

ALYSIA LORÉTAN

AXELLE PSYCHÉE BOUET

JULIEN SALAMIN

SÉBASTIEN LOUCHART

# SINGULARITÉS

PRÉPAREZ-VOUS À L'IMPRÉVISIBLE



KIT DE DÉCOUVERTE

## CRÉDITS

### AUTEURS

Axelle «Psychée» Bouet, Alysia Loretan, Sébastien Louchart, Julien «Djoul» Salamin.

### RÉDACTION

Axelle «Psychée» Bouet.

### ILLUSTRATIONS

Axelle «Psychée» Bouet.

### GRAPHISMES & MISE EN PAGE

Alysia Loretan, Axelle «Psychée» Bouet.

### CORRECTIONS & RÉVISIONS

Christophe Ollivier, Romuald «Romgam» Liné.

## REMERCIEMENTS

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

Une place spéciale, pour remercier tous nos donateurs et soutiens sur Tipeee, en plus des susnommés : LDM1977, Aude Alexandre, Simon, Benjamin, Frédéric, Laurent, HuggyLBT74, Erwann, Cédric, André alias DD, Claire, Alex de Lambex, Jérôme, Galabru, M, Hillgrob et aussi les donateurs anonymes !

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Qu'est-ce que Singularités?</b>	<b>4</b>
<b>Les auteurs</b>	<b>5</b>
<b>Singularités sur internet</b>	<b>6</b>
<b>Le 23<sup>e</sup> siècle</b>	<b>8</b>
La Nouvelle humanité	8
Un monde de mutations	9
Un monde de sciences	9
Un monde d'écologie	10
Un monde de basculements	10
Annexe: le solarpunk	11
<b>Nouvelle: L'Abîme</b>	<b>12</b>
<b>Chronologie du 21<sup>e</sup> au 23<sup>e</sup> siècle</b>	<b>16</b>
<b>Les Schattenjäger</b>	<b>22</b>
On y fait quoi?	22
On y est qui?	23
Les origines	23
Les archétypes	24

Les contextes	24
La ville de Gateway	26
<b>Les Twilight Zones</b>	<b>30</b>
L'Hexenkunst	31
Les Hexen	32
Les Cryptides	33
<b>Les Zones d'Exclusion</b>	<b>34</b>
<b>Le système de jeu</b>	<b>36</b>
Les personnages	36
Les Auspices	37
Les Archétypes	38
Les Traits	44
Les Talents	44
Les Expertises	46
La santé	47
La psyché	48
Les Atouts	50
Résumé du système de jeu	51



Tenter un Exploit	51	<b>3- Une twilight zone s'en mêle</b>	<b>66</b>
Les Exploits	53	Panique ou liesse?	67
Les Ranges	53	L'Épicentre	67
Les Inspirations	54	<b>4- Le jour d'après</b>	<b>70</b>
<b>Le système de combat</b>	<b>55</b>	La fête des habitants	70
Résumé du système de combat	55	<b>5- Les disparitions</b>	<b>74</b>
Initiative et points d'Action	56	La Trame ne répond plus	74
Le combat à distance	56	Premières disparitions	75
L'Esquive et la Parade	56	<b>6- Les Ombres</b>	<b>75</b>
Les sbires	57	Panique, bis!	76
<b>Scénario: Les papillons de Monartown</b>	<b>58</b>	Rencontre rapprochée	76
<b>Synopsis</b>	<b>59</b>	<b>7- Comprendre ce qui arrive</b>	<b>77</b>
<b>Découpage de l'aventure</b>	<b>59</b>	Retour à l'Arbre aux Esprits	78
<b>1- Monartown</b>	<b>60</b>	<b>8- La Bulle</b>	<b>79</b>
Description	60	Les Schattenjäger	80
Ambiance	61	<b>Conclusion</b>	<b>81</b>
Quelques coutumes locales	62	<b>Annexes</b>	<b>83</b>
<b>2- Le jour des papillons</b>	<b>64</b>	Présentations des personnages prêtirés	83
Les vacances des personnages	64	<b>Index</b>	<b>90</b>
L'arrivée des papillons	65		

# SINGULARITÉS

© 2023 Singularités, Axelle «Psychée» Bouet, Tous droits réservés



## QU'EST-CE QUE SINGULARITÉS ?

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

Wiktionnaire

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

L'aube du 23<sup>e</sup> siècle, un monde futuriste qui a survécu aux cataclysmes du 21<sup>e</sup> siècle; une quasi-utopie qui a donné vie à la Nouvelle Humanité, plus mature et plus sage, conseillée par ses propres enfants: les Intelligences Artificielles. Une civilisation qui après l'avoir ravagée, préserve dans le partage son précieux berceau, la Terre et commence à explorer les

étoiles. Mais une utopie ratée, contrecarée par la nature humaine, par les guerres avec les premières intelligences extra-terrestres, par ses erreurs, mais aussi, désormais, par un danger plus grand que tout: les Singularités.

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



Vous allez donc, en tant que joueur, incarner un Schattenjäger, un enquêteur expert dans son domaine, travaillant comme agent spécial de l'UNADP (*United Nations Advanced Departments of Police*, le bureau d'enquête internationale de l'UNE, *United Nations of Earth*), ou comme intervenant d'ÆGIS (*L'Analysis and Evaluation of Global Incident Situations*), une ONG financée par Shipstone, le plus puissant Consortium du 23e siècle, et

pourquoi pas comme enquêteur privé au sein d'une équipe indépendante qui loue ses services. Votre domaine d'enquête, ce sont les incidents paranormaux, les mystères qui échappent à la raison et qui menacent la société. Vous êtes des chasseurs de Twilight Zones; une étrange sorte de héros de la culture populaire et, pour certains, la plus importante clef de la survie de la Nouvelle Humanité.

## LES AUTEURS

### AXELLE « PSYCHÉE » BOUET

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

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

### SÉBASTIEN LOUCHART

Ingénieur, collapsologue et scientifique, c'est bien entendu un rôliste, mais aussi un amateur de jeux de plateaux. Sébastien a une passion profonde pour la physique des systèmes et les problèmes de l'ingénierie et de la physique appliquée au

développement des sociétés. Quand il est tombé sur le projet du JDR Singularités, il s'est enthousiasmé pour l'idée, et demanda à Axelle: «mais tu veux faire un truc de SF cohérent?» La réponse fut oui et il lança de suite: «alors j'en suis!»

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

### ALYSIA LORETAN

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

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

## **JULIEN SALAMIN**

Informaticien consultant en gestion et analyse de données, IA et cloud computing, et un de nos grands collaborateurs pour les Chants de Loss, Julien est passionné de science-fiction lui aussi, avec un goût prononcé pour le post-apocalyptique et les histoires tragiques. Fan entre autres, de Star Wars et d'X-files, Julien a

toujours été fasciné par la réflexion sur l'évolution psychosociale des personnages face aux traumatismes et épreuves qu'ils doivent endurer, surtout quand on parle de paranormal!

Julien, enthousiasmé par le métaplot de Singularités et les faux semblants de cet univers, apporte sa passion pour les intrigues dramatiques de science-fiction, mais aussi son expertise des systèmes. Artiste et rêveur, c'est aussi un matheux qui aime la cohérence et la solidité d'un système de jeu qui peut résister à ce que les joueurs pourraient tenter avec. Il se plonge aussi bien avec passion dans les aspects narratifs que techniques de l'univers de Singularités, notamment les IA, et on apprécie son redoutable sens critique et analytique sur les mécaniques de jeu!

# **SINGULARITÉS SUR INTERNET**

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

<http://futurimmediat.psychee.org>

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

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

En gros, vous y trouverez le jeu de rôle, en version *beta*.

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

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

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

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











## LE 23<sup>E</sup> SIÈCLE

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

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

*L'Odyssée Interstellaire.*

2207 est considéré comme le début du deuxième siècle de la Nouvelle Humanité. Au premier tiers du 21<sup>e</sup> siècle, à l'aube d'une troisième guerre mondiale pour se disputer les dernières ressources pétrolières d'une planète agonisante, la Terre fut frappée par

*l'Impact*, un bref sursaut de rayons gamma. Le phénomène et ses répercussions entraînèrent la quasi-extinction du genre humain en quelques années. L'ensemble du monde tel que nous le connaissons en fut bouleversé et entièrement réécrit, après presque un siècle de dévastation; la Nouvelle Humanité n'a pas encore achevé de reconstruire son monde ravagé.

### LA NOUVELLE HUMANITÉ

Durant tout le 22<sup>e</sup> siècle, l'Humanité eut non seulement à lutter contre les désastres du siècle précédent, mais aussi à se réinventer. L'apparition des premières IA conscientes ne fut que les prémices d'une remise en question de la place de l'humain sur la Terre et parmi les autres espèces. Au 23<sup>e</sup> siècle, La Nouvelle Humanité ne concerne plus seulement les humains, mais aussi les IA, les bioïdes, les cyborgs, les avatars et les grands primates, sans oublier





les corvidés, les grands cétacés et certains perroquets. Tous ont en commun l'aptitude à la conscience, au raisonnement, à la communication et à l'abstraction. Tous sont définis avec les mêmes droits réunis sous le nom de la *Charte Universelle des Droits de l'Humain*, et tous protégés, eux et leur environnement, par l'autorité de l'UNE, *L'United Nations of Earth*.

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

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

## UN MONDE DE MUTATIONS

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

capacités paranormales. Enfin, le réchauffement climatique a rendu impropre à la vie humaine des pans entiers de la Terre.

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

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

## UN MONDE DE SCIENCES

Faire la liste des progrès scientifiques et techniques du 23<sup>e</sup> siècle est presque impossible. Les piles *Shipstone*, la maîtrise des énergies renouvelables et de la fusion ont libéré l'humain des hydrocarbures et du nucléaire. La médecine et la bio-ingénierie sont parvenues à bout de la grande majorité des maux et des défauts de l'Humanité. La nanotechnologie a résolu une grande partie du problème de la rareté et du recyclage des ressources. Les IA ont non seulement révolutionné l'informatique et les réseaux, mais aussi la communication, l'industrie, l'éducation et la science. Grâce à eux, les robots secondent les humains, aussi bien sur les plus risqués



chantiers que dans leurs foyers. La MHD-Air (magnéto hydrodynamique aérienne), l'antimasse, les moteurs spatiaux EM5 et la distorsion de l'espace-temps ont ouvert à la Nouvelle Humanité la voie du système solaire et même des étoiles lointaines.

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

## UN MONDE D'ÉCOLOGIE

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

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

Les progrès techniques et scientifiques ont, grâce à un accès enfin sans contraintes à l'énergie, rendus aisée la

mise en place de tous les procédés de recyclage des produits de la consommation humaine. Le monde vit dans un système de développement soutenable; un monde qui protège et entretient de son mieux la nature sauvage. Le changement radical de mentalité a fait le reste; même les voitures sont désormais des biens mutualisés.

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

## UN MONDE DE BASCULEMENTS

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

La *Seconde Guerre des Consortiums*, qui a pris fin il y a seulement seize ans, a laissé le système solaire entier dans le désarroi et l'instabilité. Des nations sont nées, d'autres se sont effondrées économiquement ou



militairement, des industries ont été dévastées et des Consortiums ont entraîné des pays entiers dans leur faillite. Les rivalités et les tensions sont nombreuses et vivaces. Un nouveau bloc géopolitique, le *Transpolar Economic Pact*, mené par les puissants *États du Pôle*, entre désormais en conflit direct avec l'UNE et ses ambitions de progrès et d'union mondiale, avec la menace d'une nouvelle forme de Guerre Froide. Les plus grands Consortiums des *Ten Stars*, avides de conquérir les mondes habitables récemment découverts, n'ont pas encore réglé leurs comptes et veulent, eux aussi, en découdre. Enfin, plusieurs mouvements armés, révolutionnaires ou encore religieux, sèment la terreur au sein des nations, dans et hors de l'UNE.

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

## ANNEXE : LE SOLARPUNK

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

C'est un mouvement artistique, né à la toute fin du 20<sup>e</sup> siècle et qui a été reconnu entre les années 2007 et 2015, et qui envisage ce à quoi l'avenir pourrait ressembler si

l'humanité parvenait à résoudre les grands défis contemporains en mettant l'accent sur les problèmes de durabilité tels que le changement climatique et la pollution. Le *solarpunk* est très concerné par la technologie, mais il adopte également des modes de vie moins techniques et décrits comme plus durables, comme le jardinage, la psychologie positive et la culture du bricolage.

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

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

### LA LITTÉRATURE SOLARPUNK

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

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





## L'ABÎME

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

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

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

— Puisque nous parlons de célébrité et de personnalité publique, je suppose que je ne vous l'apprends pas, mais je me dois de le rappeler; par souci d'exhaustivité: je suis un Avatar, une entité biologique humaine, anciennement incarné en tant que l'IA Alpha-Class, de 3e génération qui fut mise en service au 3 juillet 2029. Ainsi donc, malgré un corps





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

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



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

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

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

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

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

Zoé fit une autre pause. D'une pensée transmise par son Interface, elle ordonna l'affichage, sur le vaste écran dans son dos, d'une partie du globe en hologramme et traité de fausses couleurs, centrée sur un point du sous-continent indien. Immédiatement, les spectateurs se firent plus attentifs devant l'immense carte qui représentait l'Abîme. La surface était aussi vaste que l'Europe, avec pour épïcentre ce qui avait autrefois été appelé



Kanpur, en Inde, une ville qui comptait au 21<sup>e</sup> siècle près de trois millions d'habitants. Les participants à cette conférence publique, retransmise jusqu'à l'orbite terrestre des stations Lagrange et la ville-dôme de Kennyata, sur Luna, étaient en majorité des agents juniors de l'UNADP, l'United Nations Advanced Departments of Police. Pour nombre d'entre eux, ils étaient en formation sur le terrain, étape finale avant les examens qui décideraient de leur intégration dans la police internationale de l'UNE. Triés sur le volet par des concours terriblement exigeants, ils se considéraient déjà pour la plupart comme l'élite des forces de police de leurs nations respectives. Zoé ne se serait pas trompée en estimant pourtant que moins d'un demi-pour-cent d'entre eux avait réellement expérimenté de visu la confrontation à une manifestation paranormale d'une Twilight Zone. Ils n'en connaissaient pour la plupart que des notions théoriques, mâtinées de rumeurs et d'idées reçues. Elle n'oserait pas ici leur avouer que son propre savoir sur le sujet n'était, en fin de compte, guère supérieur au leur. La seule différence est qu'elle avait vu naître le phénomène des Twilight Zones, elle avait pu le voir se développer et évoluer, avec plus d'acuité qu'aucun d'entre eux ne pourrait jamais l'imaginer.

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

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

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





## CHRONOLOGIE DU 21<sup>E</sup> AU 23<sup>E</sup> SIÈCLE

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

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

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

Sir Arthur C. Clarke

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

### 2032

#### La Fin des Temps

Alors que l'ensemble du monde voit s'approcher de manière inéluctable une guerre mondiale pour le contrôle des dernières grandes réserves de pétrole, l'Impact, un



2078

## La seconde Guerre des Machines

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

2082

## L'UNE

Pour la première fois de son histoire, l'humanité tente de se doter d'une organisation internationale vouée à devenir un gouvernement d'union mondiale, sous l'impulsion de l'Union Africaine, l'Australie, la Fédération Nordique, l'Union des Américains des Origines et l'État fédéré Helvétique. L'UNE (*United Nations of Earth*) se fonde sur une déclaration humaniste, et progressiste, nommée *La*

*Charte des Droits de l'Humain*, que tout état doit accepter et intégrer dans sa constitution pour devenir membre de l'organisation. Son rôle premier est de fédérer les efforts de reconstruction d'un monde ravagé et dépeuplé, mais prendra toujours plus d'importance et d'ampleur au cours du 22<sup>e</sup> siècle. Parmi ses premières décisions, la *Convention internationale de Contrôle des Intelligences Artificielles* stipule, sous l'égide de l'UNE les cadres légaux, droits et devoirs liés à l'usage et l'exploitation des IA pour les états et les entreprises. Elle reconnaît aussi une certaine forme de statut d'être sensible aux IA, débouchant sur les protocoles du *projet Moire*, qui fondent les principes de sécurité du code source primordiale de toute IA, créés pour s'assurer que les intelligences artificielles aient toutes un profond et indéfectible attachement envers l'espèce humaine. Les IA deviennent, de fait, les premiers enfants officiels de la Nouvelle Humanité.

2100

## La première Twilight Zone

Alors que le monde est en proie aux pires mégatempêtes du dérèglement climatique mondial anthropique, la centrale nucléaire au thorium de *North-Mexico* s'emballe et génère des anomalies inexplicables sur une région de 20km de rayon, décrites comme des singularités quantiques. Dans les faits, il n'y aura pas de moyen d'en étudier les effets; l'NAU-A (*Native Americans Union-Army*) bombarde la centrale jusqu'à sa complète disparition et les incidents cessent. Mais nombre d'objets et de structures se retrouvent imbriqués les uns dans les autres à une échelle atomique et les niveaux de radiation vont fluctuer de manière totalement inexplicable pendant des années. Cet événement sera le premier d'une longue liste au cours du 22<sup>e</sup> siècle;



si ces phénomènes, nommés Singularités, restent toujours rares, ils ont comme point commun de n'avoir jamais aucune explication physique satisfaisante et la presse à sensation les surnommera les Twilight Zones, en référence à un nom d'une mythique série télévisée du 20<sup>e</sup> siècle.

## 2102

### La révolution Shipstone

L'invention, en Australie, par *Nathaniel Shipstone*, d'une pile rechargeable capable de stocker une énergie colossale dans un espace incroyablement réduit libère l'humanité du carcan de la dépendance énergétique. L'invention conduit à une explosion de technologies et d'avancées scientifiques: l'antimasse, qui permet de créer de la gravité artificielle, le réacteur à fusion, la propulsion MHD-air, les boucliers à plasma magnétique, le moteur spatial EM5, les alliages de graphanes à partir de simple carbone, la nanorobotique, les processeurs biologiques, les augmentations cybernétiques, etc. Même le projet mondial de géo-ingénierie Atlas devient réalisable! Une simple pile Shipstone de la taille d'un doigt peut alimenter une maison entière pendant un an. L'énergie devient accessible et disponible pour tous, le monde entier en est changé. À noter que jamais Nathaniel Shipstone ne déposera de brevet pour sa pile et que, malgré bien des efforts, personne ne comprendra son fonctionnement; il semble impossible de reproduire cette technologie ou d'en comprendre sa physique.

## 2115

### Les Hexens

Un virus artificiel, *l'Hexenkunst*, libéré en Amazonie au début du 21<sup>e</sup> siècle, et créé à l'origine pour endiguer le réchauffement

climatique en modifiant la capacité des plantes à absorber le CO<sub>2</sub>, mute plusieurs fois, sans doute au sein de l'Abîme et, après avoir infecté plusieurs espèces animales avec des conséquences imprévisibles, affecte soudainement les humains, déclenchant une pandémie mondiale aux dégâts humains et socio-économiques énormes. Son premier effet, c'est que toute personne contaminée, même une fois guérie, devient infertile; un problème qui concerne 50% de la population mondiale au 23<sup>e</sup> siècle. Tandis qu'apparaissent de nouvelles espèces animales, un petit nombre des humains survivants à l'infection développe d'étranges capacités surnaturelles; ils sont nommés les Hexen et, même si la Nouvelle Humanité est en passe de mettre fin au racisme et aux discriminations, ils deviennent des parias dont le nom suscite peur et rejet.

## 2118

### Les Forges nanorobotiques

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



2137

## La Conscience artificielle

Les Intelligences Artificielles sont passées du type 4 au type 7 et font montre d'une inventivité et d'une ingéniosité sans aucune comparaison. Pour la première fois, la conscience émergente est mesurée chez une IA; cette dernière est capable de faire des choix personnels, d'exprimer des sentiments et de se fixer des objectifs propres à son intérêt: elle a conscience d'être et de désirer. Cet état est pourtant instable. Pendant encore plus de 30 ans, l'*Horizon créatif* des IA chez qui émerge la conscience les conduira à l'autodestruction, jusqu'à la création des *Avatars*, corps humains artificiels capables d'accueillir le noyau heuristique d'une conscience artificielle et lui permettant d'embrasser en totalité l'expérience de la vie biologique. Au 23<sup>e</sup> siècle, ces Avatars, au nombre de quelques centaines, sont les porte-paroles des Consciences Artificielles, en tant qu'espèce et société dotée de sa propre culture.

2138

## Les Hengeyokai

La nouvelle science ouverte par les théories de *Shakton* et *Ishiro* au début du 22<sup>e</sup> siècle sur l'énergie sombre et l'anti-masse a conduit, avec la puissance de la robotique et des forges à la création, en orbite de Callisto (satellite de Jupiter), du premier — et seul — trou de ver artificiel de la Nouvelle Humanité: le *Seuil*, la plus grande machine jamais conçue. De l'autre côté du trou de ver, un système solaire et une planète habitable, *KOI-1971*, à 1033 années-lumière, que va explorer le vaisseau spatial automatisé *Battûta*. C'est la première rencontre, dramatique, avec une nouvelle espèce intelligente, une civilisation extra-terrestre avancée, qui semble

malheureusement dotée des mêmes travers violents que l'espèce humaine. En référence à la multitude de leurs aspects physiques, ils finiront par être nommés les Hengeyokai, les «changeurs de forme», en japonais. C'est le début de la *Guerre Éternelle*, dont la seule qualité est d'avoir soudé un peu plus l'humanité autour d'un but commun. La chose la plus effrayante de ce conflit, c'est que, malgré tous les efforts, il n'y a aucun moyen de communiquer entre les deux espèces. Face à la bellicosité des Hengeyokai, la Nouvelle Humanité fait alors ce qu'elle sait le mieux faire: elle y répond avec d'autant plus de brutalité qu'elle est effrayée, dans ce qui est devenu au cours du 22<sup>e</sup> siècle une guerre le plus souvent lointaine, mais impitoyable, menée par StarForce.

2146

## Le Dividende universel

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



## 2151

### Les Bioïdes

Les recherches en génétique, bio-ingénierie, le perfectionnement des matrices de reproduction extracorporelle et la médecine régénérative ont débouché sur la possibilité de créer des êtres humains artificiels, génétiquement modifiés, au développement accéléré. L'UNE a résisté longtemps face aux efforts pour exploiter et commercialiser ces êtres, que l'on appelle les bioïdes, mais doit céder devant la pression de plusieurs états et Consortiums. De fait, est alors officialisée une véritable forme d'esclavage d'êtres qui, même artificiels et conditionnés, sont des humains à part entière. Le sujet du statut légal des bioïdes fera l'objet de débats houleux pendant des décennies et cristallisera les travers et conflits des intérêts divergents de la Nouvelle Humanité, sans jamais trouver de solution satisfaisante. Et, sans surprise, les problèmes, les incidents et les drames se succéderont tout au long de la seconde moitié du 22<sup>e</sup> siècle.

## 2168

### Les Interfaces

Le perfectionnement des SIRM, appareils capables de scanner et convertir des ondes cérébrales en lignes de codes, débouche sur une technologie de communication et commande neurale à distance, miniaturisée et non invasive: l'*Interface*. Son usage est si simple, ses possibilités si vastes, en conjonction avec la sécurisation informatique, la réalité augmentée et les univers virtuels, qu'il va, en une décennie, révolutionner l'éducation, la communication, les loisirs, la sécurité et même le travail. Avec un *Interface*, tout le monde peut littéralement se faire comprendre de tout

le monde, quelles que soit les langues utilisées. Désormais, l'*Interface*, c'est à la fois le smartphone, le traducteur-interprète, les clefs et mots de passe et l'assistant personnel de chaque individu.

## 2181

### La bataille du Seuil

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

## 2196

### Luna

En même temps que se joue le drame de la Seconde Guerre des Consortiums,



qui ravage la Ceinture d'astéroïdes, les colonies lunaires lancent une révolution contre plusieurs Consortiums du TEP (le *Transpolar Economic Pact*), adversaire politico-économique de l'UNE. Après près de vingt bombardements cinétiques ciblés visant des intérêts des *États du Pôle* et malgré des ripostes féroces, l'autonomie de la *Confédération des Cités Sélénite* est validée par l'UNE. La première décision des *Luniens* est de déclarer libres et affranchis tous les bioïdes sur son sol et révoquer toutes les concessions territoriales corporatistes. Si la CCS ne représente au final que les deux tiers des territoires colonisés de Luna, il s'agit de la première nation indépendante hors-sol officielle.

## 2201

### La Tempête de réalité

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

## 2207

### La Nouvelle Humanité

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





## LES SCHATTENJÄGERS

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

*Schattenjäger anonyme.*

Les personnages-joueurs de Singularités sont un type de héros populaire du 23<sup>e</sup> siècle: les *Schattenjäger*. Ce sont des experts, des enquêteurs et des agents, tous remarquables par leur expérience du paranormal. Ils interviennent pour enquêter et contrecarrer les conséquences des événements surnaturels et des phénomènes spatio-temporels qui surgissent de plus en plus dans le monde de la Nouvelle Humanité. Bref, ils sont

devenus les spécialistes des Singularités; les seuls, bien souvent, à pouvoir faire quelque chose de plus ou moins efficace avant d'en arriver à stériliser la zone et tout faire disparaître.

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

### ON Y FAIT QUOI ?

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



seconde moitié du 22<sup>e</sup> siècle qui ont lancé, non sans drames, la conquête des étoiles.

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

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

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

## ON Y EST QUI ?

Les Schattenjäger de Singularités sont des héros, comme ceux des films et séries d'action. Ils sont experts dans leur domaine, en général dotés de talents et capacités bien supérieures à la moyenne humaine. Le système de jeu de Singularités accentue ces aspects héroïques et les personnages qu'on y incarne sont pensés comme tels; ils sont compétents et

efficaces dès leur naissance et grandiront encore au gré de leurs aventures et du Renom qu'ils vont y gagner.

Devant toutes les menaces citées précédemment, les Schattenjäger ne sont pas de pauvres hères totalement démunis ou aux moyens limités. Face aux dangers mortels et hors-norme qui les guettent, ils peuvent déployer efficacement les solutions les plus inattendues, y compris aussi les plus risquées.

## LES ORIGINES

Les origines englobent une partie des types d'humains du 23<sup>e</sup> siècle. L'Humanité rassemble désormais nombre d'espèces et sous-espèces mais la liste ci-dessous est celle des origines que peuvent choisir les joueurs pour leur Schattenjäger.

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

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

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

**Avatar:** les Consciences Artificielles dont le noyau heuristique (la conscience) a été transféré dans un corps humain biosynthétique. Un Avatar est bel et bien



un humain, ou presque, mais doté d'un noyau cérébral et d'implants qui ont servis à transférer et recueillir sa conscience d'IA. Ils ne sont que quelques centaines.

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

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

**Cyborg:** homo sapiens totalement cybernétisé, son corps d'origine se résume à son noyau cérébral, le reste est constitué de biocybernétique et de technologies de vie synthétique. Créé la plupart du temps pour aller servir dans la Guerre Éternelle, souvent à partir d'un volontaire en fin de vie à qui est ainsi offert une «seconde chance», un cyborg est particulièrement solide et résistant, autant que puissant... mais rencontre et endure pas mal d'ennuis aussi bien techniques que sociaux.

## LES ARCHÉTYPES

Un archétype de Schattenjäger n'est pas un métier; les Archétypes sont des rôles de héros, des vocations qui expriment

chez le héros le domaine dans lequel il est le plus doué et réalise les plus impressionnants exploits, qui se traduisent par des avantages qui évoluent avec le Renom du Schattenjäger et sa progression.

Ce n'est pas parce qu'on choisit un Archétype qu'on est limité à son métier ou sa fonction: on peut très bien créer un personnage médecin ayant pour archétype 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 Agent, il sera un médecin de guerre particulièrement redoutable quand il se défend!

Les Archétypes sont décrits en détail dans le chapitre «*Les personnages*», page 36.

## LES CONTEXTES

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



proposé comme décor *Gateway*, la capitale et cité-État autonome de la *République de Californie*, en Amérique du Nord.

# UNADP

UNITED NATIONS ADVANCED DEPARTMENTS OF POLICE

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

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

L'UNADP est très efficace, bien dotée et financée, reconnue pour l'opiniâtreté de ses enquêteurs venus de tous les horizons. Ses agents sont réputés ne reculer devant rien pour mener à bien leurs enquêtes, y compris face aux plus grands pouvoirs politiques. Pourtant, tout n'est pas rose! Englués dans les procédures et règlements administratifs, forcés de

respecter les limites de leur mandat — ou de prendre le risque d'enquêter illégalement — les agents de l'UNADP ont fort à faire avec les crimes et délits liés aux Consortiums, dont la puissance et les moyens concurrencent les états, mais aussi avec StarForce et sa paranoïa, ses abus de pouvoir, ses militaires, sa hiérarchie et ses complots, sans oublier les problèmes internes aux relations entre l'UNE et ses nations-membres.



AEGIS

ANALYSIS AND EVALUATION OF GLOBAL INCIDENT SITUATIONS

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

AEGIS a, en fait, pour mission de se mêler de tout, et son seul frein est ses limites légales, comme l'impossibilité de profiter de mandats de perquisition. Agissant donc parfois aux limites de la légalité, mais dotée des moyens financiers colossaux, son efficacité tient surtout à la capacité de Shipstone de lui prêter ses



propres structures et moyens au besoin. Les équipes d'agents d'ÆGIS sont très autonomes, très mobiles et particulièrement bien formées, ses membres eux aussi recrutés dans tous les milieux avec des critères sévères de sélection. ÆGIS est particulièrement active sur les domaines de recherche, technologie et développement de pointe, et les sujets liés aux Singularités; on prétend même qu'à ce stade, l'intérêt particulier d'ÆGIS pour les événements paranormaux est aux limites de l'obsession.

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

### LES INDÉPENDANTS

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

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

Il n'est donc pas rare, surtout du côté des Consortiums, mais auprès des autorités

civiles, y compris même dans l'UNADP et d'autres départements de l'UNE, d'engager des consultants extérieurs, surtout sur des situations compliquées ou des dossiers dont personne ne veut et il y a toujours du travail pour les indépendants. Et bien sûr, parfois bien des risques, qui sont souvent la raison de préférer engager des Schattenjägers.

### LA VILLE DE GATEWAY

Gateway est le décor proposé pour les aventures des Schattenjägers. Bâtie sur l'île de San Francisco, c'est à la fois la capitale de la République de Californie, la plus grande ville de la côte pacifique de l'Amérique du Nord et une cité qui a un statut d'autonomie en faisant presque une cité-État. En 2207, Gateway et sa conurbation comptent 3,5 millions d'habitants.

Gateway se trouve bel et bien à la place de la cité qu'était San Francisco, dont toute la baie a été totalement dévastée par l'Impact puis le *Big One* et l'éruption du *Yellowstone*. Bâtie à la fin du 21<sup>e</sup> siècle par les survivants américains et des réfugiés de la Chine, d'Hawaii, de la Corée et du Japon, sans compter des Russes venus de





Sibérie ainsi que des Philippines, Gateway a été considérée, revendiquée et pensée dès le départ comme multiculturelle... et antisismique! Ainsi, Gateway est avant tout composée de petits bâtiments de trois étages au maximum, de complexes souterrains et de parcs verdoyants, le tout sur des pentes parfois abruptes, la ville étant littéralement perchée sur des collines escarpées, où l'on circule en tram, en vélo électrique et même en calèche! Il n'y a guère de différence entre les quartiers résidentiels et commerciaux qui sont entremêlés, et le seul quartier d'affaire, qui est aussi le seul à arborer des gratte-ciels, est bâti sur l'eau. Gateway est d'ailleurs elle-même sise sur une série d'île et d'îlot reliés par des ponts et métros aériens.

Gateway est la porte de l'espace pour toute l'Amérique du Nord; la *Vrille de*

Gateway est un gigantesque astroport bâti sur l'eau, dans le golfe des *Farallone*, face à l'Île de *San Francisco*, qui appartient aussi bien à la République de Californie qu'aux NAU (*Native American Union*), la puissante nation nord-américaine voisine de Gateway. De fait, la cité est un pôle technologique, culturel, économique et financier majeur de la Nouvelle Humanité; certains disent que c'est même la capitale économique des NAU et personne n'arrive à leur donner tort.

À noter que la ville accueille le *Tribunal de Gateway*, la cour économique et corporatiste mondiale où siègent les Ten Stars, pour juger des crimes et délits économiques et corporatistes et, qu'au-dessus





de la Vrille de Gateway, se trouve la station orbitale *Crazy Horse*.

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

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





## RÉPUBLIQUE DE CALIFORNIE

**Territoire:** Californie, une partie du Nevada et de l'Oregon. La Californie a aussi quatre colonies sous-marines.

**Statut auprès de l'UNE:** membre

**Climat:** d'aride à tempéré humide

**Gouvernement:** démocratie parlementaire

**Capitale:** Gateway, sur l'île de San Francisco (3,5 millions) Gateway à un statut spécial d'autonomie.

**Population:** 37,4 millions

**Confessions:** christianisme, universalisme, chamanisme amérindien, shintoïsme, confucianisme révisé, chamanisme européen, bouddhisme.

**Niveau de vie:** élevé (PIB riche)

**Niveau de confort:** 4,6/5

**Niveau de sécurité:** 3,7/5

## NAU (NATIVE AMERICAN UNION)

**Territoire:** l'ensemble du continent nord-américain, du Chiapas (Mexique) au sud au Manitoba et à l'Ontario au nord (Canada), y compris l'Alaska, sauf la Côte est, une partie des Grands lacs et le Québec, ainsi qu'une partie du Nevada et de l'Oregon. Cela comprend les états tribaux suivants: Mayas, Aztec, Yaquis, Conchos, Navajos, Apaches, Comanches, Cheyennes, Kiowa, Shoshones, Utes, Chumashes, Yuroks, Chinooks, Sioux, Blackfoots, Crees, Ojibwas, Chipewans, Tlingits et Aleut-Eskimos, plus une bonne centaine d'autres ayant statut de tribus communales autonomes et cinq colonies sous-marines.

**Statut auprès de l'UNE:** Membre

**Climat:** subtropical à désertique au sud, tempéré à subarctique au nord.

**Gouvernement:** fédération tribale à régime parlementaire décentralisé.

**Capitale:** Denver (9,9 millions)

**Population:** 171,6 millions

**Confessions:** chamanisme amérindien, shintoïsme, universalisme

**Niveau de vie:** moyen à élevé (PIB élevé)

**Niveau de confort:** 3,8/5

**Niveau de sécurité:** 3,2/5





## LES TWILIGHT ZONES

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

*X-files*

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

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



tout détruire avec la plus grande énergie possible.

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

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

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

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

**Échelle 4 :** l'aire d'effet ou de survenue des phénomènes peut s'étendre sur plusieurs kilomètres carrés, et l'intensité atteindre le

stade où les lois de la physique sont sérieusement altérées. La Twilight Zone peut se concentrer sur plusieurs espaces physiques ou êtres vivants simultanément, et engendrer des dégâts sévères, consécutifs au phénomène. À ce stade, les mesures gravimétriques ne laissent aucun doute. L'impact est tel qu'il ne peut être ignoré et engendrera forcément des conséquences matérielles et humaines plus ou moins graves.

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

## L'HEXENKUNST

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

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

La plupart des spécialistes pensent que l'*Hexenkunst* a gagné ses caractéristiques



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

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

## LES HEXEN

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

Le plus effrayant est que, d'une part, sauf pour quelques cas où la mutation s'est accompagnée de difformités que la médecine du 23<sup>e</sup> siècle laisse rarement se développer, rien ne distingue visuellement un Hexen de tout autre individu et que,

d'autre part, toute la science moderne bute complètement à expliquer l'origine et le fonctionnement de ces aptitudes. Sauf une chose, assurée et vérifiée: il s'agit bel et bien des mêmes conditions qui président à l'apparition des Twilight Zones. À noter que même s'il existe des tests biologiques pour détecter les Hexen, ceux-ci ne sont pas totalement fiables: il reste 5 à 10% des Hexen qu'on ne détectera qu'en voyant l'usage de leurs aptitudes, et un petit nombre de faux positifs.

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





## LES CRYPTIDES

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

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

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

certains cryptides, notamment dans le milieu marin où certaines mutations ont donné lieu à de véritables monstres, chez les requins et les céphalopodes.

Quant aux choses « nées » d'une Twilight Zone, là, tout est possible et rarement de manière vraiment heureuse. L'imaginaire se fatiguerait à essayer de décrire ce qui peut alors apparaître et venir hanter les coins perdus du monde du 23<sup>e</sup> siècle. On les nomme simplement les « monstres » tout en espérant ne jamais en entendre parler ailleurs qu'aux infos. Face à ces choses qui défient aussi bien l'imaginaire que les limites de la science, il n'y a qu'une solution, l'élimination. Parfois, on parvient à capturer et isoler certains spécimens contrôlables, mais les cryptides nés des Twilight Zones ne durent jamais longtemps, ce qui n'est pas plus mal.

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





## LES ZONES D'EXCLUSION

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

*Médecin de la WHA.*

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

Ces régions, qui couvrent pas loin de la moitié des terres émergées du globe, sont sous la protection conjointe des états voisins et de l'UNE. Tout le monde tente de son mieux de réhabiliter ces

régions quand c'est possible, et vous verrez ci-dessous que ce n'est pas si simple. Certaines sont polluées et dévastées, d'autres régions sont irradiées pour des générations. Beaucoup sont invivables à cause des températures ou du climat qui y règne suite au dérèglement climatique. Enfin, de vastes zones sont considérées, à juste titre, comme hostiles et trop dangereuses pour toute forme d'exploitation, car contaminées par l'Hexenkunst ou des Twilight Zones.

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



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

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

Mais c'est un paradis très dangereux: les autochtones y sont des survivants belliqueux, xénophobes et bien armés, dans des régions où la puissance des armements

modernes est largement contrecarrée par l'absence des infrastructures dont elle dépend. Et, même avec toutes les difficultés du monde, les forces militaires de l'UNET (*United Nations of Earth Taskforce*), les Casques bleus qui appuient l'UNRA (*United Nations Refugee Assistance Agency*) chargé d'aider ces populations et réhabiliter ces territoires, restent actifs, efficaces et vigilants à ce qui peut menacer la fragile stabilité de ces régions.

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







## LE SYSTÈME DE JEU

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

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

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

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

<http://futurimediat.psychee.org/2021/08/13/creation-des-personnages-version-beta-1-21/>

## LES PERSONNAGES

Pour faciliter la compréhension du système de jeu ci-dessous, nous commencerons par décrire rapidement les termes et concepts spécifiques au jeu de rôle Singularités.

Par principe, Singularités est un système qui fonctionne sur une base de 10. *Auspices*, *Traits* et *Talents*, etc. que nous allons expliquer plus bas, sont tous notés sur 10; 1 constituant alors le score le plus faible et 10 le plus haut qui soit à l'échelle humaine; une échelle qui peut, en entendu, être dépassée, bien que cela ne soit pas courant.

Le principe général est alors toujours le même: **Trait (ou Auspice)+Talent (ou Trait)+1d10**, le but est de faire la somme la plus élevée possible pour réussir. En général, arriver à 15 assure de réussir une action.



## LA MOTIVATION ET LE DRAMA

**La Motivation:** chaque Schattenjäger a une motivation, en rapport avec la gloire, des principes moraux, une idée fixe, un drame personnel, une erreur passée ou un destin à accomplir. Un joueur doit juste en choisir une pour son personnage, résumée en quelques mots, et qui mets en place les éléments fondamentaux de sa quête personnelle à être un héros. En jeu, cette Motivation a un intérêt: elle peut offrir un bonus à un test d'Action (+2) en situation de risque (que ce soit social, physique etc...), si cette action est, avec accord de la Meneuse de Jeu, directement liée à la Motivation du Schattenjäger.

Chaque Motivation va avec une **Faiblesse**; souvent, cette dernière est la conséquence de la motivation elle-même: on ne peut pas être passionné par une cause sans qu'il y a des conséquences annexes à y consacrer sa vie sans compter. La Faiblesse d'un Schattenjäger est importante: elle est le pendant de ses forces et de ses motivations, mais, en jeu, elle a aussi un rôle bien pratique: quand un joueur interprète une Faiblesse de son héros, en relation avec sa Motivation, bref, s'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, la meneuse de jeu peut rajouter un *Range* («Les Ranges», page 53) à la Réserve Commune de Ranges des joueurs.

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

d'un Drama à 1, qu'à 10, bien entendu. Quelques exemples de Dramas: violence, dépression, phobie, indifférence, obsession, addiction, intolérance, etc.

## LES AUSPICES

Ce sont les penchants du Schattenjäger face à des décisions à prendre et des actions à mener. Chaque Auspice conditionne une manière de penser, d'agir et régler des problèmes. L'ensemble de ces Auspices constitue le caractère du Schattenjäger et sa manière de voir le monde. Ils sont particulièrement importants dans la nature des personnages des joueurs, comme des personnages-non-joueurs et leurs termes et définitions sont mêmes dans le langage commun du 23<sup>e</sup> siècle. Ils influent directement sur les Traits et les *Inspirations* («Les Inspirations», page 54).

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

## HUMAIN

### penchants sociaux et organisés

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



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

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

## ANIMAL

penchants instinctifs et agressifs

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

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

## MACHINE

penchants rationnels et intellectuels

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

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

## SPECTRE

penchants spirituels et mystiques.

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

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

## LES ARCHÉTYPES

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



## LA SENTINELLE

tir & combat de mêlée, y compris «Gun-fu»

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



## LE LIMIER

investigation & enquêtes policières

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





## LE TECHNOMANCIEN

piratage & intrusion informatique & technologique

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



## LE NÉGOCIATEUR

négociation, diplomatie & politique

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





## L'ANALYSTE

psychologie & psychothérapie, cognition, analyse comportementale

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



## LE MÉCANO

ingénierie & technologie, y compris sabotage & explosifs

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





## L'EXPERT

érudition scientifique, expertise universitaire

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



## LE DOC

médecine, expertise médicale & biologique

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





## L'INFILTRATEUR

espionnage, infiltration & cambriolage

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



## L'ECOSOPHE

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

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





## LES TRAITS

### HUMAIN

**Ascendant (As):** Charisme et capacité à dominer et impressionner; c'est le Trait des leaders, des commandants, des politiques, mais aussi des manipulateurs et des gourous.

**Empathie (Em):** Capacité à sympathiser et se lier aux autres; c'est le Trait des artistes, des interprètes, des psychologues, des séducteurs, mais aussi des médecins... et des menteurs.

### ANIMAL

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

**Énergie (En):** Tonus musculaire, puissance physique et endurance; c'est le Trait des combattants martiaux, des athlètes, des militaires et des baroudeurs.

### MACHINE

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

**Esprit (Es):** Force d'âme, volonté, culture et capacités intellectuelles – ce n'est pas l'intelligence en soi, cette dernière est celle du joueur avant tout; c'est le trait des scientifiques, des intellectuels, des spatio-pilotes et des ingénieurs.

### SPECTRE

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



**STARNET** zermat

## LES TALENTS

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

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

### TALENTS HUMAIN (SOCIAUX)

**Analyse (Em):** détecter mensonges et manipulations, psychologie, psychothérapie, comportementalisme.

**Arts (Ha):** art, arts appliqués et arts culinaires, artisanats, conception et création.

**Autorité (As):** obtenir une coopération immédiate par coercition, menace; mais aussi impressionner, intimider, commander.

**Éloquence (As):** convaincre, manipuler ou modifier les opinions d'autrui, influencer un public en discourant.



**Étiquette (As):** manières et codes sociaux, politesse selon les usages et les cultures, savoir vers qui aller se renseigner, comme la bonne vieille «connaissance de la rue».

**Interprétation (Em):** musique, chanson, théâtre, cinéma, scène, cirque, jouer un rôle, influence une foule par des spectacles.

**Interrogatoire (As):** techniques et méthodes psychologiques, coercitives et comportementales pour amener un individu à révéler des informations, dire la vérité, avouer sa culpabilité.

**Justice (As):** culture de police, systèmes judiciaires, procédures légales, défense judiciaire, monde des avocats et des procureurs.

**Négociation (As):** diplomatie, négociation entre parties, marchandage, lois commerciales, culture de la finance, estimation des valeurs.

**Politique (As):** connaissances politiques, administratives, culture d'organisations gouvernementales, d'entreprises ou militaires.

**Séduction (Em):** drague, nouer des relations privilégiées, manipuler les affects et les émotions, attraction sexuelle.

**Subterfuges (Em):** mentir, tromper, cacher la vérité et ses émotions, se déguiser et s'infiltrer socialement.



## TALENTS ANIMAL (PHYSIQUES)

**Armures (En):** manœuvre et pilotage des armures de combat et armures robotiques, Personal Battle Suits et Military Battle Suits.

**Conduite (Ha):** manœuvre et pilotage des véhicules au sol, voitures, camions, motos, vélos, méchas de chantier, mais aussi animaux de monte.

**Endurance (En):** tous les efforts de force et d'endurance physique, comme le levage, la marche, le défonçage de porte, la résistance aux toxines, aux conditions extrêmes, aux étouffements et noyades, aux épuisements et aux étourdissements.

**Escamotage (Ha):** Pickpocket et capacités à faire les poches furtivement, savoir dissimuler un objet, prestidigitation.

**Esquive (Ha):** Éviter les coups, les armes de contact et tous les projectiles, y compris les balles et rayons, tant qu'on voit le tireur en action.

**Furtivité (Se):** Se cacher, disparaître à la vue de poursuivants, faire de la filature, pister en milieu sauvage ou urbain.

**Marine (Ha):** pilotage et navigation sur et sous les mers, bateaux, sous-marins. Plongée et utilisation de scaphandres, nager.

**Mêlée (En):** combat au corps à corps, avec ou sans armes de contact, usage des arts martiaux, y compris le gun-fu.

**Sports (En):** sauter, nager, sprinter, escalader, lancer, contorsion, gymnastique et l'ensemble des activités sportives compétitives en solo ou en groupe.

**Survie (En):** Survie en conditions climatiques hostiles dans la nature, compétences



de randonnée, de chasse, de traque, pêche et orientation.

**Tir (Se):** combat à distance, maniement des armes à feu ou à rayon, des armes à projectile et attaques de lancer.

**Zéro-G (Se):** activités physiques & combat dans le vide, sécurité & scaphandres en microgravité ou apesanteur.



## SHIPSTONE

### TALENTS MACHINE (MENTAUX)

**Culture populaire (Em):** l'ensemble de la culture générale et contemporaine, savoirs populaires, arts, vedettes, ciné, jeux, journaux, sports, mode, styles, marques.

**Espace (Es):** pilotage et navigation spatiale et orbitale, connaissance et emploi des véhicules spatiaux.

**Médecine (Em):** tout ce qui concerne les soins, la médecine, les premiers secours, les domaines médicaux au sens large y compris psychiatrie et médecine vétérinaire.

**Observation (Se):** vigilance, fouiller, trouver ce qui est bien caché, recherche de traces et indices.

**Pilotage (Se):** le maniement de tous les aérodynes et engins volants — sauf PBS — qui ne vont pas dans l'espace.

**Piratage (Es):** systèmes de sécurité & intrusion électronique et informatique.

**Recherche (Es):** faire de la documentation, fouiller la Trame, se renseigner auprès d'indics, falsification de documents.

**Réparation (Ha):** Système D, bricolage, réparer et saboter tout ce qui est mécanique, robotique, explosif et électronique.

**Sciences humaines (Es):** la connaissance académique et pratique de l'ensemble de l'histoire, des langues, de la philosophie, l'ethnologie, la sociologie, la géopolitique, l'économie, l'archéologie, etc.

**Sciences physiques (Es):** la connaissance académique et pratique de l'ensemble de la physique, de la chimie, la géographie, l'astronomie, la météorologie, la géologie, la sismologie, etc.

**Sciences de la vie (Es):** la connaissance académique et pratique de l'ensemble de la biochimie, de la virologie, de la botanique, la paléontologie, l'écologie, la zoologie, l'exobiologie, etc.

**Technologie (Es):** l'ensemble des sciences et techniques de l'ingénierie en informatique, mécanique, électronique, robotique et cybernétique; les capacités d'invention, d'innovation et d'amélioration.

### LES EXPERTISES

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

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



le personnage au moins au niveau 1. On ne peut appliquer qu'une seule Expertise à un Test de Talent.

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

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



## LA SANTÉ

À 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.

**Exemple:** un Schattenjäger qui subit une attaque causant 12 dégâts coche une Case de Seuil de Santé Blessé. S'il a par exemple un bon gilet-pare balle, qui amortit 5 dégâts, il ne cochera que la case Sonné.

Dégâts reçus	Seuils de Santé	Malus aux Actions Physiques
1-5	Eraflé	0
6-10	Sonné	-2
11-15	Blessé	-3
16-20	Handicapé	-5
21-25	Neutralisé	-10
26+	Mourant	Hors-jeu

Quand un Schattenjäger subit une blessure Neutralisé ou Mourant, il doit immédiatement réussir un **Test de Talent Endurance Diff 20 pour rester conscient**. Sinon, il s'évanouit. Si le personnage réussit le Test, il reste conscient. À chaque nouvelle blessure et/ou à chaque effort physique qu'il entreprendra malgré ses blessures, il devra refaire un **Test de Talent Endurance Diff 20 pour ne pas s'évanouir**.

**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).

**Soigner une Blessure**: le principe qui suit ne s'applique que tant que le blessé n'a pas atteint le Niveau de Santé «Handicapé» ou plus: **le personnage qui désire soigner un blessé fait un test du Talent Médecine Diff 15. S'il réussit, il soigne une case de Seuil de Santé.** Le personnage peut tenter des Exploits pour soigner des cases supplémentaires, à raison d'une par Exploit. Pratiquer des soins nécessite une Séquence à une Scène.

**Blessures Handicapé et Neutralisé**: un blessé Handicapé ou Neutralisé ne peut récupérer naturellement de cases de Seuil de Santé sans être soigné. Pour cela, le soigneur doit réussir un **Test du Talent Médecine Diff 20 (pour Handicapé) et 25 (pour Neutralisé)** et disposer au moins d'une trousse de premiers soins et d'instruments et équipement médicaux minimaux.

**Blessure Mourant**: à ce niveau de blessure, le personnage agonise: il

mourra s'il subit la moindre blessure supplémentaire, ou durant la Séquence qui suit (c'est-à-dire 5 minutes). **Un Test de Médecine Diff 20 permet une Stabilisation, c'est-à-dire d'endiguer ce chronomètre fatal pour une Scène.** Des Exploits réussis permettent de rajouter une Scène de délai. Pour soigner une blessure Mourant, le soigneur doit réussir un **Test de Médecine Diff 30.** La bonne qualité de son équipement, l'accès à des aides-soignants, pourra diminuer cette difficulté. Le personnage ainsi sauvé et soigné récupère seulement sa Case «Mourant» de ses Seuil de Santé suite au test de Médecine réussi.

## LA PSYCHÉ

À une certaine somme de dégâts psychiques correspond un certain Seuil de Psyché atteint et donc une case de trauma cochée. C'est exactement le même principe que les Seuil de Santé. Le malus consécutif aux Seuil 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.

Dégâts reçus	Seuil de Psyché	Malus aux Actions Sociales
1-5	Stressé	-1
6-10	Angoissé	-2
11-15	Apeuré	-3
16-20	Horriifié	-5
21-25	Sidéré	-10
26+	Décompensé	Rupture

## ENCART

**La Résilience**: elle 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. Celle-ci est égale à (Animal+Esprit) /2 (arrondi au supérieur). Elle peut être modifiée par des Avantages et des Défauts.*

Quand le Schattenjäger subit une atteinte Sidéré ou Décompensé, il doit immédiatement faire un **Test d'Esprit+Résilience Diff 20** pour ne pas fuir immédiatement et du mieux possible la source du trauma. S'il réussit le Test, le Schattenjäger résiste au besoin de fuite. À chaque nouvelle perte de case de Seuil de Psyché qui s'ensuivra, il devra refaire un nouveau **Test d'Esprit+Résilience Diff 20** pour ne pas fuir.

**Principe des dégâts à la Psyché:** le principe est le même que pour les dégâts à la santé: 1d10 de dégâts, plus un modificateur qui peut aller de 0 à 15 selon la gravité du choc, selon la situation et du contexte, moins le score de Résilience du personnage.

**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.

**Horriifié:** 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.

**Sidéré:** 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).

**Rupture:** cocher la case «Décompensé» provoque une **Rupture psychique**, une forme de décompensation. Le Schattenjäger est kaput pour l'aventure, bien entendu, mais surtout il subit les conséquences de la Rupture: il va, s'il a une addiction, tout faire pour trouver une bouteille ou une dose; s'il est dépressif, il va perdre le moral; s'il est violent, il va faire une crise de rage, etc... **le Schattenjäger voit son Drama prendre le pas sur tout autre comportement et dicter sa conduite.** Plus ce Drama (noté de 1 à 10) est fort, plus les effets sont violents/profonds/de longue durée.



**Rupture Volontaire:** quand le joueur veut récupérer rapidement des cases de sa Psyché perdue, il peut décider que son Schattenjäger lâche prise: il déclenche la Rupture d'un de ses Dramas. Le joueur choisit le niveau de Rupture de son Drama (il peut choisir 3, alors que son Drama est à 5). Il va pouvoir alors regagner un certain nombre de cases de Seuil de Psyché, mais le niveau du Drama concerné augmentera de 1.



Niv. de  
Drama

Cases récupérés

1-2	1 case Stressé
3-4	2 case Stressé ou 1 case Angoissé
5-6	2 case Angoissé ou 1 case Apeuré
7-8	2 cases apeuré ou 1 case Horrifié
9	2 cases Horrifié ou 1 case Sidéré

**Soigner la Psyché:** Le principe qui suit ne s'applique que tant que le traumatisé n'a pas atteint le Niveau de Psyché «Sidéré» ou plus. Le personnage qui désire soigner un traumatisé fait un **Test du Talent Analyse Diff15**. S'il réussit, il annule le malus aux Actions que subit le personnage. Il ne soigne **PAS** de cases de Seuil de Psyché. Le soignant peut alors tenter des Exploits pour soigner des cases de Seuils de Psyché, à raison d'une par Exploit.

**Trauma Sidéré:** pour soigner un traumatisé Sidéré, le soigneur doit réussir un **Test du Talent Analyse Diff25** et disposer de temps (une Scène) dans un cadre de soin calme et loin de sources de danger et de stress. Si le soignant réussit son Test, il annule le malus aux Actions que subit le personnage. Il ne soigne **PAS** de cases de Seuil de Psyché. Le soignant peut alors tenter des Exploits pour soigner des cases de Seuils de Psyché, à raison d'une par Exploit.

**Trauma Décompensé:** pour soigner une perte de Seuil de Psyché Décompensé, le soigneur doit réussir un Test de d'Analyse Diff30. Ces soins ne peuvent intervenir qu'après la Rupture de Drama et donc la crise provoquée. **Le personnage ainsi soigné récupère sa Case**

«Décompensé» suite au test d'Analyse réussi: il devra rester hospitalisé et récupérer grâce à la guérison naturelle.

## LES ATOUTS

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

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

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

- ▲ Soit l'Atout coûte un prix fixe à la création du personnage et seul le prix en Inspirations à dépenser change.
- ▲ Soit l'Atout coûte un prix (à la création du personnage) qui dépend de son efficacité selon son niveau, et le prix en Inspirations dépend du prix du niveau de l'Atout.

Qui peut le plus peut le moins; si un joueur a acheté pour son héros un Atout à 3, qui coûterait 3 Inspirations à activer, il peut aussi activer le même Atout à un effet moindre, pour 1 ou 2 Inspirations!



Dynamics



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

## RÉSUMÉ DU SYSTÈME DE JEU

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

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

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

Une Action se fait avec un Test (lancer de dé) de: **Trait+Talent+Expertise+1d10**. Le but est de faire le plus haut score possible pour atteindre un certain seuil. Dans la plupart des cas, ce seuil, la Difficulté est de 15 à atteindre. Si on fait 15 ou plus, on réussit;

si on fait moins, on échoue. On appelle Test tout jet de dé pour tenter une Action.

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

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

Les Exploits sont abordés ci-dessous. Dans le cas d'une **Opposition**, le Schattenjäger se confronte à un adversaire, pour un bras de fer, une tentative d'intimidation, une partie d'échec, une négociation entre deux parties, etc. Le Schattenjäger et son adversaire font alors chacun un **Test Trait+Talent+Expertise+1d10** et c'est celui qui fait le plus haut score des deux qui l'emporte.

## TENTER UN EXPLOIT

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

Pour avoir des effets spéciaux à son avantage, le Schattenjäger doit décider d'en prendre le risque. Il veut tenter



des **Exploits**. Il s'agit simplement pour le Schattenjäger d'augmenter volontairement la Difficulté de l'Action tentée, puis de faire un Test et espérer atteindre ou dépasser cette Difficulté. Si le Schattenjäger réussit, il accomplit un Exploit, qui se traduit par des effets spéciaux qui dépendent de l'Action qu'il a entreprise.

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

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

Ainsi donc, trois Exploits représenteraient une Difficulté de +15 au Test. Au lieu de faire 15, la Difficulté habituelle, il faudra alors réussir à faire 30 avec **Test Trait + Talent + Expertise + 1d10**. On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits à un Test d'Action.



Si le Schattenjäger réussit son Test avec des Exploits déclarés, tous ces Exploits deviennent des effets spéciaux dont il peut user à sa convenance, en fonction de l'Action tentée et de la manière dont il souhaitait la réussir : il peut augmenter la qualité ou la solidité d'une réparation, trouver plusieurs indices à la fois après avoir fouillé une scène de crime, désarmer ou neutraliser un adversaire plutôt que simplement le toucher et lui

faire des dommages, faire beaucoup plus de dégâts que ce dont il est capable par défaut dans une attaque, obtenir des détails supplémentaires d'informations cruciales pour l'aventure en fouillant des archives, etc. Le Schattenjäger peut aussi transformer un de ses Exploits en Range, qu'il pourra garder en réserve (*«Les Ranges», page 53*).

### **RATER UN EXPLOIT**

Si le Schattenjäger échoue, tous les Exploits qu'il espérait employer deviennent alors des Ranges (voir ci-dessous) entre les mains de la meneuse de jeu. Celle-ci peut les utiliser à l'avantage du ou des adversaires qu'affrontait le héros, mais elle peut aussi les transformer en Désastres, qu'elle activera pour causer des ennuis au héros, comme sa voiture qui cale, son pistolet qui s'enraye, un garde qui le repère inopinément et donne l'alerte, etc. Un Range de la meneuse de jeu égal un Désastre. Deux ou trois Désastres à la fois créent des ennuis notoires et peuvent compliquer la tâche du Schattenjäger ; à quatre ou cinq, cela peut tourner en catastrophe. Une fois les Désastres déclenchés, ils sont défaussés, comme les Ranges.

Bien entendu, la règle ci-dessus s'applique aussi à la meneuse de jeu ! Quand elle rate un Test avec des Exploits que l'un des personnages-non-joueur qu'elle incarne a tenté, ces Exploits échoués deviennent autant de Ranges qui s'accumulent dans la réserve commune de tous les joueurs qui incarnent les Schattenjägers de sa partie de jeu. Ces derniers peuvent alors en user à leur convenance (*«Les Ranges», page 53*).

Certaines Oppositions peuvent être tentées avec des Exploits, chaque adversaire jouant à un jeu de mise, à qui pourra déclarer le plus d'Exploits avant



de décider de jeter le dé ou d'y être forcé car ne pouvant plus déclarer de nouveaux Exploits. C'est un point expliqué en détail dans les règles du jeu et qui peut avoir des conséquences en cascades impressionnantes.

## LES EXPLOITS

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

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

01. Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie plus efficacement qu'elle le serait sans Exploit.
02. Un Exploit en Combat permet d'augmenter les dégâts d'une attaque de 1d10.
03. Un Exploit réussi peut être transformé en un Effet Spécial affectant plusieurs cibles (+1 cible par Exploit, en général).
04. Un Exploit réussi peut être transformé en un bonus de +2 qui s'appliquera à la prochaine Action du personnage-joueur.
05. Un Exploit réussi permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée.
06. Un Exploit réussi dans un cadre social permet d'obtenir +10% de

l'effet de base de l'Action entreprise. Par exemple, pour négocier un prix à son avantage, ou gagner du temps dans un baratin.

## LES RANGES

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

Un Range peut s'employer comme bonus au Test de la prochaine Action du héros qui le dépense.

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

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

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



## GAGNER DES RANGES

01. Les Ranges sont générés suite à l'échec d'un Exploit: chaque Exploit échoué de la part d'un joueur devient alors un Range qui entre dans la réserve de la meneuse de jeu (avec un maximum de 5), tandis si la meneuse de jeu échoue à un Test avec Exploit, chaque Exploit raté devient un Range dans la réserve commune des joueurs (avec un maximum de 5).
02. Quand un joueur tente un Test avec des Exploits, il peut transformer un Exploit en Range qu'il conserve dans sa réserve personnelle. La meneuse de jeu ne peut pas transformer d'Exploit en Range de réserve.
03. Quand un joueur interprète une faiblesse de son héros en relation avec sa Motivation et qu'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, la meneuse de jeu peut rajouter un Range à la Réserve commune des joueurs (qui ne peut jamais dépasser 5 Ranges).

## LES INSPIRATIONS

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

01. Payer les coûts d'activation des Atouts du héros.
02. Permettre, au prix d'un par Inspiration dépensée, de gagner des Exploits gratuits sous la forme de bonus de +5 à ajouter lors d'un Test.

03. Permettre, au prix d'une Inspiration sacrifiée, d'éviter la mort pour son Schattenjäger.

On ne peut pas dépenser plus de **3 points d'Inspiration à la fois**. Quoi qu'il arrive, c'est le nombre maximum que l'on peut dépenser.

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



**Regagner des Inspirations:** les Inspirations sont récupérées par les Schattenjäger à la fin de chaque Épisode (partie), Mais en cours de partie, un Schattenjäger peut en récupérer, en décidant de donner à la meneuse de jeu un Range par Inspiration récupérée, avec un maximum de 2. Chaque Schattenjäger ne peut faire cet échange qu'une seule fois par Épisode, qu'il en échange 1 ou 2.



# LE SYSTÈME DE COMBAT

La manière dont se résout un Combat est simple. Pour vous faciliter la tâche, nous vous détaillons les bases des Tests d'Action et de leur résolution en combat ci-dessous.

**La Difficulté par défaut à atteindre en combat est toujours de 15**, mais peut varier selon divers modificateurs.

## RÉSUMÉ DU SYSTÈME DE COMBAT

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

04. La Difficulté d'un Test en Combat est de  $15 + \text{Modificateurs de combat}$
05. La Difficulté du Test en Combat pour l'attaquant augmente de 5 pour chaque Exploit qu'il déclare jusqu'à un maximum de 5 Exploits.
06. La Difficulté du Test pour le défenseur est celle de l'attaquant. Le défenseur peut déclarer des Exploits jusqu'à un maximum de 5. Cela augmente la Difficulté de son Test en Combat.
07. L'attaquant fait un Test de  $\text{Trait} + \text{Talent} + \text{Expertise} + 1d10$  contre une Difficulté de  $15 + \text{Modificateurs de Combat} + \text{Exploits déclarés}$ .
08. Le défenseur fait un Test de  $\text{Trait} + \text{Talent} + \text{Expertise} + 1d10$  contre la Difficulté de  $\text{l'attaquant} + \text{Modificateurs de Combat} + \text{Exploits déclarés}$ .
09. L'attaquant réussit son Test, le défenseur échoue le sien: l'attaque réussie.
10. L'attaquant réussit son Test, le défenseur réussit le sien: l'attaque échoue.
11. Le défenseur réussit partiellement: le Test n'atteint pas la Difficulté, mais atteint ou dépasse 20, il annule un Exploit de l'attaquant pour chaque palier de 5 à son test réussi à partir de 20.
12. L'attaquant rate son Test: l'attaque échoue.
13. Application des dégâts suite à une attaque réussie : Les dégâts sont toujours égaux à  $1d10 + \text{score de l'arme employée}$ . Ces derniers déterminent quel seuil de Santé est atteint et quelle case de santé est perdue (Erafl, Sonné, Blessé, etc.)

Les armures fournissent une défense qui réduit le total des dégâts subis:  $\text{dégâts de l'attaque} - \text{la protection de l'armure} = \text{Niveaux de Santé perdus}$ .



STAR FORCE  
UNITED NATIONS OF EARTH SPACE DEFENSE



## INITIATIVE ET POINTS D'ACTION

Chaque protagoniste du combat, PJ et PNJ, lance **1d10+Vitesse**. Le résultat détermine le nombre de **Points d'Action** (PA) disponible.

**Le résultat désigne celui qui commence:** le plus haut résultat agit en premier, puis dans l'ordre décroissant. C'est ce que l'on appelle la Phase d'Action de chaque personnage. Elle décroît au fur à mesure qu'il dépense des Points d'Action.

**Le résultat indique de combien de Points d'Action le personnage dispose en totalité.** Les Actions en Combat ne dépensent pas le même nombre de Points d'Actions: il est moins coûteux de parer ou esquiver que de se relever, par exemple.

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

### DÉPENSE DE PA

**Agrapper, ceinturer, faire chuter:** 3

**Attaques naturelles/mains nues:** 2

**Attaque avec une arme:** selon arme

**Désarmer un adversaire:** selon arme

**Parer ou esquiver:** 1

**Saisir un objet au sol:** 2

**Se déplacer:** 2

**Se relever:** 4

**Tenter un Effet Spécial:** selon arme

**Utiliser un Talent social:** 1

**Viser (à distance):** 1 par bonus de +1, maximum +5

## LE COMBAT À DISTANCE

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

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



YOUR SECURITY, OUR DUTY

## L'ESQUIVE ET LA PARADE

Parer ou esquiver suit la même mécanique de base: Test de Mêlée ou d'Esquive (Trait+Talent concerné+1d10) avec une Difficulté égale à celle de l'attaquant à laquelle s'applique les Modificateurs de combat.

### ESQUIVER

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

### PARER

Parer est possible dans presque toutes les situations, mais impose des conditions: avoir un objet assez solide pour parer.



l'attaque, ne pas être entravé pour agir, et voir enfin le coup venir. On ne peut parer un projectile qu'avec un objet étudié pour cela, c'est-à-dire assez solide, et à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu.

## LES SBIRES

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

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

### QUELQUES POINTS À RETENIR

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

envoient sur un PNJ Protagoniste, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.





## SCÉNARIO: LES PAPILLONS DE MONARTOWN

Ce petit scénario de découverte est pensé pour des participants (joueurs comme meneuse de jeu) qui ne connaissent pas l'univers du jeu de rôle Singularités. Les informations les plus importantes seront donc insérées dans le scénario, soit directement, soit sous forme de renvois au reste du kit de découverte que vous tenez entre vos mains.

Pour les meneuses de jeu, nous vous conseillons tout de même de lire le présent livret du kit de découverte avant de réunir vos amis. Et relisez le scénario avant de vous lancer dans l'aventure en la faisant

jouer avec vos joueurs pour vous sentir à l'aise pendant la partie, le principe étant de n'avoir qu'occasionnellement la nécessité de revenir au texte du scénario.

Le scénario est assez court et ne nécessite pas de matériel particulier. Même la ville n'exige pas vraiment d'en avoir la carte, nous l'avons insérée uniquement pour aider la meneuse de jeu et les joueurs à l'imaginer. Il suffit d'au moins deux joueurs pour participer et lancer l'aventure. Prévoyez pour arriver au terme de l'aventure environ trois à quatre heures de jeu.



# SYNOPSIS

Les personnages des joueurs sont des vacanciers, au début de l'été (mi-juin), dans une petite ville des *Grands-Lacs*, en NAU (*Native American Union — Union des Américains d'Origine*).

Ces derniers n'ont rien à voir avec des *Schattenjäger*s, ou avec des enquêteurs. Ce sont juste des gens, plutôt communs, qui peuvent profiter de vacances bien méritées dans un endroit agréable, car *Monartown*, petite ville forestière qui se nomme en réalité *Etwàkanùngàn*, est, en juin, le théâtre des plus belles migrations de papillons Monarques de tout le nord du continent. Un spectacle qui dure huit à dix jours et qui attire des tas de touristes chaque année, car les papillons sont présents par millions!

Un spectacle qui va, cette année, prendre un tour fantastique avec l'arrivée des premiers

vols qui traversent la ville, et qui vont soudainement se comporter de manière bien étrange; et dont les personnages des joueurs seront les premiers témoins, mais aussi les principaux acteurs. Et ce sera leur première confrontation avec une *Twilight Zone*.

## ENCART

Chaque personnage a un petit texte de présentation qui décrit son histoire et le contexte autour de son arrivée en vacance à *Monartown*. Nous conseillons à la meneuse de jeu d'avoir pris connaissance de ces textes pour présenter les différents personnages aux joueurs pour qu'ils fassent leur choix. Ces présentations n'ont pas d'influence directe sur l'aventure.

## DÉCOUPAGE DE L'AVENTURE

*Les Papillons de Monartown* est une aventure découpée comme une chronologie d'événements au milieu du décor de la ville. L'aventure devrait durer environ 3 jours, mais selon ce que les personnages des joueurs vont décider de faire, et comment ils vont le faire, cela peut durer plus, ou moins.

Les événements se succèdent donc et vont attirer l'attention et la curiosité des personnages des joueurs, jusqu'au dénouement final. Ces événements surviennent quoiqu'il arrive, mais ils n'ont pas nécessité d'arriver à un moment précis dans le temps.

Le temps, en jeu de rôle, est quelque chose de très relatif: il est élastique et adaptable, il se plie aux décisions et actions des joueurs; ce qui compte, c'est que les événements arrivent dans le bon ordre et concernent les personnages des joueurs.

La meneuse de jeu peut aussi utiliser cette chronologie et l'enchaînement des événements pour stresser un peu ses joueurs et les forcer à prendre des décisions et agir pour leurs personnages, mais aussi pour insister sur le fait que des choses étranges, de plus en plus étranges, sont en train d'arriver!



L'aventure est courte, mais comme elle offre un décor relativement ouvert et des événements qui doivent attirer l'attention des personnages des joueurs, elle peut

aussi se prolonger par leurs hésitations ou leurs décisions. Enchaîner les événements crée alors des rebondissements les forçant à l'action.

# 1- MONARTOWN

## DESCRIPTION

Etwàkanùngàan, que tout le monde appelle Monartown, même sur les dépliants touristiques, est une petite ville forestière située non loin des Grands Lacs, dans la nation tribale algonquienne des NAU, abritant 7500 habitants. Cela a l'air peu, mais au 23<sup>e</sup> siècle, ça correspondrait à une ville d'environ 15000-20000 habitants du 21<sup>e</sup> siècle, pour vous donner une comparaison.

La ville est située juste à côté du Chippewa Lake (long de plus de 60 km), et compte autour d'elle un nombre incalculable d'autres petits lacs et étangs. Tout autour de Monartown, le décor est fait de forêts profondes, de prés, de petites prairies marécageuses et de plein de lacs et d'étangs.

Les principales ressources économiques de la ville sont le bois, la pêche, l'aquaculture, l'élevage (cervidés, élan, chevaux et bisons), un peu d'agriculture et le tourisme. La ville compte plusieurs écoles primaires, deux collèges, un lycée et une école professionnelle d'agroforesterie, mais aussi deux cinémas, deux hôtels-résidence et une pléthore de petits centres d'activités de loisirs verts (randonnée à pied, en kayak, à cheval, fermes éducatives, pêche, chasse et clubs nautiques).

Monartown aime bien les chevaux de monte, mais il y a malgré tout pas mal de voitures et motos, surtout des utilitaires,

pas mal de camions - faut transporter le bois — ainsi que pas mal de quads; comparativement aux grandes villes, les véhicules personnels/familiaux sont plus nombreux, même si on est bien en dessous des habitudes des voitures individuelles du 21<sup>e</sup> siècle. Il y a aussi, ici et là, des robots, comme partout, même si peu nombreux; en général ici des méchas de chantier pour transporter le bois, mais aussi des domos de livraison et d'entretien urbain.

## ENCART

*À noter qu'il y a une Zone d'Exclusion à l'est de la ville, à environ 50 km: la ZE des ruines industrielles de l'ancienne ville de Grands Rapids, qui est clairement réputée un coin dangereux, de sinistre réputation et dont les locaux parlent comme d'un lieu hanté, qui dévore les âmes de qui s'y aventure, etc. Oui, les habitants sont superstitieux, mais oui, Grands Rapids est vraiment un coin malfamé.*

La ville la plus proche est au sud à 75 km: Nissewa, 24000 habitants, elle aussi en nation algonquienne.

## ENCART

*L'histoire de la ville. On ne va pas la détailler, mais Etwàkanùngàan est une ville qui n'existe que depuis*



les débuts du 22<sup>e</sup> siècle, et dont le seul grand fait d'armes a été d'être la seconde ville de la recolonisation algonquienne après la Guerre Civile américaine. Mais elle est très fière de cet exploit, malgré tout, et d'avoir été pendant longtemps une base arrière de la recolonisation locale des NAU.

## AMBIANCE

Monartown est une jolie petite ville, très pittoresque, qui utilise beaucoup le bois vierge dans ses constructions et qui est très fière d'afficher ses origines algonquines dans son architecture, même si cette dernière ferait penser à un mélange de moderne et de chalets traditionnels en rondins. On y trouve avant tout des gens vivant de manière rurale et rustique selon les normes du 23<sup>e</sup> siècle: bûcherons, techniciens du bois, pêcheurs lacustres et aquaculteurs, cow-boys et fermiers traditionnels, mais aussi des guides de

randonnée, des écoforestiers ou encore des chasseurs (y compris de cryptides).

C'est surtout dans les couleurs vives et les motifs culturels et artistiques qu'on ne peut pas douter que la ville aime son héritage amérindien. Comme partout dans les NAU, cependant, les habitants sont pour la plupart métissés. C'est donc dans les détails de leurs coiffures, de leurs styles vestimentaires et de leurs accessoires qu'on peut voir cet héritage culturel algonquin. Et dans la langue, car si tout le monde parle l'anglais américain et le lakota (langues officielles de l'NAU), beaucoup d'habitants parlent algonquin entre eux, voire s'amuse un peu à leur faire exprès avec certains étrangers.

Nombre d'habitants de Monartown vivent dans des hameaux alentour, souvent proches d'exploitations agricoles ou forestières à échelle familiale, mais qui peuvent être éloignés de 20 à 30 km. Un petit nombre, les Anishinaabek (que tout





le monde surnomme les Anishi) vit de manière traditionnelle, c'est-à-dire plus ou moins à la mode amérindienne, limitant au mieux l'usage des technologies modernes non essentielles. Donc, croiser en ville des gens à cheval, accompagnés de leurs chiens, dans des tenues traditionnelles, ça n'étonne personne. Ça ne les empêche pas d'avoir un nano dans la poche pour communiquer en cas de besoin et leurs huttes traditionnelles sont très efficacement isolées par des revêtements modernes et disposent d'électricité.

Les citoyens de Monartown aiment bien les touristes et tentent de les accueillir au mieux. Mais comme le succès de l'industrie du tourisme est quelque chose d'encore récent, cela peut être un peu maladroit et il ne faut pas hésiter à parfois caricaturer un peu un accueil aux touristes un brin désorganisé ou trop exagéré.

ENCART

*Imaginez un mélange entre une petite ville de l'Amérique profonde, avec un côté rustique, fermier et bourru et une communauté amérindienne un peu typique côté look. En faire trop pourrait être caricatural, mais il ne faut pas hésiter à jouer sur les clichés, de manière raisonnée, pour plonger les joueurs dans une ambiance un peu exotique. Comme l'emblème de la ville est le papillon Monarque, qui est l'animal-totem de la tribu, on le retrouve partout, dans les décors, les peintures, dans les goodies, etc. Il est clairement impossible de le rater.*

par nation tribale: c'est l'appartenance à une tribu qui définit autant les lois auxquels obéissent les citoyens que l'endroit où se trouvent ces citoyens. Chaque nation tribale a ses lois dans ses frontières géographiques, mais chaque tribu au sein de chaque nation tribale aussi; fort heureusement, la fédération a un corpus de lois communes auxquelles sont soumises toutes les nations tribales et tribus de chaque nation.

ENCART

*Ne vous embêtez pas trop avec cela, considérant que ces lois sont assez proches des lois générales en cours dans les pays d'Europe occidentale au 21<sup>e</sup> siècle. Les armes sont sévèrement réglementées, les incivilités sont punies d'amende; agression, racisme et discriminations sont interdits, un crime peut bien vous faire visiter la prison locale, etc.*

Il y a quand même des lois tribales coutumières locales qui peuvent surprendre, mais dont la plupart ne concerneront pas les personnages des joueurs. Citons cependant celles qui vont forcément les regarder.

**Les Guardians of Good Order (GGO, Garants du Bon Ordre):** en plus de la police, c'est-à-dire un shérif et ses 4 adjoints, il y a, pendant toute la saison touristique, un service de sécurité civile nommé les GGO — reconnaissables à leur tee-shirt, leur casquette et leur sigle bien visible. Au nombre d'une petite trentaine, ils sont très gentils, ne sont officiellement pas armés, mais équipés d'Interfaces, avec une connexion prioritaire auprès des services de police et des lunettes de réalité augmentée dotées de caméras qui enregistrent leurs interventions. Leur boulot est d'aider les touristes à profiter de

## QUELQUES COUTUMES LOCALES

Les NAU ont un système législatif fédéral qui se base sur une administration



leur séjour en évitant les impairs et le non-respect des lois tribales locales. Si des rixes ou des émeutes survenaient, ils seraient les premiers à intervenir rapidement, pour tenter de maintenir l'ordre et assurer la sécurité. Ils ont une formation en premiers secours et, même si, officiellement, ils n'ont aucun droit d'être armés, certains sont dotés d'un taser ou encore de vaporisateurs à poivre pour calmer les plus récalcitrants.

**Les castors:** on posera forcément la question aux personnages des joueurs, car elle est très importante: ont-ils dans leurs affaires ou leur bagage un castor vivant, mort ou encore un objet fabriqué à partir de castor ou une représentation traditionnelle sous forme de bijou ou de motif de castor? Pourquoi cette question? Parce que l'animal est considéré maudit par la tribu de Monartown; une très vieille histoire qui remonte à la recolonisation des *Grands Lacs* au début du 22<sup>e</sup> siècle, quand des barrages construits par l'animal, devenu envahissant, ont amplifié des inondations de la ville et ses environs, avec pas mal de morts. Comme le castor est aussi l'animal-totem de *Nissewa*, la grande ville au sud, la rivalité et l'incident ont donné lieu à la tradition qui interdit que tout castor, réel ou symbolique, entre dans la ville. Et c'est très sérieux, puisque c'est dans ses lois!

**Les papillons:** le papillon Monarque est l'animal-totem de la ville. Donc, on le retrouve partout. Et bien sûr, des lois le concernent: il est ainsi interdit de capturer ou tuer volontairement ce papillon ou de mener une activité qui pourrait le tuer. C'est-à-dire que, quand commence sa migration et c'est un point très important pour l'aventure, les gens n'utilisent plus leurs voitures, sauf nécessité, sous peine d'amende! Et comme l'animal est sacré, personne ne prend la voiture, tout simplement; même

les transports en commun dans la ville s'arrêtent à ses portes. Oui, l'interdit sur les activités menaçant le papillon ne va pas au-delà de la ville, même si les locaux seront peu enclins à faire un truc qui pourrait tuer des papillons. Donc, malheur à qui écraserait volontairement un papillon Monarque; il est presque sûr de déclencher indignations et rixe; et il sera plutôt mal vu s'il en tue un sans faire exprès: c'est que cela porte malheur, et, plus simplement, ça ne se fait pas!

**Les armes à feu et arcs:** Monartown, comme tout le reste des NAU a de sévères restrictions sur détentions d'armes létales, armes à feu pour commencer. Les permis sont difficiles à obtenir et réservés aux professionnels; quant au port d'arme, il est strictement interdit en ville pour toutes les armes létales. Les arcs, eux, bénéficient d'un statut particulier puisqu'ils sont autorisés pour la chasse sportive, ouverte aux touristes, mais qui nécessite une formation d'une journée complète avec enregistrement et permis temporaire, qui coûtent plutôt cher. Aussi, dans le cadre de l'aventure, inutile pour les personnages des joueurs d'espérer avoir des armes à feu ou de se balader avec un arc en ville. Seule la police est réellement armée et, s'il y a bien des arcs, beaucoup plus communs, il faudra cependant beaucoup d'explications pour justifier d'en arborer un dans la rue sans se retrouver avec les services du shérif sur le dos.



## 2- LE JOUR DES PAPILLONS

Le Jour des Papillons est un grand événement, une fête locale, qui se prolonge sur deux jours et a la particularité de ne pas avoir de date fixe. Elle se produit au premier week-end où les nuées de papillons Monarques qui entament leur migration envahissent la ville et les environs, aux premiers jours de juin.

La fête est donc préparée par avance, et inclue célébrations traditionnelles, discours des notables locaux, bal qui se prolonge durant la nuit et, au lendemain, les bénédictions de la ville, de ses habitants, des touristes, des nouveau-nés, des commerces, des artisans, etc., par les chamans locaux, sans oublier une kermesse, un défilé de chevaux locaux, un concours d'art traditionnel (sur le thème des papillons et de la ville, bien sûr), un marché artisanal et, au second soir, un banquet pour clore la fête annuelle.

Durant cette fête, la population de la ville double pour quelques jours sous l'afflux des touristes.

### LES VACANCES DES PERSONNAGES

Donc, les personnages des joueurs sont arrivés la veille, pour un séjour fort agréable de vacances dans un coin quand même très enchanteur et pour assister à un événement assez unique: la migration des papillons Monarques. Pour infos, ceux-ci vont arriver du nord, des forêts de l'Ontario et du Manitoba. Autour de Monartown, la présence de lacs et étangs forestiers, ainsi que de nombreux prés d'élevage fleuris, attire les papillons, qui font halte et survolent la ville pendant une petite dizaine de jours.

Pour les activités de vacance, comme mentionné précédemment, il y a de quoi

faire. Les réservations hôtelières se font souvent dès le début de l'année et la ville affiche rapidement complet, entre ses hôtels, ses résidences à cabanes et ses quelques campings. Comme déjà souligné, la ville, envahie de touristes et de visiteurs des alentours pour la fête du Jour des Papillons, passe en quelques jours d'environ 7500 à 15000 résidents.


Fort heureusement, les personnages des joueurs ont pu réserver un petit hôtel près du lac.

### **LE LAKE HOTEL**

Doté de 20 chambres variées, dont une petite suite, c'est un hôtel familial construit façade et fenêtres face au lac, à 1 km du centre-ville. Entouré de bois et de près, l'hôtel a sa propre basse-cour et son jardin potager, sa petite écurie avec une voiture à deux chevaux ainsi que son ponton de plaisance, avec quelques barques pneumatiques à moteur, un petit bateau de plaisance et des canoës. On peut aussi y louer des vélos électriques. Il y a aussi un service de voitures autonomes mutualisé avec les autres hôtels de la ville, mais, pour la durée de la migration des papillons, il est fermé, sauf pour les appels d'urgences.

L'hôtel a beau être un peu rustique, en bois et d'allure traditionnelle, il n'est pas moins bien équipé en domotique moderne (robotique de sécurité, de nettoyage et d'entretien) qui se charge de la propreté, du linge et du confort des résidents. Par contre, la cuisine est locale et réalisée manuellement et est servie dans la grande salle de restauration des lieux, qui comporte un bar et un libre-service assisté par domotique.





L'hôtel est sécurisé (caméras et sécurité des portes et fenêtres), il offre un accès à la Trame avec terminaux grands écrans et services de programmes télévisés et VOD, il y a une belle terrasse avec chaises longues, un service de prêt d'équipement de randonnée. Mais si on quitte les loisirs sur et autour du lac, ainsi que les quelques chevaux et vélos, il ne propose pas en soi trois tonnes d'activités. Les clients y viennent pour profiter d'une part du Jour des Papillons, d'autre part pour les loisirs proposés dans la région.

### LE PERSONNEL COMPREND

**La patronne:** *Amara Standmoose*, la petite cinquantaine amicale et bien bâtie, qui mène l'établissement de main de maître. Accueillante, mais un brin autoritaire, même avec les clients.

**Son mari:** *Chayton Standmoose*, cuisinier débonnaire et vantard (et sa cuisine locale est excellente) qu'on peut entendre de temps en temps, car il a du coffre en cuisine.

**Leurs deux enfants:** *Milton et Janice Standmoose*, deux jeunes adultes qui bossent à mi-temps à l'accueil et au service; Milton fait des études d'hôtellerie pour prendre la suite et aime son boulot, Janice, elle, fait des études d'agroécologie et bon, elle fait ça pour les sous, avec une passion très relative.

### IL Y A AUSSI

Un vieux jardinier, vétéran de l'NAU Army en âge de la retraite, *Gonald*.

Un palefrenier-maître d'écurie *Anishi* au look très algonquin, *Nekinaàp*, grand pote de *Gonald*, qui loue les chevaux et conduit les attelages.

Et enfin deux guides touristiques d'été, *Théo* et son compagnon *Gail* qui

s'occupent des activités aquatiques et des vélos, entre autres.

### L'ARRIVÉE DES PAPILLONS

Ayant laissé les personnages des joueurs se balader et découvrir un peu la ville et les alentours, y compris la cuisine locale et les différents loisirs, ainsi que ses particularités, depuis la veille, arrive LE jour!

Celui-ci est annoncé par les premiers vols de papillons qui commencent à se poser sur les arbustes autour du centre-ville et sur les bords du lac. C'est très vite l'enthousiasme et une foule nombreuse se rassemble dès le début de l'après-midi autour de la place principale du centre-ville, où se trouve la grande sculpture symbole de la ville: *l'Arbre aux Esprits* (page 66).

Il se trouve sur la place une estrade, devant une foule qui atteindra les 5000 personnes au plus fort de la fête, quelques équipes de vidéo, et bien sûr plein de GGO aidant à maintenir l'ordre et informer les touristes. Après plusieurs spectacles de cérémonies traditionnelles (défilés en costume, musique et danse algonquins) qui sont franchement magnifiques à voir, même sans être de la culture pour en comprendre tout le sens, le maire fera un discours (oubliable), suivi par le chef du conseil tribal et deux ou trois autres personnes notables du coin, y compris un célèbre écologiste local. Et oui, c'est sans grand intérêt, mis à part pour apprendre un peu l'histoire de la renaissance de la ville («encart», page 60).

Tout au long de la journée, il y aura des nuées de papillons de plus en plus nombreuses dans le ciel, venant envahir les nombreux arbres, les buissons, les coins ombragés, les balcons plantés de fleurs, etc. Et si les papillons ne sont pas très enclins à se toucher sur les gens ou sur le



mobilier, n'empêche qu'il y en a en effet rapidement partout. Ce qui mets tout le monde en joie, mais, on le rappelle, il est interdit de risquer de tuer des papillons; les GGO sont donc omniprésents pour cela et tous les habitants y veillent aussi.

ENCART

*La place est donc sécurisée par une grosse douzaine de GGO, mais aussi dans un coin par une voiture de la shérif, qui est présente avec une de ses adjointes et profite elle aussi de la fête. Il y a enfin deux petites équipes de chaînes d'informations locales avec drones-caméras et techniciens, qui filmeront toute la soirée en livestream sans rien perdre.*

### L'ARBRE AUX ESPRITS

L'Arbre aux Esprits est une sculpture qui trône sur la place principale du centre-ville, là où se concentrent les principales festivités du Jour des Papillons.

ENCART

*La grande place s'ouvre sur le lac Chippewa après un petit parc ombragé. Atour de la place, il y a deux cafés avec terrasse, un restaurant local, avec terrasse lui aussi, très coté tenu par la cousine de la patronne de Lake Hotel, un cinéma holo, un marché alimentaire local, qui lui aussi a posé chaises et tables*

*en terrasse, un petit fast-food «traditionnel» et une boutique de vêtements et souvenirs très touristique.*

L'Arbre aux Esprits est un arbre artificiel d'environ sept mètres de haut, réalisé à partir de bois flotté traité pour sa structure, de bronze et de verre soufflé coloré pour ses feuilles, qui ont toutes des formes et des couleurs de papillons, le tout juché sur le tronc de l'ancien chêne, considéré comme sacré par les habitants de la ville, qui s'y trouvait, mort foudroyé pendant une tempête, il y a dix ans.



Il y a une petite plaque commémorative qui raconte en quelques mots l'histoire du chêne foudroyé, ainsi que le nom de l'artiste, Jeremy Tangkòna, décédé il y a trois ans, et qui a réalisé la sculpture. L'arbre est très impressionnant et magnifique, la lumière à travers les feuilles papillon de verre jouant sur le sol et les branches dans un kaléidoscope de couleurs. Les habitants en sont très fiers, et comme depuis dix ans, l'arbre est au cœur de leurs cérémonies pour le Jour des Papillons, il est pour eux tout aussi sacré que le chêne qu'il remplace. Il y a donc aussi quelques offrandes symboliques à son pied (tabac cru, rouleaux d'étoffe tissée à la main, poupées artisanales, épices, herbes, petites figurines de bois, etc.) que personne ne songerait à toucher.

## 3- UNE TWILIGHT ZONE S'EN MÊLE

Donc, un début de soirée très joyeux, des festivités, des spectacles, pleins de papillons, qu'est-ce qui pourrait mal se passer?

Dès 18 heures, les papillons, qui désormais forment des nuées qui cachent régulièrement des bouts de ciel, tellement nombreux qu'on peut entendre





le vrombissement de leurs ailes, se concentrent autour de l'Arbre aux Esprits, venant s'y poser par grappes de plus en plus épaisses, au milieu des feuilles de verre multicolore.

Et ça, cela provoque une grande liesse! Car depuis la disparition du chêne qui trônait à la place de la sculpture, les papillons ne venaient plus du tout sur l'Arbre aux Esprits. S'il y en avait bien quelques-uns à s'y poser, ce n'était rien en comparaison des énormes grappes qui désormais volent autour de lui et s'accrochent à ses branches. Et c'est, pour tous les habitants, un très bon présage, ce qui va les mettre en joie, entre chants, hourras, levages de verre, accolades, etc.

Pour les touristes, c'est juste merveilleux, car ils sont venus pour voir cela, et ils ne sont pas déçus. Les terrasses sont envahies de monde, les restos et cafés font salle comble, des tas de gens jouent de la musique, bref, fête touristique et traditionnelle classique, mais en mode grand succès.

Et puis, le spectacle monte encore d'un cran, alors que le crépuscule approche. Les nuées de papillons, sur la grande place, commencent à évoluer en *murmurations*, c'est-à-dire en groupes synchronisés, en parfaite symbiose, sans jamais se cogner ou percuter quoi que ce soit, formant des arabesques aériennes tout le temps changeantes et carrément féériques (pensez au ballet des vols d'étourneaux, c'est ça).

Sauf que... à un moment, une nuée disparaît dans le ciel, comme si elle avait été avalée par... rien. Et ressort quelques mètres plus loin, comme si de rien n'était! Littéralement, les papillons volent, entrent dans un vide, et ressortent plus loin d'un autre, autour de l'Arbre aux Esprits, dans

un ballet complètement fantastique et complètement paranormal, bien entendu!

## PANIQUE OU LIESSE ?

Alors, des papillons qui entrent dans des portails invisibles dans l'air, pour être téléportés plus loin et continuer à faire leurs arabesques aériennes comme si de rien n'était, c'est une *Twilight Zone*! Aucun doute là-dessus!

Les personnages des joueurs sont donc, comme tout le monde, en train d'assister à une *Twilight Zone*, ce qui suscite dans la foule des réactions de surprise, de fascination et de crainte, mais étrangement peu de panique, bien au contraire! L'événement, apparemment sans danger, est clairement perçu par l'immense majorité des habitants comme «magique», c'est-à-dire totalement anormal, mais parfaitement admissible et suscitant un enthousiasme qui contamine vite la place. Pour rappel, toute personne qui suit les actualités ou se balade sur la Trame a entendu parler des *Twilight Zones*, et en a un minimum d'infos, donc, tout le monde va assimiler ce qui se passe à une *Twilight Zone*.

En fait, les plus inquiets, ce sont les notables de la ville qui vont évacuer assez vite les lieux, et la shérif et son adjointe qui tentent d'imposer, avec les GGO qui ont soudainement fort à faire, un cordon de sécurité autour de l'Arbre et des manifestations qui s'y concentrent.

## L'ÉPICENTRE

Car, tout semble se concentrer autour de et dans l'Arbre aux Esprits. Les nuées semblent y disparaître en y fonçant – en fait, elles réapparaissent plus loin, mais difficile de le voir à l'œil nu sans repasser les images au ralenti et bien observer – et les phénomènes de téléportation ont vraiment l'air d'avoir pour épïcentre non pas



la place, mais les alentours immédiats de l'Arbre. Une chose que les personnages des joueurs vont remarquer comme tout le monde, tandis que s'installe une cohue évidente, mais joyeuse et sans panique.

C'est un peu le moment d'ailleurs de se demander ce que vont faire les personnages des joueurs, n'est-ce pas? Les GGO essayent tant bien que mal d'éloigner la foule de l'arbre, la shérif appelle ses adjoints en renfort, le maire et les autres notables sont escortés par son adjointe pour quitter la place, les équipes des chaînes d'information filment et la plupart des gens ont leur nano levé vers le spectacle, en criant des «haaa» et des «hooo»; très rares sont ceux réellement effrayés, même si une certaine inquiétude pousse les parents à retenir leurs enfants et les gens à commencer de s'éloigner de l'Arbre aux Esprits.

Les personnages-joueurs auront donc tout le loisir de s'approcher de la sculpture, de la toucher même, et quelques instants pour l'observer avant qu'un GGO ne les incite du mieux qu'il peut à reculer.

#### ▲ Effectuer un test d'Observation

Dans Singularités, toute action d'observation ou de récolte d'indices ou de choses cachées se fait avec un **Test d'Observation**. La **Difficulté est de 15**, comme toujours. Un personnage-joueur peut décider de tenter un ou plusieurs **Exploits** (ce qui augmente la Difficulté de 5 par Exploit tenté), pour essayer de découvrir plus de choses.

Un Test simplement réussi permettra de réaliser que l'Arbre n'avale aucun papillon; ceux-ci disparaissent près de lui, pour réapparaître plus loin, et ces «téléportations» ont l'air un peu aléatoires.

▲ Avec 1 Exploit, on réalisera que l'arbre semble légèrement électrotrifié, comme magnétique (et un Test réussi de Sciences de la Vie permet de savoir que les papillons Monarques sont attirés par les champs magnétiques).

▲ Avec 2 Exploits, on peut entrevoir que l'arbre ne comporte pas que du cuivre: son cœur, qui soutient la sculpture, et son pied ancré au sol, sont en aluminium; un détail qui peut être étonnant, car dans ce genre d'assemblage, on peut employer du graphane, aussi léger, mais bien plus solide.

▲ Avec 3 Exploits, on peut apercevoir de fins câbles isolés de graphane qui courent dans la sculpture, ce qui laisse deviner qu'il y a un circuit électrique.

Et en effet, à l'origine, la sculpture devait avoir sa propre illumination, avec des OLED intégrés dans les feuilles de verre coloré, mais qui n'a jamais été employée. Par contre, l'alimentation, elle, n'a jamais été coupée. L'arbre n'est pas censé être connecté au réseau; il a ses propres piles Shipstone dans son socle, qui ne servent donc à rien. Découvrir tout cela rendra les personnages des joueurs curieux, mais qu'ils ne le trouvent pas ne change pas grand-chose à l'histoire: c'est une piste secondaire pour récompenser un effort de curiosité de leur part, pas un élément clef de l'intrigue.

Autre chose notable pour les personnages-joueurs, c'est la petite rixe qui va arriver sur les herbes du parc entre l'arbre et le lac. Trois GGO sont aux prises avec un quatuor de locaux très agressifs envers un cinquième, retenu par un des trois GGO. En approchant, on comprend sans



mâl que l'individu isolé a écrasé un papillon, ce qui ne plaît à personne, et surtout pas aux quatre prêts à lui cogner dessus!

Un **Test d'Observation réussi** permettra de réaliser que le monsieur, un local, et pas un touriste, accusé de tuer des papillons en a écrasé plusieurs, avec les mains ou les pieds, et qu'il est très agité; bon, paniquer devant une Twilight Zone n'a rien d'étonnant. Des **Exploits** supplémentaires n'en apprendront pas plus d'intéressants: c'est un forestier qui ne vit pas en ville, il a tous les signes d'une crise de nerfs et il est très agressif.

C'est réellement le seul esclandre important. Plusieurs touristes vont chasser les papillons qui les touchent ou les approche, s'engueuler avec des locaux, d'autre bousculer du monde pour essayer de s'éloigner; il y aura un début de mouvement de foule quand l'évacuation va commencer à piétiner un peu, mais c'est tout.

Forcément, le bal est annulé et finalement, la shérif fait passer un message sur tous les Interfaces des habitants pour leur demander d'évacuer la grande place, qui va être fermée et sécurisée, au grand dam des commerçants!

## GÉRER LA TWILIGHT ZONE

Les explications qui suivent sont pour aider la meneuse de jeu à contextualiser la nature des événements:

La Twilight Zone est une Bulle. Les manifestations de bulles dimensionnelles créent, pour simplifier, une sorte de réalité alternative, comme une réalité de poche, avec un épicentre. Depuis le monde réel, aucune différence majeure; on ne voit que ce qui manque, c'est-à-dire, la plupart du temps, les observateurs qui ont été attirés dans la Bulle.

Dans une Twilight Zone, les premiers observateurs-témoins donnent vie, par leurs idées, leurs attentes et leurs mythes personnels à ce qui va changer entre le réel, et la réalité alternative. Pour les gens dans la Bulle, ceux-ci vivent une expérience qui suit son propre scénario, alors qu'en apparence, rien n'a changé, dans le décor, les gens, etc. Il est parfois impossible, pour eux, de comprendre qu'ils sont piégés dans une Twilight Zone, même s'ils ont conscience que c'est une Twilight Zone !

Mais ça ne dure pas; plus il y a de gens dans la Bulle, donc, plus il y a de nouveaux observateurs, plus la Twilight Zone accumule les incohérences et les paradoxes. Les choses deviennent de plus en plus bizarres, influencées par les idées, les attentes, les espoirs des gens coincés dedans, jusqu'à ce que cela devienne un grand n'importe quoi.

C'est l'accumulation de paradoxes, des idées entremêlées de trop de gens, qui fait finalement s'effondrer la Bulle. Mais ça peut prendre du temps et faire des dégâts.



L'autre solution est de s'éloigner le plus possible de l'épicentre de la Bulle, jusqu'à être assez loin pour que l'influence cesse... ce qui est assez brutal et choquant. On en parle au Chapitre 8: la Bulle.

## ENCART

*Comment gérer la Bulle?*

*C'est assez simple et amusant, même s'il faut manier l'effet avec prudence, car cela peut prêter à conséquence. En tant que personnes parmi les premiers témoins, les personnages des joueurs sont aussi des observateurs de la Twilight Zone. Donc, leurs craintes, leurs idées, leurs théories, leurs questionnements vont influencer ce qui va se passer autour des papillons. Pour que cela ait un réel effet, il faut que tous les joueurs aient l'air de s'attendre à quelque chose*

*de commun; par exemple, que les papillons se mettent à briller, à atterrir sur tout le monde, ou créent des paniques en touchant les gens, que l'Arbre aux Esprits se mette à devenir un vrai arbre, ou grandir, que des nappes de brume apparaissent, etc. Les papillons ne vont pas se mettre à manger les gens parce que les personnes des joueurs y croient... mais ils pourraient bien le faire croire en semblant se poser avec insistance sur les gens, ou en poursuivre d'autres, par exemple. Bref, pour la meneuse de jeu, amusez-vous à faire douter les joueurs, que leurs personnages commencent à se demander ce qui va arriver de bizarre, et comment. Tout est possible, même si cette Twilight Zone n'a pas de raisons particulières de devenir un cauchemar sanglant!*

## 4- LE JOUR D'APRÈS

Bon, le bal est annulé, la grande place est fermée par les services du shérif, les gens invités à ne pas s'approcher de l'Arbre aux Esprits, mais ça ne va pas empêcher les habitants et les touristes, du moins ceux qui n'ont pas été effrayés, de faire la fête!

### LA FÊTE DES HABITANTS

Si les touristes venus pour voir les festivités en ont eu largement pour plus que leur agent, et que certains ont déjà décidé de partir au plus vite – rappel: pour 10 jours, la circulation des véhicules est strictement limitée – la plupart des habitants veulent faire la fête. Et pour eux, avoir assisté à une Twilight Zone qui ne présente

clairement aucun danger est une raison de plus de faire la fête!

C'est ainsi que pas mal de gens vont envahir les terrasses et les trottoirs, sortir les meilleurs alcools, les grillades et les plats traditionnels, la musique et les écrans holos et danser, chanter, festoyer et embarquer quiconque est dans le coin pour venir s'amuser avec eux!

C'est l'occasion pour les personnages des joueurs de se faire happer eux aussi, et de rencontrer la sympathique famille du quincaillier du coin, installée autour de quelques tables tirées dans la rue pas très loin de la grande place. Pour eux, ce qui



se passe, c'est le spectacle et, sauf si les personnages des joueurs décident de ne pas accepter l'insistante invitation de ces fêtards, ils ont envie de partager leur joie.

## ENCART

*Les papillons et les légendes locales. À partir de maintenant, une grande partie des citoyens de la ville voit dans ce phénomène un signe spirituel important et sérieux, autant que joyeux. Même si c'est clairement une Twilight Zone et que la plupart des gens ont une vague idée de ce que sont les Twilight Zones, pour en avoir entendu parler sur la Trame, c'est surtout un puissant signe relié à leurs croyances. Désormais, une chose importante, c'est que les papillons vont choisir qui ils vont bénir: c'est-à-dire que toute personne sur laquelle se posera un ou plusieurs papillons sera considérée comme « choisie » et promise à un destin joyeux et à la bonne fortune. Forcément, il sera alors encore plus honoré par les habitants qui tiendront à fêter avec lui cette chance. Autant dire qu'il sera parfait que cela arrive à un ou des personnages des joueurs... ce qui se passera bien, sauf si, bien sûr, ils chassent lesdits papillons; car ça, par contre, c'est un parfait moyen de s'attirer la colère des habitants!*

### LA FAMILLE DE LA QUINCAILLERIE

C'est donc une de ces familles de fêtards, à un jet de pierre de la place et donc de l'épicentre de la Twilight Zone, que nous allons rapidement décrire. C'est la quincaillerie de Monartown, qui vend des outils, des fournitures de jardinage, de la petite robotique agricole et du matériel

de bricolage domestique, des vis et écrous aux piles shipstone en passant par des domos et des appareils ménagers. On y trouve aussi tout un rayon d'équipement de randonnée, des tentes aux éclairages en passant par cordes, filets, et mêmes quelques tasers pour éloigner les ours.

C'est la famille *Tennagan* qui tient boutique, et qui a ses appartements au-dessus du magasin, avec une terrasse-jardin potager. Il y vit trois générations, des grands-parents aux petits-enfants, un peu comme de coutume dans les régions rurales de l'NAU.

**Duna Tennagan** est l'autorité de la famille et c'est sûrement elle qui en accueillant les personnages des joueurs leur proposera de dormir sur place une fois qu'ils auront bien trop bu pour arriver à retourner à leur hôtel. D'environ 60 ans, petite et solide, elle a une voix chaleureuse, mais qui porte sacrément loin quand elle se met à hausser le ton, du genre qui fait hésiter tout le monde!

**Marcel Tennagan** (oui, il a un prénom français) est le chef officiel de famille, car il est un représentant au conseil tribal de la mairie de Monartown. Grand, sec et ridé, âgé de 70 ans, il se porte plutôt bien. Ancien ingénieur du projet Atlas, il aime sa retraite dans la boutique familiale qu'il a reprise de son père. Peu avare en anecdotes, il connaît les coutumes et légendes locales sur le bout des doigts.

**Oran et Milla Tennagan** sont le fils cadet et la belle-fille de la famille. Tous deux en études universitaires, ils sont là en vacance et comptent en profiter. Autant dire qu'ils ne s'attendaient pas à un tel spectacle pour cette année, et cela les enthousiasme particulièrement!



**Jemmis Tennagan** est le plus âgé des petits-fils de la famille. Âgé de 17 ans, c'est un passionné de bricolages et de bécane, de vidéo aussi, et un fêtard qui a d'ailleurs fait quelques bêtises illégales : pour lui, pas question de rater la chance de filmer et observer une Twilight Zone ; ce sera le premier à proposer son aide aux plans et idée des personnages des joueurs, surtout si ça ressemble à un défi ou un plan osé !

La famille Tennagan fait partie des gens qui ne vont pas désirer fuir les lieux, même quand les choses vont commencer à déraper. Par contre, ce sont tous des gens volontaires et déterminés, que ce soit le vieux Marcel ou le fougueux Jemmis. Aussi, prêter main-forte aux personnages des joueurs leur paraîtra évident, dès lors que ces derniers auront créé un lien d'amitié, ce qui est l'occasion de la fête décrite plus haut.

### LA SHERIFF

Autant dire qu'arriver à contacter ou voir la shérif va être difficile. Pour elle, on est dans du sérieux : si elle n'a jamais vu de Twilight Zone, elle en a entendu parler, comme tout le monde, et elle a même suivi des formations sur la procédure à appliquer dans ces cas-là, c'est-à-dire isoler la zone, évacuer les habitants, prévenir les autorités fédérales, enclencher le contrôle de la diffusion de médias sur la Trame, mettre tous les services de sécurité en alerte.

**Miranda Shortleaf**, la shérif, aux allures de femme débonnaire d'une petite cinquantaine, qui cache un tempérament très strict et autoritaire, est donc très occupée. Et ce qui complique encore sa tâche, c'est que pas question, sauf urgence absolue, de sortir les voitures pour se risquer en ville. Cela écraserait forcément des papillons. Les voitures de police ont donc juste été déployées pour bloquer les accès à la

grand-place, et le reste des déplacements, elle va le faire à cheval.


Si les personnages des joueurs parviennent à la rencontrer, ce sera donc en ville, pas à ses bureaux, et elle fera montre à la fois d'un calme débonnaire étonnant, genre « tout est sous contrôle, ne vous en faites pas, on est formés à ça », mais aussi d'un empressement dicté par le fait que son interface n'arrête pas de sonner et qu'on l'appelle de toute part. Elle n'accordera pas plus de 5 minutes de conversation, et ne révélera aucune info particulière. Les personnages des joueurs sont des touristes, elle a autre chose à faire ; elle leur rappellera juste les consignes de sécurité en insistant que tout va bien.

### LE CHAMAN

Une chose que les personnages des joueurs pourront apprendre soit avec le personnel de l'hôtel, soit avec la famille de la quincaillerie, c'est que Monartown a un chaman « officiel ». C'est d'ailleurs aussi un médecin traditionnel diplômé, en plus de son statut plus ou moins religieux. Il a été vite mis au courant de ce qui se passe et s'intéresse avec beaucoup de curiosité, mais aussi une prudente inquiétude, aux événements en cours en ville.

Aussi, même si pas mal de monde se rend à son cabinet pour des conseils spirituels ou demander qu'il fasse un rituel aux esprits de leur part, **Erwan Sunwi Medloy**, un vieux monsieur qui ressemble à un médecin de village, mis à part quelques bijoux dont plusieurs colliers traditionnels, au visage taillé à la serpe, ne refusera pas une entrevue avec les personnages des joueurs. Erwan est un homme de son temps, cultivé et éclairé, mais aussi patient et très observateur. Il répondra aux questions des personnages des joueurs, mais ce sera toujours une question pour une question, et





il mènera l'échange afin d'en savoir le plus possible sur comment la Twilight Zone a commencé, et ce que les personnages des joueurs faisaient à cet instant.

Ceci dit, même si l'échange peut éventuellement troubler un peu les personnages des joueurs, ces derniers pourront ainsi en apprendre plus sur l'histoire et les origines de l'Arbre aux Esprits et du lien aux papillons Monarques. Et si vous, meneuse de jeu, avez envie d'inventer des légendes et des rumeurs sur le passé, ne vous gênez pas!

## ENCART

*C'est ainsi que les personnages des joueurs pourront apprendre que l'événement qu'ils vivent n'est pas le premier, en tout cas, selon les légendes que connaît Erwan. Il y a plusieurs générations, quand la ville renaissait à peine de ses cendres (en gros, au début du 22<sup>e</sup> siècle), il y a eu une murmuration magique, comme celle qui arrive en ce moment. Puis les papillons, comme toujours, choisirent des «élus», qui, pendant les jours suivants, furent emportés dans le monde des esprits, sans jamais revenir. Bien entendu, même Erwan dira qu'il ne s'agit que de légendes, mais les légendes sont souvent un avertissement du passé, pour comprendre le présent, n'est-ce pas?*



## 5- LES DISPARITIONS

Dès le lendemain matin, toute la place est bouclée, les festivités officielles annulées, les GGO évacués, les services du shérif et des pompiers sont sur le qui-vive. Une partie des touristes effrayés a décidé dès l'aube de partir; les autres sont frustrés de voir leur séjour perturbé, autant qu'inquiétés de ce qui se passe.

Il règne une ambiance étrange, entre les commerces touristiques qui tirent le rideau (ils sont presque tous sur la grand-place, ils n'ont pas eu le choix), les estrades et les décorations festives laissées à l'abandon, les rues envahies de tables et de chaises des fêtes de la veille, et les habitants et les touristes qui vaquent à leurs occupations, ou flânent parmi les nuées de papillons.

Car les papillons ne sont pas partis, bien sûr! Ils sont par millions autour de l'Arbre aux Esprits, où on peut, de loin, apercevoir le phénomène de disparition-apparition qui se poursuit régulièrement et, bien sûr, ils ont envahi les toits, les arbres, les jardins, les balcons, se déplaçant en vagues si épaisses qu'elles cachent la lumière du soleil.

Un **Test d'Observation réussi** pour les personnages des joueurs, s'ils sont curieux, permettra d'ailleurs de remarquer que les papillons semblent se répandre en envahissant lentement la ville depuis la place. Avec un **Exploit** réussi, on pourra même constater qu'ils forment un cercle parfait ayant pour centre l'Arbre aux Esprits et avec deux **Exploits** ou plus d'estimer qu'à cette vitesse, la ville sera recouverte par la nuée dans les 2 jours à venir.

Les papillons ne descendent que rarement à hauteur d'homme, mais ils le font

de temps en temps, et vont même se poser sur les gens, ce qui déclenche alors immédiatement des cris de joie et de félicitation (voir plus haut pour le symbole). Ceci dit, ça commence à devenir un peu inquiétant pour certains: les papillons ne se sont jamais comportés comme cela, et même si le papillon monarque est le totem-symbole de la ville, qu'il fasse des choses étranges, autour de ce qui est clairement une Twilight Zone, ça commence à rendre les gens très nerveux et faire courir des hypothèses aussi variées qu'imaginatives. Et là encore, n'ayez pas peur d'inventer, mais aussi de rebondir sur les idées qui commencent à naître parmi les personnages des joueurs!

### LA TRAME NE RÉPOND PLUS

Si la shérif a immédiatement enclenché la sécurisation locale des services de la Trame pour éviter que les médias ne diffusent images et théories qui pourraient semer la panique, ça n'est pas du tout un blocage de la Trame: on peut y accéder comme on veut sans problèmes, que ce soit pour les actualités, les infos, les loisirs, les archives, la téléphonie, etc. Il y a juste un filtre des infos locales sur l'événement qui a été appliqué pour éviter que la situation ne devienne plus chaotique.

Mais ça s'aggrave quand les gens commencent à réaliser, autorités comme citoyens ou touriste, que plus personne n'arrive à accéder à la Trame au-delà de Monartown: le réseau n'annonce pas qu'il a des soucis de débit et qu'il doit limiter l'accès, comme il le ferait si le réseau était en panne ou surchargé. Non: l'accès aux services de la Trame tourne dans le vide dès qu'on veut sortir de la ville. Plus de téléphone, plus d'informations. Ce qui



a semble-t-il commencé sporadiquement durant la nuit devient évident au matin: Monartown est coupé de la Trame, autant dire coupée du monde!

## PREMIÈRES DISPARITIONS

Personne ne saura dire quand a disparu la première victime, mais au matin, plusieurs touristes et habitants commencent à s'inquiéter, et pour d'autres paniquer. Des gens ont disparu; ici un touriste qui est allé aux toilettes après son petit déjeuner et qui ne revient pas, là une jeune femme qui a fait la fête très tard et qu'on n'a pas retrouvée depuis, alors qu'elle était rentrée chez ses parents, ailleurs, un adjoint du shérif, qui surveillait la place, et qui a déserté son poste sans donner la moindre nouvelle...

Autant dire que la shérif est complètement débordée: les GGO essayent d'aider à retrouver les disparus, les citoyens viennent prêter main-forte, et bien sûr, si les personnages des joueurs se proposent, on leur dira oui avec reconnaissance. Mais en début d'après-midi, le constat est sans appel: les disparus n'ont pas été retrouvés et, entre temps, c'est un GGO et un autre touriste qui ont disparu.

Si les personnages des joueurs enquêtent à ce sujet, quelques **Tests réussis**

# 6- LES OMBRES

À ce stade, les personnages des joueurs se sentent forcément concernés — et il n'est sinon pas difficile de les concerner en se servant des habitants de la ville et des événements jusqu'ici — et ils doivent faire partie des gens arpentant les rues, soit pour comprendre ce qui est en train

**d'Interrogatoire**, ou encore **d'Éloquence** ou de **Recherche** réussis (la Trame locale fonctionne toujours) pourront leur apprendre que les disparitions semblent concentrées aux abords de la grand-place, et que les disparus sont tous des gens qui étaient présents au moment de la soirée de fête, autour de l'Arbre aux Esprits.

Mais ils apprendront aussi, très facilement, que tous ces gens ont été touchés et donc, bénis, par des papillons, qui les auraient donc choisis pour les emporter. Le truc, c'est que beaucoup de gens, y compris les personnages des joueurs, ont été touchés par les papillons. C'est sans doute une coïncidence, mais elle est traduite par les habitants comme un signe, lié à leurs légendes. Un signe qui n'est finalement, pas rassurant du tout.

Et bien sûr, cela commence à faire bouger tout le monde. Des milices improvisées s'organisent, on implore le chaman de venir faire une cérémonie devant l'Arbre aux Esprits, ce qu'il refuse, suivant les recommandations des autorités de la ville; il y a même quelques agressions sans gravité des plus nerveux sur les touristes, accusés d'être responsables.

Et c'est dans cette ambiance tendue qu'on va passer à l'événement suivant ...

de se passer, soit essayer de trouver les disparus. Et même si ce n'est pas le cas, ils vont entendre parler de ce qui suit:

À partir de la fin de la matinée, alors que les recherches des disparus battent leur plein, plusieurs personnes, y compris



les personnages des joueurs s'ils sont en train eux aussi d'arpenter les rues, entrevoient d'étranges ombres, mouvantes et humanoïdes.

Ces ombres, qui se cachent sous l'ombrage des nuées de papillons, apparaissent dans les rues, comme des formes en mouvement, troublées par des ondes, comme les ondes d'une eau agitée. Elles ne sont pas noires, juste plus obscures que les alentours, les couleurs désaturées, parfois déformées, là encore, comme la lumière qui traverse de l'eau. Elles ne sont visibles qu'une ou deux secondes, maximum, avant qu'elles ne disparaissent. Il est donc difficile de les observer.

Ces ombres bougent, de temps en temps. Alors, là, c'est assez effrayant. Parce que si on les aperçoit, c'est littéralement comme si elles passaient d'un point A à un point B de manière presque instantanée, parcourant 20 ou 30 m en un clignement de paupières, avant de disparaître, sans qu'on puisse les suivre... jusqu'au moment où, plus loin, une autre ombre va réapparaître un instant.

On ne peut voir que deux, exceptionnellement en étant très attentif, trois de ces ombres à la fois. Mais à force, on ne peut ni louper leur existence ni leurs mouvements.

## PANIQUE, BIS !

Alors que la journée avance, de nouvelles disparitions sont annoncées: une douzaine en début d'après-midi. Beaucoup de gens ont maintenant vu les ombres et des rumeurs paniquées disent qu'une de ces ombres a emporté une autre personne. Un vent de panique commence à souffler, malgré les messages sur interfaces d'appel au calme diffusé par la municipalité.

Les touristes restants font leurs affaires en trombe, décidés à quitter la ville au plus

vite, malgré la paralysie des transports, aggravée par la panne de la Trame qui empêche toute communication à l'extérieur. Quant aux habitants, ils désertent les rues, sauf les milices improvisées qui essayent de retrouver les disparus, mais abandonneront dans l'après-midi, et ils ferment leurs portes et fenêtres. À la nuit tombée, la ville semblera comme vidée de ses habitants.

## ENCART

*Si vous avez envie de faire monter la tension et la panique, faites disparaître le chaman de la ville, de manière aussi mystérieuse que les autres. Une telle nouvelle va provoquer une sorte de sauve-qui-peut général. Les gens décidés à prendre leurs véhicules aux entrées de la ville et fuir au plus vite. Les autres se placardant chez eux, ne laissant que peu de monde à encore oser arpenter les rues à la recherche des ombres et des responsables.*

## RENCONTRE RAPPROCHÉE

L'événement suivant soit arrivera dans la journée, ou le début de soirée, libre à la meneuse de jeu de décider à quel moment. La seule condition est que la scène se passe dans une zone plutôt isolée, ou dissimulée par les ombres que jettent les nuées de papillons.

Une ombre va apparaître juste à côté de l'un des personnages des joueurs et essayer de le saisir. **Pour plus d'amusement, nous conseillons que la cible de cette agression soit celle des personnages des joueurs qui a les meilleures compétences en Talents de Mêlée ou d'Esquive.** Car le but n'est pas du tout que l'ombre réussisse sa manœuvre, mais d'avoir, pour les personnages des joueurs, un aperçu de ce qu'elles sont.



Car de près, l'ombre qui tente d'attraper sa cible a l'air d'être un être humain en scaphandre de sécurité, mais vu à travers le miroitement d'une eau troublée et agitée. C'est comme si l'ombre était un reflet, mais en trois dimensions et... bien réel. Enfin, pas longtemps. Une fois sa tentative ratée, l'ombre fera de son mieux pour ne pas se faire attraper à son tour, et activera de sa main droite un boîtier à son torse pour appuyer sur un gros bouton et.... plus personne.

**Pour la courte scène de combat:** l'ombre est un agent de l'UNADP («8-La Bulle», page 79). Il a **5 en Énergie**, **5 en Habilité**, **5 en Mêlée**, **4 en Esquive**. Sa première attaque est réussie (il attrape sa cible par totale surprise), mais pour la retenir, il lui faudra faire un **Test de Énergie+Mêlée+1d10 contre l'Énergie+Mêlée+1d10** du personnage du joueur visé. Le plus haut score l'emporte. Et ensuite, tout ce que l'ombre fera sera de tenter d'échapper aux assauts des personnages des joueurs et les esquiver (il a donc un total de **5+4 = 9 en Esquive**), jusqu'à avoir le temps (**2 PA**) d'appuyer sur le bouton de son scaphandre et disparaître.

L'agent ayant un scaphandre, ce dernier, très solide et blindé, l'immunise à toutes les blessures, sauf si les personnages des joueurs lui tirent éventuellement dessus avec une arme à feu ou un arc et une flèche (quelle idée?). Par contre, ce n'est pas un surhomme; il prendra les coups et en sera visiblement affecté. Sa seule idée, c'est de filer une fois sa tentative ratée.

#### ENCART

*La séquence est effrayante. Tout témoin direct parmi les personnages-joueurs devra faire un Test de Machine+Esprit, Difficulté 15. Échouer au Test fera perdre 4 Niveaux de Psyché (NP), réussir ne fera perdre que 2 NP. Cette perte durera le temps de l'aventure.*

*Et si les personnages des joueurs sont très belliqueux? Si la lutte se passe trop mal pour l'agent, qu'il est mis en danger, blessé, ceinturé ou autre, bref, qu'il faut vraiment le sauver, un autre apparaîtra — avec la même apparence troublée, mais distinguable de près — pour le tirer d'affaire en l'attrapant et en activant son propre boîtier et celui de son pote en même temps.*

## 7- COMPRENDRE CE QUI ARRIVE

Des nuées de papillons qui envahissent la ville, des légendes sur les élus, des gens qui disparaissent, des ombres menaçantes et insaisissables qui ont l'air d'humains en scaphandre, il y a de quoi commencer à se poser des tas de questions inquiétantes. Et c'est un peu là que tout se joue sur les choix et décisions

des personnages des joueurs: que vont-ils faire?

Les personnages des joueurs peuvent vouloir à tout prix capturer une ombre et monter tout un plan pour cela. C'est une voie sans issue: il suffit aux agents en scaphandre d'activer leur dispositif pour



disparaître comme s'ils n'avaient jamais été là. Et après le raté du chapitre précédent, les agents se méfient et sont devenus beaucoup plus prudents et discrets. Ceci dit, tenter d'en capturer un est possible! C'est juste réussir qui ne l'est simplement pas.

Ils peuvent aussi vouloir communiquer, ou essayer. Mais à priori, pour cela, il faudrait approcher les ombres, qui ne sont pas du tout d'accord et se déplacent ou disparaissent vite. Cependant, en interrogeant les gens ou en étudiant les abords de la place, on peut noter que les ombres ont l'air de venir de la grand-place, ou se concentrer plus ou moins autour. Ce serait donc près de l'Arbre aux Esprits que tout serait possible.

Enfin, si les personnages des joueurs décident de fuir la ville, il ne se passera rien de particulier, mais on passe de suite à la conclusion: Chapitre 8, la Bulle, qui décrit ce qui leur arrive et cette fin alternative. L'autre option, à part attendre des secours, c'est de retourner là où tout a commencé et essayer de comprendre ce qui se passe.

## **RETOUR À L'ARBRE AUX ESPRITS**

Le souci, pour approcher l'Arbre aux Esprits, c'est que la shérif et deux adjoints ont barricadé l'accès, quelques GGO patrouillent autour chargé de rappeler la consigne aux gens. Mais il est clair que dans le chaos ambiant, malgré le déploiement de quelques spiderbots (des drones à pattes de sécurité autonomes et intelligents, mais non armés) pour assurer la sécurité, il n'est pas difficile de créer une diversion pour se faufiler, ou encore de se débarrasser des spiderbots en coupant leur liaison au système expert qui les pilote, qui se trouve dans les bureaux du shérif.

Cette partie-là, qui consiste à imaginer comment trouver un plan pour approcher de l'Arbre aux Esprits, est totalement laissée à l'improvisation de la meneuse de jeu et des joueurs. Le scénario offre assez d'alliés et de moyens pour trouver des tas d'idées différentes pour réussir à approcher l'Arbre aux Esprits sans se faire arrêter et c'est un peu le but. Tant que les idées des joueurs sont intéressantes et imaginatives et que leurs personnages ont les moyens de mettre ces idées en œuvre, ça fonctionnera! Sérieusement, il ne faudra pas beaucoup d'efforts pour qu'un plan pas trop bête fonctionne.

Bien sûr, tout plan fonctionnera plus facilement avec des complices, et encore plus facilement de nuit. Mais nous laissons à la meneuse de jeu la gestion du temps chronologique, on n'est pas là pour se compliquer la vie.

## **FACE À LA TWILIGHT ZONE**

Et donc, les joueurs y sont. Ce qui se présente à eux, on ne peut pas d'ailleurs l'observer aux jumelles; les papillons forment un rideau trop épais à l'extérieur de la place. En apparence, c'est exactement comme au chapitre 3, mais en plus chaotique. On ne voit plus le ciel, ni les arbres, mais seulement un plafond vivant de papillons qui vont d'un trou dans l'espace à un autre, qui apparaissent et disparaissent par grappes entières. Ils sont si nombreux que leur vrombissement est assourdissant. Et, enfin, ils semblent tous sortir de l'arbre, comme s'il était une porte sur un autre monde.

Mais, sur la place, au pied de l'arbre, il y a aussi des ombres, trois ou quatre, à priori, qui ont l'air de s'activer, mais impossible de savoir à quoi, vu qu'on peine à suivre leurs déplacements et agissements. Forcément, approcher de l'arbre voudra dire approcher des ombres.



Mais ce n'est pas le plus impressionnant! Une fois les personnages des joueurs proches de l'arbre, les papillons s'affolent et se mettent à foncer partout à toute vitesse. Sans réel danger pour les joueurs, ceci dit, on parle de plusieurs kilos d'être vivant volant à toute vitesse en se cognant aux vitres et aux surfaces transparentes, assez fort pour briser les baies vitrées des boutiques et des restaurants et pour bousculer et faire chuter les personnages des joueurs.

La meneuse de jeu peut demander aux personnages des joueurs des **Tests de Énergie+Endurance Diff 20** pour parvenir à rester debout. Pour qui échoue, il tombe et devra crapahuter de son mieux à quatre pattes ou se chercher un abri. Pour accentuer le côté périlleux, les papillons peuvent même blesser, mais légèrement: **2 Niveaux de Santé perdus** quand une nuée frappe de plein fouet un personnage de joueur. Ça n'est rien, mais ça peut finir par faire mal à force.

## 8- LA BULLE

Et, étrangement, de manière évidente, les ombres, d'une part ne sont pas du tout affectées par les papillons, comme s'ils les traversaient, ou les évitaient, et, d'autre part, ces ombres semblent vouloir venir à la rencontre des personnages des joueurs, pour leur venir en aide. Ils font des gestes lents, ouvrant les bras en guise de paix, et tendent une main vers eux une fois assez proche, pour leur faire signe de la saisir. Bien sûr, communiquer directement est impossible. Mais il est possible de communiquer par geste, ou encore en écrivant sur une surface –un écran holo ne fonctionnera pas, les agents

C'est un spectacle apocalyptique, un chaos effrayant, qui a beau ne pas être mortel ou réellement dangereux, ne sera pas sans effet sur le moral des personnages:

### ENCART

*La scène est fantastique et présente un risque réel pour la vie, les personnages des joueurs devront faire un nouveau **Test de Machine+Esprit Difficulté 15**. Ceux qui échoueront au Test perdront 5 Niveaux de Psyché (et seulement 2 pour ceux qui réussiront) pour qui se trouve pris dans la tourmente. À ce stade, certains personnages des joueurs risquent d'être en état de Peur dans leurs Niveaux de Psyché. Et ça veut bien dire ce que cela veut dire, leurs personnages commencent à être handicapés dans leurs Actions par une trouille bien présente et envahissante.*

en scaphandre que sont les ombres ne voient pas distinctement ce qui se passe.

Gérer le succès de la communication peut être résolu avec des **Tests d'Analyse, d'Éloquence, ou encore de Recherche, réussi**. Si les personnages des joueurs échouent tous à leur Test, la communication sera simplement plus confuse et lente, avant d'enfin parvenir à quelque chose de compréhensible. C'est le moment d'encourager les personnages des joueurs à dépenser des Inspirations!



Les ombres, maintenant discernables, bien que difficilement, feront autant de gestes que possibles pour que les personnages des joueurs acceptent de se faire agripper. Ils les agripperont alors, le temps de leur coller sur le torse ou le dos un dispositif similaire à celui qui ont eux-mêmes sur leur scaphandre, et d'activer un gros bouton et...

## LES SCHATTENJÄGERS

Un grand flash, une impression de nausée comme si le personnage-joueur se retrouvait soudainement en complète chute libre, tête en bas, une brève seconde d'asphyxie et, il est en plein jour, sur la grande place de Monartown, sans aucun papillon autour de lui, avec des tas de véhicules de sécurité dans les rues, des camions militaires avec le logo UNADP, des tentes médicales d'urgence et, tout autour de l'arbre, plein d'agents, certains en scaphandre, d'autre en civil ou en treillis d'intervention, tous avec le logo UNADP quelque part, et des machines électroniques aux allures de scanners, de radar et de LIDAR.

Pour savoir quel choc cela fait, les personnages de joueurs font tous un **Test de Machine+Esprit, avec une Difficulté de 10+le nombre total de Niveaux de Santé et de Psyché qu'ils ont perdu**. Réussir se limite aux nausées et aux vertiges; rater simplement indique que le personnage vomit, rater de 5 et plus indique que le personnage perd 1d10 Niveaux de Santé. Il fait un malaise et devra être soutenu et aidé.

Les personnages des joueurs sont bel et bien à la fois ailleurs, et au même endroit... et pour certains en train de vomir, ou d'en avoir très envie, après le choc de leur expérience. Ils ne sont pas les seuls. Il y a d'autres personnes qui viennent d'être extraites de la bulle, escortées par des infirmiers en blouse ou des agents en scaphandre (ces derniers sont en totalité six), y compris certains des fameux disparus, que les personnages des joueurs reconnaîtront aisément.

Et puisqu'on peut considérer que les personnages des joueurs ont forcément vu des documentaires, des séries ou encore des vidéos sur les Schattenjägers; pas besoin de leur cacher, ils réalisent eux-mêmes qu'ils sont entourés par des Schattenjägers de l'UNADP et des agents fédéraux des NAU, sans oublier des X-SWAT et des équipes de secours, dans un déploiement de moyens considérables, dont ils ne voient qu'une partie.

Bien sûr, là, ils vont vouloir des explications. Et c'est l'homme qui les accueille, Jenner Withecoast, un grand Afro-Américain des NAU aux allures de cowboy vétéran et dégingandé, chapeau typique, bottes et coupe-vent compris, qui va leur en fournir. Ceci dit, il accompagne d'abord les personnages des joueurs dans une tente médicale, où ces derniers verront donc bel et bien certains des disparus, parfois secoués, y compris inconscients, et leur répondra tandis qu'un expert médical de l'UNADP les ausculte.



# CONCLUSION

Donc, voici tout le résumé des événements, pour la meneuse de jeu, à qui nous laissons le soin de faire l'explication pour les personnages des joueurs. Jenner est patient; il a tout vu, et même si les Schattenjäger ne sont connus que depuis un ou deux ans, lui est enquêteur sur les Twilight Zone depuis pas loin de dix ans. Le reste de son équipe — ils sont quatre — est un peu du même genre, avec une certaine habitude du sujet.

En bref, expliquera-t-il, il y a un peu plus de douze heures, l'UNADP de Denver (capitale des NAU) a reçu une alerte de Twilight Zone à Monartown, avec des images, qu'il montrera, filmées par les spectateurs, de l'événement que les personnages des joueurs ont vu au premier plan, menant à l'envoi de son équipe sur place, mais surtout enclenchant un plan d'intervention d'urgence dès que les communications ont été coupées sans explication. Ce signe fait partie d'un des indices qui désignent que la Twilight Zone est une Bulle, un espace dimensionnel de réalité alternative où se produisent des événements qui divergent du même espace dans le réel.

Une Bulle de Twilight Zone, c'est très dangereux; tout ce qui entre dans la zone de la bulle se retrouve dans la réalité alternative, un espace qui grandit, où le temps a tendance à passer de manière différente. Dans le cas de Monartown, environ 4 fois plus vite, et d'où il n'est pas aisé de sortir. Un espace qui plus est toujours plus instable... alors, oui, il finit toujours par s'effondrer tout seul, mais cela implique pour les gens qui rejoignent le réel subissent un choc d'autant plus grand que la bulle a duré en temps et divergé en effets du réel. Et comme Jenner le fait remarquer, les personnages-joueurs n'ont pas trop été

secoués, en fin de compte; dans bien des cas, les dommages physiques et mentaux peuvent durer très longtemps, voire tuer. Sans compter que parfois, des gens ne ressortent jamais de la Bulle quand celle-ci finit par s'effondrer.

Il n'y a presque rien à faire une fois dans la Bulle: les gens dedans ne savent pas qu'ils sont dans une autre réalité, en tout cas pas au début; c'est à force que des choses de plus en plus étranges qu'ils peuvent avoir, peut-être, un doute. Lui et ses équipes sont arrivés, en cherchant l'épicentre, qui fut heureusement évident, et en cherchant qui étaient les premiers témoins, ce qu'il appelle les Observateurs Zéros, ceux qui ont potentiellement le plus d'influence sur la Twilight Zone. Forcément, avec les archives vidéos récupérées avant que la Trame locale ne devienne totalement inaccessible à cause de l'effet de la Bulle, c'était là encore facile. Après, c'était le plus difficile: analyser la Twilight Zone pour en déterminer la fréquence électromagnétique, équiper des agents d'intervention de scaphandre isolants stats, synchronisées à la bonne fréquence, et chargés d'attraper le ou les Observateurs Zéro dans la bulle, leur coller un synchronisateur, et ainsi les extraire de la bulle, les uns après les autres.

C'est, achève enfin Jenner, la plus sûre et la moins dangereuse méthode pour faire s'effondrer la bulle en toute sécurité. Il ajoute d'ailleurs, avec un sourire, que c'est ce qui est en train de se passer; la bulle s'effondre et devrait se dissiper complètement dans une demi-heure. Ce qui va pas mal secouer les victimes coincées dedans, mais avec un minimum de dommages et de risques pour leur vie.



Au passage, si on lui demande, il expliquera que les gens qui ont fui la ville au début de l'événement ont eu une bonne idée, les premiers ont tous pu échapper à la Bulle, sans aucun effet. Par contre, pour ceux qui se sont enfuis plus tard, c'est-à-dire au lendemain, ça a été plus compliqué; ils ont vécu le choc de la désynchronisation de manière plutôt brutale, et il y a eu quelques accidents. Heureusement, un cordon de sécurité était là pour éviter le pire; peu de blessés, aucun mort.

## ENCART

*Et donc, si les personnages des joueurs ont choisi cette solution, ou certains d'eux, ils sont dans ce cas de figure. Jenner aura demandé à ce qu'on aille les chercher pour accueillir le reste du groupe, si les personnages des joueurs s'étaient séparés, afin de tout expliquer aux concernés.*

Et... c'est tout! Jenner a pas mal de travail devant lui et son équipe l'attend. Et de son point de vue, l'affaire est réglée; il aura résolu sa 27<sup>e</sup> Twilight Zone et non des moindres. Monartown s'en sortira avec un traumatisme généralisé, mais qui sera géré avec soin par des psychothérapeutes-analystes experts des scènes d'accidents, bref, le reste n'est que procédures et routine pour les Schattenjägers, et la ville s'en remettra en quelques semaines.

La scène qui suit n'arrivera que si les joueurs ont pris la décision de tenter d'enquêter jusqu'au bout, et donc arriver jusqu'au sous-chapitre 7: Face à la Twilight Zone:

Cependant, avant de partir, il se retournera –oui, c'est théâtral, et alors! C'est le but! – et, avec un sourire pensif, donnera sa carte de visite aux personnages des joueurs, en ajoutant: «on vous attend pour recueillir vos témoignages, mais de ce que j'ai vu, vous avez l'étoffe de Schattenjägers. Alors, si une nouvelle carrière vous tente, et que vous n'avez pas peur de supporter deux ou trois ans de formation à l'UNADP, appelez-moi, nous en discuterons...»

Fin.





# ANNEXES

## PRÉSENTATIONS DES PERSONNAGES PRÉTIRÉS

---

**IMPORTANT :** *les pré-tirés sont genrés à titre purement indicatif. Les joueurs et la meneuse de jeu sont complètement libres de décider de les genrer autrement, ça ne change strictement rien (à la rigueur leur prénom).*

*De même nous ne parlons pas non plus de leur sexualité, car c'est sans importance au 23<sup>e</sup> siècle; dans un monde quasi exempt d'homophobie (et du reste) avec un tiers de bisexuels, tout le monde se fiche de savoir avec qui on couche et avec qui on est en couple. Vous êtes donc là aussi totalement libre d'en décider, et ne vous gênez pas!*



### IRO MISSASSOU

---

l'écopathe

Fier citoyen de l'Union Africaine, né dans l'état du Congo, Iro est ce qu'on peut appeler un baroudeur. Sa profession est «guide de randonnée», mais dans les forêts équatoriales africaines, autant dire que ce n'est pas pour le dentiste californien aisé qui n'a jamais crapahuté de sa vie. Ses vacances, offertes par son entreprise de randonnée écologique, sont les premières qu'il prend en trois ans et c'est à la suite d'une convalescence après une mauvaise rencontre avec un hippopotame et quelques os cassés.

Iro est un homme solide et impressionnant, sûr de lui au vu de son expérience, mais le cœur sur la main, plutôt patient, et presque toujours amical. Pour lui, l'Amérique du nord sauvage, c'est aussi exotique que pour d'autres les jungles de son pays aimé, et il est ravi de profiter de ses vacances.

### GEORGES HSENG

---

le limier

Citoyen de la République de Californie, Georges est un officier de police urbaine de Gateway tout ce qu'il y a de plus banal, du genre des policiers en uniformes qui patrouillent en ville. Au grade de caporal, il a donc un certain statut chez les flics, mais ne s'en soucie guère hors de son métier. Ses vacances, il les prend pour souffler et s'éloigner d'un divorce un peu houleux, mais aussi pour se défaire d'un début de consommation excessive de Logos. Il n'était pas accroc, mais se sentait sur la mauvaise pente.



Georges est un personnage calme, pondéré, très observateur, d'aucuns le diraient même un peu froid, parfois. Mais il a son métier dans le sang et il ne supporte rien moins que les mystères non résolus et les questions sans réponses. Alors, si ses vacances deviennent un sujet d'enquête, il va se jeter dedans!

## **DANIELLE ATOMAK**

---

l'analyste/la psy

Citoyenne de l'NAU, Danielle travaille à Denver, mais elle est née et a grandi pas très loin de Monartown. Avocate spécialisée dans les litiges civils en NAU, elle connaît donc bien les lois mais aussi les coutumes en général et elle est habituée aux complexités de la justice au sein des nations tribales. Elle est elle aussi en vacances, un an après la mort de son mari dans un accident de voyage orbital, pour retrouver ses racines, et profiter de voir le Jour des Papillons, qu'elle n'avait jamais vu jusque-là.

Danielle a un trait particulier, elle est une shangtis, c'est-à-dire une personne née d'une sélection génétique artificielle pour créer un être sans défauts (ou le moins possible), un luxe rare réservé à des gens riches. Ça ne se voit pas vraiment extérieurement, mais elle ressent une certaine distance entre elle et la moyenne des autres humains, ainsi qu'une nécessité de perfectionnisme liée à sa nature. Les événements à Monartown vont l'impliquer directement et la pousser à agir pour comprendre ce qui se passe.

## **JADE KOZOWITZ**

---

la technomancienne

Citoyenne de la Fédération Nordique, plus précisément de la Norvège, Jade est surtout une spacienne, c'est-à-dire qu'elle est née et a grandi dans une station spatiale, où la gravité en moyenne est celle du quart de la Terre. Elle est donc grande, très mince, et pour tout dire, son allure générale rends sa nature reconnaissable quand on en a déjà vu. Spécialiste en cryptages des systèmes experts, c'est-à-dire les sécurités des ordinateurs et l'informatique de la plupart des systèmes qui pilotent les machines du 23<sup>ème</sup> siècle, elle travaille comme ingénieure indépendante et loue ses services pour mettre à l'épreuve des réseaux de systèmes experts déployés dans des villes, des transports etc. Ce qui lui a permis de réaliser son rêve: se payer des vacances pour un tour du monde de six mois sur Terre, après un traitement d'adaptation à la gravité.

Jade est donc elle aussi ici en vacances, loin de ses écrans et ses connexions SIRM, pour glander, voir des choses merveilleuses et profiter de la durée de son traitement avant de retourner dans son monde: l'espace. Autant dire qu'elle ne s'attendait pas à ce que son tour du monde la mette face à un événement unique. Mais Jade est très curieuse; très cartésienne, elle veut comprendre, et aller au fond des choses. Et pour l'occasion, là, elle fera tout pour assouvir sa soif de vérité.















## AUSPICES & TRAITS

## IDENTITÉ

**HUMAIN** 5  
○○○●●●

**ANIMAL** 4  
○○○●●●

**MACHINE** 7  
○○○○●●

**SPECTRE** 1  
○○●●●●

TRAIT SOUS MAX INSPIRATION

5 ASCENDANT  
5 EMPATHIE  
6 HABILITÉ  
3 ÉNERGIE  
6 SENS  
7 ESPRIT  
1 HEX



NOM: JADE KOSOWITZ

JOUEUR: \_\_\_\_\_

ARCHÉTYPE: TECHNOMANCIEN

ORIGINE: SPACIEN

NATION: FÉDÉRATION NORVÉGUE ÂGE: 28

TAILLE: 1M88 POIDS: 64 KG

MOTIVATION: ASSOIFFÉE DE VÉRITÉ

SIGNES: \_\_\_\_\_

XP TOTAUX: \_\_\_\_\_ XP RÉSERVE: \_\_\_\_\_

RENOM 1  
○○○○○○○○○○

RÉSILIENCE 6 (ANIMAL+ESPRIT)/2

VITESSE 5 (ANIMAL+HABILITÉ)/2

## TALENTS

TALENT MAX 8 À LA CRÉATION

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

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

## EXPERTISES

## CAPACITÉS D'ARCHÉTYPE

## CAPACITÉS D'ORIGINE

COLLECTIFS DE HACKERS

SYSTÈMES EXPERTS

CRYPTAGE

SYSTÈME D

UN EXPLOIT GRATUIT DANS TOUS

LES TEST D' ACTIONS DE PIRATAGE

ET RECHERCHE.

## SANTÉ

## PSYCHÉ

## DRAMAS

	DÉGATS	TOTAL	
ERAFLÉ	1-5	2-0	□□□□□
SONNÉ	6-10	2-2	□□□□□
BLESSÉ	11-15	1-3	□□□□
HANDICAPÉ	16-20	1-5	□□□□
NEUTRALISÉ	21-25	1-10	□□□
MOURANT	26+	1-	□□

ANIMAL

	DÉGATS	TOTAL	
STRESSÉ	1-5	3-0	□□□□□
ANGOISSÉ	6-10	3-2	□□□□□
APEURÉ	11-15	2-3	□□□□
HORRIFIÉ	16-20	2-5	□□□□
SIDÉRÉ	21-25	1-10	□□□
DÉCOMPENSÉ	26+	1-	□□

HUMAIN

TYPE DE DRAMA	NIVEAU
DÉPRESSION	□
	●○○○○○○○○○○
	□
	○○○○○○○○○○○○
	□
	○○○○○○○○○○



## AUSPICES & TRAITS

## IDENTITÉ

<b>HUMAIN</b>	<input type="checkbox"/>	ASCENDANT	<input type="checkbox"/>
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	EMPATHIE	<input type="checkbox"/>
<b>ANIMAL</b>	<input type="checkbox"/>	HABILITÉ	<input type="checkbox"/>
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	ÉNERGIE	<input type="checkbox"/>
<b>MACHINE</b>	<input type="checkbox"/>	SENS	<input type="checkbox"/>
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	ESPRIT	<input type="checkbox"/>
<b>SPECTRE</b>	<input type="checkbox"/>	RENOM	<input type="checkbox"/>
○○○○○○	<input type="checkbox"/>	○○○○○○○○○○	
TRAIT SOUS MAX INSPIRATION		RÉSILIENCE $(\text{ANIMAL} + \text{ESPRIT}) / 2$	VITESSE $(\text{ANIMAL} + \text{HABILITÉ}) / 2$

NOM: \_\_\_\_\_

JOUEUR: \_\_\_\_\_

ARCHÉTYPE: \_\_\_\_\_

ORIGINE: \_\_\_\_\_

NATION: \_\_\_\_\_ ÂGE: \_\_\_\_\_

TAILLE: \_\_\_\_\_ POIDS: \_\_\_\_\_

MOTIVATION: \_\_\_\_\_

SIGNES: \_\_\_\_\_

XP TOTAUX: \_\_\_\_\_ XP RÉSERVE: \_\_\_\_\_

## TALENTS

TALENT MAX 8 À LA CRÉATION

### HUMAIN

ANALYSE (EM)	<input type="checkbox"/>
ARTS (HA)	<input type="checkbox"/>
AUTORITÉ (AS)	<input type="checkbox"/>
ÉLOQUENCE (AS)	<input type="checkbox"/>
ÉTIQUETTE (AS)	<input type="checkbox"/>
INTERPRÉTATION (EM)	<input type="checkbox"/>
INTERROGATOIRE (AS)	<input type="checkbox"/>
JUSTICE (AS)	<input type="checkbox"/>
NÉGOCIATION (AS)	<input type="checkbox"/>
POLITIQUE (AS)	<input type="checkbox"/>
SÉDUCTION (EM)	<input type="checkbox"/>
SUBTERFUGES (EM)	<input type="checkbox"/>

### ANIMAL

ARMURES (EN)	<input type="checkbox"/>
CONDUITE (HA)	<input type="checkbox"/>
ENDURANCE (EN)	<input type="checkbox"/>
ESCAMOTAGE (HA)	<input type="checkbox"/>
ESQUIVE (HA)	<input type="checkbox"/>
FURTIVITÉ (SE)	<input type="checkbox"/>
MARINE (HA)	<input type="checkbox"/>
MÊLÉE (EN)	<input type="checkbox"/>
SPORTS (HA)	<input type="checkbox"/>
SURVIE (EN)	<input type="checkbox"/>
TIR (SE)	<input type="checkbox"/>
ZÉRO-G (SE)	<input type="checkbox"/>

### MACHINE

CULTURE POPULAIRE (EM)	<input type="checkbox"/>
ESPACE (SE)	<input type="checkbox"/>
MÉDECINE (EM)	<input type="checkbox"/>
OBSERVATION (SE)	<input type="checkbox"/>
PILOTAGE (SE)	<input type="checkbox"/>
PIRATAGE (ES)	<input type="checkbox"/>
RECHERCHE (ES)	<input type="checkbox"/>
RÉPARATION (HA)	<input type="checkbox"/>
SCIENCES HUMAINES (ES)	<input type="checkbox"/>
SCIENCES PHYSIQUES (ES)	<input type="checkbox"/>
SCIENCES DE LA VIE (ES)	<input type="checkbox"/>
TECHNOLOGIE (ES)	<input type="checkbox"/>

### SPECTRE

CONSCIENCE (SE)	<input type="checkbox"/>
PARANORMAL (ES)	<input type="checkbox"/>
CONTRÔLE (HX)	<input type="checkbox"/>
CRÉATION (HX)	<input type="checkbox"/>
PERCEPTION (HX)	<input type="checkbox"/>

## EXPERTISES

## CAPACITÉS D'ARCHÉTYPE

## CAPACITÉS D'ORIGINE

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

## SANTÉ

## PSYCHÉ

## DRAMAS

	DÉGATS	TOTAL	
ERAFLÉ	1-5	-0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SONNÉ	6-10	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
BLESSÉ	11-15	-3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
HANDICAPÉ	16-20	-5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEUTRALISÉ	21-25	-10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOURANT	26+	-	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ANIMAL

	DÉGATS	TOTAL	
STRESSÉ	1-5	-0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ANGOISSÉ	6-10	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
APEURÉ	11-15	-3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
HORRIFIÉ	16-20	-5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SIDÉRÉ	21-25	-10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
DÉCOMPENSÉ	26+	-	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

HUMAIN

TYPÉ DE DRAMA	NIVEAU
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/>



# INDEX

## A

Abîme 9, 11, 12, 16, 18, 21, 23, 32  
ÆGIS 25, 26  
Analyse 44, 49, 50, 79  
Analyste 41  
Animal 37, 38, 44, 45, 49, 54  
Armures 45  
Arts 44  
Ascendant 44  
Atouts 50  
Auspices 37  
Autorité 44  
Avatar 12, 23

## B

Bioïde 24  
Bioïdes 20

## C

Conduite 45  
Cryptides 33  
Culture populaire 46  
Cyborg 24

## D

Dépense de PA 56  
Dividende universel 19  
Doc 42  
Drama 37, 49, 50

## E

Ecosophe 43  
Éloquence 44, 75, 79  
Empathie 44  
Endurance 45, 47, 79  
Énergie 44, 55, 77, 79  
Escamotage 45  
Espace 46  
Esprit 44, 49, 77, 79, 80  
Esquive 45, 55, 56, 76, 77  
Esquiver 47, 56

Étiquette 45

Expert 40, 41, 42, 43

Expertises 46

Exploit 38, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 68, 74

## F

Forges nanorobotiques 18

Furtivité 45

## G

Gateway 25, 26, 28, 29, 83

## H

Habilité 44, 55, 77

Hengeyokai 9, 11, 19, 20, 21

Hex 25, 38, 44

Hexen 9, 18, 21, 24, 28, 32, 44

Hexenkunst 9, 10, 18, 23, 24, 31, 32, 33, 34

Humain 23, 37, 44

## I

Infiltrateur 43

Inspirations 37, 50, 51, 54, 79

Interfaces 20

Interprétation 45

Interrogatoire 45, 75

## J

Justice 45

## L

La santé 47

Les indépendants 26

Limier 39

Luna 20, 21

Lunien 23

## M

Machine 38, 44, 46, 54, 77, 79, 80

Marine 45

Mécano 41

Médecine 46, 47, 48



Mêlée 45, 55, 56, 76, 77

Motivation 37

## N

NAU 17, 27, 29, 47, 59, 60, 61, 62, 63, 65, 71, 80, 81, 84

Négociateur 40

Négociation 45

Nouvelle Humanité 4, 5, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 35

## O

Observation 46, 68, 69, 74

## P

Parer 56

Pilotage 46

Piratage 46

Politique 45

Psyché 48

## R

Ranges 36, 53, 54

Recherche 46, 47, 75, 79

Réparation 46, 47

République de Californie 25, 26, 27, 29, 83

Résilience 48

## S

sbires 57

Schattenjäger 5, 22, 23, 24, 37, 38, 44, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 54

Sciences de la vie 46

Sciences humaines 46

Sciences physiques 46

Séduction 45

Sens 44, 55, 56

Sentinelle 39

Shangti 23

Shipstone 9, 18

solarpunk 4, 11

Spectre 38, 44

Sports 45

StarForce 10, 11, 19, 20, 21, 25

Subterfuges 45

Survie 45

## T

Technologie 46

Technomancien 40

Ten Stars 11, 19, 21, 27

TEP 21, 23

Tir 46, 47, 55, 56

Twilight Zone 17, 30, 31, 32, 33, 34, 59, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 78, 81, 82

## U

UNADP 5, 15, 24, 25, 26, 77, 80, 81, 82

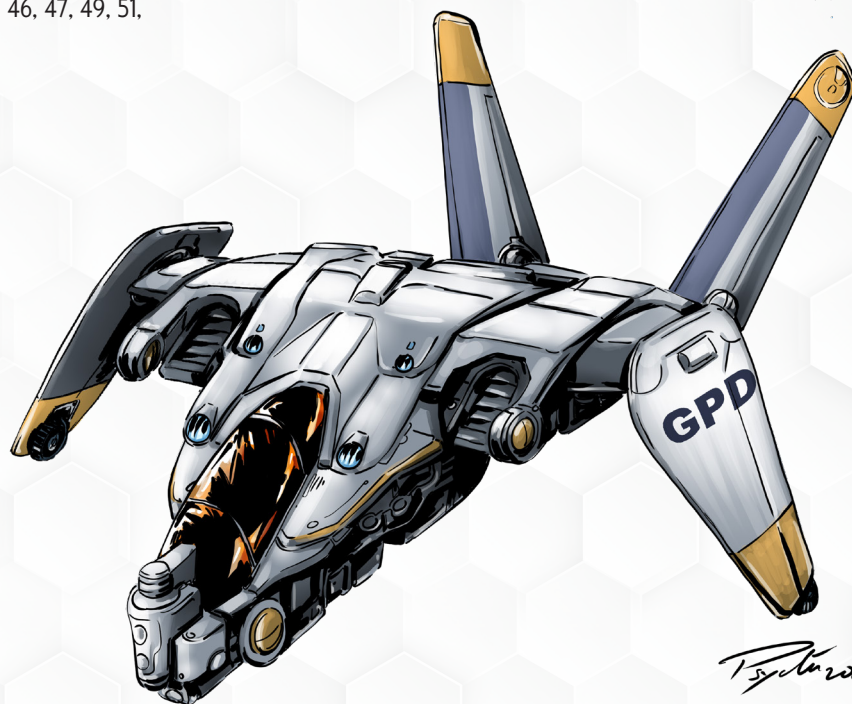
UNE 5, 9, 10, 11, 12, 15, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 29, 34, 35, 47

## Z

Zéro-G 46

Zones d'Exclusion 10, 23, 24, 34, 35, 39, 43

ZX1 17



*Psychoway*



# S I N G U L A R I T É S

---

© 2023 Singularités, Axelle «Psychée» Bouet, Tous droits réservés

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

L'aube du 23<sup>e</sup> siècle, un monde futuriste qui a survécu aux cataclysmes du 21<sup>e</sup> 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 contrecarrée par la nature humaine, par les guerres avec les premières intelligences extraterrestres, mais aussi, désormais, par un danger plus grand que tout: les Singularités.

Les héros de ce monde en crise, ce sont les Schattenjäger: les chasseurs d'ombre. Ils interviennent pour étudier, enquêter et juguler les conséquences des manifestations surnaturelles qu'on dit nées de deux siècles de ravages, 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.