

FLAGS

Fast & Light Adventure Gaming System (0.9)

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 de 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 submersible 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 submersible 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 ceux 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.

1.3 Les grands principes de FLAGS

FLAGS est un système de jeu de rôle qui a pour vocation d'être facile à apprendre, aisé à mettre en œuvre mais aussi appelé à résoudre toutes les situations problématiques que vous aurez l'occasion de rencontrer en cours de jeu. Tout tourne autour d'une règle relativement simple. Lorsqu'une action entreprise par un PJ ou par un PNJ et présentant un intérêt en terme de narration ou de jeu a une chance d'échouer, le joueur ou le maître de jeu lance trois dés à six faces. Si le total des résultats obtenus égale ou dépasse 10, c'est un succès. Tout le reste du système va tourner autour de cette règle absolue.

Prenons un exemple. Un PJ est bloqué dans une cabane dont la porte a été fermée à clé. Il doit absolument sortir au plus vite, car ses ennemis sont en fuite et il doit les rattraper. Le joueur déclare que son personnage va défoncer la porte. Ce n'est pas quelque chose qui réussit à chaque fois ou d'impossible à faire, mais le maître du jeu n'est pas sûr que le personnage soit assez fort pour réussir cette action. Il demande donc au joueur d'effectuer un test. Le joueur lance 3D6 (trois dés à six faces) et obtient 4, 5 et 2. Au total, ce fait donc 11. C'est un succès, la porte s'ouvre.

Prenons un autre exemple. Un PNJ cherche à voler la bourse qu'un personnage porte à sa ceinture. Bien que le personnage soit occupé à discuter avec la serveuse du bar, il y a une chance qu'il remarque quelque chose, ou que le voleur ne réussisse pas à trancher la lanière de cuir assez discrètement. Le maître du jeu, qui contrôle le voleur, lance 3D6. Les dés indiquent 1, 2 et 4. Cela ne fait que 7 et c'est donc un échec. Le maître signale au joueur que son personnage remarque le voleur avant qu'il ait pu lui prendre quoi que ce soit.

Vous commencez à comprendre ? A la limite, on pourrait en rester là et se contenter de cette seule et unique

règle, mais vous vous rendrez compte avec un peu d'expérience que bien des situations demanderont des règles plus précises, ou que les personnages eux-mêmes auront peut-être plus de chances dans certaines situations que dans d'autres. Il faudra donc adapter un peu les règles, mais vous allez le voir, tout va rester très simple.

Dans FLAGS, tout d'abord, chaque personnage est défini par huit attributs, qui représentent ses facultés propres. Il y aura la Force, l'Endurance, l'Habilité, l'Agilité, l'Érudition, le Charisme, la Volonté et la Perception. Une bonne partie des actions que les personnages entreprendront viendront naturellement se référer à l'un de ces attributs. Ainsi, dans les deux exemples ci-dessus, défoncer une porte en appelle à la Force et couper le cordon d'une bourse discrètement fait appel à l'Habilité. Un être humain normal aura une chance égale de réussir une action en référant à n'importe lequel de ces attributs. Mais bien souvent, les personnages ne seront pas des humains normaux. Dans le pire des cas, ce seront des héros ou des experts. Peut-être même ne seront-ils pas humains. Nous allons voir dans le chapitre consacré à la création des personnages de quelle manière il sera possible de personnaliser son personnage. Outre les attributs, qui restent assez généraux, un personnage sera défini par des compétences. Celles-ci sont beaucoup plus spécifiques et ne font bien souvent appel qu'à un nombre très limité d'actions. Une compétence a demandé au personnage un certain temps pour être maîtrisée. Elle fait donc de lui un spécialiste de ce type d'actions, mais le temps passé à perfectionner sa connaissance n'aura pas pu être utilisé à autre chose. Virtuellement, la seule limite rencontrée par le personnage à son perfectionnement est sa mort. A part ça, on en apprend tous les jours si on y consacre le temps nécessaire. La médecine, l'informatique, le tir à l'arme à feu ou à l'arc, la conduite d'un hélicoptère ou la natation sont des compétences que le personnage aura dû apprendre, à un moment de sa vie. Plus la compétence fait référence à un domaine compliqué, plus elle aura pris du temps pour être maîtrisée. Quoi de plus normal ? Les études de médecine peuvent prendre sept ans tandis qu'apprendre tout ce qu'il faut savoir sur l'escrime peut être assimilé en six mois ou un an. Plus le personnage sera âgé au début de sa carrière d'aventurier, plus il aura appris de compétences. En termes de jeu, la compétence ajoute un dé supplémentaire au test d'une action. Ainsi, un personnage qui souhaite opérer un patient de l'appendicite peut faire appel à sa compétence en Médecine plutôt qu'à son seul attribut en Habilité. Il lancera donc 4D6 plutôt que 3D6 en temps normal. Parfois, les PJ ou PNJ disposeront de domaines de prédilection, des attributs ou des compétences dans lesquels ils se sentent très à l'aise. Ces domaines de prédilection seront gratifiés d'un bonus de 1 ou de 2 points qui viendront s'ajouter au résultat des dés. Ainsi, un PJ ayant choisi son attribut Force comme domaine de prédilection lancera-t-il en temps normal 3D6+1 pour une action faisant appel à la Force. Il lancera donc 3D6 et ajoutera 1 au résultat final.

Vous en savez maintenant assez pour passer à la lecture des règles proprement dites.

1.4 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 ennuie, 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

Avant de se lancer dans une partie de jeu de rôle, il faut que chaque joueur dispose d'un personnage. Bien des éléments qui seront nécessaires à la création d'un être de fiction dépendront de l'univers choisi par le maître du jeu, mais nous nous contenterons ici des règles de base, adaptables facilement à toutes les époques et à tous les milieux, en gardant à l'esprit que d'autres étapes viendront s'ajouter pour des mondes bien précis. En gros, un personnage se crée en six étapes.

1. La première étape consiste à se faire une idée du type de personnage que l'on souhaite incarner.
2. La deuxième étape établira les scores du personnage dans ses différents attributs.
3. Il faudra ensuite, lors de la troisième étape, choisir ses compétences.
4. La quatrième étape permettra au joueur de choisir ses domaines de prédilection.
5. On calculera lors de la cinquième étape, les jauges du personnage, à savoir ses points de vie, ses points de santé mentale et ses points de magie.
6. Une fois le profil chiffré du personnage dressé, on s'intéressera à son passé, son présent et son avenir lors de la sixième et dernière étape

2.1 Le concept

Quel personnage le joueur souhaite-t-il incarner ? Pour répondre à cette question, il faut qu'il puisse disposer de quelques éléments. Quel est l'univers dans lequel il sera amené à vivre ? On ne conçoit pas un personnage de la même manière au temps des Croisades ou dans une université de la Nouvelle Angleterre. Le maître du jeu doit donc décrire le plus précisément possible le monde dans lequel l'aventure va se dérouler. Certains univers favorisent la force brute, d'autres les enquêteurs érudits, d'autres les magiciens ou les vampires... Une fois le joueur en possession d'assez d'éléments, il sera à même de faire son choix. Il est important de noter aussi, à ce stade, que le jeu de rôle est un jeu d'équipe. Les personnages, sauf mention contraire, seront a priori des alliés et il serait donc utile de savoir ce que les autres joueurs ont choisi. Jouer des personnages d'un même type peut être intéressant, mais il peut l'être encore d'avantage de jouer des personnages complémentaires, afin d'être efficaces dans un plus grand nombre de situations.

2.2 La définition des attributs

Chaque personnage dans FLAGS est défini par huit attributs, qui sont des valeurs générales représentant les facultés du héros. 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.

Chaque être humain dispose d'un score de base dans ces attributs estimé à 3D6, c'est pourquoi on lance 3D6 lors d'un test demandé par le maître du jeu. Les dés sont lancés lorsque le test est demandé, et chaque nouveau test implique un nouveau lancer de dés. Un humain normal ne doit donc pas prendre note de ses valeurs d'attributs. Mais les personnages ne sont pas toujours des humains normaux. Sur la feuille de personnage, on ne notera que ce qui va changer. Si la valeur d'un attribut reste de 3D6, on ne notera rien à côté de l'attribut en question.

Dans FLAGS, on part du principe que les personnages sont des êtres au-dessus de la moyenne. Cela peut ne pas être vrai dans tous les univers du jeu de rôle. Le maître du jeu peut décider que ses joueurs incarneront des personnages moyens, voire plus faibles que la moyenne. Mais on considère ici que ce ne sera pas le cas. A la création de son personnage, chaque joueur peut donc distribuer trois points qu'il peut répartir à sa guise jusqu'à un maximum de deux points pour un même attribut.

Exemple : un joueur a décidé que son personnage serait un guerrier barbare venu d'un pays du nord et vêtu d'un pagne. Pourquoi pas ? Il estime donc que son personnage est avant tout puissant physiquement. Il augmente donc sa Force de deux points (+2). Il lui reste un point (+1) qu'il va placer en Habilité, car cela lui sera utile lorsqu'il va se battre à l'épée.

Autre exemple : un joueur ne sait pas encore très bien quel type de personnage il souhaite incarner. Pour ne pas prendre de risque, il va distribuer ses points séparément. Il choisit l'Habilité, car selon lui, son personnage est plutôt manuel. Il augmentera aussi son Charisme, car il croit savoir que le monde sera plutôt pacifique et que la négociation résoudra bien plus de situations de crise que le combat. Enfin, il lui reste un point qu'il investit dans sa Volonté, car il en faut pour survivre.

Cela signifie que lors d'un test, le bonus alloué sera ajouté au résultat final du lancer. Un personnage avec un attribut de « +2 » lancera 3D6 et ajoutera 2 au résultat final.

2.3 Le choix des compétences

Là où les attributs représentent, pour une bonne part, l'inné du personnage, les valeurs qu'il a acquises au fil de son cheminement naturel dans la vie, les compétences représentent la part d'acquis de chaque individu, les choses qu'il aura apprises tout au long de son existence par un processus conscient et volontaire. Quelqu'un qui vient au monde dans un univers hostile, où l'hiver est permanent et où il faut sans cesse se battre pour sa vie sera sans doute fort et endurant. Mais quelles sont les techniques de survie qu'on lui aura enseignées ? Dans notre propre monde, quelles études aura suivi le personnage, quelle formation aura-t-il choisi, quel est le passe-temps auquel il s'adonne à ses heures perdues ? C'est en répondant à toutes ces questions que le joueur va choisir les compétences de son personnage. A ce stade, le maître du jeu peut introduire certaines limites. Tout d'abord, il faut qu'il avalise la liste des compétences afin qu'aucun personnage ne puisse disposer de compétences n'ayant aucun rapport avec son univers. Si nécessaire, il est même invité à modifier la liste afin qu'elle colle mieux à la réalité du monde du jeu. Inutile de permettre à un personnage d'apprendre l'informatique dans un monde médiéval. De même, certaines compétences sont propres à certains types d'univers, comme la Sorcellerie, par exemple. A moins de cas très particuliers, un jeu se déroulant dans notre monde ne devrait pas donner accès à une telle compétence.

Pour coller à une certaine réalité, ou par soucis d'accélérer le processus de création de personnage, le maître peut également proposer des ensembles de compétences que le personnage devra acquérir en une seule fois. Ce sera le cas si, par exemple, l'univers du jeu permet au joueur de choisir un métier pour son personnage. Un pilote d'avion, par exemple, doit disposer de toute une série de compétences qui lui auront permis de passer son brevet de pilote. Ses études comprennent une bonne connaissance des mathématiques, de la physique, de l'anglais, de mécanique et d'informatique ainsi, bien sûr, que des vols d'entraînement. On peut visualiser chaque métier comme un paquet de compétences qu'il faut acheter pour pouvoir revendiquer une fonction donnée. Le maître peut donc préparer ces paquets à l'avance et proposer un métier plutôt qu'une liste de compétences. Nous ne saurions trop vous conseiller, toutefois, de laisser un certain choix aux joueurs, car chaque individu, même au sein d'une même profession, dispose de ses spécificités. Par exemple, laissez chaque joueur choisir un hobby pour son personnage, une compétence

développée en dehors de son cursus professionnel mais acquise comme passe-temps personnel.

En réalité, chaque compétence octroiera un bonus d'1D sur le test qui la concerne. Au lieu de lancer autant de dés que lui permet l'attribut de son personnage pour une action donnée, le joueur lancera ce nombre de dés plus un. Exemple : un personnage tente de démonter un appareil radio pour trouver l'origine de la panne. Il ne dispose pas de la compétence en Électricité et son Habilité est normale. Il doit donc lancer 3D6 pour espérer réussir l'action entreprise. Il échoue. Il fait appel à un autre personnage qui, lui, possède la compétence en question. Il peut donc lancer 4D6 et réussit à trouver l'origine de la panne : un circuit grillé.

Chaque compétence sera également associée à une période d'apprentissage qui, pour faire simple, ira de six mois à plusieurs années. Il ne faut pas essayer de décortiquer chaque période et de comparer avec la réalité, car celles qui ont été choisies tiennent compte de l'impact de certaines compétences sur le jeu en général. Bien entendu, apprendre la médecine sera plus long qu'apprendre à jouer de la trompette, même si devenir un virtuose de la trompette demandera sans doute des années d'entraînement. Une fois toutes les compétences choisies, le joueur devra faire le total du temps passé à les apprendre. Il ajoutera ce total à 12 ans afin d'établir l'âge auquel le personnage débutera sa vie aventureuse. Il est donc parfaitement possible de choisir beaucoup de compétences dans l'espoir d'incarner un héros omnipotent, mais un tel personnage sera également plus âgé, voir sénile lorsqu'il débutera sa carrière... Nous verrons par la suite qu'un personnage trop vieux peut également subir les conséquences de la sénescence et perdre des points d'attributs.

COMPETENCE	Durée	COMPETENCE	Durée
Administration	2 ans	Alpinisme	1 an
Artisanat*	1 an	Athlétisme	2 ans
Bagarre	6 mois	Botanique	2 ans
Bricolage	6 mois	Chimie**	2 ans
Combat à distance	1 an	Crochetage**	1 an
Cryptographie**	2 ans	Cuisine	6 mois
Déguisement	6 mois	Démolition	6 mois
Électronique**	1 an	Éloquence	1 an
Équitation	6 mois	Escrime	1 an
Esquive	1 an	Fouille	6 mois
Furtivité	6 mois	Histoire	2 ans
Informatique**	2 ans	Interrogation	1 an
Jeu*	6 mois	Langue*	1 an
Mécanique**	1 an	Médecine**	3 ans
Navigation	1 an	Pickpocket	1 an
Pilotage*	1 an	Physique**	2 ans
Premiers soins	1 an	Séduction	1 an
Survie	1 an	Usages	1 an
Vigilance	1 an	Zoologie	2 ans

Les compétences suivies d'un astérisque sont des compétences dites « multiples », car elles peuvent être choisies plusieurs fois pour représenter des connaissances différentes. Ainsi, « Artisanat » peut indiquer une compétence en joaillerie, en sculpture, en couture, en poterie, etc. De même, « Langue » doit être choisie pour chaque langue étrangère ou langue morte désirée. Les compétences suivies de deux astérisques sont dites « exclusives », c'est à dire qu'elles ne peuvent être utilisées, ainsi que les actions qui en découlent, que

si le personnage les possède effectivement, à moins que le maître du jeu ne le permette dans un contexte bien précis.

Note : les règles de progression que vous trouverez en 8.1 permettront de devenir « expérimenté » dans l'utilisation d'une compétence. Une compétence peut alors être assortie d'un bonus additionnel exprimé sous la forme d'un +1 ou d'un +2.

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 façon 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, mais dans ce cas, au lieu d'ajouter 1D au test, on se contentera d'un simple bonus de 1. Exemple : la voiture du personnage tombe en panne. Il ne possède

pas la compétence « Mécanique », mais bien « Bricolage ». Il va donc tenter une réparation de fortune, qui tiendra moins longtemps qu'une vraie réparation, en lançant 3D6+1. Comme indiqué, l'effet du remplacement d'une compétence spécifique par la compétence « Bricolage » doit être moins convaincant. Dans notre exemple, la voiture peut encore rouler jusqu'au prochain garage, mais n'échappera pas à une réparation plus professionnelle.

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'espadon 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

Si la médecine traite des choses sérieuses, les petits bobos peuvent se contenter de la compétence en Premiers soins. En règle générale, ce que réussissent les premiers soins, la médecine peut le faire aussi. Inutile, donc, de prendre les deux compétences. Mais ceux qui ne veulent pas perdre trois ans à apprendre les rudiments de la médecine peuvent se contenter de cette approche sommaire des soins. On se sert des Premiers soins pour cautériser une plaie, faire un bandage ou poser une attelle, par exemple.

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.

2.4 Domaines de prédilection

Une fois qu'ils ont choisi les compétences de leurs personnages, les joueurs peuvent en choisir trois pour lesquelles ils disposeront d'un bonus de 1 point. Ce bonus indique que, même pour une personne disposant

de la compétence, le personnage est un expert dans cette matière. On peut distinguer les médecins et les très bons médecins, les tireurs et les tireurs d'élite, les athlètes du dimanche et les athlètes professionnels... Dans la mesure du possible, ce choix des domaines de prédilection doit être justifié par le joueur dans l'historique de son personnage. Les domaines qui sont ainsi choisis voient leur durée d'apprentissage doublée. Si, par exemple, un joueur choisit la Zoologie comme domaine de prédilection pour son personnage, il aura mis quatre années à l'apprendre plutôt que deux, mais il bénéficiera d'1D+1 de bonus lors d'un test.

2.5 Les jauges du personnage

Outre ses attributs et ses compétences, un personnage est également défini trois jauges. La première jauge est appelée Jauge de Santé Physique (JSP), la deuxième Jauge de Santé Mentale (JSM) et la troisième Jauge d'Adrénaline (JA).

La Jauge de Santé Physique

Un personnage possède une JSP divisée en cinq catégories de blessure. Chaque catégorie compte deux points. Ces catégories sont les suivantes : Pleine forme, Légèrement Blessé, Blessé, Gravement Blessé et Inconscient. Au total, cela fait dix points répartis en cinq catégories. A chaque fois qu'il prend des coups, un personnage peut perdre des points de blessure. Les points de blessure encaissés s'ajoutent les uns aux autres et font donc passer le personnage d'une catégorie de blessure à l'autre. Lorsqu'il reçoit des soins, le personnage peut gommer des points de blessure encaissés et ainsi passer à une catégorie de blessure moindre. Les règles de combat vous indiqueront quels sont les effets des différentes catégories de blessure. Les personnages ayant opté pour un bonus en Force ou en Volonté peuvent augmenter leur premier stade de blessure (Pleine forme) d'un point. Si un personnage a choisi un bonus dans les deux attributs, il peut cumuler les deux et donc ajouter deux points dans la même catégorie de blessure.

La Jauge de Santé Mentale

A la manière de la JSP, la JSM possède également cinq stades : « Sain d'esprit », « Choqué », « Ébranlé », « Détraqué » et « Malade ». Lorsqu'il descend en dessous du stade « Malade », le personnage devient fou. La Jauge de Santé Mentale peut être affectée par des visions d'horreur, des événements perturbants ou des situations particulièrement difficiles. Tout comme la JSP, la JSM peut être améliorée en fonction de la répartition des bonus dans les attributs. Pour chaque point de bonus versé en Volonté, Érudition ou Perception, le personnage voit son stade « Sain d'Esprit » augmenté d'un point.

La Jauge d'Adrénaline

Cette jauge comprend, comme les deux autres, cinq stades. Elle fonctionne toutefois de façon un peu différente. Les personnages de FLAGS sont des héros et ils réussissent lorsqu'ils sont mis sous pression des exploits peu communs. Lorsqu'ils sont soumis au stress, de tels personnages sentent monter leur taux d'adrénaline et libèrent des forces insoupçonnées qui n'ont rien de surnaturelles. Si le maître du jeu reconnaît le caractère stressant de la situation, il peut accorder au joueur qui le demande de noircir une case de sa Jauge d'Adrénaline sur sa feuille de personnage. A chaque fois qu'il en utilise un, le joueur voit son personnage bénéficier d'un bonus de 2 points au test pour lequel il aura dépensé ce point. Ce bonus vient s'ajouter à tous les autres et fonctionne comme un bonus classique. Lorsqu'il dépense sont cinquième et dernier point, le personnage bénéficie une dernière fois, pour le test indiqué, de ce bonus, mais tant qu'il n'aura pas récupéré de points, il sera considéré comme « sous tension » en permanence et son stress lui fera commettre des erreurs. En clair, tous ses tests, quels qu'ils soient, subiront un malus de 2 points.

Comment regagne-t-on des points dans sa JA ? En se distrayant d'une manière qui est propre à chacun. A la création du personnage, le joueur doit choisir une activité que son personnage trouvera particulièrement reposante et apaisante. Le maître du jeu doit donner son accord pour chaque activité proposée, car celles-ci se doivent d'être un minimum contraignantes pour des raisons évidentes. Voici une liste d'activités parmi

lesquelles le joueur peut choisir, mais qu'il ne se limite pas à celles-ci et qu'il laisse parler son imagination.

Activité apaisante	Description
Lire un livre	Il s'agit de lire un livre entier, de format normal (au moins 250 pages), de façon reposante et dépourvue d'empressement.
Se promener dans la nature	La promenade doit être réalisée dans un havre de beauté comme une forêt, la campagne, une plage de sable fin ou le long d'une rivière, par exemple. Un temps de parcours d'une heure est un minimum.
Jouer d'un instrument	L'instrument est à choisir parmi la panoplie du monde du jeu. Le personnage doit en jouer sans contrainte ni réserve, seul ou en groupe en fonction de l'instrument, dans un endroit calme (chambre, salon...) ou consacré à la musique (la scène d'un bar, une salle d'orchestre...). La durée de la prestation doit dépasser une heure.
Dessiner ou peindre	Le personnage doit occuper ses mains et son esprit à la réalisation d'une œuvre picturale d'envergure, pas de simples gribouillis sur un carnet de notes.
Faire l'amour	Le personnage ne parvient à se vider l'esprit qu'une fois occupé à faire l'amour avec au moins un partenaire. Cela implique qu'il lui faille trouver un partenaire. Chez des personnages moralement discutables, ces partenaires peuvent ne pas être consentants...
Consommer de l'alcool	Le personnage récupère ses points d'adrénaline une fois ivre. Il doit donc consommer de l'alcool jusqu'à ce qu'il en subisse les conséquences néfastes. A ce moment, il récupère un point de sa jauge.
Consommer de la drogue	Ce n'est que sous l'effet d'une substance illicite que le personnage recouvre peu à peu son calme. Une dose pour un point de sa jauge. La drogue doit être considérée comme clairement illicite, il ne s'agit pas d'une simple cigarette.
Folie destructrice	Le personnage fait passer sa colère en détruisant des objets. Il peut s'agir de tout et de n'importe quoi, mais cette colère ne sera réparatrice qu'à condition que l'objet soit d'une certaine valeur ou utilité. Briser des allumettes n'apporte aucune satisfaction. Par contre, casser une table, des chaises, une porte, une arme à feu, une montre coûteuse ou le pare-brise d'une voiture, ça, ça calme.
Cruauté	Le personnage est un peu dérangé... Ce n'est qu'en infligeant de la douleur à autrui qu'il réussit à retrouver son calme. Par catégorie de blessure infligée à un être vivant (animal ou humain, les insectes ne comptent pas), le personnage récupère un point de sa jauge.
Flambeur	Le personnage trouve le repos de son esprit dans l'action de dépenser de fortes sommes d'argent. Il doit dépenser une somme d'argent égale à son salaire mensuel pour récupérer un point de sa jauge. Il peut le faire en se rendant dans une boutique, en faisant don de son argent ou en le dépensant au jeu (peu importe qu'il fasse un non un bon investissement). Notez qu'un personnage sans revenus suffisants ne peut opter pour ce moyen d'apaisement.
Auto-scarification	Le personnage s'inflige de terribles blessures qui laissent des traces sur son corps. C'est ainsi qu'il aime à apaiser son esprit malade. Par cicatrice visible sur son corps, il récupère un point de sa jauge.

Cordon bleu	Le personnage est apaisé lorsqu'il s'adonne à la préparation d'un bon repas. Il ne s'agit ni d'une omelette, ni de pâtes, ni de tartines, mais bien d'un repas conséquent pour un nombre de personnes satisfaisant et d'un niveau culinaire élevé. Le point n'est récupéré que lorsque le personnage reçoit les félicitations de ses convives. Un test en Cuisine peut être exigé par le maître du jeu.
Sommeil	Le personnage récupère ses points en dormant, mais il a besoin de dormir longtemps pour que ce soit efficace. Il faut qu'il puisse dormir 24 heures d'affilée sans être réveillé pour récupérer un point de sa jauge.
Pratique d'un sport	Le personnage se vide l'esprit lorsqu'il pratique un sport choisi avec conviction et enthousiasme. Le niveau de jeu doit être élevé pour qu'il ressente une quelconque satisfaction. Si c'est un sport de performance, comme la marche sportive, le sprint ou autre, il doit approcher sa meilleure performance et si possible la battre pour récupérer un point. Si c'est un sport collectif ou d'opposition (football, tennis...), le niveau des adversaires doit être au moins égal à celui du personnage et la partie doit se dérouler entièrement et selon les règles.

La pratique de l'activité, pour être efficace et permettre de récupérer un point dans la Jauge d'Adrénaline, doit être exercée sans contrainte, dans des conditions satisfaisantes de sécurité, de calme et de concentration, pour une durée indiquée ou suffisante et dans les limites imposées par la logique. Le maître du jeu peut accepter que ces actions se déroulent dans les ellipses temporelles, à condition que les joueurs expliquent clairement qu'ils les mènent et comment ils s'y prennent. Si les personnages sont coincés pendant une semaine à bord d'un bateau qui fait route vers une destination X mais qu'ils ne disent pas s'adonner à leurs activités apaisantes (qui peuvent entraîner des conséquences indésirables qu'il faudra gérer), alors on considérera qu'ils ne les ont pas pratiquées. Il est par ailleurs impossible de récupérer plus d'un point de sa JA par jour.

2.6 Passé, présent, futur

Si un personnage n'était qu'une liste d'attributs, de compétences et de jauges, le jeu de rôle aurait tout du cours de mécanique. 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.

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.

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 compagnon, 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 ?

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 ?

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 !

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 1.3, 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 1D6 auquel on ajoute un éventuel bonus en Agilité. Le total le plus élevé représentera celui qui agira en premier, et ainsi de suite jusqu'au personnage le plus lent. En cas d'égalité, départagez les personnages en relançant le dé.

3.2 Choix de la compétence ou de l'attribut

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. Exemple : un personnage tente de traverser un précipice sur une corde. Il ne dispose d'aucune compétence appropriée mais son Agilité est de +1. Il lance 3D6 et ajoute 1. Son total est de 9. C'est un échec et il tombe. Le personnage suivant possède la compétence en Athlétisme et le maître du jeu reconnaît qu'elle peut servir dans ce cas précis. Il lance donc 4D6 (3D6 en Agilité + 1D6 en Athlétisme) et obtient 14. C'est un succès, il franchit le précipice.

Comme indiqué, le maître seul peut accepter l'usage d'une compétence. En règle générale, il n'y aura pas lieu de polémiquer, les choses étant clairement définies, mais parfois, certains joueurs à l'esprit retors réclameront le droit d'utiliser une compétence dans un cadre un peu ambigu. Ce sera au maître de trancher tout en sachant que s'il accepte, il devra accepter cette vision des choses à chaque fois à l'avenir.

Il faut noter qu'à certains moments, le simple fait de posséder la compétence requise devrait suffire à réussir l'action entreprise. Ca ne doit pas être une généralité, mais parfois, certaines actions semblent compliquées pour qui ne bénéficie pas de l'enseignement nécessaire, mais sont évidentes pour ceux qui ont le niveau d'instruction requis. Exemple : un personnage qui ne possède pas la compétence en Combat à distance peut avoir du mal à déterminer le calibre d'une arme en regardant les impacts sur un mur. On lui demandera donc un test en Erudition. Par contre, le personnage qui possède cette compétence peut être à même de répondre à cette question sans lancer les dés... Tout cela, bien sûr, est laissé à l'interprétation du maître.

3.3 Le test proprement dit

Vous savez comment on réalise un test. On lance 3D6, plus un éventuel bonus lié à l'attribut, plus un éventuel D6 supplémentaire lié 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 un malus qui sera soustrait au résultat final du personnage. En fonction de la difficulté de l'action, ce malus peut aller de 1 à 5 points, selon l'échelle suivante :

Degré de difficulté	Malus
Malaisé	-1
Plutôt difficile	-2
Difficile	-3
Très difficile	-4
Impossible	-5

Une action malaisée sera légèrement plus difficile qu'une action normale. Mettons que jouer au badminton quand il y a du vent est une action malaisée. Une action plutôt difficile est déjà plus corsée. C'est comme conduire dangereusement par temps de pluie. Une action difficile a une forte probabilité d'échec. C'est par exemple attraper une mouche en plein vol. Une action très difficile ne peut, généralement, pas être réussie par quelqu'un de moyen. On imagine qu'il s'agit d'une acrobatie aérienne aux commandes d'un avion. Enfin, une action impossible ne peut pas être réussie en temps normal. Il peut s'agir de sauter d'un ravin avec une moto pour s'accrocher par une acrobatie au patin d'un hélicoptère. James Bond fait ça souvent.

Dans le même ordre d'idée, faut-il ajouter un bonus aux tests d'actions relativement aisées ? Pourquoi pas. Mais dans l'absolu, non. Si les actions sont très faciles, elles ne méritent souvent pas d'effectuer un test. Si vous y tenez malgré tout, procédez de la même façon que pour les malus.

Exemple : un personnage escalade la façade d'un immeuble pour entrer par effraction dans la chambre d'un ennemi supposé. La paroi est rendue glissante en raison des fortes pluies qui arrosent la ville. Le maître du jeu estime donc l'action « Difficile » et applique un malus de 3 sur le test du joueur. Le personnage dispose d'un +1 en Agilité et possède en outre la compétence « Alpinisme ». Le joueur lance donc 4D6+1 et obtient 17. On enlève 3 pour un résultat final de 14. C'est un succès, le personnage arrive au niveau du balcon.

3.4 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 alors 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...

3.5 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 4D6 et obtient 11. Le PNJ possède la compétence Fouille et d'un bonus de 1 en Perception. Il lance donc 4D6+1 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 10 indiquera toujours une action réussie de justesse.

3.6 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.

3.7 Réussites et échecs critiques

Cette règle est optionnelle, comme toutes les autres d'ailleurs. Elle peut donner du piment à certaines parties, mais peut aussi provoquer des réactions incontrôlées et donc semer le désordre dans un scénario. Il s'agit de tenir compte des succès incroyables et des échecs pathétiques, aussi appelés réussites et échecs critiques. On obtient un échec critique lorsque l'on obtient trois « 1 » en lançant les dés et l'on décroche une réussite critique lorsque les dés donnent trois « 6 ». Un éventuel quatrième « 1 » ou « 6 » n'entre pas en ligne de compte. Dans ces cas de figure, le maître du jeu peut laisser voguer son imagination pour interpréter au mieux les conséquences de l'action. Un échec critique doit être handicapant. Un personnage qui tente de frapper un ennemi peut se blesser lui-même ou blesser un compagnon. Un personnage qui se risque à parler une langue ancienne avec un indigène peut dire tout le contraire de ce qu'il voulait, provoquant la colère de son interlocuteur... Une réussite critique, elle, doit apporter plus que ce que le personnage espérait. Dans les deux exemples ci-dessus, le PJ qui frappe son ennemi peut le tuer en un coup ou l'immobiliser, le désarmer... Celui qui parle une langue étrangère peut trouver sans le faire exprès une formule secrète laissant penser à son interlocuteur qu'il est quelqu'un d'important, comme le messie d'une antique prophétie... Bref, laissez-vous aller.

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 est 10. A ce résultat, il faut bien entendu ajouter les modificateurs numériques classiques (par exemple, un +1 ou un +2) mais pour chaque dé

additionnel à lancer en temps normal, le personnage n'ajoutera que 2 points. Ainsi, un personnage disposant d'un score de 4D+1 dans une action donnée, s'il « fait 10 », n'obtiendra que 13 (10+2+1) à son action. Bien entendu, il faut encore savoir quelle sera la difficulté de l'action entreprise et seul le MJ aura le loisir d'imposer un malus. « Faire 10 » n'est pas gratuit. A chaque fois qu'il a recours à cette option, un personnage doit enlever un point de sa Jauge d'Adrénaline. Ces points se récupéreront de la même manière que les autres points d'adrénaline.

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 1D6 et détermine l'ordre dans lequel il agira. Le total le plus élevé agissant en premier et ainsi de suite.

Exemple : deux PJ et deux PNJ s'affrontent. Les deux joueurs lancent 1D6 et le maître lance deux fois 1D6. En fonction des résultats obtenus, l'ordre du tour sera le suivant : PJ 1 (6), PNJ 1 (4), PNJ 2(2) et PJ 2 (1). Nous allons le voir par la suite, certaines armes ou techniques permettent un bonus ou au contraire entraînent un malus à l'initiative.

Type d'action	Bonus à l'initiative
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 ou 4D6 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 Dégâts et le Dé d'Avantage. Nous verrons ci-après ce que signifient ces termes.

Lorsque l'ordre des actions en combat est déterminé par le tirage de l'initiative, 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 Habilité ou en Perception assorti ou non d'une compétence de combat. L'Habilité sera utilisée pour les attaques utilisant des armes de contact ou 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.

Si l'attaquant totalise un score supérieur à celui du défenseur, l'attaque porte. Dans tous les autres cas (égalité ou attaque inférieure), 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 3D6+1 et il dispose de la compétence « Escrime ». Il lancera donc 4D6+1. Son adversaire va essayer d'éviter le coup en testant son AGI (3D6). Il possède la compétence Esquive et ajoute donc 1D6. 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 donc 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 Dégât (DD)** : un coup porté à mains nues ou avec une arme peut faire très mal. On sait que chaque personnage possède une Jauge de Santé Physique. Le résultat de ce dé indiquera donc, en suivant le tableau ci-après et en modifiant le résultat en fonction de l'arme utilisée et de l'armure portée, combien de points de blessure encaissera le personnage.

Dé de Dégât	Points de blessure
1 ou -	0

2 à 3	1
4	2
5	3
6	4
7 et +	5

- **Le Dé d'Avantage (DA)** : les combattants les plus habiles réussissent parfois à placer deux coups là où le commun des mortels n'en placerait qu'un. Cela est dû à leur adresse exceptionnelle mais aussi à leur façon de gêner et de surprendre leur adversaire. La règle est la suivante : si le Dé d'Avantage de l'attaquant est supérieur au meilleur score obtenu par l'un des dés du défenseur, alors l'attaquant a le droit de réaliser une deuxième attaque consécutive (qui demandera donc un nouveau test pour lui comme pour le défenseur). Il est ainsi possible d'enchaîner les attaques à volonté, avec un peu de chance.

Lorsqu'il effectue son test d'attaque et si son attaque porte, l'attaquant doit tenir compte du résultat de trois dés au maximum, qu'il place de côté. Chacun de ces trois dés devra être désigné Dé de Dégât, Dé de Visée ou Dé d'Avantage. Si l'attaquant a fait appel à une compétence (et donc à un quatrième dé), il peut choisir quels sont les trois dés qu'il utilisera en laissant un de côté. 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 attaquant obtient les scores suivants sur son jet d'attaque : 2, 5 et 6. Il décide de toucher son adversaire à la jambe droite (2), de lui infliger 3 points de blessure (5) et de le frapper à nouveau dans la foulée (6 étant meilleur que le meilleur dé du défenseur, 5). Il aurait tout aussi bien pu frapper à la tête (6) avec 3 points de blessure (5) et espérer que son adversaire en reste là (2 étant inférieur au meilleur dé de l'adversaire, 5).

Note importante : si l'attaquant lance 4D6 au lieu de 3D6, il peut choisir quels sont les trois dés dont il tiendra compte. Si le défenseur lance 4D6 au lieu de 3, il faut tenir compte du meilleur des quatre dés pour déterminer s'il y a avantage ou non. Par contre, les bonus (+1) ne sont pas pris en compte dans la répartition des DV, DD et DA.

4.4 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 Habilité.

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.

4.5 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 aux dégâts qui dépend de l'arme. On soustraira le bonus d'armure de la cible si elle en porte une à cet endroit. Le total, reporté sur le tableau du DD, indiquera le nombre de points de blessure que la cible va encaisser.

Exemple : un attaquant frappe sa cible avec un couteau (bonus de dégât +1). La cible, touchée au torse, porte une armure de cuir (bonus d'armure +1). Le DD avait donné 4. On y ajoute le bonus de l'arme (+1) et on soustrait celui de l'armure de la cible (+1), cela reste donc 4. Sur le tableau du DD, cela fait donc 2 points de blessure. Autre exemple : un personnage touche sa cible avec un fusil de chasse (+3). La cible ne porte pas d'armure. Le DD a donné 5. 5+3 donnent 8. Sur le tableau du DD, on apprend donc que la cible encaissera 5 points de blessure...

Lorsqu'un personnage noircit sur sa feuille de personnage ses derniers points de blessure, il meurt. Notez que les deux derniers points encaissés plongent le personnage dans l'inconscience. Lorsqu'il est inconscient, le personnage ne peut bien entendu plus rien faire à part espérer des soins.

4.6 Les armures

Porter une armure, une protection, fait souvent la différence entre l'égratignure et la blessure fatale. Bien entendu, en fonction des époques et des cultures, les armures sont plus ou moins efficaces ou plus ou moins rares. En fonction de la matière utilisée, une armure procurera un Bonus d'Armure (BA) variant de +1 pour une simple protection à +4 pour une vraie armure militaire. Ce BA est soustrait aux dommages calculés via le Dé de Dégât de l'attaquant et le Bonus de Dégât de l'arme. Une armure ne recouvre que rarement tout le corps du défenseur. Il faut donc savoir si elle protège la tête (un casque), le torse (un plastron), les bras (une brassière) ou les jambes (une jambière). Certaines armures protègent plusieurs endroits du corps. La chemise de mailles protège ainsi les bras et le torse, le cotte de mailles recouvre torse et jambes, etc. Une pièce de protection mobile appelée le bouclier peut aussi être utilisé, à condition de conserver un bras libre pour le manier efficacement. Le bouclier offre un BA supplémentaire de +1 sur tout le corps.

Matière, type d'armure	Bonus d'Armure
Cuir, fourrure, armures légères...	1
Kevlar, cuir renforcé, armures primitives...	2
Bandes de métal, mailles, armures de guerre...	3
Plaques de métal, plastacier futuriste...	4

4.7 Les armes

Si l'on frappe son adversaire à mains nues, on se contente d'appliquer le Dé de Dégât pour connaître le

nombre de points de blessure infligés à l'adversaire (en n'oubliant pas de soustraire l'éventuel Bonus d'Armure). Les armes ont été inventées pour accroître les dégâts occasionnés par une attaque. On compte des armes tranchantes, contondantes et perforantes, utilisées en mêlée ou à distance... Mais elles servent toutes à la même chose. C'est pourquoi leur principale caractéristique sera leur Bonus aux Dégâts (BD). Les petites armes infligeront un BD de +1 alors que les armes lourdes peuvent aller jusqu'à +4. Les armes à distance disposent aussi de caractéristiques comme une portée maximale, au-delà de laquelle elles n'infligent plus de dégâts, leur projectile ayant fini sa course ou un nombre de munitions dans le chargeur.

Arme	BD	Portée max.	Munitions
Couteau, dague	1	10m	-
Gourdin, bâton	1	5m	-
Épée, hache, masse d'armes, cimenterre, katana...	2	-	-
Épée à deux mains, hache de bataille...	3	-	-
Fronde	1	25m	1
Arc	2	65m-150m	1
Arbalète	2	75m-175m	1
Petit pistolet	2	50m	6
Pistolet automatique	2	75m	10
Fusil de chasse	3	100m	2
Fusil de guerre	4	175m	25

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 sur leur Jauge de Santé Physique. 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 Jauge de Santé Physique 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 sa JSP.

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 Jauge de Santé Physique 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 sa JSP.

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 la Jauge de Santé Physique du personnage. On considère que le personnage peut ainsi retenir sa respiration tant qu'il lui reste des points dans sa JSP. 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 sa JSP. 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 malus de ce nouveau test sera le nombre de points de sa JSP perdus. 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 dans sa JSP et effectuera son prochain test en Athlétisme avec un malus de 2 points.

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 degré de difficulté, un malus autrement dit, 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 1 mais que celle du curare est de 6. 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 3. Le joueur lance 3D6 et ajoute son +1 en Endurance. Il obtient 12. Pas si mal. Mais comme la virulence de la drogue diminue son résultat de 3, cela ne donne plus que 9 et 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 malus supplémentaire de 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 à -1 et obtient 11. Ça passe encore. Trois nouvelles heures s'écoulent et il n'a pas encore pu assouvir sa soif. Il effectue un test à -2 et cette fois, ça ne passe pas. Il n'obtient que 4 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 malus d'un point supplémentaire. A chaque échec, il perd un point de sa Jauge de Santé Physique.

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 sa Jauge de Santé Physique. 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 sa JSP. Toutes les heures, le maître lui demandera le même test, sans spécialement adjoindre de malus.

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 vider leur Jauge de Santé Physique. Nous allons maintenant voir comment ils peuvent espérer la remplir.

6.1 Les compétences médicales

Dans la description des compétences, nous avons vu que les Premiers Soins se limitaient aux rudiments de la médecine et que la Médecine, elle, était la compétence généraliste en matière de soins. A la différence des autres compétences, les Premiers Soins et la Médecine sont des compétences dites exclusives, c'est à dire qu'elles ne peuvent être utilisées, ainsi que toute action qui en découle, que si un personnage les possède vraiment. En matière de santé, chaque individu est supposé assez sensé pour ne pas se risquer à faire n'importe quoi. Cautériser une plaie ou confectionner une attelle ne sont malgré tout pas à la portée de n'importe qui. Ne parlons pas alors de la chirurgie ou de poser des diagnostics corrects... Bref, si malgré tout, un personnage tente une action comparable sans posséder les fondements nécessaires, estimez par défaut l'action comme Très Difficile (-4) ou Impossible (-5).

Le bénéfice retiré de l'utilisation réussie d'une compétence en Premiers Soins ou en Médecine dépend bien entendu de la situation. Un personnage noyé peut bénéficier d'un Premier Soin qui lui permettra de recracher l'eau aspirée et de se remettre à respirer. Un personnage blessé par balle aura besoin d'un médecin pour extraire la balle et désinfecter la plaie. Dans tous les cas, un personnage ayant bénéficié d'un test réussi en Premiers Soins voit sa situation stabilisée et tout danger de mort écarté (sauf s'il était déjà mort, bien entendu). Par contre, la médecine soigne. Un personnage soigné de cette façon récupère jusqu'à trois catégories de Santé Physique avant de devoir suivre une convalescence qui sera laissée à l'estimation du maître du jeu. Un personnage qui a frôlé la mort suite à de nombreuses morsures ne repartira pas au combat avant plusieurs jours, voir plusieurs semaines. Exemple : un personnage blessé par balle est amené « inconscient » chez un médecin. Celui-ci l'opère immédiatement et parvient à le sauver (test en Médecine réussi). Le personnage récupère trois catégories de santé et passe donc à « légèrement blessé ». Le maître du jeu estime que le personnage devra observer un repos complet d'une semaine avant de repartir en mission.

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 sa Jauge de Santé Physique 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 blessure. 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 pleine forme » 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 du jeu, 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.

7.0 La conduite des véhicules

A priori, conduire un véhicule revient à utiliser une compétence en Pilotage. 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 jeu 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 Jauge de Santé Physique, qu'on appellera ici Jauge d'État Général (JEG). Elle se compose de points d'état 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 donc 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 rendus 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 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 1 point dans sa compétence. Ce processus ne peut être appliqué que deux fois au maximum pour chaque compétence, mais si la compétence a déjà progressé par le passé, le seuil de difficulté pour ce dernier test passera à 9 au lieu de 10, indiquant qu'il sera plus difficile d'y échouer et donc plus difficile de progresser.

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 », « 2 » 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 4D6 (il possédait la compétence). C'est donc un nouvel échec et il peut augmenter sa compétence d'1 point (4D6+1). On ne l'y prendra plus !

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 +1. Le seuil de difficulté au terme de l'écolage du personnage sera donc de 11 au lieu de 10. Les compétences pour lesquelles le test aura été un échec progresseront donc de 1 point. 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 affres du temps

Les personnages vieillissent. Ils sont humains. Et plus ils vieillissent, moins ils seront forts physiquement. Au bout d'un certain temps, leurs réflexes s'émousseront et enfin, leur intelligence deviendra aléatoire, comme leur mémoire... Dans FLAGS, plus un personnage engrange de compétences, plus il est âgé. La sénescence est la punition de ceux qui veulent trop en faire, trop vite...

A partir de **55 ans**, un personnage perd un point en Force, en Habilité et en Agilité. Cela s'exprime par un -1 qui vient s'ajouter aux autres facteurs de la caractéristique. Un personnage possédant 4D6 en Force, par exemple, lancera 4D6-1.

A partir de **65 ans**, le personnage perd également un point en Perception et en Endurance.

A partir de **80 ans**, le malus passe dans toutes ces caractéristiques à -2 (Force, Endurance, Habilité, Agilité et Perception). De plus, les femmes perdent 1 point en Charisme et les hommes un point en Erudition.

Au-delà de **90 ans**, le malus passe à 3 points dans toutes ces caractéristiques, sans distinction de sexe (Force, Endurance, Habilité, Agilité, Perception, Charisme et Erudition). De plus, à cet âge, tout dé additionnel au-delà de 3 est annulé. Un personnage qui testera alors sa Perception lancera donc 3D6-3.