

TIGRES VOLANTS est un jeu de rôle de science-fiction multiculturel et décalé, inspiré par des jeux tels que *Space Opera* et *Car Wars* et les livres de la série *Barrabar* (Lois McMaster Bujold) ou *Honor Harrington* (David Weber), les bandes dessinées *Elfquest*, *The Red Star* et *Dirty Pair* (la version d'Adam Warren), les séries télévisées *Babylon 5* et *Firefly*, ainsi qu'une quantité indécente de dessins animés japonais et beaucoup de musique de sauvage (pas du J-Pop ; pas sauvage à ce point, quand même).

C'est une sorte de série B qui s'assume, peuplée de bras cassés magnifiques ; Douglas Adams revisité par Tarantino, avec Audiard et San-Antonio aux dialogues.

L'UNIVERS

Tigres Volants, c'est la rencontre entre une civilisation stellaire qui a dominé ce coin de 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'ils s'agissait de peuples complètement différents, ce se serait sans doute réglé à coups de guerre et autres explications administratives. Mais les choses sont plus compliquées.

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.

LE SYSTÈME

Les personnages ont neuf caractéristiques et une variété de talents. Talents et caractéristiques ont des valeurs de 1 à 20 ; plus c'est haut, euh... plus c'est haut. La moyenne est à 10-11, la moyenne des persos plutôt vers 14-15.

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 (+0 à mains nues, +6 pour une arme à feu moyenne).

Il y a deux manières d'éviter ce genre de désagréments : ne pas être là quand l'attaque arrive (réussir une esquive) 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 esquive, 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.

NIVEAUX DE FATIGUE

Chaque personnage a trois Niveaux de fatigue (NF) ; il perd un NF par 5 points de dommages encaissés, mais peut aussi choisir de dépenser un NF pour augmenter de 5 ses chances de réussite à une action.

Tout cela est bel et bon, mais il y a un prix : par NF perdu, le personnage a -5 à toutes ses actions, tant qu'il ne s'est pas reposé ; un personnage qui a perdu 3 NF est donc à -15 pour toutes ses actions. Ça calme...

Le temps de repos dépend du nombre de NF perdus : on récupère 1 NF en quelques minutes, 2 NF en quelques heures et 3 NF en une sérieuse nuit de sommeil.

BONNES NOUVELLES, MAUVAISES NOUVELLES

Dans Tigres Volants, ce ne sont pas les dés qui déterminent les réussites ou échecs critiques (appelés ici « bonnes » ou « mauvaises nouvelles »), mais les joueurs. Cependant, pour bénéficier d'une bonne nouvelle, il faut avoir subi une mauvaise nouvelle auparavant. Ou après, mais ça peut faire très mal !

Un personnage ne peut avoir qu'une seule bonne nouvelle à la fois.

RÉSUMÉ-EXPRESS POUR GENS PRESSÉS...
WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG

Alias (Tonton) : Auteur (mégalomane) de ce jeu. Muhaha !

Alphans : Humains ayant subi des mutations, dont la principale se trouve être la (ré)apparition de pouvoirs mentaux, appelés ici Arcanes.

Atlani (sing. *Atalen*) : Humains à forte hérité eyldarin (voir sous **Eyldar**). En ont hérité une grande beauté et quelques bribes de pacifisme et de tolérance. Rassurez-vous, la partie humaine compense largement !

Eyldar (sing. *Eylda*, fém *Eylwen*) : Peuple de plutôt grande taille, avec des oreilles en pointes et de larges yeux en amande, qui fut un temps maître d'un bon bout de la Galaxie. Désormais nettement plus portés sur les jeux de mots foireux et le sexe.

Highlanders : Humains altérés génétiquement pour former « l'élite de la race humaine ». Il y a loin de la propagande à la réalité. Physiquement grands, avec une peau foncée et des cheveux clairs.

Karlan (sing. *Karlan*) : Peuple longiligne et à la peau brune, il forme un **Haut-commandement karlan** militarisé à l'extrême, qui garde les frontières de la Sphère.

Rowaans : Autres mutants humains, caractérisés principalement par une carrure impressionnante et une tête de chien-loup. Agressifs et peu sociaux, ils sont spécialisés dans le combat aérien, la résistance anti-highlander et les paris stupides.

Siyani (sing. *Siyen*) : Lézards humanoïdes, format « armoire normande ». Marchands impénitents, genre pas-cool quand on touche au business, ils ont aussi une culture qui redéfinit la notion de « non-euclidien ».

Talvarids : Ours anthropomorphes, vivant sur une planète primitive. Attaqués par la **Fédération des hautes-terres**, se sont lancés dans la résistance en gros et demi-gros. Remarquables combattants.

Arlauriëntur eyldarin : Ancien empire eyldarin.

République eyldarin : Nouvel empire eyldarin. Pas tout à fait, mais on ne va pas chipoter...

Fédération des hautes-terres : État terrien mélangeant allègrement communisme et fascisme. Occupe l'Asie, l'Afrique, l'Océanie, l'Amérique du Sud et la Scandinavie, ainsi que de nombreuses planètes, pas toujours à eux d'ailleurs. Colonialiste et pénible.

North-American United States (NAUS) : Autre État terrien, formé par tout les pays du continent nord-américain (Canada, Québec, Texas, États-Unis, Amérique centrale et Fédération pétrolière). Passablement bronxeux.

Confédération européenne : Encore un État terrien, qui regroupe la totalité de l'Europe, plus la Turquie, moins la Scandinavie. Aussi quelque peu bronxeux, surtout dans l'Est.

Fédération des États de la Frontière (FEF) : Groupe d'une quarantaine de planètes au statut politique incertain et à la cohésion douteuse. Repaire de pirates et cible privilégiée de la Fédération des hautes-terres.

Conseil économique, politique et militaire des États de la Sphère (Cepmes) : sorte d'Onu galactique, avec un peu plus de moyens pour se faire respecter, mais c'est tout.

Guilde intergalactique du commerce (GIC) : Compagnie marchande fondée au début du XXII^e siècle par la fusion d'un trust terrien et d'une compagnie siyansk. S'est propulsée dans les dix premiers rangs de la finance internationale à grands coups de magouilles immondes.

Les Tigres volants : Autre compagnie, officiellement de transports, officieusement de mercenariat.

La Dame de Fer : Bande de pirates, devenue une compagnie mercenaire chargée de la défense de la FEF. Appelée aussi « L'Honorable Compagnie ».

La Sphère : Terme désignant l'espace connu. Fait environ 250 années-lumière de rayon. Il s'y passe plein de choses passionnantes et peu reluisantes, c'est moi qui vous le dit !