

AXELLE BOUET

ALYSIA LORÉTAN

SÉBASTIEN LOUCHART

JULIEN SALAMIN

SINGULARITÉS

PRÉPAREZ-VOUS À L'IMPRÉVISIBLE



VERSION BETA 2.1 : CRÉATION DES PERSONNAGES

Création personnages Singularités, beta 2.1

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

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

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

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

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

Singularités, le jeu de rôle de science-fiction fantastique

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

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

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

Résumé de la création des personnages

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

Les 30 PC correspondent dans le système de jeu Openrange à : **héros de séries d'action**. Exemples : *Person of Interest, The Expanse, Battlestar Galactica, l'Agence tout Risque, Shadons & Bones, Hawaii 5.0.*

On peut donc augmenter ce nombre de PC à 50, si on préfère des **héros de films d'action** : Exemples : *Minority Report, l'Arme Fatale, Die Hard, le Pacte des Loups, V pour Vendetta, Avatar, Sherlock (la série), Skyfall.*

On peut même imaginer pouvoir jouer **des héros de blockbuster**, avec 70 PC. Exemples : *Le Seigneur des Anneaux, le 5e Élément, Kill Bill, Pirates des Caraïbes, Star Wars, Harry Potter, Sherlock Holmes (les films), Mission Impossible (les films).*

LES ÉTAPES

- 1- **Motivation** : le joueur choisit la Motivation de son personnage. Celle-ci vient avec une Faiblesse liée à la Motivation choisie.
- 2- **Origine** : le joueur choisit l'Origine de son personnage et dépense les PC nécessaires pour payer son choix. Il note les modificateurs d'Auspices, de Traits, avantages, défauts et Dramas de son Origine
- 3- **Auspices** : Chaque Auspice commence à 3, Spectre commence à 1. Le joueur applique ensuite au personnage les modificateurs d'Auspice de son Origine, puis répartit ensuite 8 points supplémentaires entre tous les Auspice, Spectre compris s'il le désire.
- 4- **Traits** : le joueur répartit entre chaque pair des Traits qui en dépendent le score de son Auspice ; puis il dispose de 16 points supplémentaires à répartir. Un personnage non Hexen ne peut répartir aucun point supplémentaire en Hex. Aucun Trait ne peut être supérieur à Auspice +5.
- 5- **Choix Archétype** : un Archétype fournit un premier Avantage de Renom, qui affecte les Exploits Gratuits pour deux Actions de Talents. Il fournit aussi une base de Talents et leurs scores : (5-5-4-4-3-3) et 3 Expertises.
- 6- **Talents** : 35 points de Talents à répartir librement. Les Talents de l'Origine et de l'Archétype du personnage ne peuvent dépasser 8 à la création du personnage. Les autres Talents, y compris les talents Hex, ne peuvent dépasser 6.
- 7- **Atouts** : 3 points d'Atouts à choisir.
- 8- **Optionnel : avantages & défauts** : Étape optionnelle, à décider entre joueurs et MJ. Le joueur ne peut totaliser plus de 25 points de création (PC) dépensés en Avantages, ni 25 points de création (PC) gagnés en Défauts. Les PC gagnés en Défauts et non dépensés vont s'ajouter à la réserve du personnage (entre 0 et 30 PC selon ses choix précédents), pour l'étape ci-dessous.
- 9- **Dépenser les PC restant** : selon ses choix, le joueur dépense entre les 0 et les 30 PC qui lui restent plus les PC gagnés en achetant des Défauts (avec donc un maximum de +25 PC). Coût d'achat : Trait 5 PC/1 (max +2 par Trait) ; Talent 2 PC/1 (max 8 dans un Talent) ; Expertise 5 PC ; Atout 5 PC/1.
- 10- **Achèvement du personnage** : Calcul de la Santé, de la Psyché, de la Résilience, de la Vitesse, des Inspirations, et choix de deux Liens affectifs.

1- La motivation

Chaque Schattenjäger a une motivation, en rapport avec la gloire, des principes moraux, une idée fixe, un drame personnel, une erreur passée ou un destin à accomplir. Un joueur doit juste en choisir une pour son Schattenjäger, résumée en quelques mots, et qui mets en place les éléments fondamentaux de sa quête personnelle. Le simple fait de ne pas avoir de chance – ou en avoir trop – est en soi une Motivation aussi bonne qu'une autre.

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

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

Quelques exemples de Motivation

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

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

2- L'origine

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

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

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

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

TERRIEN

N'importe quel homo sapiens né sur Terre, quelque que soit son origine, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non. Les avantages et contraintes de ce dernier point sont considérés et intégrés dans le système de jeu.

Coût 0

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

Talents : Culture Populaire 2 (peut dépasser 8)

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

LUNIEN (SPACIEN)

N'importe quel homo sapiens né sur la Lune, ou dans les stations et habitats spatiaux du système solaire, qu'il ait été contaminé par l'Hexenkunst ou non. Les luniens et les spaciens, surtout ceux de la toute dernière génération, ne sont pas de grands amoureux de la vie sur Terre à cause de la différence de gravité, mais certains aiment retrouver leur planète-mère et y vivre, après quelques mois de traitement médical – qui ne sont pas sans risques- et de difficile réadaptation.

Coût 0

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

Talents : Zéro-G 4 (peut dépasser 8)

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

SHANGTI

C'est ainsi qu'on nomme les enfants des cultures et groupes transhumanistes qui payent très cher des inséminations artificielles aux gènes présélectionnés à des coûts prohibitifs pour obtenir des homos sapiens « parfaits », assurés d'une bonne santé constante, exempts de défauts ou d'imperfection, d'une durée de vie hors-norme. Tous les Shangtis ont donc des gènes artificiellement modifiés et profitent, en plus, d'avantages donnés par des versions synthétiques des gènes de l'Hexenkunst et parfois par d'encore plus obscures sources génétiques.

Coût 20

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

Talents : Observation 2 (peut dépasser 8)

Avantages : les Shangtis bénéficient d'un Exploit Gratuit aux tests de Talent Endurance & Sport et un bonus de +2 à la Résilience.

Drama : perfectionnisme

AVATAR

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

Coût 20

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

Talents : Technologie 4 (peut dépasser 8)

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

Défaut : -1 Case Stressé aux Seuils de Psyché, -2 à la Résilience. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Avatars au quotidien (voire description de l'origine). À noter que les Avatars perdent la capacité à comprendre l'EnGram, le langage informatique des IA. Ils doivent comme tout le monde se faire aider d'un lien MtM.

Drama : empathie

HEXEN

Les 0,4% des homo sapiens à avoir développé des aptitudes paranormales après avoir survécu à la contamination de l'Hexenkunst, ou à faire partie des 25% des enfants d'Hexens à naître avec ces capacités. La plupart du temps, les pouvoirs des Hexens sont assez limités, mais un petit nombre parvient à les maîtriser et les faire évoluer, parfois jusqu'à des degrés de puissance et de conséquences dramatiques. Les Hexens font peur, nombre d'idées reçues courent sur leur compte, ils sont souvent ostracisés et nombre d'entre eux préfèrent vivre dans des ghettos, souvent gangrenés par la criminalité.

Coût 20

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

Talents : Culture Populaire 2 (peut dépasser 8)

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

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

Drama : emballement

BIOÏDE

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

Coût 30

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

Talents : Endurance 3 (peut dépasser 8)

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

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

Drama : infériorité.

CYBORG

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

Coût 30

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

Talents : Endurance 4 (peut dépasser 8)

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

Défauts : -1 Inspirations Humaines à son total d'Inspirations. *Nature synthétique* : ne peut recevoir de soins pour les Seuils de Santé Neutralisé sans Expertises : cyborg et sans équipement approprié à soigner un cyborg. D'autres défauts entrent en jeu concernant le statut social et la discrimination que vivent les Cyborgs au quotidien (voire description de l'origine).

Drama : dissociation

3- Auspices

GÉNÉRER SES AUSPICES

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

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

Résumé :

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

Ce sont les vertus, ici sous forme d'Auspices, des penchants à une manière d'aborder et résoudre des cas face à des décisions à prendre et des actions à mener. Chaque Auspice conditionne une manière de penser, d'agir et régler des problèmes. L'ensemble de ces Auspices constitue le caractère du personnage et sa manière de voir le

monde. Ils sont particulièrement importants dans la nature des personnages et leurs termes et définition sont mêmes dans le langage commun du 23^{ème} siècle.

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

Les Auspices influents sur l'interprétation du personnage. Plus on dispose d'un haut score d'Auspice, plus on est d'une nature remarquable dans celui-ci, une nature qui se voit, mais qui se contrôle, aussi. Ainsi, un haut Score d'Animal est un instinct de survie fort, mais aussi une compréhension efficace de la peur et de la tension devant le danger, alors qu'un faible score rend l'individu très facile à paniquer. Un chapitre sur la nature et la manière de gérer et interpréter les Auspices sera bientôt disponible.

Il y a 4 Auspices, notés de 1 à 10.

HUMAIN (SOCIAL)

Penchant sociaux et organisés.

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

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

Échelle d'Humain

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

ANIMAL (PHYSIQUE)

Penchant instinctifs et agressifs.

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

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

Échelle d'Animal

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

MACHINE (MENTAL)

Penchants rationnels et intellectuels.

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

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

Échelle de Machine

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

SPECTRE (SPIRITUEL)

Penchants spirituels et mystiques.

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

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

Échelle de Spectre

- 1 : pragmatique – n'est concerné par aucune considération spirituelle ou religieuse.
- 2-3 : matérialiste – a quelques questionnements philosophiques occasionnels.

- 4-5 : moyen – imagine que le monde ne se limite pas uniquement aux faits et à la science.
- 6-7 : spirituel – avoue une véritable foi alliée à une conscience spirituelle.
- 8-9 : mystique – peut traduire aisément l’univers et ses grandes questions dans tout son symbolisme.
- 10-+ : touché par la lumière – appréhende totalement et en toute sérénité la réalité des expériences mystiques et de l’aspect profondément spirituel de l’univers.

4- Les Traits

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

GÉNÉRER LES TRAITS :

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

Deuxième étape : une fois les points donnés par l’Auspice distribués entre les paires de Traits, le joueur dispose de 16 points supplémentaires à répartir pour les traits de son personnage. Le trait Hex a des limites, voire ci-dessous.

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

HUMAIN :

Ascendant (As) :

Charisme et capacité à dominer et impressionner ; c’est le Trait des leaders, des commandants, des politiques mais aussi des manipulateurs et des gourous.

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

Empathie (Em) :

Capacité à sympathiser et se lier aux autres ; c’est le Trait des artistes, des interprètes, des psychologues, des séducteurs, mais aussi des médecins... et des menteurs.

- **1** : une absence plus ou moins complète d'empathie est le signe d'un dérangement mental, c'est un cas qui rend l'individu particulièrement malhabile, brutal et indifférent à la souffrance d'autrui. C'est un handicap.
- **2-3** : l'empathie des gens un peu froids ou égoïstes, pas très aptes à se glisser dans la peau des autres ou réaliser la portée relationnelle ou affective de leurs actes.
- **4-5** : la sensibilité moyenne de la plupart des gens, aptes à comprendre et ressentir les autres, deviner et analyser leurs émois et pensées secrètes, mais pas sans expérience, apprentissage et talents ad hoc.
- **6-7** : une forte aptitude aux échanges affectifs et à la perception des émotions de leur entourage. Le personnage peut aisément entrer dans la tête des gens, se mettre à leur place et anticiper leurs réactions émotionnelles.
- **8-9** : Le personnage a une empathie très aiguisée, il a presque un instinct du mensonge et des pensées cachées qui lui permet de jauger de l'état affectif et du degré de sincérité des propos de son vis-à-vis. Pour lui, la nature humaine n'a pas réellement de secrets.
- **10 - +** : légendaire : on dit d'un tel personnage qu'il peut tout connaître d'un homme d'un simple regard.

ANIMAL :

Habilité (Ha) :

Dextérité, coordination, souplesse et agilité ; c'est le Trait des gymnastes, des acrobates, des monte-en-l'air, des pickpockets, mais aussi des conducteurs, des bricoleurs, des mécanos, des nageurs et des marins.

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

Énergie (En) :

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

- **1** : la carrure et la force d'un enfant ou d'un vieillard décati. C'est un handicap.
- **2-3** : la puissance physique et l'endurance d'un citadin casanier. C'est un individu qui a du mal à compter sur son physique.
- **4-5** : la moyenne de carrure des hommes et femmes du 23^{ème} siècle, qui entretiennent un peu leur physique.
- **6-7** : le personnage est d'une puissance physique et d'une carrure notoire. Homme ou femme, il est bien bâti et sait qu'il peut compter sur sa puissance physique et son endurance en cas de besoin.

- **8-9** : le personnage est un colosse remarquablement musculeux. Il peut même en jouer sans mal ; il impressionne et fait hésiter quand on est confronté à lui.
- **10- +** : légendaire : le personnage est si puissant, endurant et fort qu'on peut aisément le confondre avec un cyborg.

MACHINE :

Sens (Se) :

L'ensemble des perceptions en général, ainsi que l'intuition ; c'est le Trait des tireurs d'élite, des pisteurs, des chamans, des enquêteurs mais aussi des pilotes et des as de la furtivité.

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

Esprit (Es) :

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

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

SPECTRE :

Hex :

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

5- Les Archétypes

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

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

Expertises à choisir & Expertises suggérées

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

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

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

1- L' ANALYSTE

Champ d'action : psychologie & psychothérapie, relations humaines, analyse comportementale

Expert de la complexité de l'esprit en tant que système, des relations humaines et l'analyse du comportement, l'Analyste est un spécialiste de la psychologie, des émotions, de l'empathie, capable de mettre en pratique ses savoir-faire pour soulager, analyser, révéler et, bien entendu, manipuler. Dans une équipe de Schattenjägers, l'Analyste est le personnage qui va jouer deux rôles cruciaux : d'une part, soutenir et soigner ses camarades, mais aussi victimes et témoins des dommages psychiques et moraux des Twilight Zones, d'autre part se servir de ses compétences analytiques pour décrypter le vrai du faux et de l'illusion dans les témoignages et récits des protagonistes des enquêtes à auxquels il participe.

L'Analyste est un psychologue, mais tous les psychologues ne sont pas, et de loin, des Analystes ; ils restent limités à leur champ de compétence et de thérapie, ce qui n'est pas du tout le cas de ce dernier. L'Analyste est aussi un expert des relations humaines, du comportement, de la cognition et de la sociologie ; il peut déployer

sur le terrain des méthodes et des subterfuges particulièrement élaborées, et s'adapter aisément à tous les contextes. C'est même sa spécialité.

L'Analyste peut être thérapeute médical, expert en psychologie, hôte de détente et de relaxation (les célèbres Geishas du 23^{ème} siècle), conseiller en sociologie ou en politique, recruteur spécialisé, cognitiviste des IA, aussi bien que profiler, criminologue ou encore shaman.

Talents :

- Analyse 5
- Subterfuge 5
- Séduction 4
- Étiquette 4
- Négociation 3
- Sciences humaines 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions d'Analyse et de Subterfuge.		
2 (10XP)	+2 au Talent Négociation de l'Analyste quand il s'agit de convaincre ou négocier une situation en rapport avec une urgence ou un impératif médico-psychiatrique ou psychologique.	L'Analyste peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour augmenter de son score du talent Analyse sa prochaine Action du talent Esquive.	L'Analyste gagne +2 en Résilience.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : à tous les Tests d'Action de Sciences Humaines.		
4 (15XP)	L'Analyste gagne un bonus de +2 à tous ses Tests d'Autorité, pourvu que ses interlocuteurs voient qu'il est intervenant en soutien psychologique en situation de travail.	L'Analyste peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Subterfuge pour un Test de Mêlée.	+1 case aux Seuls de Psyché : Apeuré & Horrifié.
5 (15XP)	L'Analyste peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Humaine pour déterminer si, au cours d'une Scène de discussion, quelqu'un lui ment et/ou cache des informations pertinentes. Cela ne lui permet pas de savoir ce qui est caché, mais seulement de savoir que quelqu'un cache ou travestit une information pertinente pour l'aventure.	+1 case au Seuls de Santé : Blessé.	L'Analyste peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Médecine à un Test d'Action du talent Observation.

6 (20XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, l'Analyste peut ajouter son score d'Analyse à son prochain Test d'Action d'Étiquette.	L'Analyste peut dépenser une Inspiration Animale pour gagner une Inspiration Humaine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Humaine.	L'Analyste peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Machine pour récupérer toutes ses cases perdues de son Seuil de Psyché actuel. Il ne doit pas être en Niveau Décompensé pour cela.
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions d'Analyse et de Subterfuge. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, l'Analyste peut ajouter son score de Talent Analyse à tout test du Talent Négociation.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, l'Analyste peut utiliser son Talent de Subterfuge pour un Test du Talent Tir.	Une fois par Épisode, l'Analyste peut refaire un test échoué du Talent Analyse, y compris avec des Exploits déclaré.
9 (25XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, l'Analyste force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Subterfuge. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	En dépensant une Inspiration Animale, l'Analyste force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent d'Analyse. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	L'Analyste est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité médicale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une urgence médico-psychologique. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	L'Analyste peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Humaine pour faire récupérer toutes les cases manquantes de Psyché d'une personne traumatisée, sauf lui-même. La cible ne doit pas être en Seuils de Psyché : Décompensé pour cela.		

2- LE DOC

Champs d'action : médecine, expertise hospitalière, médicale & biologique

Spécialiste de tous les problèmes de la médecine, de la biochimie et du vivant, le doc est un expert capable d'intervenir devant un problème de santé ou un mystère de mort inexplicée, aussi complexe ou singulier soit-il. Dans une équipe de Schattenjäger, le Doc est le personnage qui va, d'une part, assurer la survie et la bonne santé des autres membres, d'autre part pouvoir analyser et comprendre les causes d'une blessure ou d'une mort et, ainsi, élucider par ses compétences certains crimes et incidents.

Un Doc, c'est donc un médecin, mais tous les médecins ne sont pas des Doc ; plus précisément, leurs capacités ne se comparent pas à ce que peut faire un Doc. La plupart des médecins, qu'ils soient généralistes, spécialistes ou hospitaliers, ne sauraient appliquer efficacement leurs compétences dans n'importe quelles conditions, que ce soit sur un champ de bataille ou dans une salle d'autopsie pour un examen de médecine légale, ou encore

dans un cadre de négociation tendu et urgent. C'est ce qui fait toute la différence entre la majorité des médecins et experts des sciences de la vie, et le Doc, qui, lui, peut assurer une réussite face à tous les problèmes.

Un Doc n'est pas forcément un médecin, même si ses capacités sont directement liées à ces domaines. Il peut être un médecin légiste, un infirmier militaire, un pompier secouriste ou un vétérinaire aussi bien qu'un chirurgien, un biochimiste moléculaire, un médecin de campagne ou un urgentiste.

Dotation des Talents :

- Médecine 5
- Sciences de la Vie 5
- Observation 4
- Recherche 4
- Technologie 3
- Négociation 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Médecine et de Sciences de la vie.		
2 (10XP)	+2 au Talent Négociation du Doc quand il s'agit de convaincre ou négocier une situation en rapport avec une urgence ou un impératif médical.	Le Doc peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Médecine pour un Test de Mêlée.	Le Doc gagne +2 en Résilience.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : à tous les Tests d'Action de Sciences Humaines.		
4 (15XP)	Le Doc gagne un bonus de +2 à tous ses Tests d'Autorité, pourvu que ses interlocuteurs voient qu'il est médecin en situation de travail.	Le Doc peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour augmenter de son score du talent Médecine sa prochaine Action du talent Esquive.	+1 case aux Seuils de Psyché : Apeuré & Horrifié.
5 (15XP)	Le Doc peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Humaine pour déterminer si, au cours d'une Scène de discussion, quelqu'un est dans un état physique ou psychologique altéré (malade, drogué, sous contrôle ou influence directe). Cela ne permet pas de savoir quelle est la nature exacte de cet état, seulement de connaître cette information ainsi que les détails essentiels pertinents pour l'aventure.	+1 case au Seuils de Santé : Blessé.	Le Doc peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Médecine à un Test d'Action du talent Observation.

6 (20XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, le Doc peut ajouter son score de Médecine à son prochain Test d'Action de Négociation.	Le Doc peut dépenser une Inspiration Animale pour gagner une Inspiration Machine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Machine.	Le Doc peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Machine pour récupérer toutes ses cases perdues de son Seuil de Santé actuel. Il ne doit pas être en Niveau Mourant pour cela.
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Médecine et de Sciences de la vie. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, le Doc peut ajouter son score de Talent Médecine à tout test du Talent Autorité.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, le Doc peut utiliser son Talent d'Observation pour un Test du Talent Tir.	Une fois par Épisode, le Doc peut refaire un test échoué du Talent Médecine, y compris avec des Exploits déclarés.
9 (25XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, le Doc force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Négociation. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	En dépensant une Inspiration Animale, le Doc force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Sciences de la Vie. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	Le Doc est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité médicale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une urgence médicale. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	Le Doc peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine pour faire récupérer toutes les cases manquantes de Santé d'une personne blessée, sauf lui-même. La cible ne doit pas être en Seuils de Santé : mourant pour cela.		

3- L'ECOSOPHE

Champs d'action : Survie en environnements ruraux, sauvages & hostiles.

Capable de comprendre et s'adapter aux environnements planétaires les plus hostiles, l'Ecosophe est un baroudeur, un expert de la survie et des milieux sauvages. Versé dans les sciences naturelles, l'Ecosophe est un écologiste de terrain doté de compétences très importantes dans le monde fortement modifié et parfois hostile de la Terre du 23^{ème} siècle. Dans une équipe de Schattenjägers, l'Ecosophe est le guide de survie, le personnage qui va permettre d'éviter les dangers des milieux sauvages, et ils sont nombreux, mais aussi identifier ce qui n'a rien à y faire, comme les cryptides ou les créations de Twilight Zones.

Un Ecosophe est donc un baroudeur des milieux sauvages et écologiste de terrain, mais tous les baroudeurs ou écologistes divers, ne sont pas Ecosophes. La plupart sont soit l'un, soit l'autre et doivent se spécialiser, sans avoir la somme de tous les talents dont dispose l'Ecosophe. Ce dernier est une exception dans le milieu des sciences écologiques, de la survie, de la randonnée et des expéditions dans les milieux sauvages les plus dangereux, là où peu de gens seraient capable de rivaliser avec ses capacités.

Un Ecosophe peut être aussi bien un guide de haute montagne, un agent des eaux & forêts, un ranger militaire vétéran, un nomade des Zones d'Exclusion, qu'un photographe animalier, un spécialiste de l'écologie de terrain, un baroudeur, un sportif de l'extrême, un chasseur-pisteur traditionnel, ou un ingénieur de terrain en terraformation.

Talents :

- Survie 5
- Observation 5
- Endurance 4
- Sciences de la Vie 4
- Tir 3
- Furtivité 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Survie et d'Endurance.		
2 (10XP)	+2 au Talent Négociateur et Éloquence de l'Ecosophe en milieu rural ou sauvage.	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent d'Observation pour un Test en combat du talent Tir ou Mêlée.	+1 case aux Seuils de Psyché : Apeuré & Horrifié.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Vigilance avec le talent Observation.		
4 (15XP)	L'Ecosophe gagne un bonus de +2 à tous ses Test de Négociation, dès lors qu'il se trouve dans des communautés de milieux sauvages, comme des villages, des camps de chasse, de randonnée, des communautés traditionnelles, ou des chantiers écologiques.	+1 case au Seuils de Santé : Blessé.	L'Ecosophe gagne +2 en Résilience.
5 (15XP)	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent de Survie à un Test de Talent Humain de son choix.	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animal pour récupérer toutes les cases de son Seuil de Santé actuel. Il ne doit pas être en Seuil de Santé : mourant pour cela.	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine, pour faire bénéficier à ses camarades et à alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs inclus), son score de (Survie - 2) pour la durée d'une Scène.
6	L'Ecosophe peut dépenser une Inspiration Humaine pour gagner une Inspiration Animale. Il ne peut ainsi	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine

(20XP)	dépasser son score maximum d'Inspirations Animale.	ajouter son score de Talent d'Endurance à un Test d'Action de combat.	pour ajouter son score de talent Survie à tout Test de d'Observation.
7 (20XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Survie et d'Endurance. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, l'Ecosophe peut annuler un Exploit en combat tenté et réussi par un Adversaire.	Une fois par Épisode, l'Ecosophe peut refaire un test échoué des Talents Survie ou Endurance, y compris avec des Exploits déclarés.	L'Ecosophe peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Survie pour un Test de Médecine, pour lui-même uniquement.
9 (25XP)	En dépensant une Inspirations Sociale, l'Ecosophe force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent d'Autorité. Ceux qui échouent l'Opposition arrêtent le combat ; ils fuient ou se rendent.	Une fois par Épisode, l'Ecosophe peut employer son Talent de Survie en lieu et place de l'Esquive pour toute la durée d'une Scène de combat, y compris à bord d'un véhicule.	L'Ecosophe est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent dans toutes les communautés de milieux sauvages, comme des villages, des camps de chasse, de randonnée, des communautés traditionnelles, ou des chantiers écologiques, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une enquête. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	L'Ecosophe peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Animale pour ignorer tous ses malus de Seuils de Santé, pour la durée de la Scène en cours ou annuler tous les Tests de Survie ou d'Endurance pour dégâts environnementaux du au froid ou à la chaleur pour la durée d'une Scène.		

4- L'EXPERT

Champ d'action : érudition scientifique, expertise universitaire & de terrain

Spécialiste reconnu pour ses connaissances éprouvées et sa capacité à s'en servir pour faire des examens, des constats et des études de terrain, en gros des expertises, l'Expert est un individu bardé de diplômes et versé dans les sciences, qu'elles soient du domaine physique, social ou humain. Dans une équipe de Schattenjäger, l'Expert est le personnage qui va pouvoir mettre ses techniques, méthodes et raisonnements scientifiques au service de l'analyse d'une situation, pour en comprendre les origines et les conséquences, le comment et le pourquoi.

Un Expert est donc un scientifique et un chercheur, mais tous les scientifiques ne sont pas des Experts, loin de là. Et même la plupart des chargés d'expertise n'ont pas le niveau de compétence des Experts. Ces derniers ont pour eux une connaissance approfondie dans plusieurs domaines élargis, doublée d'une solide expérience de terrain. Si la plupart des chercheurs et des experts classiques restent dans leurs labos, l'Expert n'est jamais si efficace et à l'aise que sur le terrain, à enquêter.

L'Expert peut tout aussi bien être un théoricien de la physique, un planétologue, un expert en ethnologie qu'un archéologue, un historien, un chimiste ou encore un dilettante passionné de vulgarisation scientifique. Il est surtout versé dans de nombreuses sciences et apte à s'en servir sur le terrain et faire des expertises pointues.

Talents :

- Sciences physiques ou humaines au choix 5
- Recherche 5
- La Science non choisie ci-dessus 4
- Observation 4
- Analyse 3
- Politique 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Sciences physiques ou de Sciences humaines.		
2 (10XP)	+2 au Talent Négociation de l'Expert quand il s'agit de convaincre ou négocier une situation en rapport direct avec une affaire scientifique.	L'Expert peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent d'Observation pour un Test en combat du talent Tir ou Mêlée.	+1 case aux Seuls de Psyché : Apeuré & Horrifié.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Tests d'Action du Talent de Recherche.		
4 (15XP)	L'Expert gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Politique, pourvu que ses interlocuteurs voient (uniforme, carte professionnelle, présentation par un tiers, démonstration de savoirs) qu'il est expert du domaine concerné par le sujet en cours.	L'Expert peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour augmenter de son score de son meilleur talent de Science (physiques ou humaines) sa prochaine Action du talent Esquive.	L'Expert peut, une fois par Épisode, obtenir une information de Science Physique ou Humaine sans faire de Test (c'est comme s'il faisait un 20 sur un Test, pour estimer la difficulté et la qualité de la réussite) pourvu que cette information soit pertinente pour l'aventure.
5 (15XP)	L'Expert peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent de Recherche à un Test de Talent Humain de son choix.	+1 case au Seuil de de Santé : Blessé.	L'Expert peut, une fois par Épisode, ajouter son meilleur score de Science (physiques ou humaines) à un Test d'Action du talent Observation.
6 (20XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, l'Expert peut ajouter son meilleur score de Sciences (humaines ou physiques) à son prochain Test d'Action de Négociation.	L'Expert peut dépenser une Inspiration Animale pour gagner une Inspiration Machine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Machine.	L'Expert gagne +2 en Résilience.

7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Sciences physiques ou de Sciences humaines. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, l'Expert peut ajouter son score de Talent Analyse à tout test du Talent Politique.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, l'Expert peut utiliser son Talent d'Observation pour un Test du Talent Tir.	Une fois par Épisode, l'Expert peut refaire un test échoué d'un de ses Talents de Science, y compris avec des Exploits déclarés.
9 (25XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, l'Expert force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Politique. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	En dépensant une Inspiration Animale, l'Expert force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son meilleur Talent de Sciences Physiques ou Humaines. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	L'Expert est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute structure publique ou privée scientifique ou de recherche, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une affaire en relation avec les sciences. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate de la structure, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	L'Expert peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Mentale pour trouver, via l'usage de ses talents de Science et de Recherche, toute information pertinente pour l'aventure en cours. S'il y a plusieurs indices, il trouvera le plus important et pertinent.		

5- L'INFILTRATEUR

Champ d'action : infiltration, espionnage & cambriolages.

Expert de l'intrusion, de la tromperie et de la dissimulation, l'Infiltrateur est un as de la falsification, un spécialiste de l'art de tromper les gens et disparaître sans laisser de traces. Le modèle le plus parfait de l'Infiltrateur, c'est l'agent infiltré, mais le cambrioleur de haut vol est tout aussi proche. Dans une équipe de Schattenjäger, l'Infiltrateur est en quelque sorte l'éclaireur, capable de se couler dans des milieux criminels (ou d'autres !) et d'y nager comme un poisson dans l'eau, s'infiltrer dans les lieux les plus sécurisés et en ressortir pour fournir à son équipe un état des lieux et des informations vitales pour une enquête compliquée.

Un Infiltrateur est donc un spécialiste de l'infiltration et des coups criminels, mais, on s'en doute, les agents infiltrés et les voleurs de haut vols sont loin d'être tous des Infiltrateurs. Ces derniers sont un peu la Renom du métier, à qui on peut confier les missions et les coups que tous les autres jugeraient impossibles.

Un Infiltrateur peut être un cambrioleur mondain, un flic sous couverture, aussi bien qu'un agent infiltré, un espion ou encore un expert en sécurité rapprochée.

Talents :

- Sports 5
- Furtivité 5
- Subterfuges 4
- Escamotage 4
- Piratage 3
- Observation 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Subterfuges et de Sport.		
2 (10XP)	+2 au Talent Étiquette du personnage quand il est dans un contexte d'utilisation « connaissance de la rue » ou « codes des gangs ».	+2 au Talent Esquive du personnage quand il décide de tenter l'Exploit Esquive Totale	+1 case aux Seuils de Psyché : Apeuré & Horrifié.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test du Talent de Furtivité.		
4 (15XP)	L'Infiltrateur gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Négociation, quand c'est dans un cadre de discussions de vol, braquage, effraction ou encore trafic.	L'Infiltrateur peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Sport pour un Test d'Action en combat.	L'Infiltrateur peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Subterfuge pour un Test d'Observation.
5 (15XP)	L'Infiltrateur peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent de Subterfuge à un Test de Talent Humain de son choix.	+1 case aux Seuils de Santé : Blessé.	L'Infiltrateur peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine, pour faire bénéficier à ses camarades et alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs inclus), son score de (Furtivité -2) pour la durée d'une Scène.
6 (20XP)	L'Infiltrateur peut dépenser une Inspiration Humaine pour gagner une Inspiration Animale. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Machine.	L'Infiltrateur gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Sport quand il exécute une Action d'escalade, d'équilibrisme ou qu'il rampe dans un espace confiné.	L'Expert gagne +2 en Résilience.
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit dans tous les Test d'Actions de Subterfuges et de Sport Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		

8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, l'Infiltrateur peut ajouter son score de Talent Subterfuge à tout test du Talent Autorité.	Une fois par Épisode, l'Infiltrateur peut refaire un test échoué des Talents de Furtivité et de Sport, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Machine, l'Infiltrateur peut annuler un Exploit en combat tenté et réussi par un Adversaire.
9 (25XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, l'Infiltrateur force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Subterfuge. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	En dépensant une Inspirations Animale, l'Infiltrateur force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Furtivité. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas contre lui pour la durée d'un tour de combat.	L'Infiltrateur est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent dans tous les milieux criminels, de gangs, de trafiquants, etc.... dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur un coup en préparation. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate des leaders, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	L'Infiltrateur peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour se faire passer pour n'importe qui, pour la durée d'une Scène, à deux conditions : avoir pu observer et étudier son modèle pour jouer son rôle, pendant au moins une Scène (des vidéos et archives suffisent) et avoir prévu les accessoires et équipements permettant de rendre son subterfuge crédible.		

6- LE LIMIER

Champ d'action : détective et police, investigation & enquêtes.

Spécialiste de la recherche d'indices et de la chasse aux contrevenants et aux criminels, le limier est l'enquêteur par excellence, aux sens et à la déduction acérée ; celui qui repère et note toujours les détails qui ne vont pas dans une scène ou face à des interlocuteurs. Dans une équipe de Schattenjäger, le limier est le personnage qui va se charger de relever et comprendre les indices sous ses yeux, interroger les témoins et les suspects, et recomposer, par ses capacités, la scène de crime ou d'incident jusqu'à pouvoir déduire ce qui s'est passé, et éventuellement qui en est responsable.

Un Limier est un enquêteur, mais la plupart des enquêteurs de police ou d'assurance ne sont pas des Limiers. Seuls les plus talentueux parviennent à ce niveau de compétence. La plupart du temps, les enquêteurs sont simplement des professionnels plus ou moins bien formés, mais qui vont devoir apprendre les ficelles d'un métier particulièrement ardu sur le tas. Le Limier, lui, a tout appris, ou presque, des secrets de ces compétences rares.

Un limier peut être officier fédéral, détective de police, enquêteur pour des assurances ou encore inspecteur des eaux et forêts, expert de terrain en analyse de risques ou simple détective privé.

Talents :

- Observation 5
- Interrogatoire 5
- Recherche 4
- Furtivité 4

- Justice 3
- Subterfuges 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions d'Observation et Interrogatoire.		
2 (10XP)	+2 au Talent Subterfuge du Limier quand il cherche des informations auprès d'un témoin (ou suspect) de scène de crime.	Le Limier peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent d'Observation pour un Test en combat du talent Tir ou Mêlée.	+1 case aux Seuils de Psyché : Apeuré & Horrifié.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : à tout Test du Talent Furtivité.		
4 (15XP)	Le Limier gagne un bonus de +2 à tous ses Tests d'Autorité, pourvu que ses interlocuteurs sachent qu'il est armé.	Le Limier peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour augmenter de son score du talent Observer son score de Vitesse.	Le Limier gagne +2 en Résilience.
5 (15XP)	Le Limier peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Humaine pour forcer le respect à ses interlocuteurs, jusqu'à un maximum de 10 personnes. Pour la durée d'une Scène, il obtient un bonus de +2 à tous ses Tests de Talents Autorité et Interrogatoire.	+1 case aux Seuils de Santé : Blessé.	Le Limier peut, une fois par Épisode, déterminer si, au cours d'une Scène, quelqu'un lui ment et/ou cache des informations pertinentes. Cela ne lui permet pas de savoir ce qui est caché, mais seulement de savoir que quelqu'un cache ou travestit une information pertinente pour l'aventure.
6 (20XP)	Le Limier peut dépenser une Inspiration Humaine pour gagner une Inspiration Machine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Machine.	Le Limier peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour ajouter son score de Talent d'Observation à un prochain Test d'Esquive ou de Furtivité.	Le Limier peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine pour ajouter son score de talent Recherche à tout Test de d'Observation.
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit dans tous les Test d'Actions d'Observation et Interrogatoire. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, le Limier peut ajouter son score de Talent	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, le personnage peut utiliser son Talent d'Observation pour un Test du Talent Tir.	Une fois par Épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Observation, y compris avec des Exploits déclarés.

	Interrogatoire à tout test du Talent Autorité.		
9 (25XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, le Limier force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Subterfuge. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas contre lui pour la durée d'un tour de combat.	En dépensant une Inspiration Animale, le Limier force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent d'Observation. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	Le Limier est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité légale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une enquête. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	Le Limier peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine pour trouver tout indice sur une scène de crime qui soit pertinent pour l'aventure en cours. S'il y a plusieurs indices, il trouvera le plus important et pertinent.		

7- LE MÉCANO

Champs d'action : Ingénierie & technologie, y compris sabotage & explosifs, conduite.

Qu'il soit un ingénieur roboticien de pointe ou un mécanicien d'engins agricoles, le Mécano est un champion de la réparation, du système D et de l'amélioration des systèmes mécaniques, des plus simples aux plus complexes. Et comme souvent, qui dit mécanique dit véhicules, le mécano est aussi un as du volant, autant qu'un expert de l'art de saboter et faire exploser des choses avec art et maîtrise. Dans un groupe de Schattenjäger, le Mécano joue un rôle d'expert technique appelé sur le terrain dès qu'il y a des risques avec des machines, des explosifs, ou des affaires en rapport avec des véhicules.

Le Mécano est aussi bien un technicien qu'un ingénieur versé dans les sciences de la physique appliquée, mais tous les ingénieurs ne sont pas Mécanos, loin de là. Le Mécano est non seulement capable de penser, inventer, innover, concevoir un système ou une amélioration, mais il est parfaitement apte à enfileur un bleu de travail et mettre les mains dans le cambouis pour le fabriquer, pièce par pièce, aussi bien que saboter un système en deux temps trois mouvements, ou faire de la rétro-ingénierie sur le tas. Une prouesse de versatilité dont sont incapables la majorité des ingénieurs et techniciens et qui distingue le Mécano.

Le Mécano peut être un expert en robotique, un réparateur automobile, un technicien de chantier, aussi bien qu'un ingénieur de prototypes militaires ou encore un spécialiste en cybernétique.

Talents :

- Technologie 5
- Réparation 5
- Sciences physiques 4
- Conduite 4
- Observation 3

- Armures 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Technologie et de Réparation.		
2 (10XP)	Le Mécano peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Technologie pour un Test de Négociation.	Le Mécano peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Réparation pour un Test en combat du talent Tir ou Mêlée.	Le Mécano bénéficie d'un +2 au Talent Observation quand il s'agit de repérer ou détecter une anomalie dans un système mécanique ou un lieu technologique (compartiment secret, senseurs, pièges, sabotage, etc.).
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : à tout Test du Talent Conduite.		
4 (15XP)	Le Mécano gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Négociation, pourvu que ses interlocuteurs voient (uniforme, carte professionnelle, présentation par un tiers, démonstration de savoirs) qu'il se présente comme technicien ou ingénieur, du sujet concerné par la négociation.	Le Mécano peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour augmenter de son score de son talent de Conduite sa prochaine Action du talent Esquive.	+1 case aux Seuls de Psyché : Apeuré & Horrifié.
5 (15XP)	Le Mécano peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent de Technologie à un Test de Talent Humain de son choix.	+1 case aux Seuls de Santé : Blessé.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Machine, le Mécano peut ajouter son score de Talent Réparation à sa prochaine Action de de Technologie visant à faire des modifications, améliorations ou inventions technologiques.
6 (20XP)	Le Mécano peut dépenser une Inspiration Humaine pour gagner une Inspiration Machine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Machine.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, le Mécano peut utiliser son Talent de Technologie pour un Test du Talent Conduite.	Le Mécano gagne +2 en Résilience..
7 (20XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Technologie et de Réparation. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, le Mécano peut	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, le Mécano peut	Une fois par Épisode, le Mécano peut refaire un test échoué du Talent

(25XP)	ajouter son score de Talent Sciences Physiques à tout test du Talent Autorité.	annuler un Exploit en combat tenté et réussi par un Adversaire.	Réparation, y compris avec des Exploits déclarés.
9 (25XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, le Mécano force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Réparation. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	En dépensant une Inspiration Animale, le Mécano force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Technologie. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	Le Mécano est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute structure publique ou privée d'ingénierie ou de développement technique, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une affaire en relation avec l'ingénierie et la technique. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate de la structure, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	Le Mécano peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine pour réparer ou remettre en fonction n'importe quel système mécanique en panne ou abîmé, avec les moyens du bord ; même sans outillage approprié. L'effet de réparation ne dure cependant qu'une Scène ; après cela, le système retombera en panne.		

8- LE NÉGOCIATEUR

Champ d'action : Négociation, diplomatie & politique

Expert du marchandage, des lois, de la politique et de la négociation entre plusieurs parties, le Négociateur connaît tous les rouages du pouvoir, de la corruption, des lois, de la finance et de la célébrité. Il est capable d'estimer un prix à n'importe quoi et sait avant tout que ce n'est pas l'argent qui constitue la plus importante valeur dans une négociation. Un Négociateur, dans un groupe de Schattenjäger, est le personnage qui va mettre en œuvre ses capacités aux relations publiques et ses talents de diplomatie et de marchandage, pour savoir comment rencontrer et négocier avec les gens qu'il faut, de la manière dont il faut, pour leur soutirer infos et indices.

Un Négociateur est donc un expert des relations publiques et de l'arrondissement des angles, mais tous les experts en relations publiques ne sont pas Négociateurs. Ces derniers ont pour eux une capacité d'adaptation à toutes les situations qui fait défaut au reste des experts de la politique, de la négociation et des relations publiques, qui sont en général tous très spécialisés, ce genre de compétences étant en général plutôt compliquées.

Le Négociateur peut tout aussi bien être fixer, chasseur de têtes, courtier, vendeur de tapis, avocat d'affaires que missionnaire, homme politique, trafiquant, procureur ou expert légal international.

Talents :

- Négociation 5
- Éloquence 5
- Politique 4
- Subterfuge 4

- Étiquette 3
- Justice 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Négociation et d'Éloquence..		
2 (10XP)	+2 au Talent Négociation du Négociateur quand il cherche à savoir quels sont les réels intérêts de son interlocuteur dans une discussion d'affaire ou de transaction.	Le Négociateur peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Subterfuge pour une Action d'esquive en combat.	Le Négociateur peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Négociation pour un Test de Recherche.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Politique..		
4 (15XP)	Le Négociateur gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Politique, pourvu qu'il soit dans une situation de tractation et de négociation dans un milieu politique, corporatiste ou gouvernemental	Le Négociateur peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour augmenter de son score de son talent de Subterfuge sa prochaine Action du talent Esquive.	+1 case aux Seuls de Psyché : Apeuré & Horrifié.
5 (15XP)	Le Négociateur peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent d'Éloquence à un Test de Talent Humain de son choix.	+1 case aux Seuls de Santé : Blessé.	Le Négociateur peut dépenser une Inspiration Machine pour gagner une Inspiration Humaine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Humaine.
6 (20XP)	Le Négociateur peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Humaine pour ajouter son score de talent Politique à tout Test de d'Éloquence.	Le Négociateur peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour ajouter son score de Talent de Subterfuge à un prochain Test d'Esquive ou de Furtivité.	Le Négociateur gagne +2 en Résilience.
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Négociation et d'Éloquence. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, le Négociateur peut refaire un test échoué du Talent Négociation, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, le Négociateur peut utiliser son Talent de Subterfuge pour un Test du Talent Tir.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Machine, le Négociateur peut ajouter son score de Talent Politique à tout test du Talent Sciences Humaines.

<p>9 (25XP)</p>	<p>En dépensant une Inspiration Humaine, le Négociateur force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent d'Eloquence. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.</p>	<p>En dépensant une Inspiration Animale, le Négociateur force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de Négociation. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.</p>	<p>Le Négociateur est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute structure publique ou privée de finance ou de politique, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une affaire en relation avec une négociation officielle. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate de la structure, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.</p>
<p>10 (30XP)</p>	<p>Le Négociateur peut, une fois par Episode, dépenser une Inspiration Humaine pour trouver par ses relations sociales, via l'usage de ses talents de Négociation et Politique, toute information pertinente pour l'aventure en cours. S'il y a plusieurs indices, il trouvera le plus important et pertinent.</p>		

9- LA SENTINELLE

Champ d'action : situations de combat, tir & combat de mêlée, y compris « Gun-fu »

Spécialiste de la sécurité rapprochée et du combat avec des armes à feu ou à mains nues, la Sentinelle est un guerrier vigilant, un expert aussi bien en combat rapproché que dans le maniement des armes à distance et toutes les formes d'armes à feu, même les plus lourdes. Dans une équipe de Schattenjäger, la Sentinelle est la vigile attentive, la force de frappe capable de couvrir et évacuer ses camarades face à un danger palpable et mortel, mais qui craint les balles et les coups.

La Sentinelle est un combattant, mais tous les combattants ne sont pas Sentinelles, loin de là. Même un soldat entraîné reste, dans le jeu de rôle Singularités, un sbire ; formé aux talents de combat, bien équipé, certes, mais un sbire quand même. La Sentinelle fait partie de l'élite parmi ceux ayant embrassé la profession des armes et du combat, capable de même faire hésiter un mercenaire vétérinaire qui a fait ses armes dans les commandos de StarForce.

Une Sentinelle est donc un combattant d'exception, mais il peut travailler dans nombre de domaines et son expérience venir de milieux très différents. Il peut être un garde du corps, un agent de police fédérale, un vétérinaire des forces spéciales, un tireur d'élite ou un champion de MMA aussi bien qu'un fantassin cyborg, un mercenaire des Zones d'Exclusion, un officier du SWAT ou encore un assassin professionnel.

Dotation des Talents :

- Mêlée 5
- Tir 5
- Esquive 4
- Observation 4
- Endurance 3
- Furtivité 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Mêlée et de Tir, y compris en gun-fu (usage d'armes à feu en combat de mêlée)		
2 (10XP)	La Sentinelle peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Tir ou de Mêlée (au choix) pour un Test de Menace (Autorité).	+2 au Score de Vitesse du personnage.	La Sentinelle bénéficie d'un +2 au Talent Observation quand il est en combat ou se prépare à un combat.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : à tout Test du Talent Esquiver.		
4 (15XP)	La Sentinelle gagne un bonus de +2 à tous ses Tests d'Autorité, pourvu que ses interlocuteurs sachent qu'il est armé.	+1 case aux Seuils de Santé : Blessé.	+1 case aux Seuils de Psyché : Apeuré & Horrifié.
5 (15XP)	La Sentinelle gagne un bonus à tout Test de Menace avec le Talent Autorité égal à son malus de Santé actuel (s'il subit un malus de -5, il a donc un bonus de +5).	La Sentinelle peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Animale pour avoir l'Initiative au début d'un combat. Il se place en haut de la file d'Initiative, 1 point au-dessus du meilleur score obtenu.	La Sentinelle peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Machine pour faire bénéficier à ses alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (PJ inclus), son score de (Esquive -2) pour la durée d'une Scène.
6 (20XP)	La Sentinelle peut dépenser une Inspiration Humaine pour gagner une Inspiration Animale. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Animal	+1 case aux Seuils de Santé : Handicapé.	La Sentinelle peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Machine pour récupérer toutes ses cases perdues de son Seuil de Psyché actuel. Il ne doit pas être en Niveau Décompensé pour cela..
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit : dans tous les Test d'Actions de Mêlée et de Tir, y compris en gun-fu (usage d'armes à feu en combat de mêlée). Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Humaine, la Sentinelle peut annuler un Exploit en combat tenté et réussi par un Adversaire.	Une fois par Épisode, la Sentinelle peut refaire un test échoué du Talent Tir ou Mêlée, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Machine, la Sentinelle peut ajouter son score de Talent Observation à sa prochaine Action du Talent Tir.

9 (25XP)	<p>En dépensant une Inspiration Humaine, la Sentinelle force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent d'Autorité. Ceux qui échouent l'Opposition arrêtent le combat ; ils fuient ou se rendent.</p>	<p>La Renom de la Sentinelle est telle que quand il entre dans un combat, tous les adversaires de 6 de <i>Renom</i> ou moins face à lui ne peuvent déclarer plus de quatre Exploits en combat</p>	<p>La Sentinelle gagne un bonus de +2 à tous ses Tests d'Observation, pourvu qu'il soit en situation de combat ou de menace imminente pour lui ou ses alliés</p>
10 (30XP)	<p>La Sentinelle peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Animale pour ignorer tous ses malus de Seuils de Santé, pour la durée de la scène en cours.</p>		

10- LE TECHNOMANCIEN

Champs d'action : piratage & intrusion informatique & technologique

Expert des technologies modernes et de l'informatique, le Technomancien sait déjouer toutes les formes de système de sécurité et de contre-mesure et n'a pas son pareil pour chercher dans les tréfonds de la Trame les informations et données les plus hermétiques. Dans un groupe de Schattenjäger, le Technomancien est le personnage qui va gérer tous les aspects de la surveillance et de la récolte d'indices électronique, du traitement des données informatiques et bien sûr, du hacking –sachant que tout ce qui concerne le piratage au 23^{ème} siècle est bien différent, et autrement plus ardu, que celui que l'on connaît au 21^{ème} siècle.

Le Technomancien est donc un expert de la sécurité électronique et informatique mais tous les experts de la sécurité en informatique ou en électronique ne sont pas des Technomanciens. La plupart du temps, les hackers, passent avant tout leur temps devant un clavier, un atelier, ou même en MtM, entourés de machines T3 et de connexions haut débit et ceux qui monnaient leurs services sont le plus souvent des experts de sécurité. Le Technomancien, lui, est très versatile et peut intervenir dans toutes les situations, y compris et surtout sur le terrain, là où les piratages sont les plus risqués... et les plus efficaces.

Le Technomancien peut être un hacker MtM, un ingénieur de sécurité, un expert de traitement des données, ou encore un électronicien des télécoms, un spécialiste du sabotage et ou un espion technologique.

Talents :

- Piratage 5
- Recherche 5
- Technologie 4
- Étiquette 4
- Réparation 3
- Sciences physiques 3

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

Exploits Gratuits & capacités de Renom :

RENOM	HUMAIN - SOCIAL	ANIMAL - PHYSIQUE	MACHINE - MENTAL
1	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Piratage et Recherche.		
2 (10XP)	+2 au Talent Négociation du Technomancien quand il s'agit de convaincre ou négocier une situation en rapport avec une situation de sécurité électronique ou informatique (y compris hacking et piratage).	+2 au Talent Esquive du Technomancien quand il décide de tenter l'Exploit Esquive Totale	+1 case aux Seuils de Psyché : Apeuré & Horrifié.
3 (10XP)	Un Exploit Gratuit : dans tous les Test du Talent de Technologie.		
4 (15XP)	Le Technomancien gagne un bonus de +2 à tous ses Tests d'Autorité, pourvu que ses interlocuteurs voient qu'il expert de sécurité électronique en situation de travail.	Le Technomancien peut, une fois par Épisode, utiliser son Talent de Technologie pour un Test en combat du talent Tir.	Le Technomancien peut, une fois par Épisode, obtenir une information de Recherche ou de Piratage sans faire de Test (c'est comme s'il faisait un 20 sur un Test, pour estimer la difficulté et la qualité de la réussite) pourvu que cette information soit pertinente pour l'aventure.
5 (15XP)	En dépensant une Inspiration Humaine, Le Technomancien peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent de Recherche à un Test de Talent Éloquence.	+1 case aux Seuils de Santé : Blessé.	Le Technomancien peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Technologie à un test d'Action du Talent Observation.
6 (20XP)	Le Technomancien peut dépenser une Inspiration Humaine pour gagner une Inspiration Machine. Il ne peut ainsi dépasser son score maximum d'Inspirations Machine.	Le Technomancien peut, une fois par Épisode, ajouter son Talent d'Observation à un Test en combat du talent Tir.	Une fois par Épisode, le Technomancien peut refaire un test échoué du Talent Piratage, y compris avec des Exploits déclarés.
7 (20XP)	Un second Exploit Gratuit : dans tous les Test des Talents de Piratage et Recherche. Il s'additionne donc au même effet de Rang de Renom 1.		
8 (25XP)	Le Technomancien peut, une fois par Épisode, ajouter son score de Talent de Recherche à un Test de Talent Subterfuges.	Une fois par Épisode, en dépensant une Inspiration Animale, le Technomancien peut annuler un Exploit en combat tenté et réussi par un Adversaire.	Le Technomancien gagne +2 en Résilience.
9 (25XP)	En dépensant une Inspirations Humaine, le Technomancien force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent de	En dépensant une Inspiration Animale, le Technomancien force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Renom</i> à une Opposition contre son Talent	Le Technomancien est renommé, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent dans tous les milieux du hacking et de la sécurité électronique

	Technologie. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas contre lui pour la durée d'un tour de combat.	d'Esquive. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Tir et de Mêlée pour la durée du combat.	dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur un coup en préparation. Sauf exception, on ne lui refusera pas audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration immédiate des leaders, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
10 (30XP)	Le Technomancien peut, une fois par Épisode, dépenser une Inspiration Machine pour pirater, modifier ou arrêter un système électronique ou informatique pourvu qu'il y ait un accès direct, même sans outillage approprié. L'effet de piratage ne dure cependant qu'une Scène ; après cela, le système reprendra son état normal.		

6- Les Talents

Le joueur a donc **35 points de Talents à répartir librement entre tous ses Talents**. La répartition change selon qu'il les possède déjà par son Origine ou son Archétype de héros, ou qu'il n'y ait aucun score.

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

Autres Talents : aucun talent qui n'est pas de l'Archétype ou de l'Origine du personnage ne peut dépasser 6 à la création du personnage.

Seuls les Hexen peuvent dépenser des points de Talents dans les trois Talents Hex : *Création, Contrôle, Perceptions*. Aucun des trois Talents Hex ne peuvent dépasser 6 à la création du personnage.

Les Expertises :

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

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

TALENTS :

Échelle des Talents

- **1-2 : Amateur** : Vous savez vous en tirer tant que ce n'est pas compliqué. C'est le niveau de celui qui bricole en amateur ou débute à apprendre un métier, un sport, depuis quelques semaines ou quelques mois.
- **3-4 : Apprenti** : Vous connaissez le sujet et vous pouvez en tirer parti si vous êtes dans des conditions de travail correctes. C'est le niveau atteint après un an ou deux de formation ou d'entraînement avec un bon professeur ou de bonnes sources d'enseignement.

- **5-6 : Professionnel :** Vous connaissez votre affaire et, même en situation de stress ou avec peu de moyens, vous pourrez vous en sortir. C'est le niveau à partir duquel on peut déclarer qu'on sait ce qu'on fait sans que ce soit une prétention.
- **7-8 : Vétéran :** Vous savez toujours ce que vous faites ; on ne vous la fait pas et il faut des conditions ardues pour vous désarmer. C'est le niveau de ceux qui peuvent non seulement être sûr de ce qu'ils font, mais expliquer comment on peut faire mieux, comment on peut adapter, modifier, améliorer, voire inventer.
- **9-10 : Expert :** Vous en savez tellement sur ce talent que vous pourriez en user dans les pires conditions sans que cela fasse grande différence. C'est le niveau de ceux qui sont tellement doués que soit ils font de la recherche et de l'innovation, soit ils enseignent à ceux qui sont déjà des pros et des vétérans, voire, ils font les deux.
- **11 et + : Génie :** Personne ou presque n'en sait plus que vous sur ce talent. Et vous êtes capable d'innover et inventer pour l'améliorer encore. C'est le niveau de ceux qui peuvent prétendre avoir réinventé ce talent, sans vantardise exagérée.

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

Vous trouverez les Talents décrits en détail au Chapitre : « les Talents ».

7- Les Atouts

À cette étape, le joueur a 3 points à dépenser pour acheter des Atouts.

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au choix par le joueur en dépensant une ou plusieurs Inspirations. Un Atout coûte de 1 à 3 points, selon son importance et ses effets sur le jeu et l'univers. **Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela.** Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent.

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

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

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

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

ALLIÉS

Coût en atout : 1 à 3

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

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, l'allié vous transportera gracieusement, vous prêtera une petite somme d'argent ou vous fournira un abri pour la nuit.
- **Pour 2 atouts :** en dépensant 2 Inspirations, l'allié usera de tous ses moyens pour vous prêter main-forte, même si c'est dangereux, mais dans la limite de sa sécurité et de la loi.
- **Pour 3 atouts :** en dépensant 3 Inspirations, l'allié vous aidera sans hésiter à cacher un cadavre, vous abritera des forces de l'ordre ou vous fournira un véhicule de façon définitive.

CONTACTS

Coût en atout : 1

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

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

COMPAGNON

Coût en atout : 2

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

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

INFLUENCE (POLITIQUE)

Coût en atout : 1 à 3

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

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

- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné le vote d'un état, d'un commandement militaire ou encore d'un conseil d'entreprise de portée nationale. Vous êtes forcément une personnalité nationale, même si elle est secrète.

INFLUENCE (JUSTICE)

Coût en atout : 1 à 3

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

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

INFLUENCE (PÈGRE)

Coût en atout : 1 à 3

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

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

EXPÉRIENCE

Coût en atouts : 1

Vous avez servi dans un secteur professionnel qui vous a laissé des connaissances et expériences diverses, même hors de la liste de vos Talents de personnage. C'est un Atout fréquent pour les Schattenjägers, qui ont souvent

une première expérience importante : police, forces armées, StarForce, ONG diverses, pompiers, secteurs judiciaire et même monde scientifique. L'Expérience permet de connaître des infos et des contacts dans le secteur de son expérience, qu'il faut déterminer. Vous pouvez alors en user en cours d'aventure.

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

RENOMMÉE

Coût en atout : 1 à 3

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

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

OBJET SIGNÉ

Coût en atout : 2

Un objet signé est un objet personnel qui peut être porté, tenu, ou caché, que le personnage retrouve toujours tôt ou tard. L'objet peut être commun ou rare, mais il est surtout unique aux yeux du personnage et il ne le perd presque jamais.

- **Pour 1 Inspiration** : Le personnage peut retrouver son objet ou le dissimuler aisément dans un lieu où il ne devrait pas l'avoir.
- **Pour 2 Inspirations** : il peut remettre la main sur son objet dans les pires conditions, y compris alors qu'il devrait être perdu.
- **Pour 3 Inspirations** : si l'objet était perdu ou détruit, un autre pourra être retrouvé, équivalent au premier en type et genre.

VÉHICULE SIGNÉ

Coût en atout : 1

Vous possédez un véhicule particulier et qui vous est unique, comme une voiture de sport ou un petit avion, ou encore un PBS (sans ses armes !). Le véhicule est toujours disponible au besoin et il est ardu de le perdre, de vous le faire voler, ou même de vous le faire détruire.

- **Pour 1 Inspiration** : le véhicule est disponible là où l'on trouve ce genre de véhicules (garage, terrain d'aviation, etc.)
- **Pour 2 Inspirations** : le véhicule n'est pas bien loin d'où vous vous trouvez, si tant est que vous ne soyez pas paumé au milieu de nulle part et qu'il y a un espace où il peut se trouver et circuler.
- **Pour 3 Inspirations** : ce n'est pas votre véhicule que vous retrouvez, mais un équivalent en type et genre tout aussi fonctionnel qui le remplacera efficacement.

8- Optionnel : les Avantages & Défauts

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

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

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

Un Drama cause des ennuis contextuels et liés à la perte de Psyché qui peuvent être très sérieux. Mais il permet aussi de gagner des « Ranges » quand le joueur décide de l'activer pour son personnage et d'assumer volontairement les conséquences et risques de son Drama.

LES AVANTAGES

Avantages d'augmentations

(Interdit aux cyborgs)

S'il est possible d'acheter avec des € des augmentations cybernétiques et biotechnologiques, la règle est que la plupart des augmentations ont un coût, soit en XP, soit en contreparties traumatiques. Il est donc préférable de les acheter en PC, comme des avantages, évitant les deux autres coûts mentionnés juste avant. Et, non, on ne peut pas acheter d'avantages de ce type pour un cyborg. Ces derniers sont déjà complètement synthétiques et artificiels.

Antitoxines (5) : augmentation biotechnologique, fournit un bonus de +2 Tests d'Endurance contre les toxines, mais le personnage résiste aussi aux antidouleurs... et à l'alcool !

Cerveau secondaire (10) : augmentation cybernétique cérébrale le long de la colonne vertébrale, rajoute un T2 connecté au cerveau, qui peut aussi accueillir un Interface. Fournit un traitement des données accéléré et donc un bonus de +2 dans trois des Talents parmi : Médecine, Piratage, Recherche, Réparation, Sciences

humaines/physiques/vie, et Technologie, mais seulement si le personnage a au moins 1 dans les Talents en question.

Charpente interne (10) : augmentation biotechnologique et cybernétique pour remplacer le squelette en un treillis d'alliages de graphane, fournit une armure de 8 au personnage (qui se cumule avec toute autre armure externe), mais il pèse plus lourd et est une plaie pour les médecins qui doivent le soigner (Diff +2 aux Test de Médecine).

Cœur secondaire (10) : augmentation biotechnologique, pour avoir un second organe cardiaque décentralisé qui peut suppléer le cœur principal. Fournit une case supplémentaire de Seuil de Santé Neutralisé.

Gunslinger (10) : augmentation biotechnologique et cybernétique oculaire et nerveuse, nécessitant l'appui d'un Interface et de capteurs de Réalité Augmentée (lunettes, lentilles, etc), fournit une analyse assistée en situation de combat, et un +3 en Vitesse, mais uniquement pour le talent Tir.

Membre artificiel (5) : souvent, l'autogreffe prends du temps, ou ne suffit pas, et donc, il faut un membre de remplacement. Un membre artificiel est un composé de biotech et de cybernétique, et n'est pas fait pour apporter des avantages majeurs, ni passer pour totalement naturel, mais, il octroie une armure de 10 au membre en question – et si c'est un bras, il peut parer efficacement des attaques – et rajoute 1d10 aux dégâts aux coups de poing ou de pied.

Liaison MtM (5) : implant cybernétique cérébral au niveau de la nuque, permettant des liaisons Mind to Machine, employées pour le pilotage militaire et le piratage MtM. Fournit un bonus de +2 en Pilotage et en Piratage.

Sentinelle (10) : augmentation biotechnologique et cybernétique oculaire et nerveuse, nécessitant l'appui d'un Interface et de capteurs de Réalité Augmentée (lunettes, lentilles, etc), comme le gunslinger. Fournit une analyse assistée des menaces directes et un +3 en Vitesse, mais uniquement pour le talent Mêlée.

Système Guépard (5) : augmentation biotech et cyber sur les membres inférieurs et l'abdomen, qui accroît la vitesse de sprint d'un individu. En plus d'avoir une base de vitesse de sprint de 35 km/hr au lieu de 25, le personnage gagne un Exploit Gratuit en Sport dès qu'il s'agit de courir vite ou de sauter loin ou haut.

Système Prométhée (5) : augmentation biotech affectant tous les organes et le système cardio-vasculaire, pour augmenter la résistance du personnage aux traumatismes physiques. Fournit une case de Seuils de Santé Sonné supplémentaire.

Système Psyké (5) : augmentation biotech affectant le système cérébral et hormonal pour une meilleure gestion du stress. Fournit une case de Seuils de Psyché Angoissé supplémentaire.

Système Sherlock (5) : augmentation biotechnologique et cybernétique oculaire et nerveuse, nécessitant l'appui d'un Interface et de capteurs de Réalité Augmentée (lunettes, lentilles, etc), comme le gunslinger, qui fournit une analyse assistée des micro-expressions faciales et gestuelles, et un +2 en Analyse quand il s'agit de détecter le mensonge ou la manipulation sociale.

Triton (5) : augmentation biotech et cybernétique visant le système respiratoire et cardio-vasculaire, pour rajouter, entre autre, un organite capable d'extraire de l'oxygène de l'eau. Oui, vous avez compris, le triton permet de respirer sous l'eau, tout du moins partiellement et temporairement. Le Triton fonctionne par paliers de 15 mn, 20 mn avec un bon entraînement, avant de devoir remonter respirer du bon vieil air pendant au moins une minute. Et c'est tout. Et ce n'est déjà pas mal, pour éviter la plupart des risques de noyade !

Vision IR (5) : implants cybernétiques oculaires, il s'agit de lentilles capables de capter, sur commande, la lumière infrarouge. Pour voir la nuit, ce n'est pas forcément idéal et induit les mêmes malus dans l'obscurité, mais par contre, cela révèle efficacement les sources de chaleur, y compris les humains et la plupart des robots et drones, y compris derrière un mur s'il n'est pas trop épais, ainsi que les traces thermiques laissées sur des surfaces froides par des objets et créatures émettant de la chaleur.

Avantages réservés

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

(Réservé aux cyborgs)

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

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

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

Régénération (10) : Récupère toutes les cases de Seuil de Blessure Sonné en une scène.

Avantages matériels

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

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

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

- Pour 5 PC, le personnage gagne 2500 € de rente par mois et dispose d'un bonus de 50 000 € à sa dot de départ. Une fois par aventure, le PJ peut trouver 10 000 € en moyens et ressources.
- Pour 10 PC, le personnage gagne 5 000 € de rente par mois et dispose d'un bonus de 150 000 € à sa dot de départ. Une fois par aventure, le PJ peut trouver 25 000 € en moyens et ressources.

Avantages mentaux

Volonté de fer (5) : Un Exploit gratuit pour résister à un test de Fuite.

Inébranlable (10) : +2 en Résilience

Aguerri (5) : +1 en Résilience

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

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

Avantages sociaux

Impressionnant (10) : Un Exploit Gratuit à tout Test de menace (Autorité & Interrogatoire).

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

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

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

Attirant (5) : +2 aux Tests de Séduction

Avantages physiques

(Interdit aux cyborgs)

Pistolero (5 ou 10) : +1 ou +2 de Vitesse.

Résistant aux drogues (5) : +2 Test Endurance contre drogues mais aussi résistance aux antidouleurs.

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

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

Die Hard (10) : +1 case Mourant.

Régénération (10) : Récupère toutes les cases de Seuil de Blessure Sonné en une scène.

LES DÉFAUTS

Défauts mentaux

Hyper-sensible (10) : résiste mal aux situations de stress et de traumatismes. – 2 en Résilience.

Techno-gremlin (5) : le personnage a des soucis réguliers avec les appareils technologiques et informatiques ; ils ont tendance à se buguer et tomber en panne quand il s'en sert. Les échecs à des Exploits tentés qui auraient généré des Désastres se traduisent, pour le personnage, en des soucis techniques avec tout équipement technologique et informatique qu'il porte ou emploie à l'instant de son Action, nécessitant des réparations et révisions. Interpréter volontairement les effets de ce Défaut permet au joueur de rajouter un Range dans la réserve commune de Ranges des joueurs.

Défauts sociaux

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

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

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

Indigène des Zones d'Exclusion (5) : -2 aux Tests d'Étiquette & Négociation

Défauts sociaux à niveau

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

Système : Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure. Interpréter volontairement les effets de l'un de ces Défauts permet au joueur de rajouter un Range dans la réserve commune de Ranges des joueurs.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dramas

(Notés de 1 à 5 à la création)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dramas réservés

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

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

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

Défauts réservés

(Réservés aux cyborgs)

Deuxième génération (10) : corps plus artificiel apparence plus reconnaissable et moins humaine, -1 Empathie, -2 aux Test de Séduction & Subterfuges, ne peut être soigné sans matériel spécialisé pour cyborg.

Décrépi (5) : corps hors d'âge, d'occasion ou usé, avec des problèmes techniques et des bugs qui peuvent survenir de temps en temps. Les échecs à des Exploits tentés qui aurait généré des Désastres se traduisent, pour le personnage, en des soucis techniques avec son corps de cyborg qui vont exiger des révisions et réparations. Interpréter volontairement les effets de ce Défaut permet au joueur de rajouter un Range dans la réserve commune de Ranges des joueurs.

Défauts matériels

Ghetto (5) : le personnage est forcé de vivre dans un ghetto dangereux, que ce soit un quartier Hexen ou une Zone d'Exclusion urbaine. Ça peut être parce qu'il est Hexen, ou d'une famille hexen, bioïde ou encore cyborg ou simplement paria. Interpréter volontairement les effets de ce Défaut permet au joueur de rajouter un Range dans la réserve commune de Ranges des joueurs.

Sous contrat (10) (réservé aux bioïdes) : le personnage appartient à une entreprise de location de service. Il n'est pas libre de ses choix de travail et de déplacement, ne peut pas démissionner ou faire grève, il touche moitié de son salaire réel. Interpréter volontairement les effets de ce Défaut permet au joueur de rajouter un Range dans la réserve commune de Ranges des joueurs.

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

Défauts physiques

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

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

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

Allergie (Niveau) : un matériau allergène relativement commun rend le personnage malade. Niveau indique gravité et fréquence. Interpréter volontairement les effets de ce Défaut permet au joueur de rajouter un Range dans la réserve commune de Ranges des joueurs.

Né-spacien (10) : le personnage est de 4ème ou 5ème génération né dans l'espace et les traitements d'adaptation à la gravité fonctionnent mal avec lui. A plus de 0,5 G, le personnage endure -2 à tous ses tests d'Endurance et subit 1d10 de dégâts à la Santé.

Résistance au clonage (5) : les cellules du personnage ne peuvent pas être clonées, ce qui veut surtout dire aucune autogreffe et donc beaucoup de limites dans la chirurgie et la médecine pour soigner le personnage, qui devra forcément porter des prothèses et augmentations cybernétiques pour compenser ce handicap, s'il venait à être gravement atteint ou amputé.

Intolérance aux nanobots (10) : le corps du personnage rejette les nanobots, ce qui rend compliqué une bonne partie des traitements de médecine d'urgence du 23^{ème} siècle : patch médical, freeze, medpack et tous les traitements à base de nanobots.

9- Dépenser les PC restant

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

TABLE DES COÛTS D'ACHAT EN PC

- Trait : 5 PC/1 point de Trait. Max +2 par Trait. On ne peut pas dépasser 10.
- Talent : 2 PC/1 point de Talent. On ne peut pas dépasser 8 dans un Talent.
- Talent Hex réservé (Création, Contrôle, Perceptions) : 2 PC/1 point de Talent. On ne peut pas dépasser 6 dans un de ces Talents.
- Expertise : une expertise coûte 5 PC.
- Atout : 5 PC/1 point d'Atout, que ce soit pour un nouvel Atout ou pour augmenter le score d'un Atout déjà acquis.

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

10- Achèvement du personnage

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

LES INSPIRATIONS

Les Inspirations dépendent des Auspices du personnage et constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. **Un point d'Inspiration dépensé fournit un +5 au cours d'un Test. On dépense aussi des Inspirations pour les Avantages de Renom et les Atouts. On peut aussi en sacrifier pour sauver son personnage d'un destin funeste.**

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

SANTÉ & SEUILS DE SANTÉ

La jauge de l'état de santé et de fatigue du personnage. La base se calcule en additionnant Animal+Energie et en consultant la table ci-dessous

A une certaine somme de dégâts correspond un certain Seuil de Santé atteint et donc une case de blessure cochée. Les dégâts ne se cumulent pas. Ils sont convertis en un certain Seuil de Santé atteint, qui est une case cochée.

Le malus consécutif aux Seuils de Santé s'applique aux Actions Physiques au sens large : s'il s'agit de bouger ou faire un effort physique en général, et que cette Action exige un Test, le malus s'applique.

ANIMAL+ENERGIE	ERAFLÉ	SONNÉ	BLESSÉ	HANDICAPÉ	NEUTRALISÉ	MOURANT
2-5	2	1	1	1	1	1
6-9	2	2	1	1	1	1
10-13	3	2	2	1	1	1
14-17	3	3	2	2	1	1

18-21	4	3	3	2	2	1
22-25	5	4	3	3	2	1

- **Éraflé** : se récupèrent totalement en une Scène. Après tout, ce sont des égratignures et des bosses. *Test de Médecine inutile pour accélérer la guérison.*
- **Sonné** : se récupèrent à raison d'une Case par Scène. *Test de Médecine Diff 15 pour doubler le taux de guérison.*
- **Blessé** : se récupèrent à raison d'une Case par jour ou Épisode (au plus court en durée des deux). *Test de Médecine Diff 20 pour doubler le taux de guérison.*
- **Handicapé** : se récupèrent à raison d'une Case par Aventure ou Épisode (au plus court en durée des deux), mais nécessite repos et suivi médical. *Test de Médecine Diff 25 pour doubler le taux de guérison.*
- **Neutralisé** : se récupèrent à raison d'une Case par Aventure ou semaine (au plus court en durée des deux), mais nécessite repos et suivi médical sérieux. *Test de Médecine Diff 30 pour doubler le taux de guérison.*
- **Mourant** : nécessite un repos et hospitalisation de dix jours ou d'une Aventure (au plus court en durée des deux).

PSYCHÉ & SEUILS DE PSYCHÉ

La jauge de sang-froid et de stress du personnage, sa capacité à encaisser les chocs avant de devoir subir une Rupture qui déclenchera l'effet critique d'un de ses Dramas. La base se calcule en additionnant Machine+Esprit et en consultant la table ci-dessous.

A une certaine somme de dégâts psychiques correspond un certain Seuil de Psyché atteint et donc une case de blessure cochée. Les dégâts ne se cumulent pas. Ils sont convertis en un certain Seuil de Psyché atteint, qui est une case cochée.

Le malus consécutif aux Seuils de Psyché s'applique aux Actions Sociales au sens large : s'il s'agit de communiquer et échanger socialement en général, et que cette Action exige un Test, le malus s'applique.

MACHINE+ESPRIT	STRESS É	ANGOISS É	APEUR É	HORRIFI É	SIDÉRÉ É	DÉCOMPENSÉ
2-5	2	1	1	1	1	1
6-9	2	2	1	1	1	1
10-13	3	2	2	1	1	1
14-17	3	3	2	2	1	1
18-21	4	3	3	2	2	1

- **Stressé** : se récupèrent à raison d'une Case par Scène. *Test d'Analyse Diff 10 pour doubler le taux de guérison.*
- **Angoissé** : se récupèrent à raison d'une Case par Épisode. *Test d'Analyse Diff 15 pour doubler le taux de guérison.*
- **Apeuré** : se récupèrent à raison d'une Case par Aventure ou Épisode (au plus court en durée des deux). *Test d'Analyse Diff 20 pour doubler le taux de guérison.*
- **Horrié** : se récupèrent à raison d'une Case par Aventure ou Épisode (au plus court en durée des deux), mais nécessite repos et suivi médical. *Test d'Analyse Diff 25 pour doubler le taux de guérison.*
- **Sidé** : se récupèrent à raison d'une Case par Aventure ou semaine (au plus court en durée des deux), mais nécessite repos et suivi médical sérieux. *Test d'Analyse Diff 30 pour doubler le taux de guérison.*
- **Décompensé** : nécessite un repos et hospitalisation de dix jours ou d'une Aventure (au plus court en durée des deux).

LA RÉSILIENCE

Comme un Schattenjäger peut disposer d'une armure contre les dégâts physiques, il a la même contre les dégâts psychiques : c'est la Résilience. **Celle-ci est égale à (Animal + Esprit) / 2 (arrondi au supérieur)**. Elle peut être modifiée par des Avantages et des Défauts.

La Résilience se soustrait à tous les dégâts psychiques, avant de déterminer quel Seuil de Psyché a été atteint et donc quelle case de Seuil a été cochée.

LA VITESSE

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

LE RENOM

Le Renom est une mesure de l'évolution du personnage aussi bien en expérience qu'en réputation. Elle est employée pour savoir quels capacités d'archétypes le joueur pourra débloquer au fur à mesure que son Schattenjäger vit des aventures et gagne en expérience. **Un Schattenjäger commence avec 1 de Renom.**

LES LIENS AFFECTIFS

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

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

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

Finances & dotations des héros

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

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

S'ajoute à cela :

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

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

Dotation monétaire de départ : 50 000 €

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

AUSPICES & TRAITS

IDENTITÉ

HUMAIN
○○○○○○

ANIMAL
○○○○○○

MACHINE
○○○○○○

SPECTRE
○○○○○○
TRAIT SOUS MAX INSPIRATION

ASCENDANT

EMPATHIE

HABILETÉ

ÉNERGIE

SENS

ESPRIT

HEX



RENOM
○○○○○○○○○○

RÉSILIENCE $(ANIMAL+ESPRIT)/2$

VITESSE $(ANIMAL+HABILETÉ)/2$

NOM: _____

JOUEUR: _____

ARCHÉTYPE: _____

ORIGINE: _____

NATION: _____ ÂGE: _____

TAILLE: _____ POIDS: _____

MOTIVATION: _____

SIGNES: _____

XP TOTAUX: _____ XP RÉSERVE: _____

TALENTS

TALENT MAX 8 À LA CRÉATION

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

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

EXPERTISES CAPACITÉS D'ARCHÉTYPE CAPACITÉS D'ORIGINE

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

SANTÉ

PSYCHÉ

DRAMAS

	DÉGATS	TOTAL		DÉGATS	TOTAL	TYPÉ DE DRAMA	NIVEAU
ERAFLÉ	1-5	<input type="checkbox"/> -0 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	STRESSÉ	1-5	<input type="checkbox"/> -0 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
SONNÉ	6-10	<input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ANGOISSÉ	6-10	<input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○○○○○○○○○○	_____
BLESSÉ	11-15	<input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	APEURÉ	11-15	<input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
HANDICAPÉ	16-20	<input type="checkbox"/> -5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	HORRIFIÉ	16-20	<input type="checkbox"/> -5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○○○○○○○○○○	_____
NEUTRALISÉ	21-25	<input type="checkbox"/> -10 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SIDÉRÉ	21-25	<input type="checkbox"/> -10 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
MOURANT	26+	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DÉCOMPENSÉ	26+	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	○○○○○○○○○○○○○○	_____