

Déclaration d'intention

Le meneur de jeu procède à un tour de table, demandant à chaque joueur combien d'attaques il compte faire pendant ce round. Ce nombre restera fixe jusqu'à la fin du round.
Les actions restantes permettront aux joueurs de laisser libre cour à leur esprit de création et de tactique.(Je soigne, je cours, je pare, j'esquive, je fais sauter une crêpe, je sort une fiole de mon sac, je dégaine, je recharge etc...)

-L'Esquive est une compétence à part entière. L'Esquive peut également servir à rompre le combat: dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et qu'il ne lui reste plus qu'à courir.
Important : Un personnage ayant raté son esquive ne peut pas parer la même attaque

-La parade : Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton ...) ou avec son bouclier. Il fait alors un jet de compétence en parade. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme ou le bouclier, et le personnage ne subit pas de dommages.
Important : Un personnage ayant raté sa parade ne peut pas esquiver la même attaque.
Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les flèches ou les sorts d'attaque (foudre, boule de feu etc...)

Assommer un adversaire
Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque de Bagarre, ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin par exemple). Si le jet est un succès, la victime, perd connaissance pour 1D6 heures. A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu que 2 points de vie.
Cette action n'est pas possible en combat.

Localisation

1 : Tête
2 : Torse
3 : Bras droit
4 : Bras gauche
5 : Jambe droite
6 : Jambe gauche

Équivalence TAI/Mètres

TAI	Taille (m)
3	0,50
4	0,67
5	0,83
6	1,00
7	1,17
8	1,33
9	1,50
10	1,67
11	1,83
12	2,00
13	2,17
14	2,33
15	2,50
16	2,67
17	2,83
18	3,00
19	3,17
20	3,33

TABLE DE CIRCONSTANCES

Modif	Circonstance	Exemple
-20%	Très difficile	A
-10%	Difficile	B
+10%	Facile	C
+20%	Plus que facile	D

A. Tirer de nuit sur cible mobile, ou désamorcer un piège magique qui va se déclencher d'une seconde à l'autre. (Exemple : Un archer ayant 60 % en arme de tir fera un jet sous 40 % au lieu de 60.)
B. Tirer sur cible mobile ou de petite taille, crocheter une serrure particulièrement bien conçue.
C. Tirer sur cible immobile et de grande taille, escalader un mur avec de nombreuses prises.
D. Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, se souvenir que Mac FERGUS est un marchand.

Tableau des préparations
Niveau 1 = 2 potions
Niveau 2 = 2 potions
Niveau 3 = 3 potions
Niveau 4 = 3 potions
Niveau 5 = 4 potions
Niveau 6 = 5 potions
Niveau 7 = 5 potions -30mn de préparation
Niveau 8 = 5 potions -1h de préparation
Niveau 9 = 5 potions -1h10 de préparation
Niveau 10 = 5 potions -1h30 de préparation

Passage de niveaux

Les passages s'appliquent à tous les types de personnages, avec quelques options supplémentaires pour es magiciens (voir livre magie).

Niveau 1
nombre d'actions par round : 2

Niveau 2 (100 XP)
nombre d'actions par round : 2
Possibilité de rejeter un dé 1 fois par jour

Niveau 3 (150 XP)
nombre d'actions par round : 3
Possibilité de rejeter un dé 1 fois par jour

Niveau 4 (150 XP)
nombre d'actions par round : 3
Possibilité de rejeter un dé 2 fois par jour

Niveau 5 (200 XP)
nombre d'actions par round : 4
Possibilité de rejeter un dé 2 fois par jour

Niveau 6 (200 XP)
nombre d'actions par round : 4
Possibilité de rejeter un dé 3 fois par jour

Niveau 7 (300 XP)
nombre d'actions par round : 5
Possibilité de rejeter un dé 3 fois par jour

Niveau 8 (350 XP)
nombre d'actions par round : 5
Possibilité de rejeter un dé 4 fois par jour

Niveau 9 (400 XP)
nombre d'actions par round : 6
Possibilité de rejeter un dé 5 fois par jour

Niveau 10 (500 XP)
nombre d'actions par round : 7
Possibilité de rejeter un dé 6 fois par jour

Exemple d'actions :
Donner un coup d'épée
dégainer une arme
Tirer à l'arc
Recharger son arbalète
Monter à cheval
jeter un sort
Sortir un objet de son sac
Se déplacer de 6 mètres

Mac Fergus

Le jeu de rôle



1 PO (une pièce d'or)
1PA (une pièce d'argent)
1PB (une pièce de bronze)
1 PO= 10PA
1PA=10PB

Ecran Mac Fergus

Armures	Pts armure	ENC	Localisations	Pénalité	Coût
Coiffe de maille	5	1	Tête	-5%	500 PA
Heaume	6	1	Tête	-6%	1000 PA
Calotte de cuir	1	1	Tête	-2%	50 PA
Calotte de cuir bouilli	2	1	Tête	-2%	75 PA
Casque	5	1	Tête	-4%	300 PA
Haubert de cuir	1	1	Torse	-4%	200 PA
Haubert de cuir bouilli	2	1	Torse	-4%	350 PA
Cuirasse	6	4	Torse	-12%	4500 PA
Chemise de maille	5	4	Torse, bras	-20%	1200 PA
Chemise de fer	3	2	Torse, bras	-14%	700 PA
Chemise d'écailles	4	3	Torse, bras	-16%	900 PA
Cubitières de plaques	6	3	Bras	-12%	2000 PA
Cubitières de fer	4	3	Bras	-9%	1000 PA
Protections de cuir	1	2	Bras	-3%	75 PA
Protections de cuir bouilli	2	2	Bras	-4%	100 PA
Jambières de plaques	6	4	Jambes	-12%	3000 PA
Jupe d'anneaux	3	2	Jambes	-6%	600 PA
Jupe d'écaille	4	3	Jambes	-8%	800 PA
Jupe de maille	5	3	Jambes	-10%	800 PA
Pantalon de cuir	2	2	Jambes	-2%	100 PA

Armes de corps à corps	Compétence	Dégâts	ENC	PV	Coût
Bâton de combat (deux mains) *	Armes d'hast	1D8	2	8	20 PA
Couteau	Armes de mêlées	1D3	0	4	10 PA
Dague	Armes de mêlées	1D4+1	0	6	30 PA
Épée bâtarde (une main) *	Armes de mêlées	1D6+1	2	10	220 PA
Épée bâtarde (deux main) *	Armes de mêlées	1D6+2	2	12	250 PA
Épée de guerre *	Armes de mêlées	1D8	2	10	175 PA
Fléau d'arme (boule et chaîne)	Armes de mêlées	1D6+1	2	8	180 PA
Fléau militaire (deux mains)	Armes de mêlées	1D10+2	3	10	200 PA
Fourche (deux mains) *	Armes d'hast	1D6+1	3	7	50 PA
Glaive	Armes de mêlées	1D6+1	3	10	150 PA
Gourdin	Armes de mêlées	1D6	1	4	5 PA
Grande épée (deux mains)	Armes de mêlées	1D8+1	4	12	300 PA
Grand gourdin (deux mains)	Armes de mêlées	1D8	3	10	200 PA
Grande hache (deux mains)	Armes de mêlées	1D8+2	2	12	250 PA
Grand marteau (deux mains)	Armes de mêlées	1D10+3	3	10	250 PA
Hache de bataille (une main) *	Armes de mêlées	1D8	2	8	180 PA
Hache de bataille (deux mains) *	Armes de mêlées	1D8+1	2	10	200 PA
Hachette	Armes de mêlées	1D6	1	6	25 PA
Hallebarde (deux mains) *	Armes d'hast	1D8+2	4	10	250 PA
Marteau de guerre	Armes de mêlées	1D8+1	2	8	150 PA
Massue de guerre (deux mains)	Armes d'hast	2D6	3	13	150 PA
Pique (deux mains)	Armes d'hast	1D10	2	10	250 PA
Rapière *	Armes de mêlées	1D8	1	8	100 PA

* Cette arme peut être utilisée pour parer

Armes à distance	Compétence	Dégâts	Portée	ENC	Recharge	PV	Coût
Arbalète légère	Armes de tir	2D6	100m	1	-	5	150PA
Arbalète lourde	Armes de tir	2D8+2	150m	2	1 round	8	350PA
Arc court	Armes de tir	1D8	50m	1	-	4	75PA
Arc long	Armes de tir	2D8	175m	1	1 round	7	200PA
Arc nomade	Armes de tir	1D10	120m	1	1 round	5	150PA
Dague à lancer	Armes de lancer	1D6	10m	0	-	6	30PA
Dart (Kit flèches à lancer)	Armes de lancer	1D4	10m	0	-	1	10PA
Fronde	Armes de lancer	1D6	50m	0	-	2	5PA
Fronde à bâton	Armes de lancer	1D8	60m	2	1 round	6	20PA
Hachette à lancer	Armes de lancer	1D8	10m	1	-	6	25PA
Javelot	Armes de lancer	1D8	25m	2	-	8	20PA
Sarbacane	Armes de tir	1D2	15m	0	-	4	30PA
Armes improvisées (Cailloux, chope ...)	Armes de lancer	1D4	10m	0	-	Variable	*

* Un caillou ne coûtera rien, mais la chope, il faudra la rembourser au tavernier:)

Boucliers	Bonus parade	ENC	PV	Coût
Bouclier de bois	2%	2	12	50 PA
Bouclier de bois renforcé	3%	2	16	75 PA
Bouclier de fer	5%	2	18	100 PA
Bouclier de fer renforcé	8%	2	22	200 PA
Bouclier de plaques	12%	2	40	500 PA
Bouc. De plaques renforcé	20%	3	95	1500 PA
Bouclier d'écailles	30%	2	135	2500 PA
Bouclier d'écailles renforcé	35%	2	200	3000 PA

Munitions	ENC	Coût
Carreaux d'arbalète légère (10 pièces)	0	2PA
Carreaux d'arbalète lourde (10 pièces)	0	3PA
Darts (10 pièces)	0	2PA
Flèches (10 pièces)	0	1PA
Pierres de fronde (10 pièces)	0	5PB



Coût des voyages	Coût
Voyage par cheval et relais	20PA /km
Voyage en bateau	10PA /km
Voyage en chariot (caravane)	5PA /km

Repas et logements	Coût
Boisson alcoolisé , premier prix	1PB /litre
Boisson alcoolisé , prix moyen	5PB /litre
Boisson alcoolisé , premier choix	1PA /litre
Boisson non alcoolisé, premier prix	0,5PB /litre
Boisson non alcoolisé, prix moyen	2PB /litre
Boisson non alcoolisé, premier choix	5PB /litre
Liqueurs et eaux de vie, premier prix	2PB /litre
Liqueurs et eaux de vie, prix moyen	1PA /litre
Liqueurs et eaux de vie, premier choix	2PA /litre
Logement, auberge premier prix	2PB /jour /personne
Logement, auberge prix moyen	1PA /jour /personne
Logement, auberge de luxe	5PA /jour /personne
Repas, auberge premier prix	1PB
Repas, auberge prix moyen	5PB
Repas, auberge de luxe	2PA

Objets courants	ENC	Coût
Sac à dos	1	5 PA
Sac de couchage	1	1 PA
Bouteille de verre	0	2 PA
Bouteille de grès	0	1 PA
Bougie (1 heure)	0	1 PB
Chaîne (2 mètres)	2	40 PA
Kit d'escalade (+10 % Grimper)	1	25 PA
Grimoire (ou codex)	1	60 PA
Outils d'artisans (+10 Art/artisanat)	2	75 PA
Pied de biche	1	25 PA
Kit de premiers soins (+5 % Premiers soins)	0	25 PA
Hameçon	0	0,5 PB
Kit de pêche	1	15 PA
Silex et amadou	0	5 PB
Grappin	0	5 PA
Kit de guérisseur (+5 % Guérison)	1	150 PA
Échelle (3m)	4	2 PA
Lanterne	1	10 PA
Outils de crochetage	0	75 PA
Pioche de mineur	1	35 PA

Animaux et transport	Coût
Bison	200PA
Bœuf	200PA
Carriole (petit chariot non couvert)	75PA
Chariot	600PA
Chat	2PA
Cheval de monte	350PA
Cheval de trait	400PA
Cheval de guerre	500PA
Chèvre	50PA
Chien de chasse	25PA
Chien domestique	5PA
Cochon	50PA
Faucon (aigle, épervier etc...)	400PA
Mouton	30PA
Mule (âne, mulet, etc...)	125PA
Poule (dinde, coq etc...)	1PA
Rhinocéros de guerre	3000PA
Vache	150PA
Selle et bride	75PA

Nom de l'ingrédient	Disponibilité	Tarifs minimums
Arsenic	35 %	400 PA
Caméléon	25 %	700 PA
Chanterelles	50 %	300 PA
Champignons des terres lointaines	40 %	400 PA
Ciguë	45 %	300 PA
Corne de Buffle	40 %	400 PA
Curare	35 %	400 PA
Dent de dragon	12 %	1000 PA
Dent de requin	25 %	700 PA
Écailles de dragon	12 %	1000 PA
Feuilles d'ollage	35 %	500 PA
Fleur de cactus	20 %	800 PA
Fromage d'Iltut	35 %	500 PA
Herbe d'Alebius	35 %	500 PA
huile d'arachide	35 %	500 PA
Huile de roche	20 %	900 PA
Peau de troll	25 %	700 PA
Poils de loups	50 %	150 PA
Poils de troll	30 %	600 PA
Poudre de corne de licorne	12 %	1000 PA
Racines de gratafe	45 %	300 PA
Roche volcanique	50 %	200 PA
Sabots de licorne pilés	12 %	1000 PA
Sève de sapin	50 %	120 PA
Soufre	40 %	350 PA
Venin d'aspic	40 %	350 PA

Table de résistance

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
2	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
3	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100	100	100	100	100
4	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100	100	100	100
5	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100	100	100
6	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100	100
7	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100	100
8	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100	100
9	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100	100
10	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100	100
11	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	100
12	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**
13	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**
14	0	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**
15	0	0	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**
16	0	0	0	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**
17	0	0	0	0	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**
18	0	0	0	0	0	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**