

F.L.A.G.S

Fast & Light Adventure Gaming System



1.0 Introduction

Ce que vous tenez entre les mains est un système de jeu de rôle, c'est à dire un ensemble de règles qui permettent de jouer au jeu de rôle. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle, me direz-vous ? Si vous posez cette question, c'est qu'il est grand temps d'aborder les fondamentaux de ce jeu de société un peu particulier. Nous tenterons d'en dresser une définition dans le prochain chapitre. Pour ceux qui ne se posent pas cette question, sachez que ce système se veut générique, dans le sens où il est livré sans le moindre élément de contexte, sans univers, mais qu'il a l'ambition de s'adapter à tous les cadres possibles et imaginables (et il y en a beaucoup dans le jeu de rôle). Ces règles se veulent également très simples et devraient convenir aux joueurs et aux maîtres du jeu débutants. Pour autant, elles sont assez poussées pour simuler une grande palette de situations et d'actions, une création de personnages détaillée ainsi qu'une gestion de la progression de ces mêmes personnages. On y trouvera notamment des règles de combat précises et rapides, un système d'apprentissage et d'expérience complet, une gestion de la santé physique comme mentale des personnages et une foule de règles que vous n'utiliserez peut-être jamais mais qui vous rassureront dans le cas

contraire. Puisqu'il semble qu'il faille à toute chose un nom qui veuille dire quelque chose, nous avons opté pour **FLAGS**, Fast & Light Adventure Gaming System (système de jeu d'aventure rapide et léger).

1.1 Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

On entend beaucoup de choses au sujet des jeux de rôles. En réalité, ce sont des jeux de société comme les autres. Des joueurs se rassemblent autour d'une table, choisissent un personnage et vivent une aventure, le tout en ne quittant pas leurs chaises (sauf pour aller aux toilettes ou chercher le soda dans le frigo). Bien entendu, il y a quelques particularités qui font toute la différence entre le Monopoly et le jeu de rôle. Tout d'abord, il n'existe pas de plateau dans un jeu de rôle – ou du moins n'est-il pas nécessaire. Tout se passe dans l'imagination des joueurs. Ensuite, il y a un joueur un peu spécial, appelé le maître du jeu. C'est lui qui sera le narrateur de l'histoire que vont vivre les joueurs et qui assurera le respect des règles – ou au moins d'une certaine logique – autour de la table. Là où les autres joueurs n'incarneront qu'un seul personnage, le maître du jeu aura également l'occasion de jouer des rôles, mais on appellera ces personnages-là des personnages non joueurs (PNJ), par opposition à ceux des joueurs (PJ). Dans un jeu de rôle classique, les PJ sont des héros appelés à relever des défis et à vivre des histoires passionnantes et hautes en couleurs. On peut en cela les comparer aux grands héros de l'Histoire ou de la fiction. En fonction de l'histoire proposée par le maître du jeu, les joueurs devront indiquer, tout au long de la partie, quelles seront les réactions de leurs personnages à des moments-clés, voire le plus souvent possible. Imaginons que le maître du jeu décrive une situation dans laquelle les PJ sont coincés dans un sous-marin dans lequel une bombe est sur le point d'exploser. Les PJ sont seuls à bord et le sous-marin navigue par une quinzaine de mètres de fond. A un moment donné, le maître du jeu demandera aux joueurs ce que font leurs personnages. Mettez-vous à leur place... Que feriez-vous ? Allez-vous tenter de sortir du sous-marin, de le ramener en surface d'abord, de trouver et

de désamorcer la bombe ? Comment allez-vous vous y prendre ? Pour vous aider dans votre choix, vous aurez une idée assez précise de ce dont votre personnage est capable. Est-il lui-même membre d'un équipage de sous-marin ? A-t-il une certaine expérience des explosifs ? Possède-t-il des superpouvoirs capables de projeter la bombe à travers les parois du sous-marin sans dégât ?

Quel sera l'impact des choix des joueurs sur le déroulement de la partie ? Il sera, a priori, total. Si les joueurs décident de faire quelque chose que le maître du jeu n'avait pas du tout prévu, à condition de respecter les règles du jeu ou la logique de l'univers dont il est question, le maître se doit d'en tenir compte. Bien entendu, être joueur de jeu de rôle implique que l'on se soumette à certaines règles et que l'on accepte de jouer un rôle, c'est-à-dire de jouer quelqu'un qui n'est pas nécessairement son alter ego parfait. La jeune fille intellectuelle peut très bien jouer un gros mec balèze et le type branché hip hop un vampire gothique fan de heavy metal. L'une de ces règles est que l'on accepte de se plier aux limites de l'univers proposé. Ainsi, si l'histoire racontée par le maître du jeu se déroule au moyen âge ou dans l'antiquité, il est inutile d'espérer téléphoner à son pote ou traverser un pays hostile en avion. De même, il convient de tenir compte de la manière de penser du personnage, dans la mesure du possible. Ainsi, si traverser le pays hostile constitue la façon la plus rapide d'arriver à son but, même s'il est possible de passer un an à le contourner, le personnage n'hésitera probablement pas à se lancer dans cette aventure, même si le joueur, lui, n'a qu'à dire, en théorie, qu'il contourne le pays. Plus le joueur interprétera son personnage avec brio et en tenant compte de ces deux règles essentielles, plus la partie sera bonne et le plaisir autour de la table intense. Inutile, bien sûr, de jouer en latin si l'on incarne un centurion romain ou d'être docteur en médecine pour que son personnage puisse soigner un allié blessé. Le joueur n'est pas le personnage. Mais il doit faire un effort pour en endosser le costume, en quelque sorte.

Venons-en à l'histoire que propose le maître du jeu. Celle-ci doit présenter un certain défi aux personnages. Imaginez un scénario de film d'action. Le héros voit sa

promise enlevée par des bandits et va tenter, pendant tout le film, de la retrouver et de se venger de ces scélérats. Nous avons un personnage joueur, le héros, peut-être associé à quelques alliés, des personnages non joueurs, les bandits, la promise et, probablement, une dizaine de rôles secondaires (le chauffeur de taxi, le policier, le journaliste fouille-merde, le père du héros, l'ivrogne du bar, et quelques autres). Nous avons aussi un défi : retrouver la belle. Cela peut donc faire un scénario de jeu de rôle. Bien sûr, si la promise se trouve dans l'entrepôt à côté et que les bandits sont deux, cela peut aller très vite. Si par contre, les bandits travaillent en fait pour une agence gouvernementale, que la promise possède des secrets de la plus haute importance, qu'elle a été emmenée dans une base lunaire expérimentale et que le héros et ses alliés sont, en réalité, des sorciers mentalistes, nous avons là quelque chose qui risque de tenir les joueurs en haleine pendant un certain temps. Chacun conçoit un peu un scénario à sa manière. Certains maîtres du jeu vont écrire des pages et des pages en tentant de prévoir la réaction des joueurs au plus juste. D'autres vont uniquement se contenter de griffonner quelques lignes sur un bout de carton et se fier à leur talent d'improvisation. Ce qui compte, lorsque l'on est maître du jeu, c'est d'être cohérent. Si votre histoire tient la route, on peut l'aimer ou pas, mais cela reste une bonne histoire.

Mais comment cela tourne-t-il, finalement ? Comment sait-on, par exemple, quelles sont les limites fixées aux personnages ? Comment estimer si ce qu'ils entreprennent échoue ou réussit ? C'est là qu'interviennent les règles du jeu. Et ce sont ces règles qui vont vous être exposées dans les pages qui suivent.

1.2 Les grands principes de FLAGS

FLAGS est un système de jeu de rôle qui se veut facile à apprendre et à prendre en mains, assez souple pour convenir aux joueurs et aux maîtres du jeu débutants tout en contentant les vieux briscards et enfin adaptatif afin de pouvoir traiter d'une grande variété de sujets. Le premier principe est qu'il utilisera les dés à six faces que tout le monde connaît et que chaque test, pardon, chaque jet de dé impliquera

de lancer trois dés à six faces. Pour faire simple, on appellera le dé à six faces un « D6 » et trois dés à six faces « 3D6 ».

Un personnage sera défini par un ensemble de valeurs chiffrées ou purement narratives. Un personnage joueur sera généralement défini avec plus de précision qu'un personnage non joueur. Chacune de ces valeurs donnera une idée de ce que le personnage peut faire, des domaines dans lesquels il excelle ou, au contraire, dans lesquels il est moins performant. On apprendra quels sont ses domaines d'expertise et ceux où il n'entend pas grand-chose. On saura aussi quelles sont ses atouts et ses entraves.

Pour savoir si l'action entreprise par un personnage est couronnée de succès ou non, on lancera 3D6 et on appliquera toute une série de bonus ou de malus qui dépendent justement du personnage. On comparera alors le résultat à un chiffre déterminé par le maître du jeu et qui représentera la difficulté de l'action. On appelle ce chiffre le seuil de difficulté. Si l'action est difficile, ce seuil sera élevé. Pour que l'action soit un succès, le résultat des dés doit être supérieur ou égal à ce seuil de difficulté. Dans l'absolu, il convient donc toujours, quand on lance 3D6, d'obtenir le résultat le plus élevé possible. Mais attention, il y a aussi des règles plus subtiles. Ainsi, les « 1 » et les « 6 » obtenus sur les dés peuvent également entrer en ligne de compte. De même, lorsqu'un combat éclate, chaque dé, individuellement, peut revêtir une importance majeure.

Enfin divers modules de règles peuvent être appliqués ou pas en fonction du jeu que vous désirez, comme les règles sur la folie, utiles principalement pour les univers jouant sur l'horreur ou l'épouvante.

1.3 Dura lex... Mais on s'en fout !

Dura lex, sed lex... La loi est dure, mais c'est la loi. En fait, pas du tout. Vous êtes ici dans un JEU de rôle, pas à un examen de chimie. Si une règle vous ennue, vous semble inadaptée ou manque de précision, ignorez-là ou modifiez-là à votre gré. La seule chose qui compte, c'est que vous preniez du plaisir à jouer. Tout ce que vous trouverez dans ce manuel, ce sont au mieux des conseils. Attention toutefois à ne pas faire n'importe quoi. Seul le maître a le

droit d'ignorer ou de modifier les règles, même s'il doit rester à l'écoute de ses joueurs. S'il décide de modifier le corps des règles, il faut qu'il garde à l'esprit que cela peut entraîner d'autres modifications. De même, il doit aussi se souvenir de sa décision, car les joueurs risquent de trouver étrange qu'une règle soit appliquée ou ignorée un jour, mais pas le lendemain. Bref, arrangez-vous toujours pour rester cohérent, et tout devrait bien se passer.

2.0 La création des personnages

Un personnage est défini par toute une série de valeurs. A chaque étape, vous devrez dépenser un certain nombre de points pour créer le personnage auquel vous pensez. Mais justement, quel est le personnage auquel vous songez ? C'est en réalité la toute première étape de la création d'un personnage...

2.1 Le concept du personnage

Le personnage que vous allez créer aura peut-être une vie assez courte et tombera peut-être sous les coups du premier ennemi venu, mais il est tout aussi possible que vous vous trouviez au début d'une belle histoire appelée à durer. Il est donc bon de prendre son temps lorsque l'on crée un personnage, surtout si l'on n'est pas encore familiarisé avec les règles de **FLAGS** ou avec l'univers du jeu. A chaque étape de la création, vous devrez faire des choix et ces choix vous engagent peut-être sur le long terme. Un personnage qui vous convient bien sera sans doute plus agréable à jouer qu'un individu qui ne vous dit rien de bon. Tout d'abord, voyez avec le maître de jeu quel genre de personnage conviendrait à l'histoire qu'il veut vous faire jouer. Imaginons un univers de piraterie comme dans les films « *Pirates des Caraïbes* ». Si vous voulez incarner un pirate sans foi ni loi, cela ne devrait pas poser de problème. Si par contre, vous voulez à tout prix jouer un jeune étudiant en arts occultes, il faut voir avec le maître du jeu si la chose est possible et ce que cela implique. Posez-vous quelques questions : voulez-vous d'un personnage prêt à tout, aventureux, efficace au combat ou d'un savant génial, capable d'inventer toute une série de choses utiles et à la mémoire encyclopédique dans

toute une série de domaines ? Préférez-vous la force brute ou la finesse ? Allez-vous jouer un homme ou une femme ? Un jeune ou un vieux ? Bref, essayez de vous faire une idée assez précise de qui vous voulez incarner. Cela facilitera vos choix pour la suite et vous permettra d'intégrer plus facilement votre personnage à l'univers du jeu.

2.2 Les attributs principaux

Chaque personnage dans **FLAGS** est défini par huit attributs principaux, qui sont des valeurs générales représentant les facultés du personnage. Il y a la Force, l'Endurance, l'Habilité, l'Agilité, l'Érudition, le Charisme, la Volonté et la Perception.

- La **Force** (FOR) d'un personnage détermine sa capacité à soulever de lourdes charges, à frapper fort, à écarter les barreaux d'une cellule ou à tirer son épingle du jeu sur un ring de boxe.
- L'**Endurance** (END) d'un personnage décrit sa faculté à résister à la douleur ou aux efforts prolongés, à éviter la contagion d'une maladie ou les effets d'un empoisonnement, à ne pas montrer de signes de fatigue ou encore sa facilité à encaisser les coups.
- L'**Habilité** (HAB) d'un personnage indique s'il sait se servir de ses mains dans le cadre de travaux de précision comme la mécanique, l'artisanat ou encore le crochetage d'une serrure. On saura aussi s'il sait manier des armes blanches avec brio ou encore s'il excelle en dessin ou dans l'utilisation d'un instrument de musique.
- L'**Agilité** (AGI) d'un personnage détermine sa facilité à se mouvoir dans des conditions difficiles, comme lorsqu'il marche sur une corde, escalade une paroi rocheuse, saute par-dessus un précipice ou encore lorsqu'il tente d'éviter un projectile ou un coup d'épée.
- L'**Érudition** (ERU) d'un personnage indique s'il a reçu une bonne éducation, s'il a assimilé un grand savoir sur divers sujets, s'il sait

répondre à des questions de culture générale, comprendre des langues étrangères, réciter un théorème scientifique ou résoudre des énigmes mathématiques complexes.

- Le **Charisme** (CHA) d'un personnage donne une bonne indication de sa beauté physique ou, en tout cas, de son pouvoir de séduction. On saura aussi s'il est plutôt à l'aise en société ou s'il est maladroit lorsqu'il fréquente le beau monde.
- La **Volonté** (VOL) d'un personnage indique s'il est maître de ses émotions, s'il réussit à résister à ses pulsions ou à maîtriser ses instincts. Un personnage ayant un bon score en volonté peut aussi imposer sa vision des choses à autrui avec plus de facilité.
- La **Perception** (PER), enfin, est l'attribut qui définit l'acuité du personnage dans ses cinq sens, la vue, l'odorat, l'ouïe, le goût ou le toucher, mais aussi son intuition, sorte de sixième sens.

Un attribut à l'échelle humaine est associé à une valeur oscillant entre -3 (extrêmement faible) et +3 (extrêmement fort). On parle bien d'échelle humaine. La FOR d'un insecte peut être inférieure à -3 et l'END d'une baleine supérieure à +3.

Pour savoir quels sont les scores d'un personnage dans les différents attributs, vous disposez de **6 points**. Avec ces points, vous pouvez ajouter des bonus aux attributs qui vous semblent les plus importants sans jamais dépasser +3. Si vous le désirez, vous pouvez aussi faire passer certains attributs en négatif pour obtenir de nouveaux points à répartir dans les autres attributs. Par défaut, la valeur d'un attribut est de 0.

Exemple : un joueur reçoit six points à répartir dans ses attributs. Il a dans l'idée de jouer un samouraï dans le Japon médiéval. Il place donc 2 points en FOR, 2 points en AGI et 2 points en HAB. Actuellement, ses valeurs sont donc les suivantes : FOR +2, END 0, HAB +2, AGI +2, ERU 0, CHA 0, VOL 0 et PER 0. Mais le joueur n'est pas encore satisfait. Il voudrait

que son personnage soit une vraie force de la nature. Il décide de diminuer son Charisme de 1 et son Erudition de 1. Il ajoute ensuite 1 point à sa FOR et un autre point à son END. Son profil devient donc le suivant : FOR +3, END +1, HAB +2, AGI +2, ERU -1, CHA -1, VOL 0 et PER 0.

2.3.0 Les attributs secondaires

S'il y a des attributs principaux, il doit y avoir des attributs secondaires. Ceux-ci représentent des valeurs tout aussi utiles mais qui seront rarement utilisées pour mesurer la chance de succès d'un personnage dans une action donnée. Il y a la Vitalité (VIT), la Raison (RAI) et l'Initiative (INI).

2.3.1 La Vitalité (VIT)

Un personnage qui vit une vie d'aventures doit s'attendre à prendre des coups et à subir des blessures, voire à périr s'il a mal calculé les risques... L'état de santé physique d'un personnage est déterminé par sa Vitalité (VIT). Celle-ci est égale à 10 plus l'END et la VOL, avec un minimum de 5. Tant qu'il reste au-dessus de 5 ou à 5 en Vitalité, un personnage est considéré comme en assez bonne santé, même s'il peut avoir subi des désagréments ou pris des coups. En-dessous de 5, il est considéré comme blessé. Il agira alors avec moins d'assurance dans les différentes actions qu'il entreprendra. Mais sa vie n'est pas menacée tant qu'il reste au-dessus de 0. Si sa VIT descend sous la barre du 0, un personnage est réellement en danger de mort. La moindre perte de VIT à ce stade lui sera en effet fatale. Nous reviendrons sur tous ces éléments au chapitre sur la santé et la médecine.

Exemple : le personnage de l'exemple précédent, celui qui veut devenir samouraï, possède une END et une VOL égales à 0. Il compte donc 10 points en Vitalité.

2.3.2 La Raison (RAI)

Tout comme le corps, la santé mentale peut être affectée par les tourments d'une vie de dangers. Un personnage sain d'esprit agira normalement, mais un

personnage marqué par le sort, ayant vécu des choses horribles ou assisté à des événements éprouvants peut avoir du mal à raisonner dans bien des cas et à garder les idées claires. Il peut alors sombrer dans la folie. Tout comme la VIT, la RAI est égale à 10, mais l'on doit y ajouter la VOL et l'ERU, avec un minimum de 5. Tant qu'il reste au-dessus de 5 en Raison, un personnage est considéré comme sain d'esprit. S'il descend en-dessous de 5, il est considéré comme troublé. Il aura du mal à se concentrer et sera sujet à des troubles de la personnalité plus ou moins fréquents. S'il descend en-dessous de 0, par contre, sa santé mentale sera menacée et à la moindre nouvelle perte de points de RAI, il sombrera dans la folie. Nous reviendrons également sur ces valeurs au chapitre sur la santé et la médecine.

Exemple : le jeune samouraï n'a investi aucun point en VOL et en ERU. Sa RAI est donc également de 10.

2.3.3 L'Initiative (INI)

Parfois, il sera utile de savoir quel personnage agit le premier. Dans le cadre d'un combat, cela peut faire la différence entre la vie et la mort, mais on peut aussi déterminer de cette manière qui est le plus prompt à se saisir d'un objet ou à sortir de sa torpeur. L'Initiative d'un personnage est égale à la somme de son HAB, de son AGI et de sa PER. Elle peut être négative.

Exemple : notre personnage-type possède une HAB de 2, une AGI de 2 et une PER de 0. Son INI est donc égale à 4 (2+2+0).

2.3.4 L'Héroïsme (HER)

Les personnages se distinguent du commun des mortels par leur aptitude à faire face au danger et à se tirer de bien mauvais pas. Pour ce faire, ils disposent de points d'Héroïsme. En début de partie, ils ne comptent qu'1 point d'HER, mais ils pourront en gagner d'autres en cours de jeu. Nous verrons plus tard à quoi ces points peuvent servir...

2.4.0 Les compétences

Grâce aux attributs, on sait quels sont les

points forts et les points faibles d'un personnage. On sait s'il est érudit, agile, endurant, fort... Mais ces valeurs restent très générales et ne permettent pas de savoir dans quels domaines il est compétent. Un érudit peut tout savoir des choses de la médecine sans pour autant y entendre quelque chose en poésie, par exemple. Bref, les compétences sont là pour préciser les connaissances et les savoirs du personnage. Leur nombre est élevé et la liste que l'on vous propose ci-après peut être augmentée selon votre gré, mais chaque nouvelle compétence doit être avalisée par le maître du jeu avant d'être choisie par un joueur.

Il existe deux grandes familles de compétences : les compétences générales qui peuvent être acquises par tout un chacun, et les compétences académiques qui nécessitent un apprentissage long et rigoureux. La grande différence est qu'une compétence générale est supposée connue de tous, même si on n'y excelle pas, alors qu'une compétence académique, si elle est utilisée par un personnage qui ne s'y connaît pas, peut entraîner des résultats fâcheux. Nous reviendrons sur ces notions au chapitre sur le système de jeu, mais sachez qu'une compétence académique non maîtrisée entraîne, si elle est utilisée, un malus de 3 points.

Les compétences doivent être achetées par le personnage. Une compétence générale coûte un point tandis qu'une compétence académique en coûte deux. Dans les deux cas, le personnage peut décider de se spécialiser dans l'une ou l'autre compétence (générale comme académique). Pour ce faire, il doit tripler le prix d'achat de la compétence et ce, après l'avoir achetée au préalable. Une compétence académique (2 points) dans laquelle un personnage veut se spécialiser (6 points) coûtera donc au total 8 points au joueur.

2.4.1 Les compétences générales

Ce sont les compétences qui recouvrent des actions ou des savoirs supposés connus de tous, comme les actions physiques (la course, le saut, la natation...) ou relativement basiques (se cacher, mentir...). Un personnage dispose en

réalité de toutes ces compétences au niveau zéro, sans avoir à y investir de points. En voici une liste.

Liste des compétences générales
Athlétisme
Bagarre
Bricolage
Combat à distance
Cuisine
Déguisement
Démolition
Eloquence
Escrime
Esquive
Fouille
Furtivité
Interrogation
Premiers soins
Séduction
Vigilance

A sa création, un personnage peut investir **10 points** dans ces compétences selon le barème suivant : acheter une compétence coûte 1 point. Se spécialiser dans une compétence acquise coûte 3 points.

Exemple : un joueur veut créer un grand séducteur. Il veut donc acheter la compétence Séduction (1 point) mais également se spécialiser dans ce domaine (3 points). Il lui en coûte donc, au total, 4 points (1+3). Il lui en reste six à dépenser dans ses compétences générales.

2.4.2 Les compétences académiques

Ces compétences nécessitent un apprentissage pour être ne serait-ce qu'abordées. Elles ne sont pas innées. De plus, quiconque les pratiquerait sans en connaître les bases ferait pire que mieux. Comme vous avez déjà pu le lire, une compétence académique non maîtrisée entraîne un malus de 3 points aux tests la concernant. Voici une liste de ces compétences.

Liste des compétences académiques
Administration
Alpinisme
Artisanat
Botanique

Chimie
Crochetage
Cryptographie
Electronique
Equitation
Histoire
Informatique
Jeu
Langue
Mécanique
Médecine
Navigation
Pickpocket
Pilotage
Physique
Survie
Usages
Zoologie

Pour ces compétences, le nombre de points à investir à la création du personnage est également de **10 points**, sachant qu'une compétence académique coûte 2 points et que se spécialiser dans une compétence acquise coûte 6 points.

Exemple : notre séducteur de l'exemple précédent est en réalité un gentleman cambrioleur. Aucune porte ne lui résiste. Il veut se spécialiser en Crochetage. Le joueur dépense donc 2 points pour acheter cette compétence et ensuite 6 points pour s'y spécialiser. Il ne lui reste donc plus que 2 points pour acheter une autre compétence académique. Il opte pour Pickpocket.

2.4.3 D'autres sources de savoir

En fonction de l'univers dans lequel les personnages évolueront, il est possible qu'ils reçoivent d'autres compétences, par exemple s'ils doivent choisir un métier ou s'ils sont considérés par défaut comme des spécialistes dans un domaine. De même, certains jeux donnant accès à des races différentes bénéficiant d'une base culturelle forte, on peut imaginer que les personnages issus de ces races soient dotés de savoirs qui leur sont propres.

- **L'origine :** qu'elle soit d'origine ethnique (bushman, inuit, européen...) ou raciale (elfe, nain, orque...), la culture d'un

personnage peut modifier sa façon d'acquérir des compétences. Il y a deux façons de faire. Soit certaines compétences académiques deviennent des compétences générales (pour les bushmen, la Survie est une compétence générale), soit le maître du jeu offre des compétences aux personnages (tous les elfes savent tirer à l'arc et se voient donc offrir Combat à distance sans avoir à dépenser de points).

- **La formation :** un personnage qui a suivi une formation précise en aura forcément retiré quelque avantage. Encore faut-il que cette formation se soit déroulée dans de bonnes conditions et que le personnage ait ensuite passé du temps à s'exercer. Mais il en reste toujours quelque chose. Ainsi, dans notre monde, un adulte qui, dans le passé, a fréquenté un établissement scolaire, aura des notions de Chimie ou d'Histoire... Là aussi, il faut voir si cela décale des compétences académiques vers la colonne des compétences générales ou si le maître du jeu offre ces compétences aux personnages concernés.
- **Le métier :** exercer une profession implique que l'on maîtrise une série de techniques. Toutes les techniques professionnelles ne se traduisent pas nécessairement en compétences utiles au jeu de rôle, mais d'autres, bien. Un docteur en médecine sera forcément spécialisé en Médecine et en Premiers soins et aura des notions de Biologie et de Chimie. Le maître du jeu doit donc préparer, pour chaque métier désiré par un joueur, une liste de compétences offertes, qu'elles soient simplement maîtrisées ou dans lesquelles le personnage se sera spécialisé.

2.4.4 La description des compétences

Voici la description de toutes les compétences. Vous y trouverez aussi bien les compétences générales que les compétences académiques, réparties par ordre alphabétique.

Administration

Cette compétence indique que le personnage s'y retrouve dans les méandres de l'administration, de la paperasse. Il sait quel formulaire employer pour effectuer une demande de matériel, à quel guichet se rendre pour obtenir tel service, comment remplir sa déclaration d'impôt et même reconnaître un vrai passeport d'un faux. Par extension, cela lui permet aussi d'essayer d'en fabriquer un faux.

Alpinisme

Le personnage qui choisit cette compétence est habitué au milieu montagneux et sait comment s'y prendre pour escalader une paroi abrupte. Il n'a pas son pareil pour franchir un obstacle vertical, qu'il s'agisse d'un mur, de la façade d'un immeuble ou du versant nord du Mont Krakoukas.

Artisanat

Cette compétence multiple regroupe toutes les compétences ayant trait à un artisanat donné, de la confection de vêtements à la forge d'armes en passant par la joaillerie, l'orfèvrerie, la couture, le tannage du cuir, la poterie, les cocottes en papier et ainsi de suite. Puisque c'est une compétence multiple, on peut la prendre plusieurs fois, une pour chaque artisanat spécifique.

Athlétisme

Cette compétence un peu fourre-tout englobe tous les sports ou les mouvements inhabituels demandant un effort ou une coordination particulière, comme le saut, la natation, la course à pied, les acrobaties au bout d'une corde ou bien d'autres choses encore.

Bagarre

Donner un coup de poing ou un coup de pied est à la portée du premier venu, mais frapper là où ça fait mal sans s'exposer est un art. Cette compétence indique que le personnage est rôdé à toute une série de techniques de combat sans armes et au

corps-à-corps.

Botanique

Les plantes représentent une part importante d'un écosystème. Elles peuvent être utilisées comme nourriture, base d'un poison, objet décoratif, témoins de la qualité de l'environnement ou peuvent encore servir à se repérer dans la nature. Une bonne connaissance de nos amies les plantes peut se révéler utile en bien des circonstances.

Bricolage

Le personnage qui choisit cette compétence est relativement doué pour confectionner de petits montages de fortune et pour ce que l'on appelle en général le système D. Il connaît mille et une façons de recoller la semelle d'une chaussure ou de fabriquer une armoire, mais le bricolage peut aussi servir de compétence de remplacement dans le cadre de compétences plus spécifiques. Dans ce cas, la compétence permet d'éviter le malus de 3 points d'une compétence académique non connue (à condition que cela soit accepté par le meneur de jeu).

Chimie

Pouvoir reconnaître des substances, concocter un précipité, réaliser une petite bombe artisanale, analyser un échantillon prélevé sur un lieu de crime, voilà autant d'applications pratiques de cette science complexe mais pourtant élémentaire...

Combat à distance

Atteindre une cible à distance n'est pas chose aisée, surtout lorsqu'elle est en mouvement. Cette compétence indique que le personnage jouit d'une certaine maîtrise des armes à distance comme les armes à feu, les arcs à flèche ou encore les armes de jet.

Crochetage

Les serrures les plus complexes, tant qu'elles restent mécaniques, n'ont plus aucun secret pour le personnage. Avec une épingle à cheveu, il est capable

d'ouvrir la plupart des cadenas ou des serrures conventionnelles.

Cryptographie

Cette discipline permet de coder des messages de manière à ce que seuls les détenteurs du code puissent les comprendre. Par extension, la compétence permet aussi de décoder des messages ayant subi ce traitement.

Cuisine

Savoir préparer de bons petits plats est une compétence souvent sous-estimée. Tout d'abord, savoir se restaurer sainement ou préparer un met délicat est une qualité appréciée en société. Ensuite, cela permet de reconnaître les saveurs ou de distinguer un goût anormal dans la nourriture.

Déguisement

Se faire passer pour quelqu'un d'autre peut se révéler utile en bien des circonstances. Cette compétence indique si le personnage sait y faire avec les costumes, les postiches, bref, les artifices qui lui permettent de changer d'identité à moindre frais.

Démolition

Tout casser autour de soi, ça soulage. Mais lorsqu'on le fait dans un but bien précis, ça peut aussi rendre service. Cette compétence sera utilisée pour défoncer une porte, briser une chaîne, tordre des barreaux, rendre un appareil inutilisable ou encore saboter proprement l'essieu d'une voiture...

Électronique

Les petits appareils électriques nous facilitent la vie, mais parfois, ils tombent en panne. Cette compétence viendra bien à point pour les réparer ou en comprendre le fonctionnement. On peut aussi s'en servir pour concevoir les plans d'un nouvel appareil ou analyser un circuit électrique donné.

Éloquence

Savoir bien s'exprimer en société peut éviter bien des problèmes. Cette compétence sera utilisée pour captiver un auditoire par un discours bien senti mais aussi pour convaincre quelqu'un du bien-fondé de ce que l'on avance, mensonge ou pas. On s'en servira aussi pour marchander le prix d'un objet, par exemple.

Équitation

De tout temps, l'humain a tenté de domestiquer des animaux de monte afin d'accroître sa vitesse de déplacement et d'éviter tout effort inutile. Savoir monter à cheval, dans certains univers, semble aller de soi, mais il faut encore savoir tenir sur le dos de l'animal ou lui faire prendre la bonne direction. On se servira de cette compétence que l'on monte un aimable mulet ou un dragon coureur.

Escrime

Cette compétence englobe l'utilisation de toutes les armes blanches, du couteau à l'espadaon en passant par la hache de bataille, le nunchaku ou le bâton. On s'en servira, comme on le verra dans le chapitre consacré aux combats, aussi bien pour frapper que pour parer.

Esquive

Certaines personnes développent un art certain pour éviter les coups. Toujours en mouvement, elles sont très difficiles à toucher en combat et sont promptes à faire un pas de côté en cas de danger. Leur rapidité de déplacement tient de l'instinct de survie et leur rend de fiers services en toutes circonstances.

Fouille

Passer une pièce au peigne fin en n'oubliant aucun recoin a tout d'un art et se révèle souvent très utile lorsque l'on explore un vieux château ou la chambre d'un agent secret. Cela permet de découvrir les mécanismes cachés comme les pièges, les micros ou les caméras de surveillance comme les passages secrets ou les empreintes dans la nature...

Furtivité

Passer inaperçu est bien pratique, surtout lorsqu'on se trouve là où on ne devrait pas. Se cacher dans l'ombre, camoufler un véhicule dans la forêt, éviter d'attirer l'attention au milieu d'une foule ou suivre quelqu'un sans se faire repérer, voici autant d'actions placées sous la coupe de cette compétence.

Histoire

Connaître son passé permet d'anticiper son avenir. L'Histoire, avec un grand H, peut aider le personnage à se souvenir d'un fait historique précis ou de dater un édifice, un événement, une personne. Par extension, bien qu'il ne faille pas confondre les deux, la connaissance des légendes et des anecdotes historiques fait aussi partie de la sphère couverte par cette compétence.

Informatique

Cette compétence indique que le personnage sait se servir d'un ordinateur, bien sûr, mais aussi qu'il sait en tirer le meilleur parti, qu'il connaît au moins un ou deux langages de programmation et qu'il peut écrire un code correct. Il peut aussi, grâce à cette compétence, tenter de pirater un système.

Interrogation

Faire parler quelqu'un n'est pas chose aisée, surtout lorsque la personne est entraînée pour résister à la douleur. Cette compétence regroupe toutes les joyeusetés utilisées par les bourreaux pour délier les langues. A ne pratiquer qu'avec un sens étique réduit. A noter que la torture peut ne pas être physique, mais mentale.

Jeu

Il existe à travers le monde différentes sortes de jeu dont le rôle social n'est plus à démontrer. Connaître tous les rouages d'un jeu précis peut permettre à un personnage de se faire un beau paquet d'argent ou de se faire accepter dans un milieu donné. Il s'agit d'une compétence multiple si le maître du jeu l'estime nécessaire, à savoir qu'on peut la prendre

plusieurs fois, une fois pour chaque famille de jeu (échecs, jeux de cartes, wargames...)

Langue

Cette compétence est une compétence multiple permettant au personnage de se choisir des langues étrangères. Dans FLAGS, on part du principe que la langue maternelle est acquise, mais que chaque langue complémentaire doit être apprise comme une compétence séparée. Si le maître du jeu l'accepte, différentes langues peuvent être regroupées au sein de mêmes familles (langues germaniques, langues asiatiques, langues mortes...).

Mécanique

On ne peut faire confiance à la mécanique. Quand ça peut tomber en panne, ces trucs-là ne s'en privent pas. La maîtrise de cette compétence permet au personnage de réparer une voiture en panne, un moteur de ventilateur, une arme enrayée, mais aussi de fabriquer de petits systèmes mécaniques n'entrant pas dans le cadre de la compétence en Électronique.

Médecine

Lorsque l'on joue à se faire mal, il est toujours utile d'avoir un médecin près de soi. Cette compétence est utilisée pour soigner les blessures, diagnostiquer les maladies, reconnaître les symptômes d'un poison et, bien entendu, administrer les soins appropriés.

Navigation

Cette compétence comprend la maîtrise des véhicules maritimes de surface ou de profondeur, de la barque au vaisseau de guerre, en passant par la connaissance des codes internationaux, des nœuds marins et de tout ce qui doit être fait sur un bateau pour que tout se passe bien.

Pickpocket

Dérober quelque chose à quelqu'un sans qu'il s'en rende compte, même s'il le porte sur lui, c'est bien de cela dont traite la compétence en Pickpocket. Couper les

cordons d'une bourse, prendre les clés à la ceinture d'un garde, faire les poches d'un passant, tout cela est à la portée du personnage qui se choisit cette compétence.

Pilotage

Cette compétence multiple permet de piloter un type de véhicule donné. On regroupe généralement les véhicules dans les familles suivantes : deux roues, voitures et camions, hélicoptères, avions. En fonction du monde, cela peut aussi comprendre les vaisseaux spatiaux de plus gros tonnage ou les robots géants... Il faut apprendre la compétence pour chaque famille de véhicules.

Physique

Comprendre les lois qui régissent le monde est ce dont traite la physique. Les personnages qui ont choisi cette compétence jonglent avec le concept des forces flottantes, de l'attraction terrestre, de l'anti-gravité ou de la physique nucléaire.

Premiers soins

Cautériser une plaie, faire un bandage, réduire une fracture, arrêter un saignement... Les Premiers soins devraient être connus de tous, mais force est de constater que ce n'est pas le cas. Ils peuvent souvent faire la différence entre la vie et la mort.

Séduction

Cette compétence échappe un peu à la seule sphère de l'Éloquence. Elle fait appel à quelque chose de plus profond que le simple baratin. Il y a quelque chose de plus physique, presque hormonal dans la séduction. Un personnage qui choisit cette compétence a l'art pour briser les cœurs, se faire aimer de la foule ou d'une personne en particulier.

Survie

Perdu en pleine nature, un personnage aventureux doit pouvoir trouver une source d'eau, du gibier, savoir faire du feu, s'orienter ou éviter les pièges de la nature.

La compétence en Survie indique qui sont les vrais baroudeurs parmi les personnages.

Usages

Chaque culture impose des codes bien précis dans les relations interpersonnelles. Voie hiérarchique, codes vestimentaires, politesse, statut des invités, humilité, protocole... Le quidam s'y perd aisément, mais le personnage qui a passé du temps à apprendre les coutumes de ses contemporains saura y faire.

Vigilance

Monter la garde, être attentif en toutes circonstances, avoir le don de se poster au bon endroit pour prévenir de toute intrusion, être toujours sur ses gardes, bref, être vigilant, est un art qui peut faire la différence entre la victoire ou la défaite en temps de guerre.

Zoologie

Nos amis les animaux présentent parfois bien des secrets. Les reconnaître, les classer, les comprendre, savoir comment ils vivent ou s'ils sont dangereux, les élever, les dresser... Toute une série d'interactions peuvent être gérées par cette simple compétence.

2.5.0 Qualités et défauts

Un personnage ne se définit pas uniquement par la somme de ses connaissances ou de ce qu'il sait faire. Il se définit également par des qualités et des défauts. Chaque joueur devra lancer les dés dans les listes suivantes comprenant l'une quinze qualités et l'autre quinze défauts.

2.5.1 Les qualités

Une qualité peut s'exprimer par une faculté propre au personnage ou par un élément de contexte qui le favorise d'une manière ou d'une autre. Lancez une seule fois 3D6 dans le tableau ci-dessous.

3D6	Qualité
3	Affinité avec les animaux

4	Allié puissant
5	Ambidextre
6	Ange gardien
7	Captivant
8	Chanceux
9	Constitution de fer
10	Dur à cuire
11	Horloge interne
12	Meneur d'homme
13	Nyctalope
14	Pas de loup
15	Rapide
16	Résistant à l'alcool
17	Résistant aux maladies
18	Riche

2.5.2 Les défauts

Personne n'est parfait. Un défaut peut se présenter sous la forme d'une faiblesse ou d'un problème fréquemment rencontré par le personnage. Lancez une seule fois 3D6 dans le tableau ci-dessous.

3D6	Défaut
3	Âgé
4	Amnésique
5	Arrogant
6	Chétif
7	Code d'honneur
8	Curieux
9	Dépendant
10	Distrait
11	Endetté
12	Impulsif
13	Lâche
14	Malade
15	Obsédé
16	Recherché
17	Sceptique
18	Timide

2.5.3 Définition des qualités et défauts

Voici les descriptions des qualités et des défauts, réparties par ordre alphabétiques.

Affinité avec les animaux

Le personnage est plutôt apprécié des animaux. Les chats ronronnent en sa présence, les chiens viennent danser à ses pieds et les oiseaux viennent manger dans sa main. Bien entendu, si l'animal a été dressé pour tuer et en a reçu l'ordre, c'est une autre affaire.

Âgé

Le personnage fait partir du troisième âge. Ses facultés mentales sont encore intactes, mais physiquement, il commence à ressentir le passage du temps. La FOR et l'AGI sont réduites de 1 point.

Allié puissant

Durant ses jeunes années, le personnage a fait la connaissance d'un individu influent et une amitié sincère les lie désormais. Sans abuser, le personnage peut faire appel à son allié pour le dépanner ou lui venir en aide. L'allié doit être défini avec l'accord du maître du jeu.

Ambidextre

Le personnage peut se servir de ses deux mains avec la même aisance. S'il vient à perdre une de ses deux mains, il peut continuer à agir normalement grâce à son autre main.

Amnésique

Le personnage a perdu la mémoire quelques mois avant le début de sa première aventure et a été séparé de ses proches et de ses origines. Il ne sait donc pas qui sont ses parents, où il a grandi et ce qu'il faisait avant. Cela peut être le fruit d'un accident de la route, d'un choc à la tête, d'un choc psychologique...

Ange gardien

C'est un peu comme si quelqu'un veillait sur le personnage. Toute sa vie durant, le personnage a eu la sensation que quelqu'un écartait les dangers de son chemin ou l'empêchait de prendre de trop grands risques. L'avion qu'il a raté la veille s'est écrasé, le piège sur lequel il vient de poser le pied est grippé... En gros, une fois par séance de jeu, lorsque le sort le désigne pour quelque mauvais tour, le personnage y échappe miraculeusement.

Arrogant

Le personnage est persuadé de sa valeur et le fait savoir aux autres, jusqu'à les humilier en public si nécessaire. Bien sûr,

cela a un impact sur ses relations. A chaque fois qu'il tente d'obtenir un service de la part de quelqu'un, il subit un malus d'1 point sur son test.

Captivant

Lorsque le personnage s'exprime, la plupart des gens s'arrêtent pour l'entendre parler. Il y a quelque chose dans sa voix qui fascine et captive les foules. Cela ne veut pas dire qu'on se range forcément à son avis, mais au moins, tout le monde sait qu'il est là.

Chanceux

Le personnage est un veinard. Il y a toujours quelque chose pour le sauver d'un mauvais pas. Une épée se brise en frappant son bouclier, il se baisse pour ramasser un sou lorsqu'une balle siffle là où se trouvait sa tête, ce genre de choses. Le joueur peut décider une fois par séance qu'une action menée contre son personnage échoue. A lui de raconter comment.

Chétif

Le personnage est de constitution fragile. Cela ne change rien à son END de base, mais à chaque fois qu'il prendra des dommages, le personnage ajoutera 1 point au nombre de dégâts subis.

Code de l'honneur

Le personnage s'est fixé un code de conduite qu'il refusera d'enfreindre. Cela peut être assez varié comme « ne jamais frapper une femme » ou « ne jamais monter dans un avion ». Cela peut aussi indiquer qu'il adhère à une philosophie ou à une religion très contraignante et dont les préceptes peuvent le handicaper dans la vie de tous les jours.

Constitution de fer

Le personnage a une santé de fer. Il ne tombe pour ainsi dire jamais malade et se montre particulièrement résistant aux empoisonnements. La virulence des poisons et des maladies est réduite de moitié en ce qui le concerne.

Curieux

Le personnage ne peut s'empêcher de jeter un œil à gauche et à droite, de se renseigner sur ce qu'il n'est pas censé savoir, et ce même si cela le met en danger. Bref, il a la curiosité malade.

Dépendant

Le personnage est accro à une substance précise et ne peut donc s'en passer sans être en état de manque. Déterminez avec le maître du jeu de quelle substance il s'agit. A chaque fois qu'il échouera à un test, le personnage devra réussir un test en END d'une difficulté égale à celle de l'action échouée précédemment. En cas d'échec, il ressentira le manque et agira à -1 tant qu'il ne se sera pas procuré la substance en question. Ces malus sont cumulatifs, mais ne dépasseront jamais -3.

Distrait

Un personnage souffrant de distraction sera incapable de conserver sa concentration aux moments les plus importants. Si ses amis lui confient des responsabilités, tenez compte de son défaut. Faites-lui faire un test en VOL. En cas d'échec, il est distrait et quelque chose de dommageable se produit (exemple : quelqu'un vole les chevaux pendant qu'il monte la garde).

Dur à cuire

Le personnage est de constitution solide. Il lui en fait beaucoup pour qu'il ait mal ou qu'il subisse des dégâts. Réduisez de 1 tous les dégâts subis, quel que soit le type d'attaque.

Endetté

Le personnage doit beaucoup d'argent à quelqu'un, pas à un simple organisme bancaire. Il peut aussi s'agir d'une mission dont on l'a chargé et qu'il refuse de mener à bien. Bref, il s'est fait un ennemi puissant qui ne reculera devant rien pour faire valoir son point de vue et ses intérêts.

Horloge interne

Le personnage a toujours une idée précise de l'heure qu'il est. Son corps lui envoie

des signaux comme la faim, la soif ou des sensations qui lui indiquent le moment de la journée à quelques minutes près. Il n'a donc pas besoin de montre.

Impulsif

Le personnage ne parvient pas à contrôler ses émotions. Lorsqu'il est en colère, il agit sans réfléchir et s'expose souvent inutilement : il provoquera des adversaires bien plus forts que lui ou prendra des risques insensés.

Lâche

Le personnage est un couard. Bien qu'il ait assez de courage pour se lancer dans des aventures dangereuses tant que le danger n'est que théorique, il prend rapidement peur quand la menace se fait plus tangible. Toute action comportant une part raisonnable de risque le forcera à réussir un test en VOL pour ne pas reculer.

Malade

Le personnage souffre d'une maladie incurable mais pas nécessairement mortelle. Il s'agit d'une maladie handicapante qui demande des soins réguliers. Chaque jour, il doit réussir un test en END. En cas de succès, le personnage sera dans un bon jour et ne subira pas les conséquences de sa maladie. Mais en cas d'échec, il est dans un jour « sans » et subira un malus d'1 point sur chacun de ses tests.

Meneur d'homme

Le personnage est capable de motiver et de souder un groupe de personnes et a un véritable don pour diriger des troupes. Lorsqu'il est à la manœuvre et qu'il a à sa disposition au moins trois personnes volontaires, il octroie en donnant des ordres un bonus de +1 sur une action déterminée, une fois par jour.

Nyctalope

Le personnage voit dans le noir à condition qu'il subsiste un peu de lumière, comme la lueur des étoiles ou l'écran d'un smartphone. Il voit alors assez nettement les formes jusqu'à une distance normale,

mais pas les couleurs.

Obsédé

Le personnage est victime d'une obsession à définir avec le maître du jeu. Il peut s'agir d'une obsession sexuelle, mais ce n'est pas le seul cas de figure. Il peut être cleptomane, sadique, etc. S'il est connu, ce défaut peut coûter cher à l'image du personnage en société. Ses tests ayant trait à des actions sociales seront alors pénalisés d'un malus d'1 point.

Pas de loup

Le personnage a le pas léger, si bien qu'il est particulièrement silencieux lorsqu'il se déplace, quelle que soit la surface. Ses tests destinés à le faire passer inaperçu bénéficient d'un bonus d'1 point.

Rapide

La vitesse de pointe du personnage lancé en pleine course dépasse celle de la plupart des gens de son espèce. Mais même dans le cas d'actions courantes, le personnage est souvent plus prompt que la moyenne à réagir. Lorsque la vitesse entre en compte, ajoutez 1 point à ses tests. Cela comprend aussi son INI.

Recherché

Le personnage a enfreint la loi et sa tête est mise à prix. Il faut voir avec le meneur de jeu qui est à la recherche du personnage. Sont-ce les forces de police, des agents secrets, des chasseurs de primes ? Il faut également établir les raisons pour lesquelles le personnage est recherché. A-t-il commis un homicide ? Un vol ? Est-il innocent ou coupable ? Le meneur de jeu peut à chaque instant se servir de ce ressort scénaristique pour compliquer la vie du personnage.

Résistant à l'alcool

Le personnage « sait boire ». Autrement dit, il faut qu'il absorbe plus d'alcool que la moyenne pour en ressentir les effets. Cela ne veut pas dire que son foie ou que sa santé en générale est meilleure, mais il conserve le contrôle de son esprit plus longtemps que la moyenne suite à une

consommation excessive. Ajoutez 1 point à ses tests visant à établir son état d'ivresse.

Résistant aux maladies

Le personnage tombe rarement malade car son métabolisme est plus résistant que la moyenne. Cela ne lui permet pas de résister à des maladies rares, mais il ne se souvient plus à quand remonte sa dernière grippe ou son dernier rhume. Il bénéficie d'un bonus d'1 point sur ses tests de résistance aux maladies.

Riche

Le personnage est à la tête d'une fortune colossale. Cela ne le place pas dans le top 100 des fortunes mondiales (sauf si cela arrange le meneur de jeu) mais il a de quoi s'acheter un jet privé et l'entretenir (par exemple).

Sceptique

Le personnage ne se veut pas facile à convaincre. Il remet en cause tout ce qu'on lui dit, même les choses qui semblent plausibles (surtout celles-là). Dans l'absolu, cela le rend difficile à berner, mais sa volonté de vérifier chaque chose par lui-même complique ses rapports sociaux. Il ne croit pas plus ses alliés de longue date que ses ennemis et peut semer le doute dans l'esprit de ses proches amis.

Timide

Le personnage est mal à l'aise en société et en particulier en présence de membres du sexe opposé. Il a du mal à parler en public et aborder un représentant de l'autre sexe est pour lui une véritable épreuve.

Exemple : notre joueur lance 3D6 deux fois et obtient 12 et 9. Il est donc « meneur d'homme » et « dépendant ». Il détermine avec le maître du jeu que sa dépendance est liée à sa forte consommation de cannabis.

2.5.4 Qualités et défauts contradictoires

Il peut arriver que les dés ne donnent pas des résultats cohérents. Un personnage qui reçoit la qualité « meneur d'homme » et le défaut « timide » n'est pas très crédible. Dans ce cas, conservez toujours le défaut et relancez les dés pour la qualité jusqu'à ce que le résultat semble plausible.

2.6 L'équipement du personnage

Un personnage nouvellement créé n'est pas sans rien. Il dispose peut-être de quelques avoirs comme un domicile, un véhicule, des vêtements, des armes ou des objets divers et variés. Définissez avec le maître du jeu non pas l'ensemble des possessions du personnage, mais la liste des choses utiles à sa vie aventureuse. Inspirez-vous des listes d'équipement proposées au chapitre ad hoc. En fonction de l'univers du jeu, vous devrez également songer, en tant que maître du jeu, à doter vos personnages d'une certaine somme d'argent (ou d'or, ou de dollars...) à dépenser. Celle-ci peut être issue d'un héritage familial, d'une rémunération professionnelle, etc. A vous de déterminer aussi si le personnage reçoit de l'argent régulièrement (des placements qui rapportent, un salaire mensuel) ou si sa fortune se limitera à ce qu'il gagnera en cours de partie...

2.7.0 Passé, présent, futur

Si un personnage n'était qu'une liste d'attributs, de compétences et de chiffres, le jeu de rôle aurait tout du cours de mathématiques. Heureusement, ce n'est pas le cas. Votre personnage, dans le monde du jeu, est un être vivant avec un passé, un présent et, on l'espère, un avenir. Nous n'allons pas passer en revue ici tout ce qu'il a fait ou tout ce qu'il est, il faut laisser quelques zones d'ombres susceptibles d'être modifiées par après, mais il convient tout de même de se poser certaines questions.

2.7.1 Passé

Chaque joueur devrait se demander d'où vient son personnage. Où est-il né ? Qui étaient ses parents ? A-t-il des frères et sœurs ? Laisse-t-il une famille derrière lui ? Où a-t-il appris ce qu'il sait ? A-t-il eu des amis d'enfance ? Comment s'est déroulée

son adolescence ? A-t-il fait des rencontres importantes qui ont marqué sa vie ? A-t-il participé à des événements historiques ? Voilà autant de questions auxquelles il faudra, si pas répondre, au moins songer. Vous ne devez pas remplir une fiche détaillée, mais simplement vous laisser inspirer par votre imagination, en accord avec le monde du jeu et le maître, afin de donner corps à votre personnage.

2.7.2 Présent

Qui est votre personnage aujourd'hui ? On en a déjà une petite idée au vu de son profil « chiffré », mais quel sens donner à tout ça ? Il exerce tel métier, d'accord. Mais pourquoi ? Comment se passe sa vie au boulot ? Aime-t-il ce qu'il fait ? A-t-il des collègues ? Est-il bien dans sa peau ou a-t-il envie de tout envoyer balader ? A-t-il une femme/un homme, des enfants ? Des amis fidèles ? Comme pour son passé, le présent d'un personnage ne doit pas être défini dans le moindre détail, mais certaines choses doivent être passées en revue. S'il quitte son environnement habituel pour partir à l'aventure, que laisse-t-il derrière lui ? Peut-il se libérer facilement ? Doit-il justifier ses absences ?

2.7.3 Futur

Nul n'est devin (sauf ceux qui le sont vraiment), mais on peut tout de même se demander quelle direction le personnage aimerait prendre dans sa vie. Quelle est son ambition ? Pourquoi fait-il ce qu'il fait ? Dans quel but ? A-t-il un objectif bien précis ? Quelqu'un dont il souhaiterait se venger ? Comment se voit-il dans dix ans ? Ces indications peuvent donner lieu à de bons moments de jeu de rôle, car le maître du jeu peut décider d'intégrer certains éléments de votre histoire personnelle dans le cadre d'un scénario afin de donner de la profondeur à votre personnage. Ainsi, pourquoi le voleur des bijoux de la reine ne serait pas votre ennemi personnel ?

2.8 Carte d'identité

On aurait pu commencer par là, mais maintenant, au moins, vous avez toutes les cartes en main pour trancher. Il faut désormais trouver un nom, un prénom, un

surnom ou quelque appellation que ce soit, pour votre personnage. Évitez les jeux de mots faciles, car si vous comprenez la blague, les personnages non joueurs du maître du jeu la comprendront sûrement aussi. Et un héros du nom de Lewisk Arrol ou Bernard Lhermitte n'attirera pas forcément la sympathie ou la confiance... Établissez aussi le descriptif physique de votre personnage, ce qui vous permettra de le décrire aux autres joueurs et au maître du jeu. Quelle est sa couleur de peau, de cheveux, d'yeux ? Est-il grand ou petit, mince ou gros ? A-t-il des signes distinctifs ? Bref, tirez-lui le portrait !

2.9 En résumé

Voici résumées ici les différentes étapes de la création d'un personnage joueur.

1. Concept : imaginez quel genre de personnage vous souhaitez jouer.
2. Attributs principaux : répartissez 6 points parmi les 10 attributs en restant dans une fourchette comprise entre -3 et +3.
3. Attributs secondaires : calculez les différents attributs secondaires que sont la VIT, la RAI, l'INI et l'HER.
4. Compétences générales : 10 points sont à investir dans vos compétences générales.
5. Compétences académiques : 10 points sont à investir dans vos compétences académiques.
6. Tirez au sort votre qualité et votre défaut.
7. Equipez votre personnage.
8. Établissez l'histoire personnelle de votre personnage.
9. Donnez-lui un nom et un visage.

3.0 Les règles du jeu

Bon, tout le monde a son personnage ? C'est bien. On peut y aller. Quoi ? Comme ça ? Mais comment on joue ? Ah oui, c'est vrai. Nous pensions que les choses étaient claires pour tout le monde. C'est pas grave, on reprend. On l'a vu au chapitre 1.2, les grands principes de FLAGS, les personnages seront parfois confrontés à des actions pour lesquelles la réussite (ou l'échec) n'est pas automatique. Il s'agit d'actions qui présentent un certain intérêt en matière ludique ou narratif. On ne

demandera aucun test au personnage qui cherche ses clés dans son appartement, qui se rend en voiture au rendez-vous d'un inconnu, qui lit son journal ou qui fait des mots-croisés. On en demandera probablement un, par contre, au personnage qui cherche un indice sur une scène de crime, qui est poursuivi en voiture par des inconnus, qui lit un vieux journal dans une langue étrangère ou qui tente de résoudre une énigme mathématique lui permettant d'avancer dans son enquête. Vous saisissez la différence ? Les règles de FLAGS sont simples, mais dans une partie de jeu de rôle, il est possible de ne pas lancer le moindre dé, de tout baser sur la narration, les choix des joueurs et l'ambiance de la partie. Souvent, par contre, vous n'y couperez pas et devrez appliquer certaines règles. Cela fait l'objet de ce chapitre.

3.1 La division du temps de jeu

Lorsque cela se révélera nécessaire, il conviendra de scinder un moment de jeu en périodes bien déterminées, afin d'être sûr de pouvoir gérer tout ce qui se passe à ce moment-là. Ce sera le cas, notamment, lors d'un combat, où tout le monde va tenter d'agir en même temps. Le maître du jeu peut également avoir recours à ce procédé quand bon lui semble, lors des moments de tension, par exemple. A ce moment-là, on divisera le temps en Tours. On pourrait vous dire qu'un Tour représente une période temporelle de cinq secondes ou de dix secondes, mais ça n'aurait pas vraiment d'intérêt, sauf pour les puristes. Le Tour est une brève période durant laquelle tous les personnages ne peuvent entreprendre qu'une seule action, ou une association d'actions, à la discrétion du maître du jeu. Durant un Tour, un personnage peut, par exemple, dégainer son arme, tirer avec son arme, éviter un coup porté contre lui, tenter de défoncer une porte ou avaler une potion. Mais qui va agir le premier ? Celui qui aura l'initiative. Pour ce faire, on lance 3D6 auxquels on ajoute l'INI de chaque participant. Le total le plus élevé représentera celui qui agira en premier, et ainsi de suite jusqu'au personnage le plus lent.

Le Grand Principe d'Égalité

Cette règle s'appliquera à chaque test. Lorsqu'il est nécessaire de départager deux jets de dés (3D6), la préséance ira en premier au personnage dont le total des bonus est le plus élevé. Si l'égalité persiste, choisissez celui qui a obtenu le plus de 6, puis le plus de 5, et ainsi de suite jusqu'à ce que les antagonistes soient départagés. Si l'égalité subsiste encore, considérez la possibilité de l'appliquer dans la narration, sinon, relancez les dés.

3.2 Qu'est-ce qu'un test ?

Lorsque l'occasion se présentera, un joueur devra donc effectuer un test pour déterminer l'issue d'une action entreprise. Pour ce faire, on ajoute le résultat de 3D6 à un attribut et à une compétence. Ce total doit égaler ou dépasser un seuil de difficulté fixé par le meneur de jeu. La valeur d'un attribut, pour un personnage, est généralement comprise entre -3 et +3. Une compétence utile connue du personnage ajoute 3 points (on ne peut utiliser qu'une compétence à la fois). Une compétence utile dans laquelle un personnage s'est spécialisé ajoute 6 points. S'il existe pour cette action une compétence appropriée mais que celle-ci n'est pas connue du personnage concerné, il faut distinguer entre les compétences générales et les compétences académiques. Dans le cas des compétences générales, rien ne se passe (elles sont toutes supposées connues au moins au niveau 0, c'est-à-dire sans bonus ni malus). Par contre, dans le cas des compétences académiques, on enlève 3 points au total, car le personnage risque fort d'aggraver la situation.

Exemples : un pilote essaie de redresser la course de son avion en pleine chute. Il faut tirer de toutes ses forces sur le levier de commandes. Le maître réclame donc un test en FOR. Le personnage possède la compétence « Pilotage » et s'est même spécialisé dans ce domaine. Le joueur du pilote lance 3D6 et obtient 11. Sa FOR est de +1 et on arrive donc à 12 (11+1). Comme il est spécialisé en Pilotage, on ajoute encore 6 pour faire 18 (11+1+6). Reste à voir si le seuil de difficulté établi

par le meneur de jeu est au moins égalé.

Un allié vient de subir une grave blessure et il faut enlever la flèche qui lui perce un poumon. Il n'y a aucun médecin dans le groupe mais l'un des personnages va essayer d'aider son ami. Pour le maître, il s'agit d'un test en HAB et le personnage qui s'y colle est plutôt doué de ses mains (+2). Par contre, il ne possède pas la compétence Médecine ou même Premiers soins. Il est donc possible qu'il aggrave le cas du blessé en tranchant une artère ou en causant plus de dégâts encore. Il subira donc un malus de 3 points sur son test. Il lance 3D6 et obtient 8. On ajoute 2 pour son HAB (10) et on soustrait 3 parce qu'il n'a pas la compétence académique nécessaire (7). Cela s'annonce mal pour le blessé...

3.2 Choix de l'attribut et de la compétence

Lorsqu'une action se présentera, le maître du jeu devra établir à quel attribut elle fait référence et si l'usage d'une compétence peut être accepté. Pour l'attribut comme pour la compétence, référez-vous en à la définition donnée au chapitre ad hoc. La seule différence est que tous les personnages ne possèdent pas toutes les compétences, alors qu'ils possèdent tous les attributs. Il est donc possible qu'une même action se fasse, pour un individu, sur base d'un attribut et d'une compétence et pour un autre individu sur la seule base d'un attribut.

Une compétence peut également être utilisée en association avec plusieurs attributs (un seul à la fois). Par exemple, si Combat à distance, compétence utilisée pour tirer avec un fusil (entre autres) est associée à PER pour toucher une cible, on peut l'associer à ERU pour déterminer quelle arme a été utilisée par un suspect ou encore à l'HAB pour réparer l'arme en question. C'est toujours le maître du jeu qui indiquera l'attribut et la compétence concernée par le test. Dans certains cas, seul un attribut sera testé. Ce sera le cas si aucune compétence n'existe ou si l'attribut seul semble être concerné. Soulever un arbre tombé sur un ami, par exemple, fait appel à la FOR et à aucune compétence.

3.3 Le test proprement dit

Vous savez comment on réalise un test. On lance 3D6, plus un éventuel bonus lié à l'attribut et à la compétence. En cas de résultat supérieur ou égal à 10, c'est un succès. En cas de résultat inférieur à 10, c'est un échec. Simple et sans bavure. Quoi ? Ah, vous vous attendiez à ce qu'il y ait un « mais » ?

Désolé. Pas de « mais ».

Enfin.

Bon.

Mais...

Mais tout cela peut être un peu plus élaboré si le maître du jeu le souhaite. Il peut en effet attribuer à une action donnée un certain degré de difficulté. C'est-à-dire que si une action de difficulté normale est en effet réussie sur un résultat supérieur ou égal à 10, il y a des actions plus faciles et d'autres, plus difficiles. Le seuil de difficulté peut donc varier pour mieux représenter la faisabilité d'une action. Le tableau ci-dessous vous donnera une échelle de valeurs que vous pouvez adapter en fonction des besoins. Ce tableau comprend cinq seuils différents allant de Facile à Difficile en passant par Aisé, Normal et Malaisé.

Difficulté	Seuil de Difficulté
Facile	3
Aisé	6
Normal	10
Malaisé	14
Difficile	20

Une action **Facile** présente un risque d'échec, mais seulement si le personnage se montre particulièrement maladroit ou idiot. Une action **Aisée** est généralement réussie par quelqu'un qui s'applique un peu. Une action **Normale** présente, pour un quidam, un risque égal d'échec ou de succès. Une action **Malaisée** présente une difficulté accrue mais demeure accessible au commun des mortels. Par contre, une action **Difficile** est généralement échouée par tout le monde et ne peut donc être réussie que par un exploit.

3.4.0 Résultats spéciaux

Lorsque vous lancez les dés pour effectuer

un test, attendez avant de les ramasser. En effet, certains résultats peuvent entraîner des conséquences fâcheuses ou, au contraire, très heureuses. On retiendra le double « 1 », le triple « 1 », le double « 6 » et le triple « 6 ».

- **1+1** = un résultat comptant deux « 1 » est toujours un échec, quel que soit le total des dés.
- **1+1+1** = un résultat comptant trois « 1 » est un échec critique.
- **6+6** = un résultat comptant deux « 6 » est toujours un succès, quel que soit le total des dés.
- **6+6+6** = un résultat comptant trois « 6 » est un succès critique.

3.4.1 Succès et échecs automatiques

Un double « 1 » et un double « 6 » entraînent, respectivement, un échec et un succès automatiques. Cela signifie que même si le total des dés et des bonus divers permet au personnage de réussir l'action ou le contraint, au contraire, à l'échec, on ne tient compte que du résultat entraîné par le double. Il est donc théoriquement possible à tout personnage de réussir n'importe quelle action, à condition bien entendu que celle-ci ait été jugée possible par le meneur de jeu.

3.4.2 Succès et échecs critiques

Un triple « 1 » et un triple « 6 » entraînent, respectivement, un échec et un succès critiques. Cela signifie que même si le total des dés et des bonus divers permet au personnage de réussir l'action ou le contraint, au contraire, à l'échec, on ne tient compte que du résultat entraîné par le triple. Un échec critique amène des conséquences fâcheuses à l'entreprise d'un personnage. Un piège que l'on tente de désamorcer s'active, une porte que l'on tente de défoncer résistera et le maladroit se blessera dans l'opération, le pirate informatique cherchant une donnée cruciale dans les fichiers d'un ordinateur effacera tout le disque dur, etc. Un succès critique rapportera plus que le simple succès de l'action. Ainsi, le suspect interrogé révélera des opérations en cours que le policier ne soupçonnait pas, l'artisan réalisera une pièce maîtresse que l'on s'arrachera à prix d'or, le chirurgien

opérera si bien qu'il réduira l'indisponibilité de son patient...

3.5 Actions de longue durée

Certaines actions sont instantanées. A partir du moment où le personnage les entreprend jusqu'au moment où il les a réalisées, il ne se passe que quelques secondes. D'autres actions se prolongent dans le temps. Quelqu'un qui escalade la face nord du mont Everest va mettre plusieurs heures au bas mot pour y arriver. Un personnage qui tente de traduire un manuscrit en latin médiéval va également mettre un certain temps à le lire et à le déchiffrer... Dans de tels cas, doit-on se contenter d'un seul test ? Tout dépend de la façon dont le maître du jeu voit les choses. Dans l'absolu, un seul test est nécessaire si la difficulté de l'action est linéaire, c'est à dire si elle ne varie pas d'un bout à l'autre de l'épreuve. Imaginons que le texte en latin soit assez facile à comprendre au début puis devienne plus corsé, parce que son auteur, devenu fou en l'écrivant, mélangeait les langues ou écrivait des choses insensées. Dans ce cas, on peut redemander un test avec une difficulté accrue pour la seconde partie. Dans le cas de la montagne, on peut imaginer aussi que la deuxième partie de l'escalade est plus difficile en raison de l'inclinaison de la paroi ou de l'absence d'anfractuosités où poser le pied... Si la difficulté change, on peut accepter d'autres tests. Si elle reste linéaire, un seul test devrait suffire, quelle que soit la durée de l'action. On peut aussi imaginer que le maître du jeu, pour corser la difficulté d'une action ou pour la rendre plus dramatique, demande plusieurs tests pour en venir à bout. Imaginons qu'un personnage tente de crocheter une serrure très complexe pendant que ses équipiers défendent l'entrée d'un couloir pour lui laisser le loisir de se concentrer, alors que les ennemis approchent... Le maître du jeu peut demander trois succès pour venir à bout de la serrure, ce qui laisse au minimum trois tours au personnage pour y arriver. S'il échoue, il peut recommencer immédiatement, mais cela lui coûte un tour... Pendant ce temps, ses compagnons devront vendre chèrement leur peau...

3.6 Actions opposées et degré de réussite

Parfois, un personnage aura à entreprendre une action qui s'opposera à l'action d'un autre personnage, la plupart du temps non joueur. C'est le cas typique de la personne qui tente de passer inaperçue et de celle qui la cherche activement. Que se passe-t-il ? Deux possibilités s'offrent au maître du jeu. La première consiste à estimer que le PNJ n'est pas un individu en termes de règles, seulement un artifice contrôlé par le maître du jeu. Dans ce cas de figure, on demandera un test au PJ en lui imposant une difficulté liée à la capacité du PNJ à le trouver. Si celui-ci est un fin limier aidé d'un chien pisteur, la difficulté du PJ pour se cacher n'en sera que plus grande. La seconde possibilité est de considérer que le PNJ est bel et bien un personnage et que le PJ et lui doivent faire un test, l'un pour se cacher, l'autre pour le trouver. Mais que se passe-t-il si les deux tests échouent ou s'ils réussissent tous les deux ? En fait, dans ce second cas, on se moquera de savoir si l'un des deux personnages réussit. On se contentera d'observer ce que l'on appelle le degré de réussite des actions.

Ce degré de réussite consiste simplement à opposer les deux résultats des tests. Le meilleur score l'emportant sur le moins bon.

Exemple : un PJ se cache dans le coin sombre d'une ruelle alors que la sentinelle qui a cru percevoir du mouvement arrive à l'autre bout, scrutant l'obscurité. Le PJ dispose de la compétence en Furtivité, mais d'aucun bonus en Agilité. Le joueur lance 3D6+3 et obtient 11. Le PNJ possède la compétence Fouille et un bonus de 1 en Perception. Il lance donc 3D6+4 et obtient 15. La sentinelle aperçoit donc le PJ recroquevillé dans un coin et sonne l'alarme...

Ce degré de réussite peut également servir dans d'autres cas, par exemple pour estimer la qualité de la réussite d'une action. Plus le score est élevé, plus l'action aura été réussie avec brio, alors qu'un score de moindre indiquera une action réussie de justesse.

3.7 J'essaie encore...

Lorsqu'un personnage échoue dans une action entreprise, le joueur, frustré, demandera sûrement s'il peut réessayer. Ce n'est pas aussi simple. Un personnage, héros de la partie, se donnera toujours à fond lorsqu'il tentera quelque chose. S'il échoue, il sera persuadé de son incapacité à faire mieux et il ne lui viendra donc pas à l'idée de recommencer tout de suite. En règle générale, on peut accepter une nouvelle tentative après une heure dans le monde du jeu, si toutefois l'action est encore envisageable. On peut aussi considérer que les personnages bénéficiant de bonus à l'attribut ou d'une compétence appropriée puissent tenter leur chance directement après un échec.

Exemple : un personnage tente de défoncer la porte derrière laquelle un ennemi s'est barricadé. Il possède une Force à +1 mais aucune compétence appropriée. Il lance 3D6+1 et obtient 7 ! C'est un échec. Tout en se massant l'épaule, il se demande s'il peut encore tenter sa chance. Le MJ accepte, car il a une Force supérieure à la moyenne (+1). Il relance 3D6+1 et obtient cette fois 10 ! C'est un succès de justesse ! La porte s'ouvre...

Notez que dans tous les cas, tenter une nouvelle fois sa chance implique que l'on reprenne l'action depuis le début. Cela semble évident quand on parle de défoncer une porte, mais ça peut l'être moins dans le cadre de la traduction d'un manuscrit ancien. Si le MJ a estimé que la lecture du manuscrit prenait une heure, le PJ doit passer une nouvelle heure après un échec pour le relire entièrement et éventuellement retenter sa chance.

3.8 Faire 10

Parfois, un joueur peut décider qu'une action est à ce point importante qu'il se refuse à la confier au hasard d'un lancer de dés. C'est son droit. C'est ce qui s'appelle « faire 10 », c'est à dire décider de ne pas effectuer de test et de considérer que le résultat des dés que l'on n'a pas lancés et des divers bonus est 10. Bien entendu, il faut encore savoir quelle

sera la difficulté de l'action entreprise. « Faire 10 » n'est pas gratuit. Le personnage qui décide de ne pas lancer les dés doit dépenser un point d'Héroïsme pour ce faire.

3.9.0 Points d'Héroïsme

Les points d'HER permettent aux personnages d'accomplir des exploits. En dépensant ces points, un personnage peut réaliser certaines choses et modifier le résultat d'un test.

3.9.1 Gagner des points d'Héroïsme

Voici les différentes façons de recevoir des points d'HER.

- A chaque fois qu'un joueur obtient trois « 6 » sur son lancer de dés, il peut décider de troquer sa réussite critique contre un point d'HER. La réussite critique devient une réussite normale (à condition que le total des dés et des bonus permette d'égaliser ou de dépasser le seuil de difficulté – ce n'est pas une réussite automatique).
- En fin de partie, le meneur de jeu peut récompenser les personnages ayant réussi de belles choses en leur octroyant un point d'HER.

3.9.2 Dépenser des points d'Héroïsme

Voici les différentes façons de dépenser des points d'HER.

- Relancer un « 1 ». Un joueur peut dépenser 1 point d'HER pour relancer un dé qui aurait donné un résultat de « 1 ». Si le nouveau résultat donne également 1, relancez le dé jusqu'à ce qu'il donne un chiffre compris entre 2 et 6.
- Esquiver un coup mortel. Un joueur peut dépenser 1 point d'HER pour éviter le coup qui aurait dû le tuer. A charge du joueur de décrire la scène afin de rendre cette action crédible.
- Venir en aide à un allié. Un joueur peut dépenser 1 point d'HER pour sortir un allié d'un mauvais pas ou d'une situation qui semble inextricable. A charge pour le

joueur sauvé de décrire la situation pour qu'elle soit crédible.

- « Faire 10 ». Un joueur peut dépenser 1 point d'HER pour éviter de lancer les dés et considérer que le résultat total de l'action est égal à dix. Notez que, dans ce cas, les bonus liés à l'attribut et à la compétence ne sont pas pris en compte.

4.0 Les règles de combat

Même s'il est possible qu'une partie de jeu de rôle se déroule sans qu'il y ait le moindre combat, vous apprendrez très vite que ces moments-là font partie des petits plaisirs que peuvent s'offrir maîtres du jeu et joueurs. Les personnages sont des héros. Les héros ont tous des ennemis. Et certains ennemis ne comprennent que le langage de la violence. Les règles de combat ne diffèrent pas tellement des règles normales d'action, mais il existe une foule de possibilités et de cas dans lesquels il convient de faciliter le travail du maître du jeu et la compréhension des joueurs.

4.1 La situation initiale et la déclaration des intentions

Au début de chaque combat, il convient de clairement établir ce qui se passe, afin que chaque joueur et que le maître du jeu aient une vision claire, et si possible la même, de la façon dont se présentent les choses. Il est possible, par exemple, que le combat ne soit pas évident pour tout le monde. Ainsi, si un groupe en surprend un autre en lui tendant une embuscade ou si un tireur caché tente de toucher sa cible qui ne se doute de rien, ce n'est pas un tour de combat classique. Lorsqu'un groupe est surpris ou si la cible ne se rend pas compte qu'on la menace, alors seuls les attaquants frapperont à ce tour-ci, avant que leurs adversaires ne puissent réagir. Le maître du jeu établira les circonstances de la surprise et ses éventuelles chances d'échec.

4.2 L'initiative

Au début d'un combat, la première chose qu'il convient de faire après avoir pris note de la situation initiale de chaque protagoniste, est de savoir qui va agir en premier. L'initiative, en combat, peut faire

toute la différence entre la vie et la mort. Comme indiqué au chapitre 3.1 sur la division du temps de jeu, chaque participant au combat lance 3D6, y ajoute son INI et détermine l'ordre dans lequel il agira. Le total le plus élevé agissant en premier et ainsi de suite.

Exemple : un personnage est provoqué dans une ruelle sombre par deux malfrats armés de couteaux. Chacun lance 3D6 et y ajoute son INI. Le personnage obtient un total de 11 et les malfrats respectivement 14 et 7. Le malfrat le plus rapide agira en premier, suivi par le personnage et enfin par le second malfrat.

Certaines armes ou techniques permettent un bonus ou au contraire entraînent un malus à l'initiative.

Type d'action	INI
Le personnage utilise une arme à distance	+2
Le personnage se bat à mains nues	+1
Le personnage est en situation favorable (*)	+1
Le personnage est surpris par l'attaque	-3
Le personnage est blessé	-2

(*) : Par « situation favorable », on entend une position ou une attitude clairement avantageuse. Il peut s'agir d'un archer posté derrière une meurtrière, d'un duelliste au sommet d'escaliers, d'un membre d'une escouade venant d'arriver sur les lieux d'un combat et venant de renverser l'avantage numérique, d'un combattant ayant réussi à repousser son adversaire sur le bord d'un balcon, etc.

4.3 Le jet d'attaque

Dans ce système, le jet d'attaque est un test un peu spécial. Il s'agira toujours de lancer 3D6 assortis ou non de bonus, mais les résultats seront interprétés d'une autre manière. Ici, il ne suffira pas d'obtenir un score supérieur ou égal à 10 pour réussir son action (l'attaque), mais de mieux réussir que son adversaire. On considère dans FLAGS que l'attaque et la défense sont en réalité un jet d'opposition et que le résultat de chacun des dés lancés sera significatif. Il nous faut donc introduire ici

de nouveaux concepts que sont le Dé de Visée, le Dé de Pénétration et le Dé de Dégât. Nous verrons ci-après ce que signifient ces termes. Lorsque l'ordre des actions en combat est déterminé par le tirage de l'INI, il faut résoudre les attaques. Le premier attaquant commence et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué. On recommencera alors un nouveau tour en conservant les mêmes initiatives pour toute la durée du combat. En fonction du type d'attaque choisi, l'attaquant effectuera un test en Habileté ou en Perception assorti ou non d'une compétence de combat. L'Habileté sera utilisée pour les attaques utilisant des armes de contact alors que l'Agilité servira pour des coups portés à mains nues. La Perception sera choisie pour toutes les attaques relevant de la frappe à distance comme les armes à feu, les arcs à flèches ou les objets lancés. Le défenseur, lui, effectuera un test en Agilité assorti ou non de sa compétence en Esquive. S'il souhaite esquiver. Notez qu'il existe aussi deux cas particuliers : la parade et la parade au bouclier. S'il est possible de parer l'attaque (si les deux protagonistes utilisent une arme blanche, par exemple), on peut remplacer le jet AGI + Esquive par un jet HAB + Escrime. Si la cible tente de parer l'attaque à l'aide d'un bouclier, ajoutez 3 à ce test. En cas de doute, le maître du jeu décidera quel assortiment est le plus réaliste (on ne pare pas une balle de pistolet avec une dague ou un coup d'épée à mains nues).

Le jet d'attaque :

- PER + Combat à distance + 3D6
- HAB + Escrime + 3D6
- AGI + Bagarre + 3D6

Le jet de défense :

- AGI + Esquive + 3D6 (esquive)
- HAB + Escrime + 3D6 (parade)
- HAB + Escrime + 3D6 + 3 (parade au bouclier)

Si l'attaquant totalise un score supérieur ou égal à celui du défenseur, l'attaque porte. Dans le cas contraire, l'attaque échoue.

Exemple : un personnage ayant obtenu une meilleure Initiative que son adversaire tente de le frapper avec une épée. Son

HAB est de +1 et il dispose de la compétence « Escrime ». Il lancera donc 3D6+4. Son adversaire va essayer d'éviter le coup en testant son AGI (3D6). Il possède la compétence Esquive et ajoute donc 3. L'attaquant totalise 21 alors que le défenseur ne totalise que 7. L'attaque porte !

Autre exemple : l'attaquant obtient finalement 9 et le défenseur 8. Même si le seuil de 10 n'est pas franchi, l'attaque porte car le total de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur.

Le Dé de Visée (DV) : lorsqu'on frappe un adversaire, on tente de le toucher, sauf si on fait semblant. Bien souvent, on vise même une partie précise du corps : la tête ou le bras qui porte l'arme, par exemple, le genou pour immobiliser un fuyard, le torse pour frapper en plein cœur, etc. Dans FLAGS, le corps est divisé en six zones distinctes qui serviront notamment à savoir si la partie du corps touchée est protégée par une armure ou non. Il y a la tête, le torse, les deux bras et les deux jambes. Chaque zone est reportée sur un dé allant de 1 à 6, selon le tableau ci-dessous.

Dé de Visée	Partie du corps touchée
1	Jambe gauche
2	Jambe droite
3	Bras gauche
4	Bras droit
5	Torse
6	Tête

Le Dé de Perforation (DP) : depuis fort longtemps, les combattants avisés portent des armures pour éviter les blessures mortelles en combat. Dans FLAGS, les armures peuvent être dépareillées. On peut par exemple porter un pantalon de cuir, une chemise de mailles et un casque de métal. Pour simplifier, on retiendra six matières différentes, afin de correspondre aux six faces d'un D6 : la fourrure, le cuir souple, le cuir rigide, les mailles, le métal et le plastacier, une matière futuriste présente dans des univers comme Star Wars, par exemple. Libre à vous d'affiner cette liste en fonction des spécificités de votre univers. A chaque fois qu'un coup touche sa cible, il faut vérifier si l'armure est efficace ou non. Pour ce faire, il faut que l'attaquant place l'un de ses 3D6

comme Dé de Perforation (DP) et qu'il soit supérieur ou égal à la valeur d'armure de la cible, à l'endroit touché.

Dé de Perforation	Type d'armure
1	Fourrure
2	Cuir souple
3	Cuir rigide
4	Mailles
5	Métal
6	Plastacier

Le Dé de Dégât (DD) : un coup porté à mains nues ou avec une arme peut faire très mal. On sait que chaque personnage possède une valeur de Vitalité. Le résultat de ce dé indiquera donc, en suivant le tableau ci-après et en modifiant le résultat en fonction de l'arme utilisée, combien de points de VIT perdra la cible de l'attaque.

Dé de Dégât	Dégâts de l'attaque
1	0
2	1
3	1
4	2
5	3
6	4

Lorsqu'il effectue son test d'attaque et si son attaque porte, l'attaquant doit tenir compte du résultat des trois dés et chaque dé doit donc être désigné Dé de Visée, Dé de Perforation et Dé de Dégât. Ce système permet de ne pas multiplier les lancers de dés durant le combat (un pour toucher, un pour localiser le coup, un pour les dégâts, etc.) et introduit une notion tactique et ludique intéressante dans cette phase de jeu. Ainsi, un attaquant peut choisir d'infliger plus de dégâts en visant une partie moins « fatale » du corps de son adversaire, ou intimider sa cible en essayant de lui infliger de multiples petites blessures en enchaînant les coups. Ce choix revient à l'attaquant, non au défenseur. La seule chose que le défenseur puisse faire, s'il a raté son test, est d'espérer que son adversaire frappe là où son armure peut l'aider et qu'il ne le frappe plus à l'avenir.

Exemple : un guerrier frappe un mort-vivant avec son épée. Le joueur du guerrier lance 3D6 auquel il ajoute son HAB (+2) et sa compétence en Escrime, pour laquelle il est spécialisé (+6). Les dés

donnent respectivement 1, 3 et 4. Au total, le jet d'attaque donne donc 16 (1+3+4+2+6). Le zombie effectue un jet de défense. L'AGI du mort-vivant est de -1 et il ne possède pas la compétence Esquive, mais son jet de dés donne 15. Au total, sa défense est donc de 14 (15-1). Le coup du guerrier touche sa cible ! Mais rien n'est encore fait. Le joueur doit maintenant déterminer quels rôles il attribue à ses 3D6. Voyant que le zombie ne porte aucune armure (il est à moitié nu), il laisse le « 1 » pour le DP. Le 3 ou le 4 touchent les bras mais comme le zombie ne porte pas d'armes, difficile de savoir s'il est droitier ou gaucher. Bref, il garde le 4 pour les dégâts (et infligera donc 2 points de dégât en plus de ceux de son épée), tout en touchant le bras gauche.

4.4 Les dégâts

Le but d'un combat est souvent de faire mal à son adversaire. Il ne faut pas se le cacher. Que l'on se batte à mains nues ou à l'aide d'armes primitives, blanches, à feu ou à distance, qu'on lance un caillou ou qu'on donne un coup de boule, on espère toujours porter atteinte à la santé de son adversaire. Lorsqu'un coup porte, l'attaquant doit choisir quel sera son Dé de Dégât. Au résultat de ce dé, on ajoutera éventuellement un bonus qui dépend de l'arme employée. Le total indiquera le nombre de points de VIT que la cible va encaisser.

On l'a vu, la VIT d'un homme normal est égale à 10+END+VOL. Lorsqu'elle descend en-dessous de 5, c'est que l'individu est blessé. Lorsqu'il descend en-dessous de 0 points de VIT, un individu est mourant. La moindre nouvelle perte de VIT le tuera (tant qu'il n'a pas repassé la barre fatidique du 0). Passons en revue les différents stades de la santé d'un personnage.

- **Bonne santé (5 et +):** à ce stade, l'individu est en pleine forme ou a subi de légères blessures sans gravité (ecchymoses, coupures, lésions superficielles).
- **Blessé (entre 0 et 4):** l'individu a subi au moins une blessure grave et incapacitante. Voyez le chapitre sur la localisation des coups ci-

dessous.

- **Mourant (moins de 0) :** l'individu est mal en point. Il se traîne au sol, se vide de son sang, est sur le point de tourner de l'œil. Ses actions sont rendues considérablement plus délicates. Seul le MJ peut juger de ce qu'il peut faire ou non et peut demander des tests en VOL pour se faire une idée de la faisabilité de certaines choses (appeler quelqu'un à l'aide, se traîner hors du champ de tir...)
- **Mort (moins de 0 et nouvelle perte de VIT) :** le personnage n'est plus de ce monde, sauf s'il est possible de le réanimer (dans les secondes qui suivent son trépas pour la médecine moderne, un peu plus si l'on a recours à la magie ou à des prières efficaces dans les univers fantastiques).

4.5 La localisation des coups

Le Dé de Visée aura permis de savoir où a porté le coup de l'attaquant. Les jambes, les bras, le torse ou la tête. Chaque endroit a ses faiblesses : des jambes blessées peuvent entraver la progression du personnage, ses bras peuvent l'empêcher de réaliser toute une série d'actions, le torse contient des organes vitaux tandis que la tête est le siège du cerveau et un endroit particulièrement fragile. Rassurez-vous, nous n'allons pas ici entrer dans des détails chirurgicaux. Les règles de FLAGS se veulent simples et rapides à mettre en œuvre, quitte à sacrifier un peu de précision ou de réalisme. S'il est important de savoir où le coup porte, c'est surtout pour savoir si la cible est protégée à cet endroit par une pièce d'armure. C'est pourquoi certains combattants aiment à s'affubler d'un casque qui leur donne pourtant une allure ridicule. Passons en revue les différents endroits du corps et les règles spécifiques à chacun.

- **Coup aux jambes :** Prendre un coup aux jambes lorsque l'on est au moins Blessé (ou être Blessé à cause de ce coup aux jambes) entraîne une pénalité de -1 sur tous les tests en Agilité.
- **Coup aux bras :** Prendre un coup aux bras lorsque l'on est au moins

Blessé (ou être Blessé à cause de ce coup aux bras) entraîne une pénalité de -1 sur tous les tests en Habileté.

- **Coup au torse** : Prendre un coup au torse lorsque l'on est au moins Blessé (ou être Blessé à cause de ce coup au torse) entraîne une pénalité de -1 sur tous les tests.
- **Coup à la tête** : Prendre un coup à la tête lorsque l'on est au moins Blessé (ou être Blessé à cause de ce coup à la tête) entraîne une pénalité de -2 sur tous les tests.

4.6 Armes et armures

Les outils du parfait combattant vous seront présentés au chapitre sur l'équipement. En gros, on sait qu'une arme inflige des dommages et qu'une armure rend un personnage plus difficile à toucher. C'est tout ce qu'il nous faut savoir pour le moment.

5.0 D'autres façons de se faire mal

Il n'y a pas qu'en se battant que les personnages peuvent se faire mal et perdre des points de VIT. La nature réserve à elle seule des traitements parfois cruels, comme les lois de la gravité qui vous emmènent à la rencontre d'un sol dur lorsque vous tombez du toit d'un immeuble, les incendies dans lesquels vous ne cessez de vous empêtrer, ces fleuves aux cours tumultueux dans lesquels vous insistez pour vous noyer... Tous ces dangers peuvent avoir raison des personnages les plus endurcis. Ce chapitre vous apprendra à gérer ces situations et à rendre vos personnages plus prudents, à l'avenir...

5.1 Les chutes

Par tranche de trois mètres de chute, si le sol oppose quelque résistance (c'est à dire si ce n'est pas de l'eau ou une substance assez molle pour amortir la chute), lancez 1D6. Comptez chaque unité au-dessus de trois et soustrayez-en le total à la VIT du personnage. On ne doit tenir compte d'aucune armure ou protection.

Exemple : un personnage tombe du toit d'un immeuble dans la rue d'à-côté.

L'immeuble culminait à 8 mètres et on doit donc lancer 2D6 (et non 3 car on n'a pas encore atteint la nouvelle tranche de trois mètres). Les dés donnent les résultats suivants : 2 et 5. Le premier ne compte pas (il ne dépasse pas trois) et le second compte pour deux points (deux unités au-dessus de trois). Le personnage perd donc deux points de VIT.

5.2 Les feux

Par tour de jeu exposé aux flammes, sans protection ignifugée particulière, le personnage lance 1D6. Chaque unité au-dessus de trois est retranchée à la VIT du personnage. On considère que l'intensité des flammes est toujours la même. La même règle peut être appliquée aux vagues de chaleur sans flammes ou à la lave ou autres métaux en fusion.

Exemple : un personnage est coincé dans un incendie et doit traverser un mur de feu pour échapper à une mort certaine. Son exposition est donc limitée à quelques secondes, mais il lance tout de même 1D6. Le score étant de 6, il perd trois points de VIT.

5.3 L'asphyxie

Il y a asphyxie lorsque le personnage se trouve privé d'air et ne peut plus respirer. Cela peut se produire s'il est enfermé dans un espace hermétique vide d'oxygène, sous l'eau, dans l'espace ou encore si on tente de l'étrangler ou s'il retient sa respiration trop longtemps. Par tour de jeu passé sans air, lancez 1D6. Pour chaque unité supérieure à trois, retranchez un point de VIT au personnage. On considère que le personnage peut ainsi retenir sa respiration tant qu'il lui reste des points de VIT.

Exemple : un personnage est retenu par une corde au fond de l'eau, mais un allié tente de couper la corde. Privé d'air, il doit toutefois lancer 1D6. Le résultat de 2 indique qu'il ne perd rien à ce tour et retient bien sa respiration. La corde ne cède toujours pas. Au tour suivant, on relance 1D6. Un résultat de 4 indique la perte d'un point de VIT. La corde cède enfin !

5.4 La noyade

Un personnage se noie dès qu'il échoue à un test d'Athlétisme lorsqu'il tente de nager. Un personnage noyé doit passer par la case « asphyxie » avant de tester à nouveau sa compétence en Athlétisme au prochain tour. Le seuil de difficulté de ce nouveau test sera le nombre de points de VIT perdus +10. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il réussisse un test en Athlétisme ou qu'on soit venu à son secours (ou qu'il décède).

Exemple : le personnage échoue à son test en Athlétisme alors qu'il traverse l'Amazone à la nage. Il lance donc 1D6 conformément à la règle sur l'asphyxie et obtient 5. Il perd deux points de VIT et effectuera son prochain test en Athlétisme devra dépasser un seuil de difficulté de 12.

5.5 Les poisons et les maladies

D'un point de vue purement ludique, les poisons et les maladies seront considérés comme égaux. Ce sont des organismes ou des éléments étrangers au corps qui vont tenter de lui nuire depuis l'intérieur. Il existe une quantité impressionnante de maladies et de poisons aux effets variés et exotiques. Tous ne sont pas mortels, mais quelques-uns ne laissent aucune chance à ceux qui en pâtissent. Il convient donc de décrire le poison ou la maladie en fonction de ses effets mais aussi de sa virulence. La virulence est la caractéristique chiffrée d'un poison ou d'une maladie. Il s'agit d'un seuil de difficulté qui sera appliqué au test d'Endurance de la victime. Les poisons, de ce point de vue, sont souvent plus efficaces que les maladies. On peut ainsi considérer qu'une grippe saisonnière a une virulence de 8 mais que celle du curare est de 20. Si le test est un succès, le personnage résiste aux effets de la maladie ou du poison. Si c'est un échec, les effets s'appliquent. Notez que l'alcool peut être considéré comme un poison dont les effets sont l'ivresse.

Exemple : un personnage est victime d'une nouvelle drogue aux effets hallucinatoires que vient de lui injecter un savant fou. La virulence de cette drogue est de 13. Le

joueur lance 3D6 et ajoute son +1 en Endurance. Il obtient 12. Pas si mal. Mais c'est un échec. Le personnage commence à voir des choses bizarres...

5.6 La faim et la soif

La privation de nourriture peut être fatale. A plus forte raison encore la privation de boisson. Au bout de trois jours sans boire, le corps humain est déshydraté et un personnage dans cet état doit réussir un test en Endurance. Par tranche de trois heures supplémentaires sans boire, un nouveau test sera demandé, avec à chaque fois un seuil de difficulté augmenté d'1 point. En cas d'échec, le personnage décède.

Exemple : un personnage est privé d'eau pendant trois jours. Il teste son Endurance et obtient 16. Pas de soucis. Trois heures plus tard, il n'a toujours rien bu. Il teste encore son Endurance avec un seuil de 11. Ça passe encore. Trois nouvelles heures s'écoulent et il n'a pas encore pu assouvir sa soif. Il effectue un test avec un seuil de 12 et cette fois, ça ne passe pas. Il n'obtient que 6 et échoue. Il meurt.

Pour la faim, le principe est le même, mais ne s'applique qu'au bout de cinq jours. A chaque nouvelle journée, un nouveau test doit être effectué avec un seuil augmenté d'un point. A chaque échec, il perd un point de VIT.

5.7 Le froid et la chaleur

Les températures extrêmes conviennent mal à la nature humaine. Les trop fortes chaleurs ou les froids extrêmes agissent finalement de la même manière sur l'organisme. Lorsqu'un personnage est exposé à de telles températures, sauf si le maître du jeu estime qu'il serait tout simplement inutile de lancer les dés (par exemple, si le personnage sort sans scaphandre dans l'espace ou s'il compte pique-niquer sur un soleil), lancez 1D6 par tour d'exposition. Par unité au-dessus de trois, retranchez un point de VIT. En fonction de l'intensité de la température, froide ou chaude, vous pouvez n'exiger qu'un test toutes les heures ou tous les jours.

Exemple : un personnage saute d'un avion en perdition avec son parachute au-dessus du pôle sud, mais il ne dispose d'aucun vêtement approprié. Au bout d'une heure, le maître demande au personnage de tester son Endurance. C'est un échec pour le personnage. Le maître lance 1D6 et obtient 4. Le personnage perd donc un point de VIT. Toutes les heures, le maître lui demandera le même test, sans spécialement augmenter la difficulté.

5.8 La peur et la folie

La santé physique est fragile. Il en va de même de la santé mentale. Lorsqu'il assiste à des scènes horribles, lorsqu'il est victime d'émotions violentes, un individu peut en garder des séquelles. S'il perd pied, il peut aussi perdre la raison. Lorsqu'un personnage sera confronté à l'horreur, le meneur de jeu pourra lui imposer un test en VOL plus ou moins difficile. En cas d'échec, la différence entre le résultat des dés et le seuil de difficulté choisi représentera le nombre de points de RAI que le personnage devra perdre. Pour équilibrer ce système, ne tenez compte que des scènes vraiment horribles. Gardez à l'esprit que les personnages sont des héros et qu'ils en voient des vertes et des pas mûres tous les jours. De plus, ils peuvent s'habituer à certaines images fortes.

Exemple : un personnage est confronté à une scène atroce... Son amie de longue date git au sol, les entrailles à l'air. Un homme est assis à ses côtés et dévore son cœur dégoulinant de sang... Le muscle palpite encore lorsqu'il en arrache une autre bouchée... Le meneur réclame un test en VOL. Le joueur obtient 8 alors qu'il devait faire 10. Il perdra donc 2 points de Raison.

6.0 Les soins

A force de jouer à se faire mal, de courir les dangers aux quatre coins du monde, il arrivera forcément que les personnages se blessent, parfois gravement, ou même qu'ils meurent. Ce sont des choses qui arrivent dans la vraie vie et aussi dans le

jeu de rôle. Nous avons vu de quelle manière les personnages pouvaient perdre des points de Vitalité. Nous allons maintenant voir comment ils peuvent espérer en regagner.

6.1 Les compétences médicales

FLAGS propose deux compétences de soin : les Premiers soins et la Médecine. La première est à utiliser en premier lieu. Les effets d'un test réussi en **Premiers soins** dépendent de la gravité de l'état du bénéficiaire.

- **Bonne santé** : dans ce cas, le personnage récupère 1 point de VIT, s'il en a perdu.
- **Blessé** : dans ce cas, le personnage récupère 1 point de VIT, mais cela ne lui permet pas de sortir du statut de blessé, même s'il revient à 5 point de VIT.
- **Mourant** : dans ce cas, le personnage est ramené à 0 points de vie et est considéré comme Blessé.
- **Mort** : dans ce cas, bien sûr, les Premiers soins ne servent à rien, si ce n'est peut-être à rendre le corps présentable.

La compétence en **Médecine** est bien entendu plus efficace. Voyons quels résultats un test réussi entraîne, en fonction de l'état de la cible.

- **Bonne santé** : dans ce cas, le personnage récupère 1D6 point de VIT, s'il en a perdu.
- **Blessé** : dans ce cas, le personnage récupère 1D6 point de VIT et il peut redevenir en bonne santé s'il revient à 5 ou plus.
- **Mourant** : dans ce cas, le personnage est ramené à 1D6 point de VIT (0+1D6) et peut éventuellement redevenir en bonne santé s'il revient à 5 ou plus.
- **Mort** : si le test est réussi avec un seuil de difficulté de 20 et à condition que le test soit pratiqué quelques secondes seulement après le décès, le personnage revient à la vie mais demeure Mourant.

Notez qu'un test en Médecine implique souvent une convalescence suivant l'intervention. Le maître du jeu est libre d'imposer au personnage ayant bénéficié des soins une récupération différée de ses points de VIT (1 par jour, par exemple) en fonction de l'ambiance qu'il veut instaurer autour de la table. De plus, deux tests en Médecine ne peuvent être pratiqués à la suite (même par des médecins différents, sauf si la première tentative a été un échec). Sinon, une cohorte de médecins remettrait tous les mourants sur pied en quelques minutes...

6.2 La récupération naturelle

Les tissus humains et les os ont la faculté de se régénérer lorsque le corps n'est pas trop altéré. Mais ce processus est lent. En temps normal, on considère que tout personnage peut récupérer un point de VIT par jour et nuit de repos. Une simple nuit peut suffire s'il ne s'agit pas de récupérer une catégorie de blessure. Ce processus peut être volontairement ignoré par le maître du jeu s'il estime que la blessure est trop grave ou d'un genre particulier.

Exemple : un personnage est légèrement blessé car il a perdu trois points de VIT. Il passe une nuit dans une chambre confortable pour se remettre, mais la journée du lendemain est passée à explorer une région herbeuse au relief difficile. Il ne peut récupérer avec une seule nuit de sommeil, car la récupération d'un point lui permettrait de redevenir en bonne santé en améliorant sa catégorie de blessure. Il aurait dû également passer la journée à se reposer.

6.3 Les autres formes de soins

Il est possible d'administrer des soins qui ne s'apparentent ni à de la médecine, ni à la récupération naturelle. Ces soins peuvent être de diverses natures, et notamment d'origine magique. L'efficacité de tels remèdes est laissée à la discrétion du maître, car ils dépendent de la place occupée par le fantastique dans l'univers du jeu. Les célèbres potions de guérison, ou potions de soins des univers de fantasy ont fait leurs preuves.

6.4 La santé mentale

Il existe, comme pour la Vitalité, différents paliers à la santé mentale d'un individu, représentée souvenez-vous par sa RAI. Au-dessus de 5, un personnage est Sain d'esprit. Entre 0 et 5, un individu est Troublé. En dessous de 0, il est Dérangé et chaque nouvelle perte de RAI peut entraîner sa folie.

- **Sain d'esprit** : le personnage agit normalement et garde son self-control.
- **Troublé** : le personnage a du mal à réfléchir et à garder les idées claires. Il agira à -1.
- **Dérangé** : le personnage est victime d'hallucinations, prend la fuite s'il en a l'occasion, peut souffrir de troubles divers à la discrétion du maître du jeu.
- **Fou** : le personnage la notion de la réalité et ne parvient plus à se contrôler. Il n'est plus jouable en l'état.

6.5 Récupérer des points de Raison

Le repos et certains soins psychiatriques peuvent permettre à un individu de récupérer tout ou partie des points de RAI perdus. Mais le processus est long. Comptez un point par semaine pour la tranche comprise entre 0 et 4, un point par mois pour la tranche 5 et plus. Les points négatifs, eux, ne peuvent être récupérés que dans le cadre de soins professionnels, soit dans un asile, soit en consultant un spécialiste.

7.0 La conduite des véhicules

A priori, conduire un véhicule revient à utiliser une compétence en Equitation (pour les créatures montées), en Pilotage (pour les véhicules terrestres et volants ou en Navigation pour les bateaux et les sous-marins. Bien entendu, les tests ne sont nécessaires que dans des cas extrêmes ou compliqués, comme les poursuites, l'évitement d'obstacles en catastrophe, les tentatives de record du tour sur circuit ou autres. La narration doit primer pour décrire ces actions et, le plus souvent, un ou deux jets de dés devraient suffire à combler à la fois le maître du jeu et les

joueurs, inutile d'effectuer des tests à chaque virage ou manœuvre audacieuse. Voici toutefois quelques réflexions.

7.1 Les poursuites

Les poursuites constituent un cas à part qu'il est souvent bien difficile de décrire pour un maître du jeu. Qu'elles se déroulent à cheval à travers la plaine, en voiture dans les rues d'une métropole ou en vaisseau dans un champ d'astéroïdes, elles sont caractérisées par une foule d'événements qui peuvent se produire en dehors de la simple tentative pour l'un des participants de prendre la fuite en semant ses poursuivants et pour l'autre, de rattraper le premier. Il est essentiel, surtout dans le cas d'une poursuite se déroulant dans un espace très fréquenté, que le maître du jeu dispose d'une série d'événements aléatoires ou non qui viendront ponctuer l'épreuve : une vieille dame qui traverse le chemin, un astéroïde mobile qui passe entre les poursuivants, les feux de signalisation qui passent au rouge ou encore une charrette coincée au milieu de la rue... Sans compter l'intervention éventuelle des forces de l'ordre. Pour le reste, déterminez en fonction des conditions de poursuite et de l'avance des fuyards au début de l'action combien de chances auront les poursuivants de rattraper les poursuivis ou, si les personnages sont ceux qui prennent le large, combien de chances ils auront de semer leurs ennemis. Permettez alors un jet de dé par chance. Un résultat positif indiquera que l'avance augmente ou se résorbe en fonction des cas. Incluez aussi si vous le souhaitez un ou deux événements dans l'action, demandant aussi des tests.

Exemple : la patrouilleuse prend en chasse la voiture des bandits. Le conducteur effectue un test en Pilotage et le réussit brillamment. Les policiers se rapprochent donc des fuyards, mais au moment où ils vont pouvoir tenter quelque chose, un bus vient en sens inverse... Il faut l'éviter ! Nouveau test... Et nouveau succès. La voiture de police se replace derrière celle des bandits. On relance une fois les dés pour savoir si les méchants n'en profitent pas... Cette fois, le policier au volant échoue. Les bandits prennent la fuite dans

la densité du trafic.

7.2 Les véhicules en chiffres

Qu'il s'agisse d'animaux de monte ou de véhicules motorisés, les véhicules disposent d'une fiche technique sommaire qui doit comprendre plusieurs points. Tout d'abord, il faut pouvoir estimer leur vitesse maximale. Inutile d'être trop précis. Tout le monde sait qu'un avion vole plus vite que ne roule une moto. Mais un cheval lancé au galop est-il plus rapide qu'un cycliste en descente ? Bref, estimez une échelle de vitesse pour chaque moyen de locomotion. Un véhicule plus rapide peut procurer un bonus dans le cadre d'une poursuite, à condition que ça en vaille la peine. On ne poursuit pas un avion à vélo. Ensuite, il convient de savoir si le véhicule est plus ou moins maniable. Un bonus ou un malus peut être accordé en fonction des cas. Éviter un iceberg sera plus facile sur un hors-bord qu'à la barre d'un chalutier. Enfin, un véhicule motorisé disposera aussi d'une valeur équivalente à la Vitalité que l'on appellera ici Structure. Elle se compose de points répartis en catégories d'état : Parfait état, Dégradé, Accidenté et Détruit. Chaque véhicule disposera d'un nombre de points qui lui sera propre dans chaque état, un char d'assaut disposant de plus de points qu'une moto de compétition, par exemple.

8.0 L'évolution des personnages

Au fil de leur vie dans l'univers du jeu, les personnages vont être amenés à apprendre de nouvelles choses et à progresser. Par expérience, ils apprendront à améliorer leurs capacités dans certains domaines ou même à se montrer compétents dans des domaines qu'ils ne connaissaient pas au début. Ils peuvent aussi bien trouver des professeurs ou des cursus leur permettant d'apprendre de nouvelles choses ou de se perfectionner. On dénombre deux méthodes d'évolution pour les personnages : l'expérience et l'apprentissage.

8.1 L'expérience

Cette méthode de progression témoigne

du fait que les personnages ont appris certaines choses dans le feu de l'action. Confrontés à des situations données, ils se sont rendu compte que leur façon de faire n'était pas nécessairement la bonne, ou en tout cas la seule possibilité, et ils ont pris note de nouvelles directions à prendre. Ils ont acquis de l'expérience. L'expérience ne peut s'acquérir que quand on se rend compte que l'on peut progresser, c'est pourquoi elle ne sera proposée aux personnages qu'après un échec... Lorsqu'un personnage, pour une action donnée, obtient au moins deux « 1 » sur ses dés et échoue donc dans le but qu'il s'était fixé, il peut dessiner une petite croix à côté de sa compétence. S'il ne possède pas la compétence en question et que son test s'effectuait sur base de sa seule caractéristique, il peut noter la compétence dans le bas de sa feuille de personnage, avec une petite croix à côté. En fin de partie, il sera proposé au joueur de tester une nouvelle fois cette compétence avec un seuil de difficulté normal (10). En cas de nouvel échec, on considère que le personnage a tiré la leçon de son expérience et il peut donc ajouter la compétence ou la faire passer en spécialisation. Ce processus ne peut donc être appliqué que deux fois au maximum pour chaque compétence.

Exemple : durant la partie, Wolfgang échoue dans sa tentative de saboter le poste radio de la base ennemie. Ses résultats aux dés ont été « 1 », « 1 » et « 3 ». Il peut donc dessiner une petite croix à côté de sa compétence en Démolition. Au terme de la partie, le joueur de Wolfgang peut donc à nouveau tester sa compétence. Il obtient 8 avec ses 3D6+3 (il possédait la compétence). C'est donc un nouvel échec et il peut faire passer sa compétence au niveau spécialiste (+6 au lieu de +3).

8.2 L'apprentissage

L'apprentissage est une tentative consciente d'augmenter ses capacités. Il doit être basé sur une compétence ou une série de compétences donnée(s). Si un personnage trouve un chasseur et que celui-ci accepte de lui servir de professeur, il peut essayer de progresser dans plusieurs

compétences comme le Combat à distance, la Survie, la Furtivité ou encore la Zoologie. Ensuite, une fois le professeur trouvé et les éventuels arrangements financiers concédés, le personnage doit se rendre disponible pour toute la durée de son cursus. Dans l'exemple de notre chasseur, le maître du jeu déterminera de combien de temps le professeur aura besoin pour apprendre quelque chose de concret à son élève. L'apprentissage est donc plutôt intéressant en dehors des séances de jeu, entre deux scénarios, car il est rare qu'un personnage se donne plusieurs semaines de pause en pleine partie. Au terme de son apprentissage, l'élève aura l'occasion de tester toutes les compétences sujettes à l'apprentissage. A nouveau, il lui faudra échouer dans chaque compétence pour espérer progresser. En fonction de la qualité du professeur, les chances d'échec à ce test peuvent être plus ou moins grandes. Par point de compétence du professeur, le seuil de difficulté peut être augmenté de un point.

Exemple : le chasseur possède toutes les compétences indiquées ci-dessus à +3. Le seuil de difficulté au terme de l'écolage du personnage sera donc de 13 au lieu de 10. Les compétences pour lesquelles le test aura été un échec progresseront donc de 3 points. Il est à noter que l'on ne peut progresser de cette façon que si la compétence du professeur est meilleure que celle de l'élève. Si elles sont égales, ou si l'élève est déjà meilleur que le professeur, ça ne sert à rien d'essayer...

8.3 Les points d'Héroïsme

Au chapitre 3.9.1, on a vu de quelles manières les personnages pouvaient regagner des points d'HER. Il est dit dans le second point que les personnages qui se seront montrés à leur avantage durant la partie seront récompensés par un point d'HER. Mais qu'est-ce que cela signifie ? En réalité, il y a plusieurs façons de se montrer à son avantage en jeu de rôle. Il peut s'agir d'exploits réalisés par le personnage, de bonnes idées formulées par le joueur ou de bons moments de jeu de rôle émanant de la façon dont le joueur joue son personnage, même si cela

va à l'encontre des objectifs de la partie. Le maître de jeu sera seul juge en la matière.

9.0 L'équipement

Les plus grands héros ont toujours pu se fier à de bons outils, à un objet fétiche, à un véhicule légendaire, bref, à un équipement de qualité. Vous retrouverez ici certains tableaux reprenant les caractéristiques de certains types de marchandises comme les armes, les armures et les véhicules. Pour le reste de l'équipement, en fonction du monde dans lequel vos personnages vivront de folles aventures, vous devrez produire des listes d'outils, d'objets usuels ou encore de services...

9.1 Armes blanches

Arme	Dégâts
Bâton	0
Couteau/dague	1
Epée courte/cimeterre	2
Epée longue/katana	3
Epée à deux mains	4
Hache de bûcheron	2
Hache de bataille	3
Hache à deux mains	4
Marteau de guerre	3
Masse à deux mains	4
Fléau d'armes	3
Lance	3
Hallebarde	4
Sabre laser	5
Fouet	0

9.2 Armes à distance anciennes

Arme	Portée	Dégâts
Fronde	20	1
Arc court	100	2
Arc long	180	3
Arbalète légère	100	2
Arbalète lourde	160	4
Sarbacane	10	1

9.3 Armes à distance modernes

Arme	Portée	Dégâts
Pistolet	15m	3
Pistolet mitrailleur	20m	3
Fusil de chasse	180m	4
Fusil d'assaut	200m	5

Bazooka	200m	10
Grenade	15m	6

9.4 Armes à distance futuristes

Arme	Portée	Dégâts
Laser léger	30m	3
Laser	100m	5
Laser lourd	300m	7
Canon de vaisseau	4000m	20

9.5 Armures

Armure	Localisation	Prot.
Cagoule de fourrure	Tête	1
Cagoule de cuir souple	Tête	2
Cagoule de cuir rigide	Tête	3
Cagoule de mailles	Tête	4
Casque de métal	Tête	5
Casque de plastacier	Tête	6
Gilet de fourrure	Torse	1
Manteau de fourrure	Torse, bras, jambes	1
Pourpoint de cuir souple	Torse	2
Pourpoint de cuir rigide	Torse	3
Chemise de mailles	Torse, bras	4
Cotte de mailles	Torse, jambes	4
Armure complète	Partout	5
Armure futuriste	Partout	6

9.6 Véhicules

Véhicule	Vitesse	Maniabilité	Structure
Cheval	60	0	15
Moto	220	-1	20
Voiture	180	+1	50
Camion	120	0	80
Yacht	100	-1	80
Petit Hélico	360	-2	50
Avion de chasse	1200	-2	75
Chasseur spatial	8000	-2	80