

TIGRES VOLANTS EN CINQ MINUTES

Résumons: *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 *Barrabar* (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...).

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 massacres 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 bancale. 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.

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 (voir table 1).

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.

Facteur vital (FV) • Constitution — Pour prendre un terme rôlistique 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 ACADÉMIQUES

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.

TABLE 1 : CARACTÉRISTIQUES

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

LISTE DES TALENTS

Combat

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

Agilité

Discrétion (AG)
Escalade (AG)
Nage (AG)
Déograv (AG)
Acrobatie (AG)
Équitation (AG)
Manipulation (AG)

Pilotage

Autos (AG)

Motos (AG)
Voiliers (AG)
Bateaux (AG)
Antigrav (AG)
Hélicoptères (AG)
Avions (AG)
Subluminaire (AG)

Sciences

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

Connaissances

Survie (IL)
Orientation (IL)

Astrogation (IL)
Histoire (IL)
Géographie (IL)
Gestion (IL)
Paranormal (IT)

Langages

Chaque langue est basée sur IL.

Communication

Éloquence (IF)
Persuasion (IF)
Tactique (IF)
Psychologie (IT)
Drague (IF)
Marchandage (IF)

Social

Étiquette (EQ)
Survie urbaine (EQ)
Jeu (IT)
Bureaucratie (EQ)

Recherche (PE)
Information (IL)

Artisanat

Fermeage (IL)
Génie civil (IL)
Artisanat (AG)
Joaillerie (AG)
Confection (AG)
Bricolage (AG)
Gastronomie (IT)

Art

Musique (AG)
Chant (IF)
Danse (AG)
Comédie (IT)
Imagerie (IT)
Sculpture (AG)

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.

1. PROFIL

Le joueur répartit 5, 7 et 9 dans les **Qualités**.

Puis il fait de même pour les **Aspects**.

Il répartit enfin trois points – les **traits** – entre les **Qualités** et les **Aspects**.

2. BONUS RACIAUX

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

Humain

30# à répartir

Humain highlander

Caractéristiques supérieures : CO, PE et EQ +1 • Résistance : maladies • Apparence remarquable • 20# à répartir

Humain alphan

Caractéristiques supérieures : VO +2, EQ +1 • Particularité mineure : cheveux blancs • Arcaniste • 16# à répartir

Humain rowaan

Caractéristiques supérieures : CO +2 • Indestructible • Nyctalopie partielle • Spécialisation globale : As (terrestre ou aérien ; combat) • Particularité majeure : tête de chien • 15# à répartir

Eylda

Caractéristiques supérieures : AG +2 • Nyctalopie partielle • Apparence supérieure • Semi-intemporalité • Talents d'Arcanes : Éveil/Création +3 et Éveil/Perception+2 • 9# à répartir

Atalen

Caractéristiques supérieures : AG et IF +1 • Apparence remarquable • Intemporalité partielle • 24# à répartir

Karlan wrisjandri

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

Karlan hjandri

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

Karlan ark'hepta

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

Talvarid

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

Siyam

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

Snivels

Caractéristiques supérieures : IF et VO +1, IL +2 • Particularité physique : rachitisme • Dégénérescence • Spécialisation globale : Génie (Connaissances : administration) ou Expert (Social : administration) • 16# 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.

Highlander

Armes de tir +6, armes naturelles +4 • À choix : nage, escalade, déograv ou acrobatie +6 ; une autre de ces compétences à +4 • Anglais (galactique) +6 ; une langue locale (xinhuanti, espagnol latino, swahili unifié, arabe, etc.) +4

Nord-américain

Armes de tir +4, armes lourdes +4, esquive +4 • Au choix : 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

Européen

Histoire, géographie ou gestion +6 ; une autre de ces compétences à +4 • Un langage local (français, neudeutsch, anglais, espagnol latino, italien, slave unifié, 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, une autre de ces compétences à +4 • Copacajun +5, anglais (galactique) +3, un autre langage local (espagnol latino, swahili unifié, eyldarin, etc.) +2

Mercenaires

Réputation : terroriste ou fauteur de troubles, toute la Sphère • Véhicule ou arme de deux niveaux sociaux supérieurs • Armes de tir ou armes lourdes +6, un autre talent de Combat à +4 • Auto, motos, hélicoptères, avions ou subluminaire +6, un autre talent de Pilotage à +5 • Survie, orientation ou survie urbaine +4 • Anglais (galactique) +6, une autre langue à +4

Eyldarin

Nage +4, un autre talent d'Agilité +3 • Artisanat, confection ou joaillerie +3, un autre de ces talents +2 • Un talent Artistique à +3 • Eyldarin +6, anglais (galactique) +4 • Petite famille (groupe ami, Influence 1)

Atalen

Nage, escalade ou équitation +4 • Un talent Artisanat ou Artistique à +4, une autre à

+2 • Atalen +4, anglais (galactique) +4, eyldarin ou siyaneer +2 • Armes de tir, armes de jet, esquive, armes de contact ou armes naturelles +3 ; une autre de ces compétences à +2 • Petite famille (groupe ami, Influence 1)

Culture stellaire

Subluminaire ou astrogation +6 • Déograv +6 ; acrobatie ou escalade +2 • Adaptation aux changements de gravité • Une langue à +6

Karlan

Devoir : protéger l'Espace sacré • Armes de tir +6, armes de jet ou armes lourdes +4, armes de contact, armes naturelles 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 hjandri

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

Siyani

Étiquette, survie urbaine, bureaucratie ou information +6, une autre de ces compétences à +4 • Marchandage +5 • Bourgeois • Petite guilde (groupe allié, Influence 2)

Talvarid

S'il existe plusieurs cultures talvarids, on représente ici le guerrier des milieux hostiles, qui tape fort et se cache mieux. Deux talents de Combat à +6, un autre à +4 • Discrétion +6 ; escalade ou acrobatie +4 • Survie +6, orientation +4 • Un talent Artisanat ou Artistique à +4 • Anachronisme : pré-industriel • Pauvre

4. ENVIRONNEMENT

Les environnements représentent là 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, marchandage +3 ; un autre talent Social à +2 •

Un langage au choix à +2 • Une spécialisation « urbaine » (ville, quartier ou autre)

Suburbain

Information +6, survie urbaine +4, bureaucratie +3 • Un talent Social ou Artistique à +2 • À choix : un individu contact (Influence 4), un individu ami (Influence 3), un groupe contact (Influence 2) ou un groupe ami (Influence 1)

Rural

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

Nature

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

Globe-trotter

Géographie +4 • Un langage à +4, un autre à +2 • Cosmopolite

Nomade

Un talent de Pilotage à +6 • Électronique ou mécanique +4 • Deux langages 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 • Électronique, 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 à +4 • Éloquence, étiquette, bureaucratie ou information +4 ; un autre à +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent ou un talent académique

Érudit

Deux talents au choix à +6 : Sciences, histoire, géographie, gestion ou paranormal • Deux langages 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 (individu, Influence 4)

Diplomate

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

Marchand

Marchandage +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 (individu, Influence 4)

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, une autre à +4 • Psychologie ou étiquette +4 • Bricolage, escalade ou discrétion +4 • Électronique ou mécanique +2 • Une spécialisation et +2 dans un talent ou un talent académique ou un contact (individu, Influence 4)

6. EXTRAS

En fin de création, les personnages ont, selon les bonus raciaux choisis, entre 12 et 30# (# = point de création de personnage ; c'est plus court comme ça) 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# ; voir le chapitre **Talents** pour plus d'explications.
- **Arcanes** : les Arcanes coûtent le double des talents conventionnels ; idem pour les spécialisations ou le passage en académique, d'ailleurs. Les particularités sont expliquées dans le chapitre **Arcanes**.
- **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 bizarreries, 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 ; voir table 2.

Le « Train de vie » donne la valeur en dessous de laquelle on ne regarde pas forcément à la dépense.

Un personnage peut avoir autant d'objets de valeur inférieure à son train de vie qu'il le souhaite (et que le déhemme le juge raisonnable), plus jusqu'à trois objets de valeur équivalente à sa fortune. Pour 2#, un personnage peut obtenir un objet d'un niveau social plus élevé ; pour 5#, l'objet peut venir de deux niveaux sociaux plus haut.

TABLE 2 : NIVEAUX SOCIAUX

Niveau	Genre	Coût	Fortune	Train de vie
-2	Indigent	+10#	500\$	5\$
-1	Pauvre	+5#	1 000\$	10\$
0	Prolétaire	0	5 000\$	100\$
+1	Bourgeois	5#	50 000\$	1 000\$
+2	Cousu de thunes	10#	200 000\$	5 000\$
+3	Suppôt du Grand Capital	25#	1 000 000\$	10 000\$

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#.

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

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

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

Bonus (ou malus) aux caractéristiques accordé dans des conditions particulières. Coût : $\pm 3\#$ pour un modificateur de ± 5 .

Exemples

Résistance • Augmentation conditionnelle de CO.

Sang-froid • Augmentation conditionnelle de VO ou d'EQ.

Médium • Augmentation conditionnelle d'IT.

Cas spéciaux

Ambidextrie • Supprime le malus de main non-dominante. Coûte 3#.

Sens accru • Bonus de +5 pour tout jet de PE basé sur un sens (à choix). Coûte 3#.

Nyctalopie • Une **nyctalopie partielle** coûte 3# et la **nyctalopie pleine** et entière coûte 5#.

SPÉCIALISATIONS GLOBALES

Une spécialisation globale s'applique à un groupe de talents. 10#.

Exemples

As • Concerne les talents de pilotage.

Génie • Concerne les talents intellectuels, de type science ou connaissance, voire art.

Charismatique • S'applique aux talents de type communication pour une certaine catégorie de personnes.

Spécialisation culturelle • L'adaptation à une culture autre que celle dans laquelle on est né et/ou on a été élevé est aussi considérée comme une spécialisation globale.

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

Coûte 2# pour diviser par deux le temps d'adaptation à une nouvelle gravité, 5# pour diviser par cinq le même temps d'adaptation.

Indestructible

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

OPTIONS PSYCHIQUES

Arcaniste

Coûte 10# pour maîtriser les pouvoirs d'Arcanes.

Trou noir

Ne peut pas être atteint par les Arcanes – mais ne peut pas en acquérir non plus. 10#.

Foi

Le perso a une conviction qui lui permet de résister à des « épreuves » : pour 5#, la Foi accorde un Niveau de Fatigue supplémentaire.

Analphabétisme

Ne sait pas lire et écrire. Rapporte 10#.

Illettrisme

Lit et/ou écrit très mal. Rapporte 5#.

OPTIONS SOCIALES

Code moral

Rapporte de 1 à 10#, suivant la rigueur et le côté contraignant desdites règles.

Devoir

Rapporte de 1 à 10#, de nouveau par rapport au pénible de la chose.

Anachronisme

Le personnage vient d'une culture qui est sérieusement en retard sur la technologie moyenne de la Sphère. Rapporte de 2 à 10#, suivant le degré.

Cosmopolite

Le personnage réduit donc d'un cran les difficultés culturelles. Coûte 10#.

Identité

Coûte 5# pour une deuxième identité, 10# pour être indétectable.

Contacts

Voir table 3.

Réputations

Une bonne réputation donne +5 au jet pour des actions sociales ou de communication dans le cas où le personnage est reconnu. Le coût dépend de l'étendue de la réputation : locale (un bout de planète, 2#), planétaire (5#), régionale (un secteur stellaire ou une nation, 8#) ou sur toute la Sphère (10#). Si elle est mauvaise, elle rapporte les points indiqués et cause un malus de 5.

TABLE 3 : CONTACTS

Type	Niveau	Influence	1	2	3	4	5
Individu	contact / peste	1	2	3	5	10	
	allié / ennemi	2	3	5	10	20	
Groupe	contact / peste	3	5	10	20	30	
	ami / ennemi	5	10	20	30	50	

TIGRES VOLANTS

NOM: SURNOM: SEXE:

ESPÈCE: NATIONALITÉ: NÉ LE:

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 SÈNS (RÉPARTIR PE X 5 • OPT.)

VU	Vue	GO	Goût
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. • ACADÉMIQUE = 5# • SPÉCIALISATION = 3# • ARCANES: PRIX X 2)

Combat

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

Agilité

Discrétion (AG)	.. + = ...
Escalade (AG)	.. + = ...
Nage (AG)	.. + = ...
Dégrav (AG)	.. + = ...
Acrobatie (AG)	.. + = ...
Équitation (AG)	.. + = ...
Manipulation (AG)	.. + = ...

Pilotage

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

Sciences

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

Connaissances

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

Communication

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

Social

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

Artisanat

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

Art

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

Langages (IL)

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

Arcanes

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.

