

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 plus tôt, dans 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.

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.

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 évaluer 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 : une barque est entraînée par le courant et se précipite vers une chute d'eau d'une douzaine de mètres. A la rame, le personnage va essayer de rapprocher son embarcation de la berge pour éviter le pire.

L'attribut utilisé sera la FO et la compétence la plus appropriée est la Navigation. Notre héros est fort (FO=+2) et il sait manier sa barque puisqu'il possède la compétence requise et s'est même spécialisé dans ce domaine (+6). A total, il devra donc lancer 3D6+8 pour tenter de réussir son action.

Un allié vient de subir une grave blessure et il faut enlever la flèche qui lui perfore 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 HA 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 HA (10) et on soustrait 3 parce qu'il n'a pas la compétence académique nécessaire (7). Cela s'annonce mal pour le blessé...

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 PE pour toucher une cible, on peut l'associer à ER pour déterminer quelle arme a été utilisée par un

suspect ou encore à l'HA 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 FO et à aucune compétence.

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.



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.

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 contraindre, 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.

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 contraindre, 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...

Exemples : un voleur essaie de crocheter une serrure pour s'introduire dans une riche demeure. La serrure est vieille et le voleur, habile, est spécialiste en Crochetage. Las, les dés affichent trois « 1 » au moment du test. C'est donc un échec critique. Le maître du jeu estime que le passe-partout du voleur se brise dans la serrure, achevant du même coup le vieux mécanisme. Non seulement l'action échoue, mais elle complique la tâche du

personnage : privé de son outil de travail, il ne pourra plus crocheter cette serrure.

Imaginons que pour la même action, le joueur ait lancé trois « 6 » sur les dés. C'est une réussite critique. Non seulement le voleur crochète la vieille serrure sans histoire, mais le maître du jeu, pour le récompenser, décide de ne pas réveiller le gros chien féroce qui dort à l'autre bout du couloir.

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...

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 importance indiquera une action réussie de justesse.



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.

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 de Narrativium pour ce faire.

Exemple : un personnage veut se saisir de la corde qui se balance de la nacelle du ballon dans laquelle se trouvent ses compagnons. S'il échoue, il risque de manquer un beau voyage dans les cieux au-dessus de la forêt de Skund. A priori, son HA au-dessus de la moyenne (+2) devrait lui donner de bonnes chances de succès, mais il risque tout de même d'échouer. Il décide alors de dépenser un point de Narrativium pour obtenir « 10 » aux dés (+2 compris) et ainsi réussir l'action dont le seuil de difficulté était précisément de 10.

Points de Narrativium

Sur le Disque-Monde, les histoires sont composées d'une substance éthérée qui traverse chaque chose et maintient l'univers en place (tout ressemblance avec la Force un pur

hasard doit être). On appelle cette substance le Narrativium. Les héros sont faits d'une certaine étoffe qui leur permet – même s'ils ne paient pas de mine – d'influencer le cours de leur destinée en proposant, tout simplement, une meilleure histoire que celle qui semblait écrite pour eux. Chaque personnage s'est vu doté de points de Narrativium. Nous allons tenter de comprendre ici de quelle façon ils vont lui permettre d'exercer leur influence sur le monde.

Gagner des points de Narrativium

Voici les différentes façons de recevoir des points de NAR.

- 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 de NAR. 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 de NAR.

Dépenser des points de Narrativium

Voici les différentes façons de dépenser des points de NAR.

- Relancer un « 1 ». Un joueur peut dépenser 1 point de NAR 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 de NAR 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 de NAR 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 de NAR 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.

Une chance sur un million

Les plus fins lecteurs des œuvres de Terry Pratchett le savent bien. Une chance sur un million se produit neuf fois sur dix. Cet adage très populaire sur le Disque-Monde évoque l'une des règles essentielles de cet univers : la causalité narrative. Dans les histoires, lorsqu'une action a une chance sur un million de réussir, elle est couronnée de succès comme par enchantement dans nonante pour cent des cas. Le hic avec cette règle, c'est qu'il faut que le nombre de chances soit très exactement d'une sur un million ! Et c'est là que ça devient difficile. Transformer cet adage en règle lors de vos parties semble délicat. Et pourtant, cela peut entraîner des scènes assez amusantes et donc, il faut y réfléchir à deux fois avant de l'écartier d'un revers de la main.

Prenons pour exemple un archer moyen qui doit, d'une seule flèche, tuer un dragon noble qui, par exemple, menacerait la belle cité d'Ankh-Morpork (toute ressemblance avec une histoire déjà écrite par Terry Pratchett ne serait pas, vous vous en doutez, nécessairement fortuite). Comment savoir si cette flèche a une chance sur un million (très exactement) d'atteindre sa cible et de la terrasser d'un coup ? A priori, on peut évaluer très précisément les chances de succès. Imaginons que l'archer dispose d'une Perception de 0 et de la compétence en Combat à distance (+3), qu'il obtienne un score aux dés entre 3 et 18 (3D6), qu'il faille toucher le dragon qui, lui,

aussi, se défendra avec 3D6 et possède des écailles lui procurant 5 points d'armure sur tout le corps... En outre, une seule flèche ne devrait pas suffire à lui infliger assez de dégâts pour le tuer net, même dans le cas d'un succès critique. C'est à ce moment-là que les joueurs peuvent proposer au maître du jeu d'utiliser la règle d'une chance sur un million. Il conviendra alors de rendre la réussite de cette action la plus improbable possible pour mettre... Le moins de chances possible de leur côté. Ainsi, l'archer pourra se bander les yeux, tirer de sa mauvaise main, tourner le dos à la cible... Si en tant que maître du jeu, vous êtes enthousiasmé par les efforts déployés par vos joueurs pour arriver à leurs fins, alors vous pouvez décider de leur accorder « la chance sur un million ». Mais attention... Il demeure un risque d'échec car la chance sur un million se présente neuf fois sur dix seulement. Lancez donc les dés et tout autre résultat que le triple « 1 » ou un double « 1 » devrait alors couronner l'action de succès.

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.

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.

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.

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 AG + Esquive par un jet HA + 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 :

- PE + Combat à distance + 3D6
- HA + Escrime + 3D6
- AG + Bagarre + 3D6

Le jet de défense :

- AG + Esquive + 3D6 (esquive)
- HA + Escrime + 3D6 (parade)
- HA + 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 HA 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 AG (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 HA (+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'AG 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 zombi 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 zombi 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.



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+EN+VO. 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 VO 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).

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.



Armes et armures

Au chapitre sur la création des personnages, dans les listes d'équipement, vous avez pu noter les valeurs de dégât des armes et les valeurs de protection des armures. Vous en savez donc déjà assez long sur les outils du bon combattant. Il reste une donnée concernant les armes à distance : la portée. Le tableau ci-dessous indique quelle est la portée effective des armes de ce type, à savoir la portée au-delà de laquelle le projectile ne sera plus considéré comme dangereux.

Arme à distance	Portée
-----------------	--------

Arbalète légère	40m
Arbalète lourde	80m
Arc court	90m
Arc composite	130m
Arc long	110m
Bola	20m
Boomerang	50m
Couteau	10m
Fronde	100m
Harpon	10m
Javelot/Lance	50m
Sarbacane	10m

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...

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.

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.

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 !

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.



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.

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...

L'alcool et l'ivresse

Il arrivera bien un moment, lors d'une de vos parties, où un personnage se laissera aller dans une taverne, buvant plus que de raison. Comment déterminer qu'un personnage devient ivre ? A partir de combien de chopines est-il bon à ramasser à la petite cuiller ? Quels sont les effets de l'alcool sur les compétences du personnage ? Voici un petit ensemble de règles simples.

- **La boisson** : il convient d'abord de déterminer quelles boissons peuvent produire un effet d'ivresse sur les personnages. Il existe des alcools légers, des alcools forts et le frottis de Lancre. Voici un petit récapitulatif des alcools et de leur "puissance". Celle-ci est estimée pour un verre. Une bouteille peut contenir de 6 à 12 verres en moyenne.

Alcool	Puissance
Bière morporkaise	3
Bière naine	4
Bière de Quatrix	2
Cherry	4
Cuvée des Trolls	4
Frottis de Lancre	8
Hydromel	3
Liqueur de chou	5
Liqueur de youpla	5
Roi d'Ankh (vin)	4
Rouge de Sto Lat	3
Whiskey	5

- **Boire** : un personnage peut boire délibérément plus que de raison, pour oublier un événement tragique, par exemple. On peut aussi l'y forcer, avec un bon entonnoir. Mais il se peut aussi que le personnage ne se rende pas compte qu'il est occupé à se "bourrer la tronche". Pour savoir si un personnage sent venir son ivresse, additionnez les puissances de tout ce qu'il a bu. Cela vous donnera le Seuil de Difficulté d'un test en Endurance. En cas de succès, le personnage se rend compte qu'il est sur la mauvaise pente. En cas d'échec, le personnage a soif, très soif.

Exemple : Ruodick le Barbare boit au Tambour Rafistolé quelques bières morporkaises (3). Il vient d'en avaler 3 (puissance cumulée : 9). Un homme s'assied à sa table et lui propose un peu de son vin, du Roi d'Ankh. Ruodick sait que les mélanges ne sont pas bons en général. Enfin, son joueur le sait. Le maître du jeu demande donc un test pour que le personnage le sache aussi. Le joueur de Ruodick lance 3D6 et obtient 6. On y ajoute l'EN pour un total de 8. C'est raté. Ruodick a encore soif et accepte le vin.

- **Ivre ou pas ?** Certains personnages tiennent mieux l'alcool que d'autres. On ne va pas vous faire un dessin. Lorsque la puissance cumulée des boissons ingurgitées par le personnage dépasse son total de

points de Vitalité, il y a lieu de faire un test en Endurance avec pour SD le total des puissances de l'alcool consommé. En cas de succès, le personnage tient bon, mais devra effectuer un nouveau test à chaque nouvelle consommation d'alcool lors de la même séance de beuverie. En cas d'échec, le personnage est bel et bien ivre.

Exemple : Marlouf le marin tue sa solitude avec un vieil ami : le whiskey. Il vient de finir sa troisième chope (5+5+5 = 15) et vient donc de dépasser son total de points de VIT (12). Il teste donc son EN avec un SD de 15, mais échoue. Marlouf est ivre.

- **Quelle ivresse ?** L'ivresse se manifeste de différentes façons selon la personne. Lancez 3d6 et comparez le résultat avec le tableau suivant.

3D6 Ivresse

3-8 Ivresse gaie : le personnage est « sur l'air ». Il est joyeux et tente de communiquer sa bonne humeur à tout le monde, amis comme ennemis.

9-12 Ivresse boudeuse : le personnage se renfrogne. Il reste taiseux et ressasse les derniers événements avec ennui. Il ne faut rien lui demander pendant qu'il est dans cet état.

13-14 Ivresse triste : le personnage éclate en sanglot. "Personne ne m'aaaiïme" devient son leitmotiv. Il n'est qu'un bon à rien, ses amis l'ont trahi, ses ennemis l'ennuient tout le temps. Le personnage n'est qu'une loque dans cet état.

15-16 Ivresse violente : le personnage entre dans une rage folle. Le moindre prétexte est bon pour faire usage de sa capacité de destruction, qui dépend bien entendu du personnage. Un nain frappera tout le monde avec sa hache, un magicien lancera des boules de feu sur le premier qui bouge...

17-18 Coma éthylique : le personnage

sombre dans l'inconscience et ne se réveillera qu'après avoir cuvé son vin (ou tout autre alcool).

Quoi qu'il arrive et quelle que soit l'ivresse, le personnage agira avec 2 points de moins dans toutes ses actions lorsqu'il est ivre.

- **Récupérer** : une bonne nuit de sommeil ou quelques remèdes de grand-mère peuvent permettre au personnage de recouvrer son état normal.

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.

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.



Le froid et la chaleur pour les trolls

Le cerveau d'un troll est particulièrement sensible aux variations de température. Dans les neiges éternelles des sommets

montagneux, un troll n'est pas plus bête qu'un humain attardé. C'est lorsqu'il descend dans les plaines, soumises à des climats plus tempérés, qu'il justifie sa réputation de stupidité. Mais que se passerait-il si un troll visitait une fonderie en activité, s'aventurait dans le désert sur l'heure de midi ou entrait dans le cratère d'un volcan au bord de l'éruption ? Plutôt que de se lancer dans des calculs savants qui passeraient de toute façon bien au-dessus des individus non-trolls, on se contentera de dire qu'au-delà d'une température de 40 degrés, le cerveau d'un troll cesse tout simplement de fonctionner. Cela ne signifie pas la mort du troll. Disons qu'il se met en veille en attendant le refroidissement du climat. A contrario, dans un milieu plus froid encore que les sommets enneigés, le troll peut être submergé par une soudaine vague d'intelligence. En-dessous de 40 degrés, le troll gagne 1 point d'ER et 1 point supplémentaire par tranche de 10 degrés au-delà de 40 degrés.

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.

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...

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.

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 souvent aléatoire, car il en est ainsi de toute manifestation magique sur le Disque-Monde. Le chapitre sur la magie vous en apprendra d'avantage.

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.

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 la catapulte du camp ennemi. 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).

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...

Les points de Narrativium

Un peu plus tôt, on a vu de quelles manières les personnages pouvaient regagner des points de NAR. 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 de NAR. 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.