

Les Talents & Expertises

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 talentueux 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 Conduite, 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 d'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, santé mentale, 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 broser 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. Le talent Analyse permet de faire des Tests pour soigner la Psyché, mais aussi les Dramas : c'est le seul talent qui le permet.

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 enfilez 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 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, pourvu 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 Cérès 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 inclut 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 Shipton 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 aucun diplôme.

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 génothérapie, 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 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. Le talent Médecine ne permet pas de faire des Tests pour soigner la Psyché : seul le talent Analyse le permet.

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 aérocybes 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, aérocybes, 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 volants 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 inclues 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 clefs 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 indices, 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 inclue 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 entre 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 complottistes 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.*