

TIGRES VOLANTS EN CINQ MINUTES

Tigres Volants est un jeu de rôle de science-fiction multiculturel et décalé. Il est inspiré par des jeux tels que *Space Opera* et *Car Wars*, les livres de la série *Barayar* (Lois McMaster Bujold), les bandes dessinées *Elfquest*, *The Red Star* et *Dirty Pair* (la version d'Adam Warren), la série télévisée *Babylon 5* ou même l'œuvre de J.R.R. Tolkien, ainsi que par une quantité indéniable de dessins animés japonais et beaucoup de musique de sauvage (pas du J-Pop ; pas sauvage à ce point, quand même...).

L'UNIVERS

Tigres Volants raconte principalement les conséquences de la rencontre entre une civilisation qui a dominé la galaxie pendant près de dix mille ans, rythmée par l'espérance de vie millénaire de ses habitants, et les Terriens, qui déboulent après quatre guerres mondiales, avec plein d'idées saugrenues (démocratie, moteur à explosion, vélo, football)...

S'il s'agissait de peuples complètement différents, la question se serait sans doute réglée à coups de guerre et autres explications administratives. Mais les choses sont plus compliquées : les deux civilisations sont originaires de la Terre et sont en fait deux branches de la même évolution.

LA SPHÈRE

C'est le terme utilisé pour désigner l'espace connu. Elle fait, en gros, 250 années-lumière de rayon, centrée sur Fantir, planète-capitale du Cepmes ; le Cepmes est une sorte d'ONU galactique, en plus gros, plus compliqué et (un peu) plus efficace.

Un vaisseau rapide traverserait la Sphère en un peu plus de six mois.

LA CIVILISATION ATLANO-EYLDARIN

Ses racines plongent loin dans le passé de la Terre, mais la culture actuelle est née avec l'*Arlaurientur*, un empire spatial qui, pendant dix mille ans, a dominé ce côté de la galaxie.

Les Eyldar sont un peuple physiquement très proche des Humains, si l'on excepte des oreilles en pointe et une espérance de vie de l'ordre du millénaire. Ils aiment bien les choses raisonnablement calmes, le sexe et les jeux de mots tarabiscotés, nettement moins la guerre, les enfants et les inventions terriennes.

Les Atlani sont des Humains qui ont une touche de sang eyldarin ; ils forment un peuple dont la culture emprunte à celle des Eyldar, en y rajoutant quelques particularismes, tel l'amour des choses martiales et du kitsch monarchiste.

Enfin, il y a les Karlan, qui gardent un bon tiers de la frontière de l'espace connu et ont tendance à tirer très vite et très fort sur quiconque faisant mine de s'approcher... Autant dire qu'on ne sait pas grand-chose d'eux, sinon qu'ils sont infréquentables.

LA CIVILISATION TERRIENNE

La Terre a eu à subir la bagatelle de quatre guerres mondiales, plus pas mal de tracasseries diverses de degré moindre. Aussi curieux que cela puisse paraître, il reste encore des gens dessus ; beaucoup, même...

La plus grande nation de la planète est la Fédération des hautes-terres. Elle distille une culture fascistoïde et militariste et a réussi l'exploit, en 250 ans, d'être au moins une fois en guerre avec toutes les nations de la Sphère.

La Confédération européenne et les États-Unis nord-américains se partagent le reste de l'hémisphère nord, en une alliance bancale. L'Europe se remet doucement de quatre guerres mondiales ; l'Amérique du nord n'en a subi que deux, mais ça a suffi pour foutre en l'air sa structure sociale.

Copacabana (anciennement Rio de Janeiro) est une cité-État utopiste et très ouverte, qui possède son propre starport ; c'est un peu l'épine libertaire dans le flanc de la Fédération des hautes-terres. Il existe encore d'autres États mineurs, tel Israël, Singapore et quelques îles caraïbes.

LES AUTRES

Les années de guerre ont causé, dans la population terrienne, nombre de mutations. Les Rowaans sont probablement les plus connus des mutants : avec leur tête de chien, ils sont plutôt visibles. Pilotes émérites, ils sont en lutte constante contre les racistes en général et la Fédération des hautes-terres en particulier.

La Fédération des États de la Frontière est un conglomérat de planètes sur lequel s'abattent traditionnellement tous les malheurs : conflits locaux, guerres commerciales, mercenaires fous. De culture atalen, la Frontière a depuis adopté de nombreuses coutumes terriennes – comme de survivre aux taquineries susmentionnées.

Les Siyani sont des lézards géants anthropomorphes, qui ont une mainmise sur le commerce interstellaire. Leur culture est tellement étrange que les gens préfèrent les considérer comme des éléments de décor.

LA TECHNOLOGIE

S'il existe des technologies avancées, comme l'antigravité, la propulsion hyperluminique, la fusion nucléaire ou le clonage, ce n'est pas forcément évident pour le commun des mortels. L'homme de la rue, dans quelque culture que ce soit, est du genre conservateur. La plupart des avancées technologiques ne sont absorbées qu'après une génération – et pour un Eylda, ça fait long !

De fait, on trouve encore – notamment sur Terre – des véhicules à roues, des armes à feu et des ordinateurs à lampes. Les cultures soviétiques sont même spécialisées dans le recyclage de tout et de n'importe quoi en son contraire, et réciproquement. Si c'est moche, que ça marche mal et que ça se répare à coup de marteau, c'est soviet...

C'EST QUI LES MÉCHANTS ?

Y'en a pas.

Enfin si, plein ; mais pas des Grands Méchants™, genre Empire malveillant, Secte indiscutable ou Conspiration diabolique.

Y'A UNE MÉTAHISTOIRE, AU MOINS ?

Non.

Enfin si : il y a des choses qui se passent et qui vont se passer. Mais c'est ce que font les personnages qui est important.

QUE PEUT-ON DONC FAIRE, DU COUP ?

Tout.

Jeunes des rues à Los Angeles ? No problemo. Pirate de l'espace en FEF ? Bienvenue à bord ! DéTECTIVE privé à Fantir, dans les arcanes du Cepmes ? Y'en a. Étudiants à l'université multiculturelle d'Ardanya. Y'en a aussi. Mercenaire ? Chef, oui chef ! Agent d'assurance ? Sinez ici. Journaliste ? C'est tout bon, ça, coco...

CRÉATION DE PERSONNAGES EXPRESS

ÉCHELLE DE VALEUR

Caractéristiques et talents sont notés sur une base de 20, la limite absolue est à 24.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont définies par deux notions : la Qualité et l'Aspect. Il y a trois Qualités et trois Aspects, qui forment les rangs et colonnes d'un tableau, à la croisée desquels se trouvent les caractéristiques proprement dites :

Qualité	Aspect Physique (PHY)	Mental (MEN)	Spirituel (SPI)
Énergie (ENG)	Force	Volonté	Influence
Résistance (RES)	Constitution	Perception	Équilibre
Adaptation (ADP)	Agilité	Intelligence	Intuition

QUALITÉS ET ASPECTS

On pose donc trois Qualités : l'Énergie (c'est moi qui ai raison), la Résistance (c'est l'Univers qui a tort) et l'Adaptation (je fais partie de l'Univers). Ces qualités se reflètent dans les trois Aspects : Physique (le corps et la matière), Mental (l'intelligence et le raisonnement) et le Spirituel (le domaine de l'âme et du moins rationnel).

Qualités et Aspects vont sur une base de 1 à 10 ; les caractéristiques se calculent en additionnant Qualité et Aspect et vont donc de 2 à 20.

CARACTÉRISTIQUES

Force (FO) • Énergie + Physique — Capacité musculaire pure (et dure).

Constitution (CO) • Résistance + Physique

— Endurance et résistance aux chocs physiques et aux maladies.

Agilité (AG) • Adaptation + Physique — Souplesse, coordination musculaire et habileté manuelle, ainsi que rapidité.

Volonté (VO) • Énergie + Mental — Force d'esprit du personnage, ainsi que sa personnalité.

Perception (PE) • Résistance + Mental — Détermine l'acuité des sens, ainsi que celle du cerveau qui va avec.

Intelligence (IL) • Adaptation + Mental — Vivacité d'esprit, mémoire et facilité d'assimilation.

Influence (IF) • Énergie + Spirituel — Charisme et présence ; en bref, tout ce qui peut agir sur son entourage.

Équilibre (EQ) • Résistance + Spirituel — Résistance de l'esprit à des chocs psychiques ou émotionnels.

Intuition (IT) • Adaptation + Spirituel — Intelligence inconsciente, basée ce qui échappe à une analyse rationnelle.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

On utilise deux caractéristiques, Constitution et Agilité, pour déterminer deux autres caractéristiques, utilisées dans certaines circonstances bien précises.

Facteur vital (FV) • Constitution — Pour prendre un terme réaliste plus parlant, ce

sont les points de vie. Tant qu'on reste en positif, ce sont des blessures bénignes, les problèmes commencent à 0 FV et la mort survient à -FV.

Réflexes (RX) • Agilité — Rapidité de réaction du personnage ; sert surtout en combat.

TALENTS

À chaque talent est associée une caractéristique divisée par deux (on arrondit à l'entier supérieur) ; on parle d'ailleurs de **caractéristique associée** (CA). On ajoute à cette CA un **niveau**, qui va de 1 à 10, ce qui donne le **score** de la compétence. Ainsi, CA + niveau = score.

LES TALENTS ACADEMIQUES

Un talent permet de faire une action, le niveau académique permet de comprendre le pourquoi et le comment. On peut utiliser un talent en académique à la place d'un autre, similaire, avec un malus de 2, et de pouvoir transférer des spécialisations.

LES SPÉCIALISATIONS

Les spécialisations sont une sorte de sous-talent, qui sert à annuler un niveau de difficulté jusqu'à -5 dans un certain domaine bien précis du talent. Les avantages accordés par les spécialisations sont cumulatifs. Si on a un talent en académique, on peut donc transférer des spécialisations, c'est-à-dire utiliser des spécialisations non associées à ce talent.

ET SI ON N'A PAS ?

Si on n'a pas de niveau dans le talent approprié, on utilise la CA avec un malus de -2.

LE MATIN DU SIXIÈME JOUR

Un personnage se crée en cinq étapes ; six si on compte le concept initial. À chaque étape, le joueur choisit l'option qui convient le mieux à son personnage.

1. Profil – Caractéristiques de base

2. Bonus raciaux – Race/Espèce du personnage

3. Culture – Éducation de base

4. Environnement – Là où il a été élevé

5. Carrières – Expérience professionnelle (deux à choix)

La seule règle est de ne pas dépasser dix points dans les Aspects, Qualités et Niveaux des talents.

LISTE DES TALENTS		Manipulation (AG)	Informatique (IL)	Communication	Génie civil (IL)
Combat	Pilotage	Armes naturelles (AG)	Médecine (IL)	Éloquence (IF)	Artisanat (AG)
Armes de contact (AG)		Motos (AG)	Zoologie (IL)	Persuasion (IF)	Joaillerie (AG)
Armes de jet (PE)		Voiliers (AG)	Environnement (IL)	Tactique (IF)	Confection (AG)
Armes de tir (PE)		Bateaux (AG)		Psychologie (IT)	Bricolage (AG)
Armes lourdes (PE)		Antigrav (AG)	Survie (IL)	Drague (IF)	Gastronomie (IT)
Explosifs (IL)		Hélicoptères (AG)	Orientation (IL)	Marchandage (IF)	
Esquive (AG)		Avions (AG)	Astrogration (IL)		Art
		Subluminique (AG)	Histoire (IL)	Social	Musique (AG)
Agilité	Sciences		Géographie (IL)	Étiquette (EQ)	Chant (IF)
Discretion (AG)			Gestion (IL)	Survie urbaine (EQ)	Danse (AG)
Escalade (AG)		Mathématiques (IL)	Paranormal (IT)	Jeu (IT)	Comédie (IT)
Nage (AG)		Hypermécanique (IL)		Bureaucratie (EQ)	Imagerie (IT)
Dégrav (AG)		Biochimie (IL)	Langages	Recherche (PE)	Sculpture (AG)
Acrobatie (AG)		Mécanique (IL)	Chaque langue est basée sur IL.	Information (IL)	
Équitation (AG)		Électronique (IL)		Artisanat	
				Fermage (IL)	

1. PROFIL

Le joueur répartit 5, 7 et 9 entre les trois Aspects.

Puis il fait de même avec les trois Qualités.

Il choisit ensuite trois traits, qui sont autant de bonus de 1 dans une Qualité ou un Aspect donné.

2. BONUS RACIAUX

C'est ici que le personnage choisit la « race » de son personnage.

Humain

30# à répartir

Humain biglander

Caractéristiques supérieures : CO, PE et EQ +1 • Résistance : maladies +5 • Apparence remarquable • 19# à répartir

Humain alphan

Caractéristiques supérieures : VO +2, EQ +1 • Particularité mineure (cheveux blancs) • Arcaniste • 15# à répartir

Humain rowaan

Caractéristiques supérieures : CO +2 • Indestructible • Nyctalopie partielle • Spécialisation globale : As (terrestre ou aérien ; combat) • Particularité majeure : tête de chien • 8# à répartir

Eylda

Caractéristiques supérieures : AG +2 • Nyctalopie partielle • Apparence supérieure • Éveil/Création +3, Éveil/Perception +2 • 11# à répartir

Atalen

Caractéristiques supérieures : AG et IF +1 • Apparence remarquable • 25# à répartir

Karlan wrisjandri

Caractéristiques supérieures : AG et CO +1 • Résistance : chaleur +5 • Sang-froid : militaire +5 • 20# à répartir

Karlan bjandri

Caractéristiques supérieures : AG, CO et IT +1 • Résistance physique : chaleur +5 • Ambidextrie • Illettrisme • 23# à répartir

Karlan ark'hepta

Caractéristiques supérieures : VO et IF +1 • Résistance physique : chaleur +5 • Spécialisation globale : Charismatique (militaires) • 13# à répartir

Talvarid

Caractéristiques supérieures : FO et CO +2, AG +1 • Nyctalopie • Indestructible • Analphabétisme • 15# à répartir

Siyan

Caractéristiques supérieures : CO, IL et IF +1 • Résistance physique : poisons +5 • Spécialisation globale : Charismatique (commerce) • 11# à répartir

Snivel

Caractéristiques supérieures : IF et VO +1, IL +2 • Particularité majeure (rachitisme) • Spécialisation globale : Génie (Connaissances : administration) ou Expert (Social : administration) • 17# à répartir

3. CULTURE

La « culture » du personnage, son environnement social. Ce sont principalement des groupes de talents, mais aussi quelques avantages et défauts sociaux.

Higlander

Armes de tir +6, armes naturelles +4 • Nage, escalade, dégrav ou acrobatie +6 ; un autre de ces talents à +4 • Anglais (galactique) +6, une langue locale (xinhanti, espagnol latino, swahili uniifié, arabe, etc.) +4

Nord-américain

Armes de tir +4, armes lourdes +4, esquive +4 • Auto ou moto +6 ; un autre talent de Pilotage +2 • Anglais (américain) +4, anglais (galactique) +4, une autre langue locale (français, espagnol, russe, chinois, etc.) +2

4 • CRÉATION-EXPRESS

Européen

Histoire, géographie ou gestion +6 ; une autre de ces talents à +4 • Une langue locale (français, neudeutsch, anglais européen, espagnol latino, italien, slave uniifié, etc) +4, anglais (galactique ou européen) +4, une autre langue locale +2. • Un talent Communication +4, bureaucratie +4, un autre talent Social +2

Copacabana

Nage, escalade ou acrobatie +6 ; un autre de ces talents à +4 • Copacajun +5, anglais (galactique) +3, une autre langue locale (espagnol latino, swahili uniifié, eyldarin, etc.) +2 • Cosmopolite

Mercenaire

Réputation : terroriste ou fauteur de troubles, toute la Sphère • Véhicule ou arme de moins de 50'000\$ • Armes de tir ou armes lourdes +6 ; un autre talent de Combat à +4 • Auto, motos, hélicos, avions ou subluminique +6 ; un autre talent de Pilotage à +5 • Survie, orientation ou survie urbaine +4 • Anglais (galactique) +6, une autre langue à +4

Eyldarin

Nage +5, un autre talent d'Agilité +4 • Artisanat, confection ou joaillerie +4 ; un autre de ces talents +2 • Un talent Artistique à +4 • Eyldarin +6, anglais (galactique) +4 • Petite famille (Importance 1)

Atalen

Nage, escalade ou équitation +4, un autre de ces talents à +2 • Un talent Artisanat ou Artistique à +4 ; un autre à +2 • Atalen +4, anglais (galactique) +4, eyldarin ou siyaner +2 • Armes de tir, armes de jet, esquive, armes de contact ou armes naturelles +4 ; un autre de ces talents à +3 • Petite famille (Importance 1)

Culture stellaire

Subluminique ou astrogation +6 • Déograv +6 ; acrobatie, ou escalade +3 • Adaptation majeure aux changements de gravité • Une langue à +6, une autre à +4

Karlan

Devoir (Travail) : protéger l'Espace sacré • Armes de tir +6, armes de jet ou armes lourdes +4 ; armes de contact, armes na-

turelles ou esquive +2 • Escalade, acrobatie ou déograv +6 ; un autre de ces talents à +4 • Tactique +3, bureaucratie +2 • Ra'kharist +6, anglais (galactique) +2

Karlan bjandri

Armes naturelles, armes de contact, armes de jet, ou esquive +6 ; deux autres de ces talents à +3 • Équitation, discrétion, acrobatie ou escalade +7 ; un autre de ces talents à +5, un troisième à +3 • Survie +6, orientation +4 • Anachronisme : primitif • Pauvre • Ra'kharist +6, anglais (galactique) +2

Siyani

Étiquette, survie urbaine, bureaucratie ou information +4 ; un autre de ces talents à +3, un troisième à +2 • Marchandage +4 • Siyaner +4, un autre langage à +3 • Bourgeois • Petite guilde (Importance 2)

Talvarid

Un talent de Combat à +6, deux autres à +4 • Discrétion +6 ; escalade ou acrobatie +4 • Survie +6, orientation +4 • Un talent Artisanat ou Artistique à +3 • Sharr +3 • Anachronisme : pré-industriel • Pauvre

4. ENVIRONNEMENT

Les environnements représentent le type d'endroit où le personnage a passé le plus clair de son temps. On considère qu'un personnage ne peut avoir qu'un seul environnement, mais c'est négociable.

Urbain

Survie urbaine +6, bureaucratie +4, marchandise +3, un autre talent Social à +2 • Une langue au choix à +2 • Une spécialisation « urbaine » (dans la ville en question ou un genre de quartier)

Suburbain

Information +6, survie urbaine +4, bureaucratie +3 • Un talent Social ou Artistique à +2 • Un contact (Importance 2) ou une réputation planétaire et deux contacts (Importance 1)

Rural

Environnement +6, zoologie +4 • Bureaucratie +3 • Survie +3 • Un talent Artisanat à +2 • Un talent de Pilotage (sauf subluminique) à +2

Nature

Survie +6, orientation +4 • Escalade ou nage +4, l'autre talent précédent à +3 • Environnement ou zoologie +3

Globe-trotter

Géographie +4 • Une langue à +4, une autre à +2 • Cosmopolite

Nomade

Un talent de Pilotage à +6 • Electronique ou mécanique +4 • Deux langues à +4 • Orientation +2

5. CARRIÈRES

Les carrières sont, comme on peut s'y attendre, des métiers génériques. Ce sont principalement des groupes de talents. On en choisit initialement deux.

Militaire

Armes de tir ou armes lourdes +6, un autre talent de Combat +4 • Nage, acrobatie ou déograv +6, tactique +4 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Pilote

Un talent de Pilotage à +6, un autre à +4 • Nage, acrobatie ou déograv +4 • Electronique, mécanique, hypermécanique ou bricolage +4 • Orientation +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Ingénieur/Scientifique

Un talent Scientifique à +6, un deuxième à +5, un troisième à +4 • Deux talents académiques ; ou trois spécialisations et +1 dans un talent ; ou un talent académique, une spécialisation et +2 dans un talent

Explorateur

Survie +6 • Orientation +6 • Environnement +4, zoologie +4 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Médical

Biochimie, zoologie, botanique, médecine ou psychologie +6 ; deux autres de ces talents à +4 • Eloquence, étiquette, bureaucratie ou information +4, un autre de ces talents à

+2 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Erudit

Deux talents au choix : Sciences, histoire, géographie, gestion ou paranormal à +6 • Deux langues à +4 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Arcaniste

Un talent d'Arcane à +6, une autre à +4 • Contact : mentor (Importance 2)

Diplomate

Éloquence +6, étiquette +4 ; psychologie ou information +4 • Une langue à +4, une autre à +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Marchand

Marchandise +6 • Un talent Artisanat ou Artistique à +4 • Étiquette ou psychologie +4 • Bureaucratie ou information +4 • Un langage à +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique

Enquêteur

Recherche ou information +6 ; l'autre à +4 • Survie urbaine, bureaucratie ou paranormal +4 • Éloquence, psychologie ou drague +4 • Médecine ou biochimie +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique, ou un contact (Importance 2)

Zonard

Survie urbaine +6 • Armes naturelles, armes de contact, armes de jet, armes de tir ou esquive +4 • Jeu, bureaucratie ou information +4 • Éloquence, persuasion ou drague +4 • Motos ou acrobatie +4 • Un talent Artisanat ou Artistique à +3

Artiste

Un talent Artisanat ou Artistique à +6 ; un autre de ces talents à +4 • Psychologie ou étiquette +4 • Bricolage, escalade ou décoration +4 • Électronique ou mécanique +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent, ou un talent académique, ou un contact (Importance 2)

6. EXTRAS

En fin de création, les personnages ont un certain nombre de points de création de personnage (#) à dépenser. Reste à savoir où.

- Caractéristiques :** un point coûte 2# (maximum : 24).
- Talents :** un niveau coûte 1#, une spécialisation coûte 3#, un talent académique coûte 5#.
- Arcanes :** les Arcanes coûtent le double des talents conventionnels ; idem pour les spécialisations ou le passage en académique, d'ailleurs.
- Niveau social :** enfant de bonne famille, fortune personnelle ? Ou alors un objet rare et cher ? C'est un peu plus loin dans ce chapitre.
- Options :** mutations et autres bizarries, qui donnent à un perso sa saveur si particulière, se trouvent plus loin dans ce chapitre.

NIVEAU SOCIAL

Détermine, en gros et en résumé, la fortune et les revenus du perso. Le niveau de base est 0.

Le « Train de vie » donne une idée de l'argent que le personnage a à sa disposition en tout temps ; en gros, la valeur en dessous de laquelle on ne regarde pas forcément à la dépense. La « Fortune » correspond à un ordre de grandeur de ce que le personnage peut dépenser au maximum en un mois. « +10# » et « +5# » signifient que l'option rapporte 10, respectivement 5 points de création.

Combien pour ce p'tit char dans la vitrine ?

Un personnage a droit de remplacer un de ses trois objets de valeur équivalente à sa for-

tune par un véhicule de catégorie équivalente à son niveau social.

Points de chute

À la base, un personnage a un **point de chute**, dont la taille et la situation dépendent de son niveau social (voir ci-dessus).

S'il en veut un supplémentaire, dont le personnage est propriétaire, cela coûte 1, 2, 3, 5, 7 ou 10# supplémentaires, suivant le niveau social. On peut se choisir un point de chute de niveau différent de celui de son perso, dans les limites du raisonnable.

Un **point de chute secret** coûte le double.

NIVEAUX SOCIAUX

Niveau	Genre	Coût	Fortune initiale	Train de vie
-2	Indigent	+10#	500\$	10\$
-1	Pauvre	+5#	2000\$	50\$
0	Prolétaire	0	10000\$	250\$
+1	Bourgeois	5#	50'000\$	1000\$
+2	Cousu de thunes	10#	200'000\$	5000\$
+3	Suppôt du Grand Capital	25#	1'000'000\$	10'000\$

6 • CRÉATION-EXPRESS

OPTIONS

Une **option cosmétique**, qui a très peu d'impact sur le jeu, coûte 1#.

Une **option mineure**, qui a un faible impact sur le jeu, coûte 2-3#.

Une **option significative** donne un avantage quantifiable au personnage et coûte 5-10#.

Une **option majeure** est un réellement gros avantage et coûte plus de 10#.

Il est fortement conseillé que toute dépense de 10# ou plus sur une seule option reçoive l'aval du déhemme.

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

Bonus (ou malus) aux caractéristiques dans des conditions particulières: ±3# pour ±5.

CAS SPÉCIAUX

Ambidextrie

Permet d'utiliser aussi bien une main que l'autre. Dans ce cas, cela supprime les malus de main non-dominante. Coûte 3#.

Nyctalopie

Une **nyctalopie partielle** coûte 3# et permet de reconnaître les formes, les reliefs, etc. La **nyctalopie pleine et entière** coûte 5# ; pas de malus de nuit.

SPÉCIALISATIONS GLOBALES

Spécialisation s'appliquant à un groupe de talents. 10#.

OPTIONS PHYSIQUES

Particularité

Particularité mineure : +1#. **Particularité apparente** : +2#. **Particularité majeure** : +5#.

Apparence

Apparence remarquable : 1#. **Apparence supérieure** : 2#. **Apparence extrême** : 5#.

OPTIONS BIOLOGIQUES

Adaptation aux changements de gravité

Adaptation simple : 5#. **Adaptation majeure** : 10#.

Indestructible

Pour 10#, le personnage calcule son **FV** en multipliant sa Constitution par 1,5 (arrondi au supérieur) et prend un **NF** de moins en cas de blessure.

OPTIONS PSYCHIQUES

Arcaniste

Le personnage peut utiliser consciemment les talents d'Arcanes 10#. Sinon, ils sont incontrôlés.

Trou noir

Ne peut pas être atteint par les Arcanes. Il ne peut pas en acquérir non plus, d'ailleurs. 10#.

Foi

Pour 5#, la Foi accorde un Niveau de Fatigue supplémentaire.

Analphabétisme

Le personnage ne sait ni lire, ni écrire. Rapporte 10#, quand même.

Illettrisme

Le personnage sait à peu près lire et écrire, mais guère plus, si ce n'est moins. Rapporte 5#.

OPTIONS SOCIALES

Code moral

Code simple : 1#. **Interdit** : 2#. **Code complexe** : 5#. **Contrainte majeure** : 10#.

Devoir

Simple devoir : 1#. **Tâche** : 2#. **Travail** : 5#. **Quête** : 10#.

Anachronisme

Civilisation pré-spatiale : 2#. **Civilisation préindustrielle** : 5#. **Civilisation primitive** : 10#.

Cosmopolite

Pour 10#, le personnage a été élevé dans une culture très ouverte au reste de la Sphère. L'inverse est **traditionaliste**.

Identité

Une fausse identité coûte 5#, 10# pour être indétectable, .

Contacts

Un contact, au sens large du terme, est une personne ou un groupe sur lequel le personnage peut compter, dans une certaine mesure.

Un contact est quantifié par son **importance** ; c'est une caractéristique qui va de 0 à 4 et qui regroupe plusieurs notions, telles que la disponibilité, la fiabilité et les compétences du contact.

Importance 1 : 1#. **Importance 2** : 5#. **Importance 3** : 10#. **Importance 4** : 25#

Ennemis

Fonctionnent comme les contacts, sauf qu'ils veulent faire une grosse tête au personnage.

Réputations

Une bonne réputation agit un peu comme une spécialisation, en annulant un malus de 5 sur une action sociale ou de communication, dans le cas où le personnage est reconnu. Si elle est mauvaise, elle rapporte les points indiqués et cause un malus de 5. Le coût dépend de l'étenue de la réputation :

Réputation locale : 1#. **Réputation planétaire** : 3#. **Réputation régionale** : 5#. **Toute la Sphère** : 10#

Chance

Un personnage qui a de la chance peut avoir plus d'une bonne nouvelle en réserve : une pour l'option **bol** (5#), deux pour l'option **cul de vautour** (10#). Un personnage qui n'a pas de **bol** (+5#) ne peut pas contrer les mauvaises nouvelles du déhemme avec ses bonnes nouvelles ; s'il a carrément la **scoumoune** (+10#), il ne peut pas avoir de bonnes nouvelles du tout. Autant dire que ce n'est pas recommandé.

TIGRES VOLANTS SUR INTERNET

www.tigres-volants.org – le site principal

tivipedia.tigres-volants.org – l'encyclopédie en ligne de l'univers

forums.fulgan.com – les forums Fulgan, qui hébergent les forums de Tigres Volants

Nom:

SURNOM:

SEXÉ:

ESPÈCE:

NATIONALITÉ:

TAILLE: Poids: Peau: Cheveux: Yeux:

1. ASPECTS & QUALITÉS (6# = 1 PT. • MAX: 12)

ENG	Énergie	PHY	Physique
RES	Résistance	MEN	Mental
ADA	Adaptation	SPI	Spirituel

2. CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES (2# = 1 PT. • MAX: 24)

FO	Force ENG+PHY	VO	Volonté ENG+MEN	IF	Influence ENG+SPI
CO	Constitution RES+PHY	PE	Perception RES+MEN	EQ	Équilibre RES+SPI
AG	Agilité ADA+PHY	IL	Intelligence ADA+MEN	IT	Intuition ADA+SPI

3. AUTRES

RX	Réflexes (= Agilité)	FV	Force vitale (= Constitution)	NF	Niveaux de fatigue
----	-------------------------	----	----------------------------------	----	-----------------------

4. Avantages**5. Défauts****6. LES SENS (RÉPARTIR PE X 5 • OPT.)**

VU	Vue	GO	Gout
OU	Ouïe	TO	Toucher
OD	Odorat		

7. NIVEAU SOCIAL

Niveau
Fortune
Train de vie

8. TALENTS (CA = CARACT. ENTRE PARENTHÈSES ÷ 2 • BASE = CA -2 • 1# = 1 PT. • ACADEMIQUE = 5# • SPÉCIALISATION = 3# • ARCANES: PRIX X 2)**Combat** CA+NIV=SCORE

Armes naturelles (AG)	... + = ...
Armes de contact (AG)	... + = ...
Armes de jet (PE)	... + = ...
Armes de tir (PE)	... + = ...
Armes lourdes (PE)	... + = ...
Explosifs (IL)	... + = ...
Esquive (AG)	... + = ...

Sciences CA+NIV=SCORE

Mathématiques (IL)	... + = ...
Hypermécanique (IL)	... + = ...
Biochimie (IL)	... + = ...
Mécanique (IL)	... + = ...
Électronique (IL)	... + = ...
Informatique (IL)	... + = ...
Médecine (IL)	... + = ...
Zoologie (IL)	... + = ...
Environnement (IL)	... + = ...

Social CA+NIV=SCORE

Étiquette (EQ)	... + = ...
Survie urbaine (EQ)	... + = ...
Jeu (IT)	... + = ...
Bureaucratie (EQ)	... + = ...
Recherche (PE)	... + = ...
Information (IL)	... + = ...

Agilité CA+NIV=SCORE

Discretion (AG)	... + = ...
Escalade (AG)	... + = ...
Nage (AG)	... + = ...
Déograv (AG)	... + = ...
Acrobatie (AG)	... + = ...
Équitation (AG)	... + = ...
Manipulation (AG)	... + = ...

Connaissances CA+NIV=SCORE

Survie (IL)	... + = ...
Orientation (IL)	... + = ...
Astrogation (IL)	... + = ...
Histoire (IL)	... + = ...
Géographie (IL)	... + = ...
Gestion (IL)	... + = ...
Paranormal (IT)	... + = ...

Artisanat CA+NIV=SCORE

Fermage (IL)	... + = ...
Génie civil (IL)	... + = ...
Artisanat (AG)	... + = ...
Joaillerie (AG)	... + = ...
Confection (AG)	... + = ...
Bricolage (AG)	... + = ...
Gastronomie (IT)	... + = ...

Pilotage CA+NIV=SCORE

Autos (AG)	... + = ...
Motos (AG)	... + = ...
Voiliers (AG)	... + = ...
Bateaux (AG)	... + = ...
Antigrav (AG)	... + = ...
Hélicoptères (AG)	... + = ...
Avions (AG)	... + = ...
Subluminique (AG)	... + = ...

Communication CA+NIV=SCORE

Éloquence (IF)	... + = ...
Persuasion (IF)	... + = ...
Tactique (IF)	... + = ...
Psychologie (IT)	... + = ...
Drague (IF)	... + = ...
Marchandise (IF)	... + = ...

Art CA+NIV=SCORE

Musique (AG)	... + = ...
Chant (IF)	... + = ...
Danse (AG)	... + = ...
Comédie (IT)	... + = ...
Imagerie (IT)	... + = ...
Sculpture (AG)	... + = ...

Langages (IL) CA+NIV=SCORE

Anglais galactique	... + = ...
--------------------	------------------

Arcanes CA+NIV=SCORE

Esprit/Perception (IT)	... + = ...
Esprit/Création (VO)	... + = ...
Esprit/Contrôle (EQ)	... + = ...
Matière/Perception (IT)	... + = ...
Matière/Création (VO)	... + = ...
Matière/Contrôle (EQ)	... + = ...
Éveil/Perception (IT)	... + = ...
Éveil/Création (VO)	... + = ...
Éveil/Contrôle (EQ)	... + = ...

Spécialisations

.....
.....
.....
.....
.....

Académique

Astérisque (*) en regard du talent.

TIGRES VOLANTS

WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG

Nom: SURNOM: SEXE:

ÉQUIPEMENT DE BASE

POINTS DE CRÉATION (#)

Initiaux

Expérience

Actuels

DESCRIPTION

ARMEMENT

Nom	CT	FA	AV	Portée	Enc.	Mun.	(utilisées)

PROTECTIONS

Nom	Prot.	Rés.	Mob.