

Tigres Volants 4 / Erdorin:2300 – Systèmes

Ce système est une variante de Tigres Volants *lite*, qui est une alternative et ultra-simplifiée de celui qui existe dans Tigres Volants, troisième édition. Ce n'est pas un système destiné à simuler les choses à la virgule près, mais plutôt prévu pour rendre l'action aussi dynamique que possible.

Dernière mise à jour : 1^{er} décembre 2015

Principes de base

Le premier principe – le plus important, en fait – est que les personnages sont au centre de l'action. En conséquence, **ce sont les joueurs qui font tous les jets de dés qui concernent leur personnage.** C'est un peu surprenant, mais on s'y fait.

On joue avec un seul dé à vingt faces (d20). Pas besoin d'accessoire exotique, ni de brouette.

Prévoir également une petite quantité de jetons, six par joueur.

Compétences

Les personnages sont définis par leurs **compétences**. Chaque compétence comporte cinq niveaux, correspondant à des modificateurs, de trois en trois :

Niveau	Score	Dénomination
0	7	Nul
+3	10	Semi-compétent
+6	13	Compétent
+9	16	Spécialiste
+12	19	Expert

Difficultés

En règle générale, on ne lance le dé qu'en situation de stress ; si le personnage a pu se préparer et que l'action est dans ses cordes, un jet de dé n'est pas nécessaire.

Suivant les circonstances, le déhemme peut décider de modificateurs à un jet donné. Il est chaudement recommandé de ne pas abuser des difficultés, ça tend à fâcher les joueurs. Si c'est plus facile, ce sera un bonus ; si c'est plus difficile, un malus :

Niveau	Dénomination
+6	trop facile
+3	facile

0	normal
-3	difficile
-6	impossible

Actions

Pour réussir une action, il faut faire égal ou moins que la caractéristique unique, modifiée par la ou les compétences ad hoc et d'éventuels modificateurs de circonstance, sur un d20.

Exemple : Samuel Tanaka tente de garer son camion transcontinental dans le garage souterrain d'un centre commercial. Sa compétence de Pilotage (Terre) est +6, soit un score de 13, et le déhemme estime que la manœuvre est difficile et impose une difficulté de -3 ; Samuel doit donc faire 10 ou moins sur son d20 pour ne pas démolir son jouet.

Types de jet

Jet simple : on lance le dé et on regarde si on a réussi ou non.

Jet qualifié : pour les cas où il est important de connaître la qualité de la réussite ou de l'échec, celle-ci est déterminée par le niveau de la compétence (si plusieurs compétences entrent en ligne de compte, on utilise la principale ou la plus basse de deux).

Jet opposé : pour le cas où l'on oppose deux compétences, on utilise le niveau des compétences de l'un comme malus à celles de l'autre. Par exemple, en cas de combat, un personnage attaque avec sa compétence de combat, le niveau d'Agilité ou de Réflexes de son adversaire servant de malus ; s'il est attaqué, il utilise son Agilité ou ses Réflexes avec, comme malus, le niveau de la compétence de combat de l'adversaire.

Cultures

Le concept de « cultures » est un élément central de Tigres Volants : c'est l'ensemble du contexte culturel – langue, société, idéologie, technologie, etc. – dans lequel le personnage est le plus à l'aise.

Ce n'est pas forcément son contexte culturel de naissance, ni même celui où il a passé le plus de temps, même si, en général, c'est le cas : on peut tout à fait imaginer un Eyllda élevé à Los Angeles et plus à l'aise dans une berline blindée que dans un bassin végétalisé, ou un Siyan qui a des relations com-

merciales avec les Karlan au point de se promener naturellement en uniforme et de reconnaître grades et unités du Haut-commandement à deux cents mètres.

Il existe fondamentalement cinq cultures : la **culture stellaire**, ou **atlano-eyldarin** ; la **culture terrienne**, la **culture karlan**, la **culture siyansk**, et la **culture talvarid**. Au sein de ces cultures, il existe une myriade de sous-cultures, dont vous trouverez une liste non-exhaustive ci-dessous.

Culture stellaire : atalen, eyldarin, clans stellaires, Fédération des États de la Frontière, Principautés-unies, etc.

Culture terrienne : Fédération des hautes-terres, USA, Europe, habitats stellaires, colonies (européennes ou highlanders), etc.

Culture karlan : wrisjandri, hjandri, arkhepta, etc.

Culture siyansk : guildes majeures, guildes mineures, comptoirs, itinérants, etc.

Culture talvarid : clans indépendants, clans alliés highlanders, diaspora, etc.

En termes de jeu, une action se déroulant dans une culture qui n'est pas la sienne se fait avec un modificateur de -6 , -3 si c'est seulement dans une sous-culture différente. Ce modificateur ne s'applique que lorsque le déhemme souhaite mettre l'accent sur les différences culturelles ; on peut aussi dire qu'il ne s'applique qu'une seule fois dans une circonstance donnée (après, le personnage a appris).

Traits

Un trait est un élément descriptif pouvant être activé pour apporter un modificateur à une action, positif ou négatif. Techniquement, tout élément descriptif sur la feuille de personnage peut être considéré comme un trait.

Activer un trait positif donne $+6$ à un jet ; un trait négatif, -6 . Voir sous **Jetons d'activation**.

Jetons d'activation

À la création, chaque personnage reçoit deux **jetons d'activation** ; si le personnage a l'avantage Chance, il en reçoit deux de plus. Un personnage ne peut avoir, à un moment, plus de six jetons d'activation.

Les jetons servent à payer des bonus ; alternativement, ils peuvent aussi récompenser des malus. Cette utilisation peut se faire avant ou après un jet de dé, tant que le déhemme l'autorise (avec une exception, voir plus bas).

Activation des traits

Un personnage peut, pour un jeton, activer un trait en rapport avec l'action qu'il cherche à accomplir. Cette activation lui rapporte un bonus de +6. Il peut aussi activer un trait susceptible de lui causer un malus de -6, dans lequel cas il gagne un jeton.

Activation des modificateurs de style

Pour un jeton, un personnage peut également choisir d'activer un modificateur de style ; s'il lui rapporte un bonus, cela coûte au personnage un jeton, si ça lui cause un malus, il reçoit un jeton.

Réussites et échecs automatiques

Pour deux jetons, un personnage peut choisir de faire une réussite automatique ou, au contraire, un échec automatique. C'est une réussite ou un échec simple, qui n'entraîne pas de conséquence supplémentaire, contrairement à la réussite ou à l'échec critique ci-dessous.

L'échec automatique n'est pas possible si un résultat de dé a déjà donné un échec. Faut pas pousser non plus.

Réussite et échecs critiques

Réussites et échecs dits « critiques » représentent des résultats exceptionnels : coup de chance invraisemblable, maladresse de concours ou tout autre événement mémorable du même genre.

Ce ne sont pas les dés qui décident des réussites et échecs critiques, mais les joueurs. Une réussite critique, aussi appelé **bonne nouvelle**, coûte trois jetons. Un échec critique, ou **mauvaise nouvelle**, rapporte trois jetons.

Les compétences

Les compétences ont volontairement un domaine très large ; elles sont regroupées en huit **Domaines**. Pour chaque compétence, une brève description indique, selon le niveau, ce qu'un personnage peut faire.

Combat

Contact : ma main dans ta gueule, avec ou sans accessoires, et assimilés.

0 Incapable de frapper qui que ce soit.

- +3 Capable de tenir une épée par le manche, en théorie...
- +6 Peut se défendre en un contre un.
- +9 A de bonnes chances de rester debout à la fin d'une bagarre de bar.
- +12 Champion de sport de combat, neutralise à mains nues une foule armée.

Tir : utilisation d'armes à distance.

- 0 Risque de se faire mal avec un pistolet à eau.
- +3 Sait quel côté de l'arme pointer vers l'ennemi.
- +6 Arrive à toucher quelque chose de pas trop de petit ni de trop loin.
- +9 Atteint des cibles petites, rapides, ou mal éclairées.
- +12 Émascule les musaraignes en pleine course, de nuit et à un kilomètre.

Armes lourdes : artillerie et armes véhiculaires.

- 0 Rate sa cible avec un missile autoguidé.
- +3 Méthode favorite : appuyer sur tous les boutons à la fois.
- +6 Connaît les interfaces de tir et a de bonnes chances de toucher sa cible.
- +9 Professionnel du combat véhiculaire, précis et économe en munitions.
- +12 Immobilise un camion blindé avec une moto de combat.

Tactique : connaissances de l'environnement de combat

- 0 Adeptes du Plan Flèche Rouge.
- +3 Connaît la feinte du livreur de pizzas.
- +6 À l'habitude des champs de bataille.
- +9 Analyse le terrain d'un seul coup d'œil.
- +12 Démonte tous les dispositifs de défense.

Réflexes : rapidité d'action.

- 0 Messie roupillo-interplanétaire.
- +3 Réagit avec deux temps de retard.
- +6 Capable de prendre des décisions en un instant.

- +9 Rapide ; réagit avant tout le monde.
- +12 Vif comme l'éclair ; capable de rattraper un couteau en vol.

Agilité

Nage : savoir se déplacer en milieu aquatique sans marcher sur le fond.

- 0 Sait faire le parpaing.
- +3 Sait faire la planche.
- +6 Sait nager.
- +9 Sait nager et plonger.
- +12 Nageur de combat.

Déograv : saut en parachute, en harnais antigrav et déplacement en gravité nulle.

- 0 Sait très bien tomber tout seul.
- +3 Sait appuyer sur le bouton du harnais antigrav.
- +6 Peut sauter en parachute ou antigrav sans se casser une jambe ; gère la gravité nulle sans vomir partout.
- +9 Adeptes du saut antigrav, du déplacement en harnais antigrav et des déplacements extravéhiculaires.
- +12 Plus à l'aise en gravité nulle que sur la terre ferme.

Escalade : déplacement sur des parois plus ou moins verticales.

- 0 A besoin de l'échelle des pompiers.
- +3 A réussi à grimper sur un arbre, une fois.
- +6 Gère les parois pas trop raides avec des prises accessibles.
- +9 Alpiniste confirmé.
- +12 Grimpe des murs de glace à mains nues.

Acrobatie : clowneries diverses

- 0 Imite à la perfection le loukoum mort.
- +3 Peut se balancer sur deux pieds de chaise. Pas longtemps.

- +6 Peut enchaîner des sauts et des manœuvres d'équilibriste.
- +9 Gymnaste professionnel.
- +12 Artiste de cirque confirmé.

Survie : arriver à gérer la vie dans la Nature Hostile

- +0 Requiert un communicateur et le numéro d'une pizzeria qui livre à domicile.
- +3 Arrive à se repérer avec une boussole, une carte et beaucoup de temps.
- +6 Peut tenir le coup avec du matériel idoine dans un environnement pas trop hostile.
- +9 Survit partout avec un équipement minimal.
- +12 Lâché à poil sur la banquise, il revient une semaine plus tard avec une armée de pingouins.
Et des chars.

Pilotage

Équitation :

- 0 Ne gère les montures que sous forme de steak.
- +3 Ne tombe pas tout de suite.
- +6 Sait monter sans chichis.
- +9 Cavalier professionnel.
- +12 A été élevé chez les Cosaques.

Terre : véhicules terrestres divers, à roues, chenilles, pattes, effet de sol ou antigrav basse-altitude.

- 0 Capable de se planter en tricycle.
- +3 Danger au volant, même sans alcool.
- +6 Sait conduire dans des conditions normales.
- +9 Pilote confirmé, réussit un créneau les yeux fermés.
- +12 As du volant.

Mer : bateaux, sous-marins, planches à voile et bouées-canard.

- 0 Refuse la priorité aux phares.
- +3 Rame très mal.

- +6 Sait naviguer en eaux calmes.
- +9 Marin confirmé endurci aux embruns.
- +12 Loup de mer, serein face aux pires tempêtes.

Air : engins volants divers et variés.

- 0 A du mal à acheter un billet d'avion.
- +3 C'est quoi, ce bouton ? *CRASH ! *
- +6 Pilote breveté.
- +9 Pilote confirmé, s'essaye aux acrobaties.
- +12 Spécialiste des acrobaties improbables.

Espace : vaisseaux spatiaux.

- 0 Ne sait pas reconnaître un vaisseau spatial d'une betteravière soviétique (ce n'est certes pas toujours évident).
- +3 En cherchant bien, trouve le siège du pilote.
- +6 Connaît les manœuvres de pilotage de base.
- +9 Maîtrise le pilotage, l'accostage aux stations, l'entrée en atmosphère et l'hyperespace.
- +12 Pose un supercargo sur la pelouse de la Maison-Blanche sans toucher les roses.

Technologie

Ingénierie : bricolages mécaniques ou électroniques, de la lampe de poche au moteur de *Battlestar*.

- 0 Champion du monde du coup de marteau sur les doigts.
- +3 Sait visser une ampoule.
- +6 Réparateur compétent (facture de garagiste non comprise).
- +9 Ingénieur confirmé, capable d'improviser avec les moyens du bord.
- +12 Répare efficacement les centrales nucléaires avec du scotch de plomberie.

Hypermécanique : tout ce qui concerne les champs de Tzegorine (q.v.) et leurs applications.

- 0 Pense que Tzegorine est un champion de ski.
- +3 A déjà entendu le nom et connaît vaguement les concepts.

- +6 Connaît les principes et sait tracer une route hyperspatiale simple.
- +9 Spécialiste de l'hyperespace et peut faire cohabiter des champs.
- +12 Pense en douze dimensions.

Biochimie : bricolages à l'aide de produits qui puent.

- 0 Rate la préparation du café instantané.
- +3 Sait qu'il ne faut pas mélanger nitro et glycérine.
- +6 Gère les formules de base.
- +9 Sait synthétiser des molécules complexes.
- +12 Recompose de l'ADN anthropomorphe dans sa cuisine

Médecine : réparer les vivants cassés.

- 0 Sait dire « oui docteur ! »
- +3 Aspirine et sparadrap.
- +6 A suivi des cours de premiers soins.
- +9 Médecin confirmé.
- +12 Chirurgien renommé.

Télécom : transmissions et informatique, réseaux, cryptages ; que du bonheur !

- 0 Fait des écrans bleus sur son téléphone portable.
- +3 10 PRINT 'HELLO' ; 20 GOTO 10. Utilisateur lambda.
- +6 Bricole au-delà des systèmes de base et programme des agents.
- +9 Informaticien professionnel et/ou pirate confirmé.
- +12 Génie de la bidouille, 1337 h4xx0r.

Connaissances

Perception : repérer les petits détails révélateurs.

- 0 Parvient à retrouver ses fesses avec l'aide de ses deux mains et d'une carte précise.
- +3 Verra l'évidence, mais guère plus.

- +6 Plus perspicace que la moyenne.
- +9 Repère les détails ténus.
- +12 Élémentaire, mon cher Watson !

Histoire : connaissance des événements passés, de leurs tenants et aboutissants ; inclut également la notion eyldarin de Légende.

- 0 La Quatrième guerre mondiale est finie ?
- +3 Connaît les grandes dates et les personnalités majeures.
- +6 Comprend le comment du pourquoi des grandes lignes.
- +9 Gère les composantes socio-économico-culturo-militaires.
- +12 Sait qui a tué JFK (et non, ce n'est pas Elvis).

Information : retrouver les informations sur les réseaux planétaires de données ; google-fu global.

- 0 Le répla est une conspiration reptilo-atlante !
- +3 Si ce n'est pas au jité, ça n'existe pas.
- +6 Possède un accès rapide à des sources fiables d'informations.
- +9 Tôt ou tard, l'information lui parviendra.
- +12 Spécialiste des concepts obscurs et des connaissances introuvables.

Bureaucratie : savoir se diriger dans les méandres des bureaucraties.

- 0 Paye plus pour les amendes de rappel que pour les factures elles-mêmes.
- +3 Citoyen lambda ; moins il fréquente la bureaucratie, mieux il se porte.
- +6 Connaît les lois et les règlements et sait en profiter.
- +9 Pinailleur professionnel, genre notaire ou avocat.
- +12 L'État lui doit de l'argent.

Survie urbaine : connaître les bons (et mauvais) coins des villes.

- 0 Moi. Touriste. Vous. Connaître. Hôtel ?
- +3 Arrive à suivre les panneaux.
- +6 Trouve les coins louches et les petits restos typiques.

- +9 En quelques jours, se sent partout chez lui.
- +12 Dès son arrivée, se fond immédiatement dans la population autochtone.

Social

Jeu : maîtriser les jeux d'argents et des méthodes – légales ou non – pour y gagner

- 0 Perd sa chemise au *Monopoly*.
- +3 Joue au poker avec ses potes le week-end.
- +6 Se débrouille dans des tournois locaux.
- +9 Habitué des grands tournois.
- +12 Sur la liste noire de tous les casinos.

Étiquette : connaître les codes sociaux

- 0 Insulte les gangs de bikers.
- +3 Parvient à ne pas trop mettre les pieds dans le plat.
- +6 Connaît les bonnes manières.
- +9 À l'aise dans les soirées huppées.
- +12 Plus classe que la Couronne d'Eokard.

Éloquence : la tchatche, un art de vivre (et de survivre, parfois).

- 0 J'aurais voulu être un autiïïïïste...
- +3 Fabouille en bu... plu... public ; sans charisme.
- +6 Sait s'exprimer devant un parterre restreint sans que tout le monde s'endorme.
- +9 Peut passionner une salle pendant une heure.
- +12 Capable de mener une foule.

Séduction : les hormones, un art de vivre (et de survivre, souvent).

- 0 Toutes ses conquêtes finissent en .JPG.
- +3 Sur un malentendu, ça peut marcher.
- +6 Dragueur de boîte de nuit.

- +9 Séducteur-né.
- +12 Sourire qui déclenche des émeutes.

Marchandage : maîtrise du commerce de gros, demi-gros et détail.

- 0 Gogo de service.
- +3 Consommateur type.
- +6 Arrive régulièrement à obtenir des réductions ; commerçant moyen.
- +9 Vendeur d'exception, capable de refiler des chaussures de sport à un cul-de-jatte.
- +12 A vendu la Tour Eiffel aux Siyani. Trois fois.

Arts

Musique : bruits plus ou moins harmonieux avec (ou sans) instruments plus ou moins barbares.

- 0 Les chats lui lancent des chaussures.
- +3 Chante sous la douche.
- +6 A fait le Conservatoire.
- +9 Musicien professionnel.
- +12 Guitar-hero.

Arts plastiques : dessin, sculpture.

- 0 Même ses bonshommes en bâton sont moches.
- +3 Barbouilleur du dimanche.
- +6 Artiste amateur éclairé.
- +9 Artiste reconnu.
- +12 Grand Ârtiste, merde, quoi.

Imagerie : utilisation des outils numériques pour la création graphique

- 0 Ne photographie que des Lego.
- +3 Peut classer des images.
- +6 Sait faire des manipulations de base sur les images.

- +9 Graphiste professionnel.
- +12 Grand Ârtiste, mais numérique. #merdequoi

Manipulation : faire mumuse avec ses doigts (et la montre du voisin).

- 0 A du beurre sur les doigts.
- +3 Peut faire tourner son stylo entre ses doigts – au moins une fois.
- +6 Prestidigitateur amateur.
- +9 Jongleur ou pickpocket professionnel.
- +12 Tenez, je vous rends vos bretelles.

Comédie : faire croire qu'on est ce qu'on n'est pas, et réciproquement.

- 0 Pas crédible même quand il se tait.
- +3 Un conseil : ne faites jamais de politique !
- +6 Comédien de bas étage.
- +9 Acteur professionnel.
- +12 Le Talvarid était en fait un Alphan déguisé.

Arcanes

Les Arcanes sont des pouvoirs mentaux. Contrairement aux autres compétences, le niveau de base des talents d'Arcanes est -3 et 0 est juste un niveau de connaissance théorique ; on ne peut commencer réellement à utiliser les pouvoirs qu'au niveau +3.

Pour plus de renseignements, référez-vous au chapitre ad hoc.

Esprit : influence de l'esprit sur l'esprit ; télépathie et autres plaisanteries.

- 0 Incapable d'utiliser les Arcanes de l'Esprit.
- +3 Connaît les principes théoriques, mais ne sait pas les appliquer.
- +6 Peut lire des pensées superficielles ou influencer subtilement son prochain.
- +9 Peut lire les pensées intimes de sa cible, voire contrôler son esprit pour un court instant.
- +12 Grand hypnotiseur, peut créer de faux souvenirs ou même une fausse personnalité.

Matière : influence de l'esprit sur la matière ; télékinésie, pyrokinésie, etc.

- 0 Peut influencer la matière à coups de marteau.
- +3 A une vague idée de comment ça fonctionne.
- +6 Peut déplacer des petits objets ou enflammer des matériaux facilement inflammables.
- +9 Arrive à déplacer des objets de moins de 100 kg sur quelques mètres ou mettre le feu à des meubles.
- +12 Peut déplacer un objet de moins d'une tonne sur quelques mètres ou faire fondre du métal.

Éveil : influence de l'esprit sur le corps ; guérison, adaptation, polymorphie, etc.

- 0 On peut influencer son corps ?
- +3 A lu des livres sur le sujet et fait un peu de yoga.
- +6 Résiste aux écarts de températures, peut retenir sa respiration plusieurs minutes ou soigner ses rhumes.
- +9 Résiste aux températures extrêmes, soigne par imposition des mains.
- +12 Peut changer son apparence ou son métabolisme.

Théorie : savoir comment fonctionnent les Arcanes. Enfin, une des théories.

- 0 Les Arcanes, ça n'existe pas.
- +3 A entendu parler de phénomènes bizarres.
- +6 A une bonne idée de comment fonctionnent certains pouvoirs.
- +9 Expert reconnu dans la matière.
- +12 Grand théoricien des Arcanes.

Zen : équilibre mental, calme intérieur, capacité à la concentration et à la méditation.

- 0 Pensionnaire de l'Institut Ronald-Reagan pour personnes mentalement instables.
- +3 Individu normalement stressé.
- +6 Personne calme et équilibrée, comme on aimerait en voir plus souvent.
- +9 Garde son sang-froid, même en plein combat.
- +12 Bonjour, monsieur Cthulhu. Voulez-vous une assurance ?

Modificateurs de style

Les modificateurs de style sont des bonus ou des malus qui peuvent s'appliquer à des compétences, suivant les cas. Il faut un jeton pour activer un bonus, activer un malus rapporte un jeton.

Les scores vont de +9 à -9, mais initialement, on limite à +6/-6.

En force : utilisation de la force brute, du pied de biche ou de la dynamite

À la subtile : tout dans la discrétion

En élégance : la grande classe en action

De précision : au quart de huitième de picoangstrom près

À l'arrache : avec les moyens du bord et pour hier

Avantages et défauts

Les personnages peuvent aussi remplacer une compétence par un **avantage** ; ils peuvent aussi prendre un **défaut**, donnant droit à une compétence (ou à un avantage) supplémentaire. Le déhemme aura meilleur temps de limiter le nombre d'avantages et de défauts, mettons à deux ou trois initialement.

Apparence : le personnage a une apparence agréable, qui lui donne un bonus de +3 à certaines actions sociales (principalement avec les personnes de sa même race). En défaut (que ce soit par mutation ou mochetude normale), le personnage a un malus de -3.

Réputation : le personnage a une certaine réputation, positive ou négative, dans un milieu donné. L'avantage (ou le défaut) fonctionne comme Apparence, mais seulement si le personnage est reconnu.

Chance : en avantage, donne deux jetons d'activation supplémentaires (q.v.) gratuite par session de jeu ; en défaut (**malchance**), en supprime deux (le personnage part donc avec aucun jeton).

Arcaniste : en avantage, le personnage maîtrise les Arcanes ; en défaut (**hypersensible**), il y est particulièrement sensible (le résultat est d'un niveau supérieur). Sans l'avantage Arcaniste, les pouvoirs sont considérés comme non-contrôlés, ou « intuitifs ».

Trou noir est un avantage, qui fait que le personnage est particulièrement peu sensible aux Arcanes (le résultat est inférieur de deux niveaux), même celles qui pourraient lui profiter. Le personnage qui a **trou noir** ne peut pas être Arcaniste.

Cosmpolite est un avantage qui, en plus de la culture et des deux sous-cultures initiales, donne au personnage deux autres cultures et une sous-culture dans chaque.

Son opposé est **péquenot**, qui part du principe que le personnage est originaire d'un endroit tellement perdu qu'il n'est dans sa culture nulle part.

Équipement

L'équipement est peut-être une composante importante dans la science-fiction, mais ici, nous faisons le choix de ne pas trop s'y attacher. En conséquence, on ne considère comme « équipement » que les **véhicules**, les **armes**, les **protections** et les **outils** ; le reste est du domaine de l'élément de décor, à savoir que cela fait joli, mais ça n'a pas d'importance réelle sur le jeu.

En attendant d'avoir un système plus développé, il est conseillé aux joueurs d'indiquer pour leur personnage le nombre d'objets qu'ils ont à leur création. Si un personnage a plus d'un objet dans un type donné (deux armes ou deux outils, par exemple), il peut choisir s'il s'agit de deux objets distincts ou d'un objet avec plus de capacité.

Dans l'absolu, un objet est l'équivalent d'un bonus de +3. Un objet reçu à la création (ou acheté avec des pex) ne peut pas être perdu « normalement ».

Létalité et société

Une arme peut être létale ou non létale ; cela n'a pas réellement d'impact sur son efficacité (à part contre des véhicules), mais la létalité a un coût social : un personnage avec une arme létale sera moins bien considéré qu'un avec une arme létale et qu'un sans arme. Cela fonctionne un peu comme une **réputation** (voir **Avantages**).

Construction (brouillon)

Une pièce d'équipement donne 3 points de construction ; on peut « empiler » les pièces pour avoir un équipement plus puissant : chaque pièce supplémentaire = 2 points en plus

Armes

- **Pistolet neutralisateur** : discret, non-létal, dommages +3
- **Automag** : discret, dommages +2
- **Derringer** : camouflé, imprécis, dommages +2
- **Pistolet fulgurant (2)** : discret, pénétration +1, dommages +4

- **Winchester '2280** : imprécis, dommages +3, versatile
- **Gyroslugger** : dommages +5, aire d'effet +1, lent, imprécis
- **Fusil AMAG.20 eyldarin** : dommages +3
- **Fusil de sniper (2)** : dommages +4, précis +1

Santé

La santé des personnages est régie par un type de Trait spécial que l'on appelle **condition**. « Blessé », « Sonné », « Bourré » sont des exemples de condition ; techniquement, « Mort » aussi.

Une condition est, le plus souvent, un malus automatique de -3 qui s'applique aussi souvent que le déhemme le désire. Il peut y avoir des conditions positives (dans le cas de drogues excitantes, par exemple), mais c'est rare.

Pour se débarrasser d'une condition, il faut soit faire une action ad hoc (se soigner, par exemple), soit attendre que ça passe, éventuellement accomplir une action héroïque mettant en scène la condition (option « film d'action »).

Création de personnages

La création de personnages se résume par les six étapes ci-dessous :

- **Choisir un peuple** – rapporte un domaine et un avantage
- **Choisir une culture** – donne un avantage ou une pièce d'équipement et une culture
- **Deux métiers** – chaque métier détermine une pièce d'équipement, un domaine et deux compétences chaque
- **Trois Traits**, qui peuvent être des descriptifs, mots-clés ou des phrases-type
- **Modificateurs de style** : répartition des valeurs +6, +3, 0, -3 et -6
- **Une relation** avec un autre PJ, sous la forme « je connais bien X parce que Y »

Peuple

- **Humains** : un domaine à choix ; Chance.
- **Highlanders** : Technologie ou Combat ; Équipement au choix.
- **Alphans** : Social ou Arcanes ; Arcaniste.

- **Rowaans** : Pilotage ou Combat ; Véhicule ou Outil.
- **Eyldar** : Agilité ou Social ; Apparence supérieure.
- **Atlani** : Combat ou Social ; Apparence supérieure ou Réputation.
- **Karlan** : Combat ou Pilotage ; Équipement supérieur.
- **Siyan** : Social ou Connaissances ; une Compétence au choix.
- **Talvarids** : Combat ou Agilité ; Réputation ou Équipement au choix.

Culture

- **Highlander** : Arme ou une Compétence à choix ; culture highlander
- **Américain** : Arme ou Véhicule ; culture américaine
- **Européen** : Cosmopolite ou une Compétence au choix ; culture européenne
- **Copacajun** : Cosmopolite ou Arcaniste ; une culture terrienne à choix
- **Atlano-eyldarin** : une Compétence au choix ou Réputation ; culture atlano-eyldarin
- **Stellaire** : une Compétence au choix ou Cosmopolite ; culture atlano-eyldarin, mercenaire ou karlan
- **Mercenaire** : Chance ou Arme ; une culture à choix
- **Karlan** : Arme ou Protection ; culture karlan
- **Siyansk** : Réputation ou une Compétence au choix ; culture siyansk
- **Talvarid** : Réputation ou Arme ; culture talvarid

Métiers

- **Combattant** : Combat ; une compétence Combat, une compétence Combat ou Technologie. Une Arme ou Protection.
- **Pilote** : Pilotage ; une compétence Pilotage, une compétence Combat ou Technologie. Véhicule ou Outil.
- **Ingénieur** : Technologie ; une compétence Technologie, une compétence Technologie ou Connaissance. Outil.

- **Diplomate** : Social ; une compétence Social, une compétence Social ou Connaissances. Outil.
- **Acrobate** : Agilité ; une compétence Agilité, une compétence Agilité ou Art
- **Artiste** : Art ; une compétence Art, une compétence Social ou Technologie. Outil.
- **Arcaniste** : Arcanes ; deux compétences Arcanes. Protection ou Outil.
- **Érudit** : Connaissances ; une compétence Connaissances, une compétence Connaissances ou Technologie. Outil.
- **Enquêteur** : Connaissances ; une compétence Connaissances ou Combat, une compétence Social ou Technologie. Outil, Protection ou Arme.

Traits

Quelques exemples :

- argent facile ;
- jamais sans mon arme ;
- alcoolique mondain ;
- mon corps est un temple ;
- ami des animaux ;
- un sou est un sou ;
- tout au scotch de plomberie ;
- toujours impeccable
- « ne faites pas attention à moi »
- « twisted ninja lotus kick ! »