéder à un système pour en détourner ses informations, le saboter, ou encore le sécuriser et pour le faire, il faut pouvoir s'y raccorder en trouvant un point d'accès qui évite les cryptages. On peut ainsi saboter le pilote automatique d'un véhicule si on parvient à s'en approcher, détourner des caméras de sécurités depuis son réseau interne ou son poste de contrôle ou encore récupérer toutes les données d'un nano pourvu qu'on ait pu mettre la main dessus pour y brancher une appli siphon. Le Talent Piratage est alors un ensemble de connaissances et compétences en électronique et informatique destiné à parvenir à ces objectifs, avec un peu d'huile de coude et, souvent, une petite boîte à outils électroniques et numériques. Les gens ayant ce talent sont assez courant, mais le plus souvent pour sécuriser des systèmes et vérifier qu'ils ne sont pas en train de se faire pirater ou l'ont été.

Piratage ne permet pas de réparer un système électronique ou informatique en panne (le Talent Réparation) ni de créer des applications et systèmes spécifiques de sécurité ou de piratage (le Talent Technologies), bien que dans les deux cas, c'est possible de manière limitée. Il permet avant tout de pirater, vérifier et sécuriser des systèmes.

RECHERCHE (Es)

Champ d'action : faire de la documentation, fouiller la Trame, se renseigner auprès d'indics, falsification de documents.

Le Talent Recherche englobe l'ensemble des moyens et techniques permettant d'aller se renseigner et obtenir des informations sur un sujet, que ce soit en allant farfouiller sur la Trame, ses journaux, ses sims sociales, ses archives publiques, que d'aller plonger dans des bases de données professionnelles et privées auquel le personnage aurait accès, comme celles de la police, de la justice, de l'administration, de la recherche, etc. mais aussi tout simplement de joindre son réseau social : ses contacts et divers indics pour leur demander ce qu'ils savent sur le sujet qui intéresse le personnage.

Et parce que qui peut le plus, peut le moins, un personnage compétent dans le Talent Recherche l'est aussi dans la manière de bidouiller des documents et formulaires officiels pour créer des faux crédibles et utilisables. Un art qui n'a rien de simple au 23^{ème} siècle, où l'administration est en grande partie gérée par des IA et où n'importe quel système de contrôle vérifie la validité d'un permis de manière automatisée en quelques minutes à peine ; cela demande donc de sérieuses compétences pour tromper le système et générer des faux.

Le talent Recherche ne remplace pas le Talent Étiquette : quand vous vous plongez dans un milieu culturel pour y naviguer ou y apprendre des choses sans y avoir des contacts et indics, c'est le Talent Étiquette qui s'applique. Le Talent Recherche ne permet pas non plus de connaître des choses de Culture populaire ou de Sciences : il permet par contre, si on se questionne sur des infos à trouver dans ces domaines, d'aller farfouiller avec Recherche.

RÉPARATION (Ha)

Champ d'action : Système D, bricolage, réparer et saboter tout ce qui est mécanique, robotique, explosif et électronique.

La réparation peut se résumer par l'art de remettre en état de fonctionnement tout système mécanique ou électronique, incluant les systèmes robotiques et les engins explosifs. Et comme qui peut le plus, peut le moins,

c'est aussi la compétence qui permet de saboter les systèmes électroniques et mécaniques, ce qui inclut donc désamorcer les bombes. La réparation est donc la compétence des mécaniciens, des réparateurs d'électroménager ou de robotique, celle des démineurs ou encore celle des plombiers ou des électriciens, qu'ils soient simples techniciens ou ingénieurs. C'est aussi, plus largement, le talent acquis du système D, l'art d'en connaître assez sur les systèmes mécaniques et électroniques, des plus simples aux plus complexes, pour les remettre en état.

Le Talent Réparation s'applique donc à toutes les Actions consistant à réparer ou saboter un système mécanique ou électronique ; le but de ces actions est soit de remettre en fonction quelque chose qui ne fonctionne plus, soit de l'altérer pour qu'il cesse de fonctionner ou fonctionne de travers, y compris de manière explosive. Ainsi, les compétences et savoirs dans l'art des explosifs et des divers moyens de faire des détonations entrent dans le Talent Réparation.

Réparation ne s'applique pas à l'art de détourner ou pirater des systèmes de sécurité ou des systèmes informatiques (c'est le Talent Piratage). Il ne permet pas non plus d'inventer ou développer de nouveaux appareils et systèmes électroniques ou mécaniques (c'est le Talent Technologie). Par contre, il permet de pouvoir construire un appareil à partir de pièces éparses, comme montrer une voiture avec des pièces de rechange ou entièrement remettre à neuf un robot en allant piocher dans les carcasses d'autres machines ici et là.

SCIENCES HUMAINES (ES)

Champ d'action : 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.

Les Sciences Humaines sont un ensemble de connaissances formelles et académiques regroupant l'ensemble des disciplines et des aspects concernant la réalité humaine, sur le plan individuel et collectif, relevant de l'influence des cultures, des civilisations et de l'histoire. Il s'agit donc d'un Talent de connaissances, principalement, qui permet de fouiller dans ses connaissances dans le domaine des Sciences Humaines pour en retirer des informations et des données qui seront utiles au cadre de l'intrigue en cours.

Ce Talent, très commun dans les milieux politiques, universitaires, économiques ou encore psychologiques, permet de mieux comprendre le présent à l'aune des connaissances des langues, des cultures, des mœurs sociales, de l'histoire ou encore de l'économie. Il est donc très vaste dans son application, comme l'indique son champ d'action.

Sciences Humaines ne permet pas de décortiquer le mental de quelqu'un (Analyse), n'aide pas à faire des discours (Éloquence) et ne permet pas non plus d'être comme un poisson dans l'eau dans le monde politique (Politique), pas plus qu'il ne peut remplacer Culture Populaire. Il fournit avant tout des connaissances académiques, qui, cependant, peuvent fournir une aide pour d'autres Actions sociales.

SCIENCES PHYSIQUES (ES)

Champ d'action : la connaissance académique et pratique de l'ensemble de la physique, de la chimie, la géographie, les mathématiques, l'astronomie, la météorologie, la géologie, la sismologie, etc.

Les Sciences Physiques, comme leur nom l'indique, regroupe l'ensemble des disciplines et connaissances formelles qui tentent de modéliser et expliquer les phénomènes naturels dans tout le monde réel, ce qu'on appelle simplement l'univers, du plus petit au plus grand. Les Sciences Physiques excluent de leur champ d'étude la vie elle-même, qui est un vaste problème en soit et, donc, un Talent à part.

Les Sciences Physique sont, on s'en doute, l'apanage des physiciens et des scientifiques d'université des sciences, mais aussi celle des géologues de terrain, des pilotes militaires ou spatiaux, des officiers de labo de police scientifique, etc. Tous ces profils ont en commun un besoin de comprendre et être capable d'exploiter des connaissances vastes sur la manière dont fonctionne physiquement l'univers, que ce soit à l'échelle de l'infiniment petit, qu'à celle de l'homme, ou de l'infiniment grand. C'est un Talent de connaissances très vaste dans son application, comme l'indique son champ d'action.

Les Sciences physiques ne peuvent remplacer des Talents comme Réparation, Piratage ou Technologie : ces Talents permettent des actions de terrain, elles sont pratiques et manuelles, quand le Talent Sciences Physiques est avant tout un ensemble de connaissances. Cependant, cela peut offrir des bonus à d'autres Actions, comme celles citées, ou encore Pilotage ou Espace.

SCIENCES DE LA VIE (Es)

Champ d'action : 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.

Les Sciences de la vie, ou encore les biosciences sont, de manière élargie, tous les domaines de l'étude des organismes vivants, des plus petits en plus grands, comprenant donc les micro-organismes, les plantes, les animaux et les êtres humains - ainsi que des considérations connexes comme la bioéthique. Il s'agit donc d'un Talent de connaissances, principalement, qui permet d'exploiter des informations et des données qui seront utiles au cadre de l'intrigue en cours.

Les Sciences de la vie sont le domaine des médecins, des chercheurs en biotechnologie, des spécialistes de l'identité judiciaire, mais aussi de nombre de chercheurs de terrain comme les botanistes ou les zoologues. Tous partagent le même bagage culturel et scientifique qui leur permet d'étudier toute la variété et la complexité de la vie dans son ensemble. C'est, là aussi, un Talent de connaissances très vaste dans son application, comme l'indique son champ d'action.

Les Sciences de la vie ne peuvent remplacer des Talents comme Médecine, Observation ou Analyse : ces Talents permettent des actions de terrain, elles sont pratiques et manuelles, quand le Talent Sciences de la vie est avant tout un ensemble de connaissances. Cependant, cela peut offrir des bonus à ces Actions en cas d'utilisation.

TECHNOLOGIE (Es)

Champ d'action : 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.

Le talent Technologie concerne la connaissance formelle, théorique mais aussi pratique dans tous les domaines de la technologie, principalement dans ce qui concerne la mécanique, l'électronique, la robotique et l'informatique. C'est le Talent de la création, de l'invention, de l'innovation et de l'amélioration des machines et des systèmes, qu'on parle de mécha de chantier, de domo, de logiciel Logos, d'univers virtuel SIRM ou de moteur EM5. Ce n'est donc pas qu'un Talent de connaissances, mais aussi d'application pratique, où on met les mains dans le cambouis, pour faire une image. Vous voulez créer votre prototype de nano ou concevoir un nouveau système de simulation informatique ? C'est ce Talent qu'il vous faut.

La Technologie est un talent qui concerne, pour commencer, tous les ingénieurs et mécaniciens de haut niveau qui travaillent sur des machines exigeant innovations et améliorations, ainsi que des connaissances techniques de pointe. C'est aussi la compétence des informaticiens, des concepteurs systèmes, des architectes, des spécialistes en matériaux et, bien sûr, des cybernéticiens et ingénieurs en IA. C'est, donc, comme les sciences

plus haut, un Talent de connaissances et de pratiques très vaste dans son application, comme l'indique son champ d'action.

Technologie ne permet pas vraiment de conduire, pirater, saboter ou piloter des systèmes mécaniques, électroniques, informatiques ou robotiques, Il permet cependant d'analyser et comprendre tous ces systèmes et leur usage et autorise dans une certaine mesure de pouvoir les contrôler, les détourner ou les bricoler avec une moindre efficacité.

Les talents de l'Auspice Spectre

L'ensemble des Talents Spirituels

CONSCIENCE (SE)

Champ d'action : percevoir les manifestations des Singularités (Twilight Zones), à la manière d'une intuition, d'un instinct ou encore de la perception spirituelle des shamans.

Le Talent Conscience est une certaine forme de perception instinctive des phénomènes anormaux et paranormaux qui surviennent en cas de Twilight Zone. Il ne s'agit pas d'observer que quelque chose est hors du commun, mais de pressentir que quelque chose d'anormal et lié aux Twilight Zones est en train de survenir. Plus l'anomalie est discrète, plus ardu est la capacité à ressentir que quelque chose est en train de se passer.

Le Talent Conscience est l'apanage des gens éveillés ou attentifs aux aspects spirituels du monde ; ce sont ainsi les chaman, les rebouteux, certains religieux, mais aussi des baroudeurs ou encore des enquêteurs qui disposent de ce Talent. C'est une capacité peu courante, car elle s'expérimente bien plus qu'elle ne s'apprend, mais elle est plus fréquente chez les Hexens qu'ailleurs.

Conscience ne permet pas de trouver ou localiser précisément une Twilight Zone. L'anomalie peut-être n'importe qui ou n'importe quoi et il faut aller enquêter et chercher. Mais le Talent Conscience permet de savoir qu'on s'en approche, ou qu'une Twilight Zone est active, quelque part ; reste alors à la trouver.

PARANORMAL (ES)

Champ d'action : la connaissance formelle, historique, mythologique et expérimentale des phénomènes des Singularités (Twilight Zones).

Le Talent Paranormal est une connaissance formelle assez précise et assez floue à la fois, puisqu'elle concerne l'ensemble des savoir et des expériences concernant les différents aspects des Twilight Zones, des capacités des Hexens, ou encore des Cryptides. Et malgré des années d'études sur ces sujets, le moins qu'on puisse dire est même les plus importantes bureaux d'études et les meilleurs scientifiques n'en savent pas grand-chose.

Ceci dit, c'est bien un Talent de connaissances qui, même s'il reste peu répandu, permet de connaître des informations et données sur les différentes manifestations de Singularités, leur classification, la manière de les détecter, les systèmes permettant de les neutraliser, ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas, ce qui devient dangereux, sans oublier des connaissances sur les Cryptides et leurs capacités et sur les Hexens et leurs pouvoirs. C'est l'apanage de certains spécialistes, chercheurs de haut niveau, étudiants en paranormal et quelques complotistes éclairés.

Le Talent Paranormal ne peut pas remplacer les Talents Observation ou Conscience : il ne permet pas de repérer ou détecter des anomalies, mais seulement de pouvoir les analyser et éventuellement les comprendre pour savoir comment les juguler ou les contrer.

**Contrôle (Hx)*

Pouvoir Hex ; contrôler les effets et manifestations d'un Domaine. Voir les règles sur les capacités Hex pour les possibilités et contraintes.

**Création (Hx)*

Pouvoir Hex ; générer un effet ou une manifestation de Domaine. Voir les règles sur les capacités Hex pour les possibilités et contraintes.

**Perception (Hx)*

Pouvoir Hex ; percevoir un effet ou une manifestation de Domaine. Voir les règles sur les capacités Hex pour les possibilités et contraintes.

** Talents réservés aux Hexens.*