

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 *Barbaray* (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 indécente de dessins animés japonais et beaucoup de musique de sauvage (pas du J-Pop ; pas sauvage à ce point, quand même...).

Le jeu a connu deux précédentes incarnations : une version 1.0 publiée en novembre 1990 et une version 2.0/2.1, publiée en 1993–1995. Cette dernière est disponible sur le site web du jeu (www.tigres-volants.org), gratuitement en HTML ou (pour une contribution modeste et volontaire) en PDF.

Une version 3.0 est en cours de réécriture. Les notes sur le système de ce document sont basées d'ailleurs sur une version « beta » de ces règles.

L'univers

Tigres Volants raconte principalement les conséquences peu calmes de la rencontre entre deux cultures : 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, capitalisme, football...

S'il s'agissait de peuples complètement différents, une telle différence 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 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, avant la dernière glaciation, mais la culture actuelle est née avec l'*Arlauriëntur*, 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, une espérance de vie de l'ordre du millénaire (en tout cas un, voire plus si affinités) et deux-trois autres babioles mineures. 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 et donc une longévité accrue ; ils forment un peuple dont la culture emprunte un peu à celle des Eyldar, en y rajoutant quelques particularismes, tel l'amour des choses martiales et du kitsch monarchiste.

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, qui couvre l'Asie, l'Australie, l'Afrique, l'Amérique du sud et la Scandinavie. Elle y 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 bancal. L'Europe se remet doucement des guerres mondiales qui se sont à peu près toutes déroulées sur son sol, l'Amérique du nord n'en a subi que deux, mais ça a suffi pour foutre en l'air la structure sociale du sous-continent.

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, Singapour et quelques îles caraïbes.

Les autres

Les années de guerres nucléaires et bactériochimiques ont causé, dans la population terrienne, nombre de mutations. Les Rowaans sont probablement les plus connus des mutants, d'abord parce qu'ils forment un groupe humain consistant, ensuite parce qu'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, loin dans la Sphère, est un conglomerat de planètes sur lequel s'abattent traditionnellement tous les malheurs de la Sphère : conflits locaux, guerres commerciales, hordes de mercenaires fous. De culture principalement 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 très forte sur le commerce interstellaire. Leur culture est tellement étrange que les gens préfèrent les considérer comme des éléments de décor.

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 anthropomorphes et infréquentables.

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 soviétique...

C'est qui les méchants ?

Y'en a pas.

Enfin si, plein ; mais pas des Grands Méchants™, genre Empire malveillant, Secte indicible ou Conspiration diabolique. Comprendons-nous bien : il y a des grandes puissances interstellaires avec des envies de domination globale ; il y a aussi des conspirateurs plus ou moins sectaires aux desseins néfastes. Mais ce ne sont pas les Grands Méchants™ de Tigres Volants ; ils peuvent par contre être les Grands Méchants™ de votre campagne, si ça vous amuse.

Y'a une métahistoire, au moins ?

Non.

Enfin si : il y a des choses qui se passent et qui vont se passer. Mais ce n'est pas important : c'est ce que font les personnages qui est important. Tigres Volants est un univers de jeu, pas une méga-campagne avec des figurants.

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 ? Signez ici. Journaliste ? C'est tout bon, ça, coco...

Le système

Les personnages ont neuf caractéristiques, définies par l'addition d'un Aspect et d'une Qualité, plus une variété de talents, qui eux sont calculés en additionnant la moitié d'une caractéristique (appelée « caractéristique associée ») et un niveau.

Aspects, Qualités et niveaux des talents ont des valeurs de 1 à 12 ; plus c'est haut, euh... plus c'est haut. La moyenne des caractéristiques est à 10–11, plutôt vers 14–15 pour les personnages.

Par défaut (= si le niveau est égal à zéro), le talent a la valeur de la caractéristique associée, –3.

Tout fonctionne avec des d20 : il faut faire égal ou moins que la caractéristique ou le talent (–5 si c'est difficile, –10 si c'est très difficile, etc.).

Combats

Chaque personnage a un certain nombre de points de vie, appelés ici « Force Vitale », égal à la caractéristique Constitution. S'il arrive en dessous de zéro, les ennuis sérieux commencent ; à la négative de cette force vitale, il meurt.

Les dommages se calculent en prenant la marge de réussite du jet d'attaque et en y rajoutant les dommages de l'arme (rien à mains nues, +6 pour un revolver conventionnel).

Il y a deux manières d'éviter ce genre de désagréments : ne pas être là quand l'attaque arrive (réussir une esquivé) ou avoir une protection. Mais comme on n'a droit qu'à une action gratuite par tour de combat, toute action supplémentaire se fait avec un malus de 5, cumulatif. Ainsi, si on esquivé, une attaque dans le même tour de combat se fait à –5.

Certaines attaques, à mains nues ou avec des armes non-létales, entraînent des dommages virtuels, qui ne sont comptabilisés que pendant le combat et récupérés à la fin de celui-ci, en gros.

La bonne nouvelle...

Scoop : l'univers a un sens de l'humour – celui de Tigres Volants, tout au moins. La Loi de Murphy est formelle : des choses se passent. Parfois, c'est une bonne nouvelle, parfois pas. La bonne nouvelle n'a pas de rapport avec des biscuits chocolatés (quoique...) ni avec les religions monothéistes (quoique...) ; dans le cas présent, c'est un petit bonus accordé aux joueurs poissards et/ou aventureux.

La bonne nouvelle répond à une mauvaise nouvelle. Ce qui fait une mauvaise nouvelle dépend du déhemme et du joueur : le déhemme décide qu'une action réussie est en fait ratée, que la crasse « aléatoire » tombe sur untel ou prend le dernier biscuit ; le joueur peut aussi décider de transformer son échec en catastrophe majeure. Une mauvaise nouvelle doit réellement être une mauvaise nouvelle ; s'il n'y a pas de conséquences importantes sur le jeu, ça ne compte pas.

Une bonne nouvelle peut s'utiliser de façon purement mécanique, en transformant un échec en réussite par les poils et une réussite en réussite critique ; elle peut aussi provoquer un échec critique chez l'adversaire ou transformer une de ses réussites en échec. On peut même s'en servir pour modifier le scénario : un taxi providentiel dans un quartier glauque à des heures improbables, la balle de foin qui amortit une chute de douze étages, le pistolet abandonné ou les clés sur la porte de la cellule, ce sont des exemples de bonne nouvelle.

Bonnes et mauvaises nouvelles se doivent d'être accompagnées par un descriptif adéquat ; cela doit être amusant.

Un personnage ne peut avoir plus d'une bonne nouvelle en stock, sauf option ad hoc.