

La mécanique de jeu de Singularités

Le principe général de Singularités est que seule une action présentant un risque et portant à des conséquences ; bref, seul ce qui est important et crucial pour une histoire devrait être résolu par un jet de dés et donc devrait faire intervenir les règles du jeu. Chercher une information vitale, trouver la bonne personne, vaincre une adversité, construire ou détruire un objet important est des actions cruciales. Cuisiner un petit plat, conduire ou chevaucher d'un point A au point B, lire un bouquin ou s'entraîner dans un dojo n'est pas des actions cruciales. Ces choses sont gérées par l'interprétation du joueur (PJ) et de la meneuse de jeu (MJ) et, sauf exception, elles ne méritent pas qu'on s'y attarde plus que pour le simple plaisir du jeu, des intrigues et de la cohérence.

Exemples : réussir à faire cuire des œufs et des toasts est trivial. On ne va pas demander au PJ un Test pour cela ; sauf si le Schattenjäger n'a jamais vu de poêle, de plaque chauffante ou d'œufs. Et même alors, un jet de dé ne sert à rien, sauf à l'amusement général des participants si, par exemple, comme moi pendant longtemps, le Schattenjäger de notre PJ est infoutu de réussir des œufs sur le plat.

Il en va de même pour, selon le contexte et le décor de l'aventure, monter à cheval, ou encore conduire une voiture. Cela reste des choses triviales qui n'engagent pas de risque particulier à échouer. Les choses ne seraient pas si simples dans le cadre d'une poursuite à cheval ou en voiture, où, soudainement, la capacité du personnage à savoir diriger son véhicule devient cruciale, car elle va s'opposer à un autre personnage, dans une situation dramatique dont la résolution va affecter le récit de l'aventure, les péripéties et les Schattenjäger eux-mêmes.

Glossaire rapide

Action : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est en règle générale une Action.

Auspice : les vocations et penchants du Schattenjäger, qui influent sur l'interprétation du personnage, ses Inspirations et ses Traits. Il y en a 4 : Humain (social), Animal (physique), Machine (mental) et Spectre (spirituel).

Désastre : un des effets courants, issus des Exploits tentés et ratés par un Schattenjäger. Les Désastres sont une possibilité de transformation des jetons de Ranges par le MJ. Seul la MJ peut déclencher des Désastres.

Exploit : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action.

Expertise : compétence ou connaissance complémentaire d'un Talent. Elle s'y additionne quand l'Expertise peut s'appliquer l'action que le héros qui en dispose veut tenter.

Exploit Gratuit : un bonus quand on fait un Test (lancer les dés) pour une Action. Cela vient soit d'un avantage fourni les Archétypes des Schattenjäger, soit par l'entremise des jetons de Range dépensés.

Inspiration : réserve de bonus provenant des Auspices du Schattenjäger, pouvant être dépensée en cours de jeu pour lancer plus d'1d10 pour une action.

Schattenjäger : c'est le nom donné par convention au personnage des joueurs de Singularités

Range : des jetons d'Exploits Gratuits. Tout le monde en a un quand la partie de jeu commence ; les autres sont issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits des PJs et du MJ, ainsi que d'autres sources.

Talent : compétence ou connaissance du personnage dépendant d'un Trait.

Trait : caractéristique sociale, physique, mentale ou spirituelle, comme l'empathie, l'énergie ou encore l'esprit.

1- Les Actions

Seul ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme donc une **Action**. Une *Action* se résout en faisant un **Test** : on additionne *un Trait, un Talent, une Expertise* si elle est adaptée à l'Action et *le résultat d'un jet de dé à dix faces (d10)*. Le but est de faire le plus gros possible, c'est à dire plus précisément atteindre ou dépasser la **Difficulté** de l'Action à réussir.

La résolution des actions se fait simplement par addition de : **Trait + Talent (+Expertise) + d10**, contre une *Difficulté* estimée soit par la meneuse de jeu, soit par le joueur lui-même qui veut tenter un *Exploit* (voir plus loin).

Imaginons que le score de Difficulté de l'action à atteindre soit 15, ce qui est le plus souvent le cas : le joueur additionne le Trait et le Talent concerné par l'Action à effectuer (il peut alors y rajouter une Expertise si elle est adaptée à l'Action en cours), puis lance 1d10, et l'additionne à son score (Trait + Talent + Expertise). S'il réussit à faire au total 15 ou plus, l'Action du personnage du joueur est réussie. Si le joueur n'y parvient pas, l'Action est simplement ratée ou inefficace.

Exemple : Julien joue un Schattenjäger qui dispose d'un trait Énergie de 5 et un Talent Endurance de 6. Le Schattenjäger est à la poursuite d'un malfrat qui vient de lui subtiliser sa mallette. Il va falloir courir pour essayer de rattraper ce dernier. Le MJ considère qu'un simple Test (Difficulté 15) réussi permettra au Schattenjäger de Julien d'arriver à hauteur du voleur. Julien additionne donc (Énergie 5+Endurance 6) = 11 puis lance un dé à dix faces (D10) et fait un résultat de 9. Le score final est donc de 11+9 = 20. Le Schattenjäger de Julien rattrape donc le voleur et arrive à sa hauteur. Désormais, savoir s'il va pouvoir l'empoigner et récupérer son bien va dépendre d'autres Actions et d'autres jets de dés.

Les différents Tests d'Action

Il y a plusieurs Tests d'Action, selon ce qui est mis en jeu et la nature de l'Action, et nous allons les aborder ici :

LE TEST DE TRAIT

C'est un simple Test réalisé pour une Action ne faisant intervenir aucun Talent, mais les capacités innées du personnage : sa force, son aisance sociale, son acuité mentale, etc. Être malin, même dans un milieu socioculturel totalement différent de son lieu d'origine, reste toujours être malin et n'exigera pas de talent particulier. Il en va de même pour les capacités physiques ou sociales les plus élémentaires.

Faire un test de Trait, c'est lancer Trait X 2 + 1d10.

Un Test de Trait ne peut jamais remplacer un Test de Talent ! Si le personnage veut combattre et n'a aucun talent en Mêlée, il devra lancer 1d10 + Énergie... et espérer y parvenir ; il ne multiplie pas son Trait par deux.

Une Expertise ne s'applique qu'à un Test de Talent, donc, elle ne se rajoute jamais à un Test de Trait !

Exemple : un Schattenjäger est bloqué par une lourde poutre qui pèse sur ses épaules. Pour parvenir à s'en sortir et éviter de finir écrasé, il peut tenter un Test de (Trait Énergie X2)+1d10. Nul besoin de faire un Test de Talent, puisqu'il s'agit d'une pure action de force et de moyens physiques. Cela dit, un Talent permet de faire ce genre d'efforts de manière compétente et efficace, il s'agit d'Endurance, qui sert aussi à résister des tas de choses, comme les drogues et les étourdissements.

LE TEST DE TALENT

C'est le Test le plus courant. Chaque Talent de Singularités est lié à un Trait recommandé (exemple : Négociation est lié au Trait Ascendant) mais qui représente le Trait employé avec ce Talent par défaut, et n'est pas forcément le Trait qui sera toujours employé.

Exemple : il est tout aussi acceptable d'employer le Trait Habileté à la place d'Énergie pour des Tests du Talent Mêlée (qui permet le combat aux armes blanches), que de remplacer Habileté par Énergie pour un Test du Talent de Sport (qui gère toutes les activités sportives compétitives ou de gymnastique en général).

La règle est de remplacer un Trait par un autre en accord entre le joueur et la meneuse de jeu. S'il n'y a pas d'accord possible, c'est la règle de Singularités qui prime alors.

Donc, un Test de Talent, c'est : **Trait + Talent (+Expertise) + d10**. Il faut cependant avoir le Talent concerné, sinon on ne lancera que Trait + d10.

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, c'est un bonus de +2 au Test d'un Talent. Une Expertise n'est jamais liée à un Talent. Une Expertise peut se rajouter au Test de Talent si, dans le contexte et pour l'action visée par le Test, l'Expertise s'applique.

Exemple : un Schattenjäger en train de marchander qui veut estimer un produit mis en vente, histoire de ne pas se faire rouler sur le prix, fera un Test de (d'Ascendant + Négociation + Expertise : estimation) + 1d10. Mais ce même

marchand, s'il devait se mettre à courir vite, et qui n'a pas le Talent Sport, devrait alors faire un Test de (d'Habilité) + 1d10. Puisque dans les deux cas, une réussite par défaut commence à un total de 15, on imagine bien que le marchand est fortement désavantagé dans le second cas.

LE TEST DE RÉSISTANCE

Dans certains cas, des effets, comme des drogues, une opposition physique, une pression morale ou de la torture, s'appliquent à un Trait qui sert d'échelle de Difficulté. **C'est celui qui tente l'Action qui fait le Test, l'adversaire, lui y résiste avec son Trait X3.**

Exemple : un Schattenjäger veut faire discrètement les poches d'un passant qui ne se doute de rien. Le Schattenjäger va faire un Test de (Sens + Escamotage) ; Escamotage est le Talent de tout ce qui permet les pickpockets. La Difficulté à atteindre sera le score de (Sensx3) du passant ; Sens est le Trait qui gère le sens de l'observation et la vigilance.

LE TEST SANS LE TALENT NÉCESSAIRE

Comme expliqué plus haut, **si on a pas le Talent nécessaire à une Action, on ne peut que faire Trait + d10.**

Pour qu'une Expertise s'applique, il faut avoir le Talent.

Exemple : le Schattenjäger de Julien n'a aucun score dans le Talent Réparation. Donc, s'il doit réparer un moteur de voiture, il n'aura que son trait de (Habilité)+1d10. Julien a une Expertise Voitures qui serait bien utile pour de la mécanique auto, mais comme il n'a aucun point dans le Talent Réparation, il ne peut pas se servir de son Expertise pour son Test. Il sait sûrement très bien conduire une voiture et reconnaître les modèles et les marques, mais il ne connaît rien à la mécanique la plus simple.

Réussir sans lancer le dé

C'est un des principes et des conseils de *Singularités* : des fois, jeter les dés, même pour une Action cruciale pour l'intrigue et l'aventure, ce n'est pas forcément nécessaire. Et en fait, dans certains cas, c'est simplement parce que si les Schattenjäger ont le temps de bien s'y prendre et les capacités et les moyens d'arriver à leur fin, une Action, même cruciale, sera forcément réussie. Donc, des fois, on peut faire une Action, sans jeter de dés ; voici comment !

LA RÉUSSITE AUTOMATIQUE

Elle s'applique quand le Schattenjäger tente quelque chose qui est dans ses moyens, alors qu'il n'a pas de stress intense à subir, qu'il n'est pas contraint par le temps ou le danger et, qu'enfin, le Schattenjäger n'essaye pas d'accomplir un Exploit.

Quand un Schattenjäger veut faire une Réussite automatique, il ne lance pas le d10, et décide à la place qu'il fait un total de 15 à son Test d'Action. Il doit respecter les trois conditions ci-dessous :

Les conditions nécessaires :

- **On a les Traits et le Talent requis** : Il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si le Trait qui dépend de votre Action est à 2 ou moins ; si vous êtes handicapé, affaibli, malade ou impotent : vous ne pouvez pas tenter de Réussite automatique.
- **On a le temps, on n'est pas pressé, ni stressé** : quelle que soit la situation, celle-ci est une situation sans risque immédiat et le personnage n'est pas menacé ou en danger alors qu'il tente son Action.
- **On a le matériel, et le lieu de travail** : ce qui veut dire ce que cela veut dire, il faut avoir l'équipement, les outils, et le nécessaire à portée de main pour exécuter l'Action voulue.

Exemple : pousser sur l'accélérateur pour réduire le temps de parcours en voiture entre deux villes n'est pas risqué si les conditions météo ne sont pas catastrophiques ou que le conducteur reste raisonnable dans sa façon de conduire, même s'il appuie sur la pédale de vitesse. Aussi, Julien peut alors, puisqu'il sait conduire, demander à faire un 15 plutôt que de lancer le dé. Il s'assure ainsi d'arriver à bon port assez vite, sans essayer non plus de réussir un Exploit de course, mais sans avoir pris de risque.

L'ACTION RÉUSSIE SANS LANCER LE DÉ

Quand un joueur constate que la somme de ses **Traits + Talent + Expertise (+Exploits gratuits)** atteint ou dépasse la difficulté requise pour l'Action, il n'a pas besoin de lancer le dé. Le personnage peut donc décider de ne pas lancer le dé. Dès lors, il réussit son Action, c'est aussi simple que cela.

Cependant, le joueur doit quand même lancer le dé s'il veut déclarer un ou des Exploits, même si la somme qu'il veut atteindre l'est déjà sans lancer le dé : il y a toujours un risque à prendre quand on déclare un Exploit.

Si le joueur ne tente pas d'Exploits : il n'est pas obligé de lancer le dé, et ce même en cas de stress ou de combat.

Exemple : le même Julien, dont le Schattenjäger est pilote de voiture, est toujours aussi pressé, et fait le même parcours en sens inverse. Mais cette fois, un orage s'abat sur la route qui va rendre la conduite plus risquée. Le MJ annonce que pour parvenir à conduire, Julien doit réussir un 20 sur les dés. La voiture du Schattenjäger de Julien est une voiture intelligente, ce qui lui confère un Exploit Gratuit en Conduite en cas de mauvaises conditions de route. Il regarde son total d'Habilité (7) + Conduite (8) + Exploit Gratuit (+5) = 20. Aussi Julien peut-il déclarer que, puisqu'il atteint déjà le total demandé sans jeter de dés, il ne va donc pas essayer de lancer le D10 et réussir de manière automatique ; il réussit son parcours pressé en voiture, malgré l'orage.

Faire exploser le d10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on le relance et additionne le second jet au premier.

Quand on fait 1 sur le d10, on relance le D10, mais on soustrait le résultat au total au lieu de l'additionner.

1 sur le D10 n'est pas forcément un échec. Il risque seulement d'y conduire, si la Difficulté de l'Action à tenter était élevée.

C'est ce que l'on nomme faire exploser le dé. **On ne peut faire exploser le D10 qu'une fois sur un même Test.**

Exemple : Julien, le conducteur ci-dessus, a fait 10 à son test de d10 en conduisant. Il peut relancer le dé encore une fois et fait 7. Il additionne alors 10+7 plus son total Habileté + Conduite de 15 : 32. Une réussite on ne peut plus assurée. S'il avait encore fait 10, il n'aurait pas pu relancer encore le d10. Mais, Julien n'ayant déclaré aucun Exploit avant de lancer le dé, qu'il fasse 15 ou 32 comme résultat final ne change rien à la qualité de son Action. Il a réussi, c'est tout ce qui compte.

La Difficulté d'une Action

Dans la vie, même si on sait faire quelque chose, selon ses compétences et ses capacités, on va trouver certaines actions faciles à faire, d'autres ardues, voire impossibles. Un illustrateur de trente ans qui dessine depuis l'adolescence trouvera assez facile de faire un beau portrait réaliste d'une personne en face de lui, quand un quidam qui a arrêté de dessiner depuis qu'il a quitté le collège dira, et il aura sans doute raison, qu'il n'a pas la moindre chance d'y arriver, sans des années à apprendre le dessin. Quelque chose d'assez simple, comme conduire un vélo, est strictement impossible à qui ne s'y ai jamais tenté : il passera forcément par la case chutes et bosses, avant de parvenir à tenir ses premiers tours de roue.

La **Difficulté** dans Singularités, c'est le même principe : elle ne dépend pas du Schattenjäger, mais du contexte et du cadre de l'aventure. C'est une norme qui ne change pas selon les personnages qui tentent l'Action : ce sont leurs capacités qui leur permettent de réussir ou non. Ce qui est facile pour un expert sera forcément très difficile pour un débutant et finalement, la difficulté elle-même ne change pas.

La difficulté moyenne d'une Action est de 15. Comme on ne fait en général pas de jets de dés pour les actions triviales, celles qui nécessitent un Test ne sont donc que rarement "*faciles*". Une difficulté de 15 correspond à un résultat en situation de stress, ou d'enjeu important, avec des Traits et Talents moyens, c'est-à-dire aux alentours de 5.

La plupart des Tests du jeu se font à la Difficulté de 15. Une difficulté de 10 est quelque chose de trivial, 20 est difficile... et 40 est une difficulté d'action légendaire.

On considère que **tout Schattenjäger ayant au moins un point dans un Talent est censé en connaître les bases.** Il est donc, en général, apte à pouvoir user du Talent en question dans toute Action facile sans avoir besoin de faire de Test de Talent et faire une Réussite automatique tant qu'il a le temps et n'est pas sous la pression (voir plus haut).

TABLE DE RÉFÉRENCE DES DIFFICULTÉS ET EXPLOITS À UN TEST D'ACTION

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
<i>10</i>	Facile Aucune véritable difficulté : la routine, ça peut être difficile si on n'est vraiment pas formé à l'action à faire. En général, il est inutile de faire un test à cette difficulté.	Médiocre La qualité la plus basse, toute production de ce niveau est de piètre qualité et peu fiable. C'est un peu la qualité du matos bricolé avec les moyens du bord.
<i>15</i>	Moyen Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté	Moyenne (pas d'Exploit) Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.

	prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir.	
20	Difficile Difficulté ardue, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	Correcte (1 Exploit) Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite, en prenant le temps.
25	Très dur Difficulté élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.	Remarquable (2 Exploits) Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action défavorables.
30	Exceptionnel C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	Excellente (3 Exploits) Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine épouvantables.
35	Héroïque Difficulté digne des Schattenjäger : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	Prodigieuse (4 Exploits) Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître, ardu à répéter ou dans des conditions désastreuses.
40	Légendaire Théoriquement impossible : parce que personne de sain d'esprit ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	Légendaire (5 Exploits) Qualité légendaire : réussite unique, l'exploit improbable, ardu à atteindre sans Inspirations
45 et +	Impossible En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté (voir plus loin)	Impossible On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits déclarés au maximum, y compris Ranges et Exploits Gratuits. (Voir plus loin)

Quelques exemples de Difficultés d'action

FACILE : 10

- Frapper une personne qui ne peut pas voir le coup venir.
- Sauter par-dessus une petite balustrade.
- Noter la plaque d'immatriculation d'une voiture qui s'éloigne à vitesse raisonnable.
- Reforger une lame de couteau cassée ou changer des plaquettes de frein en prenant son temps et avec l'équipement.

MOYEN : 15

- Faire un beau saut en longueur.
- Raconter un bobard rapide pour gagner un peu de temps.
- Frapper un adversaire moyen en mêlée.
- Faire sauter une serrure mécanique ou électronique de porte classique.
- Lancer une balle ou toucher une cible proche au concours de lancer de fléchette.
- Esquiver une foule dans une rue en courant à toute jambe.
- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, avec le matériel adéquat.

DIFFICILE : 20

- Viser une cible à quelques mètres dans une foule.
- Toucher à distance de 30 pas, au pistolet, le centre d'une cible de tir.
- Sauter d'un toit à l'autre sur un bond de trois mètres.
- Faire sauter une serrure mécanique ou électronique précipitamment.
- Mentir effrontément à un officier de police attentif.
- Défaire des cordages ou des menottes mécaniques en ayant un peu de temps.
- Sauter d'une balustrade pour se raccrocher à une poutre par les mains.
- Marcher sur une corde raide en altitude.
- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, sans le matériel adéquat.

TRÈS DUR : 25

- Changer de personnalité pour tromper un bon enquêteur.
- Sprinter sans perdre de vitesse au milieu d'une foule dense.
- Désarmer un adversaire en tirant sur son pistolet.
- Courir sur un rebord de toit ou une corde raide.
- Deviner ou apercevoir la présence d'une personne qui a eu le temps de se camoufler.
- Faire sauter une serrure électronique de sécurité.
- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame.

EXCEPTIONNEL : 30

- Courir sur le toit branlant d'un bâtiment qui s'effondre.
- Sauter d'un véhicule à un autre, en pleine course-poursuite.
- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en un temps record.
- Faire sauter une serrure électronique de sécurité biométrique de haut niveau.
- Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel.
- Tirer sur une zone précise d'une cible alors que l'on est soi-même en plein mouvement.

HÉROÏQUE : 35

- Courir sans s'arrêter dans un feu d'enfer où tout s'effondre autour de vous.
- Exécuter des manœuvres d'arts martiaux sur une corde raide au-dessus des toits.
- Tromper un expert de l'analyse comportementale criminelle en face à face.
- Casser un code Enigma avec un appareillage électronique et mathématique qu'il faut adapter.

LÉGENDAIRE 40

- Sauter d'un avion en plein vol et sangler puis déployer son parachute pendant qu'on tombe à toute vitesse.

- Toucher le pilote d'un char à cent mètres en faisant passer la balle par la trappe de pilotage grillagée.
- Calmer un terroriste suicidaire prêt à mourir.
- Tuer un boxeur en pleine forme d'un seul et unique coup de poing.

Actions impossibles

On ne considère, en théorie, rien d'impossible dans le système de jeu Singularités. Dans les faits, il y a une limite technique : on ne peut déclarer plus de 5 Exploits à une Action, donc, tout Test classique ne peut jamais dépasser une Difficulté théorique de 40.

Cependant, puisqu'une Difficulté peut débiter au-dessus de 15, par exemple à 25, et qu'on peut toujours tenter des Exploits, il est donc possible d'avoir des Difficultés finales qui, en théorie, peuvent très bien mener à des scores de 65 ! Il est toujours possible de tenter une Action à cette échelle et la meneuse de jeu est en dernier recours seule juge d'accepter un tel pari.

La seule règle sur les Actions impossibles est celle de la cohérence au paradigme de l'univers : survivre à une chute depuis un avion en vol, aussi bien que tenter de briser une vitre de voiture blindée d'un coup de poing ne sont plus des choses de l'ordre de la limite technique du système de jeu, mais de sa cohérence. Singularités est héroïque, mais cela s'arrête là où les limites de la physique et de la cohérence commencent. Ainsi donc, la meneuse de jeu est tout à fait invitée à annoncer à un joueur que l'Action démente qu'il veut tenter est impossible.

Exemple : sauter d'un avion, pour une chute libre de 1000 mètres, sans aucun parachute ni moyen d'en piquer un à un autre voltigeur en cours de chute et espérer survivre à l'impact au sol ne dépend pas de jets de dés. La crédibilité et la cohérence aux lois de la physique disent que votre personnage est mort. Les règles de Singularités permettent d'y survivre, en sacrifiant des Inspirations (voir plus bas), non sans des conséquences dramatiques (ici, le personnage survit par miracle, mais avec des os cassés et des blessures graves et si personne ne vient à son secours, il va vivre de sales moments). Les coups de chance et les miracles existent, mais ils ne sont jamais sans conséquence.

Pour la petite histoire, si vous vous demandez jusqu'à où peut aller le réel : Vesna Vulović, une hôtesse de l'air, a fait une chute de 10 160 mètres (oui, oui, dix kilomètres) suite à une bombe qui a dévasté la moitié avant du DC-9 où elle se trouvait. Attachée à son siège, à l'arrière de l'appareil dévasté, elle surviva à la chute, après seize mois en convalescence. L'impact dans la neige a sûrement aidé à sa survie. C'est la plus haute chute, avec survie et rétablissement physique à peu près complet jamais expérimenté par un être humain. Et ce n'est pas la seule fois où cela est arrivé : la plus haute chute accidentelle dans le vide avec survie et rétablissement connu d'un humain, sans parachute, est de 6000 mètres ! Alan Magee, aviateur américain, qui s'est jeté de son B 17 et traversa la verrière de la garde de St Nazaire, en France. Là encore, la verrière qui a amorti sa chute et une chance formidable expliquent un tel exploit. Dans les deux cas, et une poignée d'autres connus, les survivants n'en sont cependant jamais ressortis intacts.

2- Les formes de conflits

Tôt ou tard, des quidams vont se retrouver en conflit et vos Schattenjäger ne seront pas les derniers à s'opposer à un adversaire, ou plusieurs. De manière simple, faire un bras de fer, se disputer sur une arène politique ou jouer une partie d'échecs est tous des affrontements, au même titre que le combat, la tromperie ou l'intimidation face à face.

Maintenant, on distingue deux types de conflits. Le premier s'appelle l'**Opposition** et peut se résumer par un affrontement simple, en général entre deux opposants, mettant en jeu leurs Sphères et Talents : il s'agit de savoir qui est le plus fort, le plus rapide, le plus malin, etc., et il se gère de manière très simple et rapide.

Le second type d'affrontement, c'est le **Conflit**. Les adversaires sont opposés activement les uns aux autres, prêts à user de toutes les stratégies et des moyens pour vaincre. Une joute verbale dans un tribunal, une négociation critique entre terroristes et policiers ou un piratage informatique devant des hackers branchés depuis l'autre côté du monde sont eux aussi des conflits.

Le combat est lui aussi un Conflit mais qui par sa nature, a ses propres règles, que nous aborderons au Chapitre Combats.

Dans Singularités, tous les conflits fonctionnent de la même manière, à quelques détails près. Ce sont des affrontements, entre 1 à 5 individus, pour régler un problème dont l'enjeu est critique, le meilleur de tous dominant les autres et profitant des avantages de l'enjeu en question. Donc, un Conflit peut aussi bien jouer sur la force, que le charisme ou la ruse. Tout dépend du type de Conflit, de la décision des joueurs, de leur imagination, des moyens de leur Schattenjäger et de leur capacité à prendre des risques (voir les *Exploits*, plus bas).

Les oppositions

Quand on agit directement contre un individu, on s'oppose à lui. Il existe deux cas d'opposition, l'**Opposition passive**, la plus courante, et l'**Opposition active**, qui gère tous les cas d'affrontement direct entre protagonistes :

LES OPPOSITIONS PASSIVES

Le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste passivement. C'est un Test de Résistance : le personnage actif fait son Test avec comme Difficulté le Trait ou le Talent adéquat X3 du personnage passif. Si le personnage actif réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

Exemple : Le Schattenjäger de Julien, en plein cambriolage, tente de passer en douce dans un couloir surveillé par un vieil agent de sécurité qui n'est pas particulièrement aux aguets. Julien va devoir tenter un Test de (Sens + Furtivité) +d10 pour se faufiler en toute discrétion, et la difficulté du Test qu'il devra réussir sera celle qu'imposera le Trait de Sens (qui régit les perceptions) du vigile X3.

LES OPPOSITIONS ACTIVES

Les deux adversaires s'affrontent directement dans un face-à-face : une joute orale, devant un échiquier, pour un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Trait + Talent +d10 ou Test de Trait (voir plus haut) +d10, le but est que celui qui fait le plus haut score gagne. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Trait +Talent +d10 contre un Trait X 2 +d10. Chacun des deux protagonistes ne fait pas forcément le même genre de Test.

Exemple : Julien, toujours en train de jouer son Schattenjäger cambrioleur, a atteint son but, mais doit forcer un placard solide pour atteindre les documents qu'il convoite. Il fait du bruit en y parvenant, ce qui attire l'attention du vieil agent de sécurité, désormais alerté qu'il y a quelque chose qui semble se passer dans les bureaux qu'il garde. Pour parvenir à quitter les lieux, le cambrioleur va devoir faire un nouveau Test de (Sens + Furtivité) +d10, mais cette fois, l'agent de sécurité va lui aussi lancer les dés avec un Test de (Sens + Observation) +d10. Si Julien fait un meilleur score que le vigile, son Schattenjäger lui passera sous le nez et pourra s'enfuir en douce. Mais si le vigile fait un meilleur score, il verra le cambrioleur... avec toutes les conséquences qu'on peut alors imaginer !

Les Conflits

Un Conflit, c'est une Opposition active dont le but est de tenter et réussir des Exploits en empêchant le ou les adversaires d'en réussir eux-mêmes. Tout l'intérêt des Conflits tient dans les effets spéciaux que le vainqueur du conflit retirera de ces Exploits, s'il les réussit. Vous trouverez ce système peut-être un peu compliqué, mais considérez-le comme une option du système de jeu, une possibilité de résolution d'Actions opposées supplémentaire. Si ça vous paraît désagréable à employer, ne le faites pas !

Le principe est simple : il s'agit d'une forme de mise, où, chacun son tour, chaque protagoniste décide soit de résoudre le Conflit en lançant le jet de dé, soit d'augmenter la mise, en déclarant un Exploit en tenant compte des autres Exploits déclarés par les autres protagonistes. Comme on ne peut déclarer plus de 5 Exploits, à un moment, le dernier protagoniste ne peut plus miser : il doit jeter les dés.

Un Conflit concerne au moins deux personnes qui s'affrontent et veulent s'affronter, à moins de n'avoir aucun autre choix que de le faire. Il faut donc que chaque protagoniste du conflit voie non seulement un risque réel et évident à refuser d'entrer dans le Conflit, mais aussi voie un intérêt réel et évident à y participer pour gagner le Conflit. Si un des protagonistes ne peut répondre positivement à ces deux conditions, le Conflit sera une simple Opposition active, ce qui est en fait le cas le plus courant. Aussi, ce n'est pas parce qu'un PJ décide de lancer une Opposition de Conflit, qu'elle a lieu avec son ou ses adversaires : ces derniers peuvent très bien refuser, le Conflit devenant alors une simple Opposition active.

CONDITIONS DU CONFLIT

- **Tous les participants veulent entrer en Conflit et s'affronter activement.**
- **Il doit y avoir un enjeu au conflit, qui mette en jeu les Effets spéciaux d'Exploits réussis.**
- **Les participants n'emploient pas forcément le même total Trait + Talent pour résoudre un Conflit, mais le Trait et le Talent choisi doivent être adaptés à l'Action entreprise et au but visé.**
- **Une fois un Conflit commencé, on ne peut pas abandonner, on doit soit miser, soit jeter les dés.**
- **Il ne peut y avoir plus de 5 participants à un Conflit.**

DÉROULEMENT

Un Conflit commence toujours comme un Test de difficulté 15. Aussi, seuls les exploits annoncés et misés vont faire monter cette difficulté.

1. Qui commence ? Le personnage à avoir le plus haut niveau du Talent puis du Trait employé commence le premier. Mais un autre protagoniste peut prendre la main en dépensant un Range pour cela. Si plusieurs protagonistes font de même, c'est de ceux-ci celui qui a le plus haut niveau du Talent (puis de Trait) employé qui commence.
2. Le premier à commencer décide de faire le Test ou de miser un Exploit. S'il fait le Test, le Conflit s'arrête et on passe à sa résolution. S'il mise un Exploit, on passe au protagoniste suivant dans l'ordre donné au point 1
3. Le protagoniste suivant décide à son tour soit de faire le Test, soit de miser un Exploit, qui s'additionne à celui déjà déclaré.
4. Chaque protagoniste, à son tour, peut décider soit de faire le Test, soit de miser. Chaque Exploit s'additionne au suivant. Ainsi, si trois Exploits ont été déclarés, la difficulté du Test est donc de $15+(3 \times 5) : 30$.
5. Puisqu'on ne peut déclarer plus de 5 Exploits, celui qui se retrouve dans la situation où il ne peut plus miser d'Exploits doit forcément lancer le dé, qui sera alors à Difficulté 40.

RÉSOLUTION

1. Le premier à lancer les dés, soit par choix, soit parce qu'il ne peut plus miser d'Exploit, fait le Test. S'il échoue, il perd le conflit. Les Exploits que le perdant a misés deviennent, à la fin du Conflit seulement, des Ranges, qui soient vont dans la réserve de la meneuse de jeu, s'il n'y a pas d'autre PJ en lice dans le Conflit, soient vont dans la réserve commune des Schattenjäger si des PJ participent au Conflit. On ne peut donc pas employer ces Ranges comme bonus pour réussir les Tests d'Exploit au cours du Conflit.
2. Si le premier à lancer les dés réussit son Test, les adversaires doivent eux aussi jeter les dés. Les Exploits gratuits et les Ranges dont disposeraient les participants peuvent être employés comme bonus sur le jet de dé, sauf les Ranges générés par un participant qui aurait échoué à son Test d'Exploit.
3. Les gagnants du Conflit ont le choix soit de mettre fin au Conflit et d'appliquer les effets spéciaux de leurs Exploits réussis (voir le chapitre : "*les Actions & Exploits*"), soit de recommencer un tour de Conflit, auquel les perdants ne peuvent plus participer. Le but final est de départager les participants au Conflit et connaître le ou les gagnants.
4. Les participants ayant réussi leur Test de Conflit bénéficient des Exploits qu'ils ont misés, dont les effets spéciaux s'appliquent sur les conséquences de leur Action ou en conséquence de leur Conflit sur les protagonistes ayant perdu le Conflit. Les possibilités de ces effets sont nombreuses et sont décrites de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions & Exploits*". Il est parfaitement possible de transformer un de ces Exploits en Range de réserve.

Exemple : trois adversaires, Hanks, Bill et John s'observent face à face dans un duel de regard à qui sera le premier à dégainer et user de son arme à feu ; mettez une musique d'Ennio Morricone en fond. C'est un conflit où se joue ici la vie ou la mort des trois protagonistes. Il s'agit d'un Test en Conflit du Talent Autorité, puisque le but est de menacer pour savoir qui sera le premier à tirer. Hanks est le meilleur, il engage le Conflit en déclarant une Augmentation, puis passe la main. Le second dans l'ordre de talent est Bill qui, lui aussi, déclare une Augmentation pour passer la main à John.

Ce dernier pourrait décider d'arrêter là et tenter le Test de (Ascendant + Autorité) Diff. 25. Mais le joueur qui incarne John sait qu'il n'arrivera pas à réussir un tel score en jetant le dé : il déclare un Exploit et passe la main, en espérant que les autres vont échouer. Le tour revient alors à Hanks. Hanks sait qu'il a des chances de réussir le Test, mais ne sait pas si Bill pourrait réussir encore plus ; aussi, il décide de jeter les dés avec une Diff de 30 : il réussit, puis c'est au tour de John, qui échoue, puis de Bill, qui réussit.

Désormais, sur ce duel de regards et de menaces, John a perdu, il dégainera trop tard et Hank et Bill ont contre lui une réserve d'un Exploit chacun à employer à leur prochaine Action, c'est-à-dire lui tirer dessus. Bill et Hanks vont gérer la suite en suivant les règles du Combat, en profitant des Exploits engrangés au cours du Conflit, et de la réserve de Range supplémentaire fournie par l'échec de John. Autant dire que le pauvre John n'a aucune chance de survivre au duel.

3- Les Exploits

Le cœur du système de jeu de Singularités, ce sont les Exploits. L'idée ici est assez simple : plutôt que laisser le hasard des lancers de dés décider qu'un Schattenjäger ou un PNJ incarné par la meneuse de jeu fasse un coup d'éclat, ici, c'est le joueur qui incarne le Schattenjäger, ou la meneuse de jeu qui incarne le PNJ qui décide de prendre un risque calculé, au moment de lancer les dés, pour parvenir à ce coup d'éclat.

Quand le joueur qui décide de tenter un coup d'éclat y parvient, c'est lui qui décide, selon le contexte et les possibilités offertes par la scène en cours et le système de jeu, des avantages qu'il pourra retirer de son coup d'éclat réussi. C'est la même chose pour le MJ, avec ses adversaires, ses sbires, ses protagonistes.

Pour faire simple et causer comparaisons aux moteurs de jeux de rôle : dans Singularités, les réussites critiques n'existent que si, et seulement si, le joueur prend un risque pour son Schattenjäger, qu'il a clairement décidé d'assumer, et réussit le risque pris. Il en va de même pour les échecs critiques, qui ne surviennent que si le risque tenté a échoué.

La manière d'employer les effets des Exploits, par catégories d'Actions et par Talents, est détaillée au chapitre : « *Les Actions & Exploits* ».

Maintenant que le principe a été abordé, parlons du système des Exploits !

Tenter un Exploit

Les **Tests d'Action** sont le plus souvent à Difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est en général la Difficulté moyenne et par défaut** ; parfois c'est plus, comme nous l'avons abordé ; plus rarement, ce sera moins. Un Schattenjäger peut cependant souhaiter que son Action ne soit pas simplement "réussie", mais qu'elle soit remarquable, grandiose, de qualité, et pour résumer, qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. **Il veut faire un Exploit.**

Exemples : les Exploits, c'est : faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, impressionner durablement un interlocuteur, obtenir un avantage dans une négociation, trouver des indices supplémentaires sur une scène de crime, contre-attaquer face à son adversaire, vaincre plusieurs sbires d'un coup, suivre une piste qui a été bien dissimulée, trouver le point faible d'une structure, courir plus longtemps, sauter plus haut ou plus loin, percer les non-dits de son interlocuteur, etc.

Pour faire des Exploits, le Schattenjäger décide d'endosser un risque, **cela s'appelle tenter un ou plusieurs Exploits**. Ceux-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action. Ainsi donc, trois Exploits = +15 au Test à réussir avec son jet de dé.

On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits à un Test d'Action. Donc, la difficulté la plus haute d'un Exploit est de +25 au Test.

Si le Schattenjäger réussit son Test d'Action, chaque Exploit déclaré devient un effet spécial : un avantage qu'il peut décider d'employer sous de très nombreuses formes libres (voir plus bas).

Si le joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), autres Schattenjäger joués par les joueurs compris, ce sont ces derniers qui bénéficient, sous forme de Ranges, des Exploits que le joueur espérait gagner.

S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, le MJ conserve ces Exploits, soit en **Ranges** pour ses protagonistes, soit en les transformant en **Désastres** (voir plus loin).

Le système est celui du tout ou rien : il faut réussir complètement le pari lancé. Si le Schattenjäger ne parvient que partiellement à atteindre avec son Test le score des Exploits qu'il souhaite réussir, cela a le même effet que s'il échouait totalement. Tous les Exploits qu'il espérait obtenir passent alors dans la main de l'adversaire ou de la MJ.

La même règle s'applique à la MJ : elle peut faire tenter à ses PNJs un ou des Exploits. Mais si elle échoue au Test, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors offerts aux joueurs sous forme de Ranges, dans la réserve commune des Schattenjägers.

Exemple : Le Schattenjäger de Julien, que nous avons présenté ci-dessus, est un conducteur hors pair. Au volant de sa voiture intelligente (qui lui confère un Exploit Gratuit en Conduite), lors d'un rallye très serré sur des routes de montagnes, Julien décide de tenter le tout pour le tout. Son total pour un Test de Conduite est de : Habileté (7) + Conduite (8) + Exploit Gratuit (+5) = 20, et il peut appliquer son Expertise : rallye (+2), ce qui lui assure d'avoir un total de 22 avant de jeter le d10. La difficulté du Test est inhabituelle et Difficile : elle est de 20, car la route, étroite et sinueuse, a pris la pluie durant la nuit. Julien décide d'annoncer deux Exploits, portant la difficulté à (20+10) = 30. S'il réussit, il aura deux Exploits qu'il pourra transformer en effets spéciaux. De toute évidence, puisqu'il doit faire le meilleur temps possible, il va exploiter ses Exploits pour rattraper et dépasser les autres coureurs automobiles.

Julien lance donc le d10, mais ne parvient qu'à faire un 7, ce qui donne un total de 22+7= 29, insuffisant pour réussir la performance qu'il tentait. Les Exploits qu'il espérait obtenir et qu'il a échoué à réussir, sont désormais devenus des Ranges, entre les mains de la meneuse de jeu, qui va alors soit les exploiter pour fournir des bonus aux Tests et aux Exploits à d'autres pilotes de la course (ici, jusqu'à deux d'entre eux) ou, plus simplement, décider que Julien va subir deux Désastres durant la course (voir ci-dessous).

Les Exploits Gratuits

Les **Archétypes** des personnages, mais aussi certaines situations, certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Exploits Gratuits disponibles en permanence. Ces Exploits

Gratuits ne sont jamais comptés dans le compte des Ranges des PJ ou de la MJ (Voir plus loin : les Ranges). Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Exploits Gratuits permanents et constamment accessibles.

Un Exploit Gratuit fournit un bonus de +5 au jet de dé de l'Action du personnage.

Exemple : un personnage avec l'Archétype Sentinelle dispose en tout temps d'un +5, une fois par Action que le personnage tente, à tous ses Tests des Talents Mêlée et Tir. Ce bonus est permanent : que ce soit pour se battre à mains nues, pour manier un poignard, pour parer un coup de poing ou manier fusils et pistolets, etc. il a toujours un bonus de +5 à tous ses Tests de Mêlée et de Tir grâce à l'Exploit Gratuit fourni par son Archétype.

Effets des Exploits réussis

Les Exploits se décident et sont déclarés avant de jeter les dés !

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

Exemple : Le Schattenjäger de Julien est de l'archétype Infiltrateur, et dispose donc d'un Exploit Gratuit aux Talents Subterfuge et Sport. Pour s'infiltrer dans un vernissage mondain et passer pour un collectionneur, Julien décide de tenter un Test de (Empathie 7 + Subterfuge 8) +1d10 avec une Diff 15. Ce dernier a donc toujours un Exploit Gratuit (+5 au test) dans le talent Subterfuge grâce à son Archétype et comme Julien dispose d'un Range dans sa réserve personnelle, il décide de le dépenser (+5 au Test), ce qui fait un total de : 25. Julien annonce qu'il tente deux Exploits, qu'il réussira forcément. Mais comme il annonce des Exploits, il doit lancer le d10, et fait 1. Il doit donc relancer encore le D10, qui fait 3, qui sera soustrait à son total de 31 = 28. Julien échoue à son Test avec Exploits, contre toute attente et la MJ récupère ces exploits échoués en Ranges, qui risquent bien de rendre compliquée l'intrusion du Schattenjäger de Julien dans le vernissage.

EXPLOITS DANS LES ACTIONS PHYSIQUES

Un Exploit permet de réussir une Action physique 25% à 50% qu'elle le serait sans Exploit. Si on veut courir plus vite, par exemple, un Exploit vous donne + 50% de vitesse. Pareillement, si le Schattenjäger veut sauter un large fossé, sachant qu'un saut en longueur de difficulté moyenne est d'environ deux mètres, il devra tenter au moins un Exploit pour s'assurer de franchir, s'il réussit, un fossé de 2 m 50 et deux Exploits pour 3 m.

Pour des efforts de force, d'endurance, mais aussi de conduite, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Exploit en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Exploits Physiques réussis égalent +100%, soit le double de l'effet/résultat initial. Certains cas, décrits au chapitre *Actions & Exploits*, ne donneront que 25% de plus (par exemple avec certaines Exploits du Talent Conduire)

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre : « *Les Actions & Exploits* »

Un personnage avec Énergie (6) et Endurance (5) est assuré de porter d'assez lourdes charges aisément. Mais il doit porter une charge de 100 kg sur le dos. S'il veut pouvoir le faire pour toute une journée de marche, il devra tenter deux Exploits, car il dépasse, du double, la limite de ce qu'il peut transporter sur son dos (50 kg environ). Si le joueur décide

de ne pas tenter ces deux Exploits, son personnage arrivera à charger ses 100 kilos ; mais il n'ira pas bien vite et ne tiendra pas deux heures de marche ainsi, au lieu de huit en temps normal. Avec un seul Exploit, que le personnage réussira aisément, il pourra transporter sa charge pour une demi-journée de marche, même ralenti par tant de poids. Pour un personnage de même Énergie, mais sans le Talent Endurance, qui n'est donc pas du tout entraîné à ces efforts, la charge serait du triple de ce qu'il peut porter. S'il charge ces 100 kilos sur son dos, il ne pourra pas faire plus d'une heure de marche... et sans doute pour une distance bien faible.

Un Exploit réussi peut être transformé en un Effet Spécial affectant plusieurs cibles, comme esquiver pour soi et un ou plusieurs autres personnes qu'on peut saisir et entraîner avec soi.

Le joueur d'un Schattenjäger qui doit faire un Test d'Esquive pour s'abriter derrière une voiture de l'explosion d'une grenade en pleine rue, décide de tenter deux Exploits. Il veut pouvoir protéger deux policiers proches de lui du souffle. La Difficulté du Test est Moyenne ; c'est donc un Test de (Habilité + Esquive + 1d10) Diff 25 (15 + 5 + 5). Si le joueur du Schattenjäger réussit son Test, il a alors deux Exploits, dont chacune est un effet spécial différent. Il peut donc faire profiter les deux policiers de son esquive réussie avec son Test, chaque Exploit étant dépensé pour chacun d'entre eux. Ainsi, même si ces derniers n'avaient pas réussi à s'abriter, notre Schattenjäger leur a sauté dessus et les a entraînés avec lui hors de portée du souffle, leur sauvant la vie.

Un Exploit réussi peut être transformé en un bonus de +2 qui s'applique à l'Action immédiatement suivante qu'on souhaite exécuter, par exemple : fournir un bonus (+2 par Exploit réussi) à une Action de Tir, alors qu'on est sur une moto (une action toujours compliquée puisque c'est en mouvement) après un test de Conduite réussi.

Alice joue Ahmed, un motard émérite et spécialiste du désert, est en pleine poursuite avec, devant lui un adversaire qui, en moto lui aussi, le distance. Ahmed veut pouvoir abattre sa cible d'un tir de fusil, mais, Alice sait que tirer sur une moto en mouvement, sur une cible en mouvement, c'est vraiment ardu. Ahmed, le Schattenjäger qu'elle incarne, est un bon pilote (Exploit Gratuit en Conduite) et il est spécialisé en motos (Expertise : motos). Alice décide donc de mettre cet atout de son côté et déclare au meneur de jeu qu'Ahmed va tenter d'assurer son équilibre sur sa monture le temps de tirer.

Alice décide donc de tenter un Test de Conduite avec Trois Exploits. Il faut donc qu'elle réussisse un Test de difficulté 30 ! Mais Alice sait qu'Ahmed est assuré de réussir un Exploit sans même lancer le dé : Habilité 7+Conduite 8+Expertise moto 2 + Exploit Gratuit Conduite 5 = 22 ! Alice dépense son Range de réserve personnelle, rajoutant encore 5 à son score, qui désormais est de 27, et lance le dé : elle fait 8, et réussit son Test et ses Exploits. Désormais, et pour son Action suivante, Ahmed le motard aura un bonus total de 6 à sa prochaine Action qu'il pourra employer quand va faire feu.

EXPLOITS DANS LES ACTIONS DE RECHERCHE ET VIGILANCE

Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. Un Test d'Observation avec un Exploit réussi permettra de suivre une piste, mais aussi de choisir entre : connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée.

Lisa joue l'inspecteur Marcus, en pleine enquête, qui examine de nuit la ruelle où a été retrouvé morte une victime. Lisa déclare à la meneuse de jeu que son Schattenjäger passe toute la ruelle au peigne fin, et va donc effectuer un Test d'Observation. Mais comme il fait sombre dans la ruelle, la Difficulté du Test sera de 20.

Pour être sûr de ne rater aucun indice, mais ne voulant pas prendre trop de risques, Lisa déclare un seul Exploit et, pour que le Test d'Action lui soit plus facile, elle précise faire éclairer la rue par les lampes-torches des agents de police sur

place. La MJ lui indique donc que, désormais, la difficulté du test est moyenne (15). Avec l'Exploit que veut tenter Alysia, la difficulté est augmentée de +5 et passe à 20. Un test facile pour Marcus avec son 7 de Sens et son 7 d'Observation. Mais par malchance il ne fait que 4 sur le d10.

Si l'histoire devait s'arrêter là, l'Inspecteur Marcus n'aurait rien trouvé et la MJ aurait un Range de réserve de son côté, à disposition de ses PNJs, suite à l'échec. Mais Marcus est de l'Archétype des Limiers, sa capacité offre un Exploit Gratuit à tout Test d'Observation. Lisa se rappelle donc soudain de se servir de cet avantage pour rajouter encore +5 au résultat de son Test. Avec un résultat final de 23, Lisa réussit son test et peut profiter de l'effet de son Exploit : en plus d'un premier indice sur les lieux du crime prévu par le scénario de la meneuse de jeu pour faire progresser l'aventure, Marcus va en trouver un second qui va faciliter la suite de son enquête.

EXPLOITS DANS LES INTERACTIONS SOCIALES

Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat.

Un exploit Social permet d'obtenir +10 % de l'effet de base de l'Action entreprise, à chaque Exploit réussi.

La Schattenjäger d'Ariette doit faire un discours dans une salle comble de politiques et actionnaires qui lui sont peu favorables. Mais elle a écrit et révisé son discours de longue date et s'est préparée à ce moment difficile. La MJ lui accorde donc un Exploit Gratuit pour son Test. Elle décide de tenter un Exploit en profitant de cet avantage. Avec un score d'Ascendant de 8, et un Talent d'Éloquence de 6, Ariette sait qu'elle réussira normalement son discours sans trop de mal. Elle décide donc de faire un seul Exploit. La difficulté passe alors à 20. Son total avant de jeter le dé est donc de 19 avec l'Exploit Gratuit que lui a donné la MJ. Elle lance le d10, fait 6, pour un total de 25. Exploit réussi ! Elle décide donc que l'effet de son Exploit réussi sera de changer la perception de son public envers elle de manière plus positive et de les gagner à sa cause. Ainsi les actionnaires repartent tous en discutant du contenu de ce discours, soudainement intéressés, certains trouvant que, finalement, ses arguments sont bons et que l'écouter serait finalement une idée plutôt enrichissante et servirait leurs intérêts.

Certaines interactions sociales se gèrent comme des Opposition et des Conflits : par exemple, pour gérer les conséquences d'une confrontation sociale, ce qu'on appelle « faire perdre la face ». La manière dont fonctionnent ces différentes Actions possibles est détaillée au chapitre "*Les Actions & les Exploits*"

EXPLOITS INVISIBLES

Un Schattenjäger qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection : on appelle cela les **Exploits invisibles**. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions sont faites pour ne pas se voir. Dans ces cas-là, le personnage tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par autrui fait un **Test aveugle**. Le Test aveugle veut dire que le joueur ne sait pas quelle est la difficulté à atteindre avec son score final quand il lance le dé. Le test se fait sur une base de Difficulté 15 et le joueur décide alors de tenter des Exploits, ou pas :

- Celui qui parvient à autant d'Exploits que la Difficulté cachée dévoile la dissimulation ou trouve l'objet caché.

- Celui qui fait un Exploit de moins a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant à creuser.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.

Chaque Exploit échoué devient autant de Ranges que le joueur ou la meneuse de jeu pourra alors utiliser, comme d'habitude.

Meshan, incarné par Sophie, traque un braconnier se sachant poursuivi et qui, comme son personnage, est un habitué des bois qui connaît bien les lieux. La MJ a donc fait un Test de Furtivité avec deux Exploits, et l'a réussi. La joueuse qui incarne Meshan ne peut le savoir, même si elle se doute, pour connaître un peu sa proie, que la poursuite sera ardue. Pour le traquer, Sophie lance donc un Test de sens 6 +Observation 7 et tente, pour être sûre de son coup, deux Exploits, sans savoir quel score elle doit atteindre pour battre son adversaire. Comme son personnage est de l'Archétype des Limiers, elle dispose d'un Exploit Gratuit à ce genre d'Actions. La joueuse fait 7 à son d10, pour un résultat final de 25. Cela suffit, et Meshan, malgré toutes les ruses de son adversaire, parvient à trouver et suivre sa piste.

EXPLOITS POUR GAGNER DES RANGES

On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir un Range. Voir plus loin : les Ranges.

Effets des Exploits échoués

Quand la MJ gagne des jetons de Range suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, elle peut soit les employer comme autant d'Exploits Gratuits pour ses protagonistes – c'est le cas le plus souvent en combat ou en course-poursuite, ou elle peut les transformer en **Désastres** : des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion de la MJ, la liste qui suit est donc purement indicative. Comme les Exploits, on ne peut cumuler plus de 5 Désastre à la fois :

Les Désastres

- **Un Désastre : boulette passagère** : un petit impair ou un imprévu sans conséquence dans l'Action du personnage. L'effet n'est guère handicapant ou dangereux. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +2.
- **Deux Désastres : anicroche** : un problème qui cause quelques sueurs ; par exemple les vigiles alertés par un bruit fort ou un instrument qui donne de sérieux signes de rupture. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +5.
- **Trois Désastres : les ennuis arrivent** : un imprévu risqué qui peut avoir des conséquences. Les vigiles sont non seulement alertés, mais savent exactement d'où vient le bruit et s'y précipitent ; l'arme du personnage s'enraye. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +10.
- **Quatre Désastres : ça va faire mal** : un problème grave dont les conséquences sont dramatiques. Le personnage subit un handicap, se retrouve neutralisé par sa maladresse, en tombant ou en se blessant, et peut perdre des Seuils de Santé. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +15.

- **Cinq Désastres : la catastrophe** : tout ce que le personnage a entrepris ou tente d'entreprendre pour son Action échoue totalement, son matériel se retourne contre lui, il se blesse gravement. S'il était dans une situation périlleuse, cinq Désastres signifient un accident critique voire mortel. À user avec parcimonie.

Conseil : les Désastres pouvant tomber sur le nez du personnage d'un joueur alors que ce dernier ne les a pas accumulés lui-même, la plus grande vigilance est recommandée dans leur usage équitable. Nous recommandons de déclencher des Désastres quand un personnage vient de tenter des Exploits et a échoué, son échec ayant alors de funestes conséquences. Nous recommandons aussi d'éviter d'user des Désastres à des fins punitives : il est plus amusant de s'en servir pour créer des complications et de nouvelles péripéties, que pour blesser ou tuer les personnages des joueurs.

Exemple : Julien a échoué à un Test de Pilotage avec deux Exploits, alors que son Schattenjäger fonce à toute vitesse au volant de son bolide, sur une route de montagne escarpée. La MJ a donc gagné deux Ranges dans sa réserve qu'elle transforme en Désastres. C'est une Anicroche ; rien de trop grave, mais qui va compliquer la vie du Schattenjäger de Julien. La MJ décide d'une panne mineure ; un pneu de la voiture de Julien crève et se dégonfle, lui infligeant une Difficulté supplémentaire de +5. Julien tient toujours son véhicule, mais, soudain, le piloter efficacement va devenir plus compliqué.

4- Les Ranges

Les **Ranges**, que nous avons évoqués plus haut, sont des jetons d'Exploits Gratuits fournis par le principe des Exploits, qui permettent de tenir le compte de ces bonus.

Tout le monde, MJ et joueurs, démarre la séance de jeu avec un Range. Ainsi chaque participant a sous la main, quand il le veut, un jeton unique qui, une fois dépensé, fournit un bonus de +5 à tout Test qu'il va tenter.

En cours de jeu, les décisions des joueurs et du MJ, à commencer par les Exploits tentés par les uns et les autres, fourniront d'autres Ranges :

- La meneuse de jeu en gagne quand les joueurs échouent à un Exploit.
- Les joueurs en gagnent quand la MJ échoue à un Exploit
- Les joueurs en gagnent quand ils gardent un Range en réserve grâce à un Exploit réussi.
- Les joueurs en gagnent quand la MJ distribue un Range suite à certaines interprétations des faiblesses et motivations du Schattenjäger de chaque joueur.

Les joueurs ne peuvent avoir pour eux-mêmes qu'un seul Range de réserve ! Celui-ci disparaît quand il est utilisé et ne peut être régénéré qu'en transformant un Exploit réussi en Range de réserve. **Les Ranges générés par la meneuse de jeu sont mis en réserve commune entre tous les joueurs, avec un maximum de cinq jetons.** Dans tous les cas, il est impossible que la réserve de Range dépasse les cinq jetons ; chaque nouveau Range généré sera alors perdu. Les Ranges de réserve des joueurs ne comptent pas dans ce total.

La meneuse de jeu ne peut, elle non plus, avoir que cinq jetons de Range en réserve. Tout nouveau Range généré sera alors perdu.

Les Ranges ne peuvent pas être employés comme des effets spéciaux d'un Exploit, mais uniquement comme des bonus de +5 aux Tests. Bien entendu, ce bonus permet de tenter un Test avec des Exploits déclarés et en cas de réussite profiter des effets spéciaux des Exploits réussis.

Pour tenter un ou des Exploits afin de gagner des effets spéciaux, il faut forcément prendre le risque de lancer le dé et réussir un ou des Exploits. Les Ranges offrent un bonus de +5 par jeton dépensé à ces Tests.

Exemple : Julien, Sophie et Alice jouent ensemble leurs Schattenjäger, avec David, qui tient le rôle de MJ. Chacun, David compris, commence la partie de jeu avec un Range à lui, dans sa réserve personnelle. La réserve commune de Julien, Sophie et Alice est vide et le restera tant que David ne tentera et n'échouera pas à des Exploits, ou tant qu'aucun joueur ne met pas en scène une faiblesse de la motivation ou de la personnalité ou de l'histoire de son personnage.

Gagner des Ranges

1) Les Ranges se gagnent suite à l'échec d'un Exploit. Chaque Exploit échoué de la part d'un joueur devient un Range qui entre dans la réserve du meneur de jeu (avec un maximum de 5) Si la meneuse de jeu échoue à un Test avec Exploit, chaque Exploit raté devient un Range sur le tas de réserve des joueurs (avec un maximum de 5).

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

3) Quand un joueur interprète une faiblesse de son Schattenjäger en relation avec 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, la meneuse de jeu peut rajouter un Range à la Réserve commune des joueurs (qui ne peut jamais dépasser 5 Ranges).

Exemple : Julien n'a pas eu de chance, il a raté un Test avec deux Exploits, qui deviennent donc deux Ranges dans la réserve du MJ, David. Avec son Range distribué au début de la partie, David en a donc trois à employer. Mais, quelques péripéties plus tard, Sophie et Alice ont eu l'occasion de mettre en scène les faiblesses de leur Schattenjäger, et rajouter ainsi deux Ranges dans la réserve commune des joueurs. David, lors d'une scène d'affrontement, échoue lui-même à un Test avec Exploits de l'un de ses PNJ, ce qui rajoute donc deux Ranges dans la réserve commune de Julien, Sophie et Alice. Avec quatre Ranges à disposition dans leur réserve commune, nul doute qu'ils vont pouvoir en profiter pour le combat qui commence !

Réserve commune

Tout joueur peut piocher dans la Réserve commune de Ranges et employer son Range de réserve quand il le souhaite. Cependant, il est impossible d'employer plus de cinq Ranges, comme on ne peut déclarer plus de cinq Exploits. Le bonus maximum possible en dépensant cinq Ranges est donc de +25 au Test et au jet de dé.

Quand un Range est dépensé, il disparaît, et retourne sur le tas des jetons non utilisés, dans un pot, mis de côté, etc. Seuls les Ranges de la Réserve commune et les Ranges de réserve de chaque joueur peuvent être dépensés.

Échanger des Ranges

Seuls les joueurs peuvent échanger entre eux des Ranges, et ils ne peuvent échanger que leur unique Range de réserve à la condition que le joueur à qui ils donnent leur jeton n'ait lui-même aucun Range de réserve. Les Ranges de la Réserve commune restent accessibles à tous en permanence.

Exemple : Julien est en mauvaise passe avec son Schattenjäger dans un combat. Il n'a plus son Range de réserve personnelle et il ne reste plus qu'un seul Range en réserve commune, ce qui ne lui suffira pas à s'en sortir. Alice pousse alors vers lui son Range de réserve personnelle, que Julien va pouvoir dépenser, avec le Range de réserve commune. Sa prochaine Action de combat, avec un bonus total de +10, va sûrement être beaucoup plus aisée.

Les Ranges du MJ

Les Ranges du MJ restent devant lui et sont consommés comme une réserve commune dans laquelle il peut piocher pour donner des bonus à ses protagonistes ou déclencher un Désastre. Mais il ne peut avoir que Cinq Ranges au maximum. Une fois dépensés, les jetons de Range sont défaussés.

Encart : La MJ doit-elle montrer à ses joueurs le lancer de dés de ses Test avec Exploits ?

C'est une bonne question puisque tout se joue sur le fair-play, finalement. Personnellement, quand je suis MJ et que je tente un Test avec des Exploits pour un de mes PNJs, dans un moment critique, je l'annonce comme le feraient les autres joueurs, et je décide de lancer le dé à la vue des joueurs. Mais encore une fois, la règle est celle du fair-play et de l'accord consensuel : que la MJ cache ses jets de dés ou les montre, le plus important est qu'elle joue le jeu du principe des Exploits et des Ranges, pour le plaisir de tous et l'efficacité de la mécanique de jeu de Singularités.

Dépenser les Ranges

On peut dépenser des Ranges pour obtenir les effets suivants :

- **Ajouter un +5 au prochain Test d'Action** : chaque Range dépensé représente un bonus de +5 (comme expliqué ci-dessus)
- **Pour le MJ : générer des Désastres** : chaque Range du MJ peut être transformé quand il le souhaite en Désastre pour un Range pour un Désastre.

LA LIMITE DE TEMPS DES RANGES

Les Ranges en Réserve commune et les Ranges de réserve de chaque joueur peuvent être utilisés et dépensés à n'importe quel moment au choix des participants. La Réserve commune des joueurs n'est soumise à aucune règle autre que la bonne entente et l'organisation des joueurs pour que chacun pioche dedans ; cette réserve est ouverte et disponible à tous.

Les Ranges de Réserve personnelle et commune durent jusqu'à la fin de l'Épisode en cours, c'est-à-dire pour toute la durée de la séance de jeu.

5- Les Inspirations

Les Inspirations dépendent des Auspices du personnage et servent de joker pour le Schattenjäger. Les Inspirations constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. Avec des Inspirations, on peut tenter de réussir des Actions impossibles, on peut faire appel à l'aide de ses Atouts (ses contacts, ses alliés, sa richesse, etc.), déclencher certaines capacités de Légende et on peut même dire non à la mort de son personnage. Ce qui ne se fait pas, bien sûr, sans conséquence. Bref, les Inspirations, c'est très utile. Les Schattenjäger n'en ont jamais beaucoup, il vaut mieux bien choisir quand les employer.

Un point d'Inspiration dépensé fournit un +5 de plus à lancer au cours d'un Test d'Action. Chaque Sphère fournit de 1 à 5 Inspirations, selon la table suivante :

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

Les inspirations sont liées à leur Auspices et aux Talents concernés par ces Auspices : on ne peut, sauf exception, dépenser des Inspirations Animal pour des Actions Humaines et inversement.

Exemple : John Parsifal, Schattenjäger créé par Yan, a une Auspice Machine de 7. Il dispose donc de 4 Inspirations Machines grâce au score de son Auspice.

Dépenser des Inspirations

L'emploi des Inspirations est contextuel, il se réfère à la nature de l'Action entreprise. Ce qui importe est pour quoi on en use ; c'est alors le contexte qui permet de décider quelle Inspiration est la plus adaptée. A priori, on ne peut jamais employer l'Inspiration d'une Sphère pour un Talent d'une autre Sphère. Mais si le contexte et la nature de l'Action le permettent, c'est tout à fait possible si le MJ l'accorde.

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

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

On en peut dépenser plus de trois points d'Inspiration par Tour de combat ou par Scène et ce quelle que soit la combinaison d'Inspirations des diverses Auspices dépensées. Les dépenses d'Inspiration pour les Atouts et les Capacités d'Archétype ne comptent pas dans ce total.

Activer un Atout

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au besoin par le joueur en dépensant une Inspiration.

Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela. Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent. C'est à la création du personnage que chaque joueur choisit le ou les Atouts de son personnage et donc ce qui arrive quand il dépense des inspirations pour les activer.

On peut dépenser les Inspirations de n'importe quelles Auspices mélangées pour activer un Atout.

Activer une capacité d'Archétype

Certaines capacités d'Archétype exigent une dépense d'Inspirations pour être activés. Le plus souvent, c'est une Inspiration, rarement deux. Pour chaque Capacité, il est toujours précisé quel type d'Inspiration doit être dépensé pour activer la capacité.

Sacrifier des Inspirations

On peut sacrifier une Inspiration pour échapper à la mort. Celle-ci disparaît à jamais de la réserve du personnage. Le joueur annule la mort de son Schattenjäger et remonte en Seuil de Santé : Neutralisé. N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée pour échapper à la mort, même si celle-ci a été dépensée.

Exemple : Julien n'a décidément pas de chance et son Schattenjäger subit des dégâts tels qu'il coche sa case de Seuils de Santé Mourant et que dans le court délai avant de succomber, personne ne peut le sauver. Il est donc techniquement mort. Julien n'a cependant pas envie de perdre son Schattenjäger et il sacrifie une de ses Inspirations, pour que son personnage survive, et tant pis s'il est à moitié en morceau. Il peut sacrifier n'importe quelle Inspiration. Une fois l'Inspiration sacrifiée, elle est perdue. Julien ne pourra la retrouver que si le score de son Auspice liée augmente.

Récupérer ses Inspirations

Un personnage, PJ comme PNJ, récupère ses Inspirations dépensées au début de chaque nouvel Épisode (donc à chaque nouvelle séance de jeu).

Une Inspiration sacrifiée ne peut être récupérée. Elle ne réapparaîtra que si l'Auspice liée à cette Inspiration augmente avec l'expérience et les péripéties du personnage et permet ainsi de regagner le point sacrifié. (Voir le Chapitre : les Auspices)

8- Le temps en jeu

La mesure du temps est une chose assez compliquée en jeu de rôle : une semaine de voyage peut passer en quelques phrases alors que quelques secondes de combat peuvent durer plusieurs dizaines de minutes de temps réel. La mesure du temps dans le jeu Singularités est donc elle-même subjective et correspond plus à des suites d'action qu'à des durées exactes. La division du temps à Singularités est basée sur la mesure du temps en théâtre et en cinéma, plutôt que sur des durées de temps absolues.

L'Action : le temps qui s'écoule pour faire une Action (user d'un Trait ou d'un Talent pour faire une action simple) a une durée d'une à quelques secondes. C'est en Actions qu'on divise les Tours de combat.

Le Tour de combat : une durée qui ne sert qu'en combat, comprise entre 3 et 20, voire 30 secondes, dans lequel les choses vont vite et dans une situation critique.

La Séquence : une Séquence mesure une poignée de temps ; quelques minutes, une durée brève et éphémère, mais qui est plus longue qu'un Tour. Une Séquence va durer en général de 30 secondes à 5 ou 10 minutes.

La Scène : une Scène de jeu est un ensemble de Séquences qui peuvent être situées en plusieurs lieux et/ou en plusieurs temps, et se rapportant à une même action : discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat. Une Scène peut être courte ou de longue durée (un débat, par exemple). Ce qui compte est de mesurer qu'une Scène est un changement de l'action générale et du contexte de ces actions, dans la partie de jeu. Une Scène pourrait ne durer qu'une demi-journée, voire tout un combat, mais un voyage de plusieurs jours sans péripéties est aussi une Scène.

L'Épisode : En fait, l'épisode mesure une séance de jeu de rôle moyenne, c'est-à-dire de 4 à 6 heures de jeu. Un Épisode est composé de plusieurs Scènes, qui découpent les événements et actions. Une partie de jeu de rôle peut être une campagne et comporter un nombre assez élevé d'Épisodes, ou une série de feuilletons, où chaque aventure est un Épisode en soi. Un Épisode ne se poursuit pas au-delà de quelques jours au maximum une semaine, dans le temps du récit, en général.

L'Aventure : C'est ce qui conclut un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure peut représenter six ou sept heures de temps de jeu (et n'avoir duré qu'un Épisode et une poignée de Scènes), ou se poursuivre sur des semaines et des mois. Sa fin est marquée par un changement majeur, une victoire, ou une révélation à la manière d'une fin de roman ou de film, mais aussi le générique de fin d'un feuilleton télévisé. En général, on considère que la durée est d'une semaine à un mois en temps de jeu.