Mac FERGUS le jeu de rôle

Basé sur le système Basic de Chaosium

Livre des règles









BaSIC : Le jeu de rôle de base

Edition modifiée par Mac Fergus

BaSIC © Casus Belli sous licence Chaosium

Introduction

Le monde de Mac FERGUS est un univers Médiéval fantastique où l'on peut croiser des humains, des nains, des elfes, des Trolls (enchantés ou pas) des orques et toute la panoplie de l'imagerie MedFan (Médiéval fantastique).
Sa particularité réside dans le fait que les marchands, voleurs, guerriers et autres notables de cet univers sont basés sur des incarnations hautes en couleurs de ces personnages lors de jeux de rôles sur table et Grandeur natures réalisés par l'association Mac Fergus.
Ils sont le fruits de nombreuses heures de jeu et de plaisir partagé entre PJ (Personnages Joueurs) et PNJ (Personnages non joueurs).
Merci donc à tous ceux qui ont contribué à la construction de ce monde, et dont les personnages sont devenus des figures incontournables de l'univers Mac FERGUS. (www.Akalzed.com)

Créer un personnage

Définitions
Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses caractéristiques et ses compétences. Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage, et les compétences ce qu'il sait. Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, et cela dépend largement du hasard. En revanche, c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la magie...

Les caractéristiques
Elles sont au nombre de sept. Pour un être normal, leur valeur varie entre 3 et 18. Les personnages des joueurs étant des héros, donc par définition un peu meilleurs que la moyenne, leurs caractéristiques iront de 8 à 18 (Un peu plus suivant la race du personnage).

FOR (Force)
C'est une mesure de la puissance musculaire du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, porter, pousser ou tirer. A titre indicatif, un personnage avec une FORce de 8 est un quidam moyen, qui n'a plus fait de sport depuis ses 10 ans. Avec une FORce de 18, c'est un athlète qui joue dans la même cour qu'un troll des montagnes. Comme vous le verrez plus loin , la FORce influe un peu sur le combat à mains nues ou avec armes blanches, sans y jouer toutefois un rôle déterminant.

CON (Constitution)
Cette caractéristique rend compte de la vitalité et de la santé du personnage. Plus sa CONstitution est élevée, mieux le personnage résistera à la fatigue, aux coups, à la maladie, etc. Avec une CONstitution de 8, c'est un individu normal, peut-être un peu plus sujet aux rhumes que la moyenne. Avec une CONstitution de 18, il n'a probablement jamais été malade de sa vie.

TAI (Taillle)
Cette caractéristique représente la taille de votre personnage. Être grand et massif vous permet de faire plus mal lors des combats, mais peut poser problème dans d'autres circonstances, par exemple lorsqu'il faut se faufiler par un passage étroit. Pour un personnage masculin, une TAI de 8 est inférieure à la moyenne (1,33m). Une TAI de 18 fait de votre personnage un géant géants (3 m).

DEX (Dextérité)
Comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la vivacité et la rapidité physique du personnage. Elle joue un rôle primordial dans les combats. En effet, les personnages dotés d'une DEXtérité élevée agissent plus souvent en premier. Avec une DEXtéritéde 8, un personnage est très moyen, et sera bien avisé de ne pas se risquer, par exemple, dans une bagarre de café. Avec une DEXtérité de 18, il est extrêmement rapide et, potentiellement, pourrait jongler avec cinq couteaux et autant de torches enflammées (à condition, bien sûr, d'avoir appris à le faire).

APP (Apparence)
Votre personnage est-il beau ou pas? S'habille-t- il avec élégance ? Sait-il faire bonne impression au premier contact ? L'APParence mesure tous ces facteurs. Un personnage doté d'une APParence de 8 est le genre d'individu que peu de gens remarquent au milieu d'une foule (ce qui peut, parfois, être un avantage). En revanche, avec une APParence de 18, il attirera l'attention partout où il passe.

INT (Intelligence)
Décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage. Elle ne remplace pas l'intelligence du joueur, mais gère, à sa place, un certain nombre de tâches fastidieuses. Si votre personnage se retrouve en possession d'un message codé, par exemple, c'est son INTelligence qui servira à déterminer s'il parvient à le déchiffrer. Avec une INTelligence de 8, un personnage n'est pas très malin. A 18, c'est un génie.

POU (Pouvoir)
Cette caractéristique mesure la volonté du personnage, sa force d'âme et sa capacité à utiliser la magie ou à y résister. Il sert également à calculer sa Chance (voir plus bas). Avec un POUvoir de 8, votre personnage sera quelqu'un de relativement effacé, sans grandes dispositions pour la magie. Avec un POUvoir de 18, au contraire, il sera très impressionnant, et/ou aura un grand potentiel magique.

Les compétences
Les compétences sont des domaines de connaissance que votre personnage a eu l'occasion d'étudier au cours de sa vie. Elles sont différentes d'un univers de jeu à l'autre. Exemples: se servir d'une épée, parler une langue étrangère, conduire un attelage... Les compétences se mesurent sur 100. Elles sont détaillées au chapitre "Les compétences".

La création pas à pas

Première étape : le héros
Demandez au meneur de jeu quel "genre de héros" serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Si son scénario est une intrigue compliquée à la cour d'un roi, évitez de créer un clone de Conan le Barbare, il n'aurait rien à y faire !

Deuxième étape : les caractéristiques
Munissez-vous d'une feuille de personnage, d'un bout de brouillon, d'un crayon et d'une gomme. Lancez sept fois de suite 2d6+6 et appliquez les bonus ou malus de votre race ou profession.
Notez les sept résultats sur votre brouillon, faites une seconde série puis choisissez la plus intéressante. Vous avez ensuite la possibilité d'intervertir les scores de deux caractéristiques d'une série sur l'autre.
Toutes les caractéristiques sont utiles, mais elles ne servent pas toutes à la même chose. Si vous avez envie d'un personnage très physique, plutôt combattant, favorisez la FORce et la TAIlle (et CONstitution pour les nains). Si vous avez plutôt envie de jouer un magicien, le POUvoir et l'INTelligence seront plus importants.

Troisième étape : les valeurs dérivées
Les caractéristiques servent à calculer cinq valeurs dérivées. Suivez les instructions ci-dessous et reportez les résultats sur votre feuille de personnage.

Les points de vie (PV)
Ils mesurent l'état physique du personnage. Lorsqu'il est blessé, il perd des points de vie. S'il tombe à -3 point de vie, il est mort! Il faut créer alors un autre personnage... Faites la somme de la TAIlle et de la CONstitution (sauf pour les nains FOR+CON), divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier supérieur, si besoin est).
Exemple: TAI = 10 et CON = 13, (10 +13)/ 2 = 11,5, nombre de points de vie = 12. Entourez la valeur correspondante dans la case "points de vie" de votre feuille de personnage.

Les points de magie
Ils servent à faire de la magie (quelle surprise !). Les règles détaillées se trouvent dans la partie Magie du livre des règles. Votre capital de points de magie est égal à votre POUvoir. Entourez la valeur correspondante dans la case "Points de magie" de votre feuille de personnage. Les Points de magie sont récupérés dans leur totalité par les personnages après une bonne nuit de sommeil.

Le bonus aux dommages
Plus un personnage est grand et fort, plus il fera mal lors des combats au corps à corps. Additionnez la TAIlle et la FORce (sauf pour les nains FOR+CON) de votre personnage, et reportez-vous à la table des bonus aux dommages. Notez le résultat sur la ligne correspondante.

TABLE DES BONUS AUX DOMMAGES

FORce + TAIlle	Bonus
02 à 24	Aucun
25 à 32	+ 1d4
33 à 40	+ 1d6
41 à 60	+ 2d6

Le bonus aux dommages se rajoute aux dégâts des armes de mêlées et arme d'hast.

Le jet d'Idée
Êtes-vous sûr qu'il soit opportun d'engager votre personnage dans ce tunnel empli de fumée rougeâtre, d'où sortent des ricanements démoniaques ? Quel est ce petit détail que vous avez oublié, et qui était visiblement d'une importance capitale pour le scénario ? Le jet d'Idée est un jet de dés qui, s'il est réussi, permet au meneur de jeu de vous souffler une information oubliée ou de vous suggérer un plan d'action, si vous êtes perdu. Contrairement à la plupart des valeurs figurant dans le cadre des caractéristiques, le jet d'Idée est noté sur 100, comme une compétence. Pour connaître sa valeur, multipliez l'INTelligence du personnage par 5 et reportez le résultat dans la case correspondante. (Exemple : Pour un personnage avec une INT de 11 aura 55 % en Idée)

Le jet de Chance
Votre personnage est en équilibre précaire au bord d'une falaise. Va-t-il tomber ? Perdu dans la foule, va-t-il trouver son contact ? Cela dépend s'il a ou non de la chance. Cette valeur est souvent très utile pour simuler le "mouvement du monde" autour des personnages. Comme le jet d'Idée, le jet de Chance est un pourcentage, noté sur 100. Il se calcule en multipliant le POUvoir par 5. (Exemple : Pour un personnage avec un POU de 12 aura 60 % en Chance).

Quatrième étape : les compétences
Regardez la liste des professions disponible et choisissez-en une.
Vous avez 300 points à répartir dans les compétences qui en découlent (sans obligation de les prendre toutes). Ensuite, vous pourrez répartir 150 points parmi toutes les autres compétences de la feuille de personnage, à votre guise (même dans celles que vous avez déjà prises).
Comment répartir ces points ? Il suffit de décider du nombre de points que vous allouez à une compétence, de l'ajouter à la base de cette dernière (la valeur entre parenthèses qui se trouve à côtéde son nom sur la feuille de personnage). Ainsi, si vous décidez d'allouer 50 points à Fouiller, qui a un score de base de 20, vous dépensez 50 points, et votre personnage se trouve doté d'une compétence Fouille ayant un score de 70. 1 point signifie 1 % de chance de réussite dans la compétence. A sa création, un personnage ne peut pas avoir plus de 90 dans un compétence, quelle qu'elle soit. Par ailleurs, il est inutile de le doter de scores supérieurs à 75 %; un score aussi élevé signifie qu'il réussira une action trois fois sur quatre, ce qui devrait largement suffire...

Si, après quelques parties, ce choix ne vous convient plus, vous pourrez toujours créez un autre personnage.

Conseil aux débutants : C'est le moment de discuter avec les autres joueurs. Essayez de créer des personnages complémentaires, par exemple l'un sera bagarreur, l'autre plutôt diplomate; le groupe gagnera en efficacité.
Cinquième étape : les finitions
Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles. Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés au crayon sur un papier. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son "d'état civil". Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Évitez les noms ridicules ou connotés - cela peut sembler très drôle, au début, de jouer un Voleur nommé Averell ou un chevalier baptisé Lancelot, mais le gag s'use très vite et, au bout de quelques parties, il ne fera plus rire personne. Éventuellement, trouvez-lui un diminutif ou un surnom usuel, par exemple « le rusé » pour le marchand William Mac FERGUS ou « le ramoneur » pour un voleur habitué à passer par la cheminée . Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants. Notez le résultat de vos cogitations sur une feuille de papier libre, ou au verso de votre feuille de personnage.

- **La description.** il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre personnage ? Celle de ses cheveux? Est-il droitier ou gaucher? Comment s'habille-t-il ? A-t- il des expressions favorites ? Un accent ? Prenez un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent. S'il a une TAIlle élevée et une faible FORce, par exemple, sa masse est probablement due à de la graisse, et pas à du muscle. En revanche, un individu avec une TAIlle faible, une bonne CONstitution et une DEXtérité élevée sera sûrement un petit bonhomme nerveux, avec des réflexes rapides.

- **Le comportement.** Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers? Des choses dont il a horreur? Une passion pour les rousses ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ? Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

- **L'histoire Personnelle.** Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là. Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il encore ses parents ? Des frères et des sœurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

- **La motivation.** Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que "accumuler de l'or et de la gloire" ou "sauver le monde du méchant sorcier/démon" fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage.

Les classes de personnages

Bonus de race

	Base	Elfe	½ Elfe	Nain	Troll	½ Troll	½ Orque	Humain
FOR	2D6+6			+2	+4	+3	+3	-
CON	2D6+6	-1	-1	+2	+3	+2	+2	-
TAI	2D6+6			-6	+2	+1	+1	-
INT	2D6+6	+1	+1		-3	-2	-3	-
POU	2D6+6			-6	-3	-5	-4	-
DEX	2D6+6	+2	+1	-1				-
APP	2D6+6	+2	+1		-3	-1	-2	-

Les humains
À la création les humains possèdent les valeurs par défaut (2d6+6). Ils sont la race la plus facile à jouer pour un débutant, de plus, elle permet un accès à toutes les professions.

Les elfes
Les elfes sont immortels, possèdent une vision nocturne et possèdent un bonus égal à leur INT sur le pourcentage de base de la compétence Connaissance de la nature. Mais revenons sur les deux premières caractéristiques : Immortels veut dire qu'ils ne peuvent pas mourir de causes naturelles (vieillesse, maladies) mais s'ils prennent un coup de hache dans la tête ils trépassent comme tous le monde. Vision nocturne veut dire qu'ils ont besoin de très peu de lumière pour y voir correctement, en général la lumière des étoile suffit. Mais lorsqu'ils sont plongés dans le noir total (au fond d'une grotte) ils n'y voit pas plus que les autres.

Les demi-elfes
Contrairement aux elfes, ils ne sont pas immortels, mais vivent très vieux (300 ans). Il résistent naturellement aux maladie et ont une vision nocturne comparable à celle des chats.

Les nains
Les nains résistent naturellement à la magie (certains disent que c'est tout simplement parce qu'ils n'y croient pas), ils ont systématiquement s de 20 % de chance de résister à un sortilège.
Les résistances POU sont remplacées pat l'INT. Les Points de vie sont calculés à partir de La FOR et la CON tout comme les bonus aux dégâts . Pour se motiver au combat les nains ont une compétence spéciale « Danse des nains » égale à 5xDEX qui, si le jet est réussi, double leurs premiers points de dégâts et leur permet de se battre jusqu'au dernier point de vie sans malus.

Attention cependant, lorsqu'ils sont sous l'effet de la danse des nains, ils ne peuvent arrêter le combat que lorsque les ennemis sont vaincus. Si les ennemis se mettent à fuir il n'est pas rare de voir des nains continuer à se battre contre leurs alliés.

Les trolls
À l'état sauvage, le troll n'est pas une personne que l'on aime croiser : il est brutal, frappe fort et mange ce qui lui tombe sous la main (même des mercenaires ou des magiciens).
Mais une fois enchanté, il devient un compagnon d'aventure presque charmant. Attention, l'enchantement n'est pas éternel et peut être brisé si le troll ingurgite trop de « Bière du nain » ou si le sortilège est annulé magiquement. Dans tous les cas, si le sortilège n'est plus actif préparez vous à courir. Les trolls ne sont pas du tout discrets (malus de -30% en Discrétion). Les trolls ne ressentent pas la douleur ce qui leur permet de se battre jusqu'au dernier point de vie. (Le troll ne perd pas connaissance lorsqu'il perd la moitié de ses points de vie d'un coup).

Les demi-trolls
Ils n'ont pas besoins d'être enchantés, Un bon compromis entre la brute épaisse et le guerrier robuste. Ils ne sont toujours pas discrets (malus de 20% en Discrétion).

Les demi-orques
Les demi-orques ne sont pas tout à fait des créatures du chaos. S'ils font peur aux villageois et ne sentent pas très bon, ils restent des guerriers hors pair.
Leurs origines font qu'ils résistent naturellement au chaos, se qui les empêchent de basculer du côté obscur et de voir votre fiche de personnage terminer entre les mains du Meneur de jeu. En revanche ils ne sont pas très discrets et ont un malus de 30 % dans cette compétence.

Les Professions

Tout comme les races , les professions ont un impact sur le physique des personnages (exemple : un paysan sera plus robuste qu'un magicien. Le premier passe son temps à travailler la terre , le second à étudier des grimoires.)

	Chasseur	Alchimiste	Paysan	Marchand	Forgeron	Rôdeur	Voleur	Magicien	Chevalier
FOR	-	-2	+2	-1	+1	-	-	-2	+1
CON	-	-2	+1	-1	+1	+1	-	-2	-
TAI	-	-	-	-	-	-	-	-	-
INT	-	+2	-1	+2	-	-	-	+2	-
POU	-	-	-	-	-	-	-	+3	-
DEX	+2	+2	-	-	-	+1	+3	-	+1

Le Chasseur :
Il passe la plupart de son temps dans les bois pour ramener du gibier qu'il vend sur les marchés. Il lui arrive de se faire embaucher par des marchands, ou des aubergistes pour les fournir en viande fraîche.
Le chasseur est une personne sans trop d'attache qui va de village en village pour découvrir le monde. Quoi de plus tentant pour lui que de se retrouver avec un groupe d'aventuriers en quête d'action.



Compétences de base
Grimper ,Scruter, Armes de tir, Armes de lancer, Art/Artisanat, Connaissance de la nature, Orientation, Pièges, Premiers soins, Vigilance, Suivre une piste.
Argent de départ : 800 PA

Le Chevalier :
C'est un noble. Tout est dit. Qu'il soit riche et possédant des terres ou pauvre et ne possédant plus que son titre, le chevalier a des principe et un code de l'honneur : Il ne vole pas, défend toujours l'opprimé, combat le mal et ne triche jamais en combat. Le chevalier respecte la loi et s'il la brave, c'est parce qu'elle lui semblera injuste. Gare à celui qui insulte son honneur car ces histoires finissent toujours par un duel.



Compétences de base
Armes d'hast, Armes de mêlées, Art de la guerre, Commandement, Connaissance des peuples, Équitation, Esquiver, Lire et écrire, Vigilance.
Argent de départ : 1500 PA

L'Alchimiste :

Il est reconnu pour les services qu'il rend aux gens dans les villes et villages. C'est le pharmacien et le docteur en même temps. Mais c'est aussi un homme d'affaire qui doit calculer pour acheter les ingrédients rares dont il a besoin pour ses potions.
Les potions de l'alchimiste sont variées ainsi que leurs prix qui changent souvent en fonction de la taille de la bourse du client.
C'est un baratineur qui aime autant aider le paysan du village à soigner ses vaches que vendre une potion de beauté -au prix fort- à la femme du Bourgmestre. C'est un personnage sympathique et quelque fois un peu roublard.
Un plaisant compagnon de voyage qui aura toujours la potion dont vous aurez besoin.



Compétences de base
Alchimie, Guérison, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Bibliothèque, Légendes, Lire et écrire, Marchandage, Sagacité.
Argent de départ : 800 PA + un kit complet d'alchimie. Une potion de chaque, 3 ingrédients rares, 5 ingrédients communs difficiles à trouver sur le lieu de l'aventure et 10 ingrédients communs.

Le Paysan :
C'est l'âme d'un village, celui qui connaît les meilleures recettes d'eau de vie de radis ou de liqueur d'oignons, les auberges les moins chères et les marchands les plus sympathiques.
La vie rude qu'il mène, fait de lui un personnage résistant qui n'a pas peur d'affronter les éléments déchaînés. Il est habile de ses mains et peut réparer beaucoup de choses. Il sait dresser les animaux et conduire des attelages.
Son sens de l'orientation est presque infaillible.
Sa bonne humeur en fait un personnage passe partout qui attire peu l'attention et qui en cas de danger, sait manier la fourche comme personne.



Compétences de base
Armes d'hast, Armes de lancer, Art/Artisanat, Marchandage, Connaissance de la nature, Orientation, Conduite d'attelage, Premiers soins, Dressage
Argent de départ : 350 PA, possède un animal domestique et/ou un animal d 'élevage

Le Guerrier / Mercenaire :
C'est l'aventurier par définition. Il veut voir du pays , vivre des aventures extraordinaires, faire partie des grandes batailles, accomplir des exploits bref, il veut secrètement devenir une légende, que les gens murmure son nom sur son passage et qu'il finisse comme héro de chansons colportées de village en village par tous les troubadours de l'Empire. C'est quelqu'un qui n'a peur de rien (souvent en dépit du bon sens) toujours prêt à dégainer son épée pour la bonne cause (ou pour l'argent) ou à tendre l'oreille à l'affût d'une mission qui lui aurait échappé.



Compétences de base
Armes de mêlées, armes d'hast, armes de tir, Esquiver, Discrétion, Vigilance, Premiers soins, Fouiller, Grimper, Scruter.

Argent de départ : 1000 PA

Le Magicien/Druide/Illusionniste/Sorcier :
C'est une personne cultivée qui a longuement étudié. On fait, en général, appel à leur savoir ou à leur sagesse. Ils font partie des rares personnes à savoir lire et écrire. Ils sont respectés par tous et ont toujours un tour dans leur manche qui peut sauver la situation.
Quelque soit leur école de magie, ils savent qu'ils peuvent compter sur le soutient de leurs collègues même si quelques rivalités existent entre certaines branches de la profession.
Magicien de bataille, roi de la boule de feu, Druide, toujours prêt à soigner les gens , Illusionniste toujours prêt à épater la galerie ou Sorcier solitaire au savoir obscur, ils sont tous des personnages haut en couleur dont la magie fait partie de nombreuses légendes populaires.



Compétences de base
Alchimie, Connaissance des peuples,Légendes, Lire et écrire le Xulufu*, Lire et écrire, Bibliothèque, Persuasion, Sagacité, 3 sortilèges au choix.

Argent de départ : 200 PA, l'école de magie lui fournira le matériel de base (Grimoire et petit matériel – au choix de MJ)
*Langage magique.

Le Marchand :
Que dire ? Sinon que c'est le personnage le plus compliqué de l'empire. Il est souvent peureux mais fier, roublard mais avec un code de l'honneur qui n'appartient qu'à lui. Il vendrai sa mère pour un objet rare mais peut donner un chargement de nourriture à des villageois affamés.
Il connaît beaucoup de monde, il a voyagé et est entré dans de nombreux châteaux ainsi que dans des quartiers sombres et mal famés. Il connaît les riches bourgmestres et les plus terribles pirates.
Il ne vole jamais, il profite seulement de la situation. Il ne ment jamais, il déforme juste la vérité. Il n'arnaque pas les gens mais tient compte des variations du marché.
Bref ce n'est pas un roublard mais un Maître Marchand.
Il se moque bien d'être légendaire pour peu que sa bourse soit bien remplie. L'aventure ne lui fait pas peur à condition qu'il y ai quelques piécettes à la clé.
Combattre le mal ? Trop dangereux
Pourfendre les dragons ? Trop risqué
Chasser le troll ? Trop violent
Récupérer un trésor de pièces d'or et d'objets précieux cachés dans un coffre gardé par trois dragons, une armée de troll et des sangliers du chaos ? Toujours prêt!!! Passez devant, je vous suis.



Compétences de base
2 Langues, Connaissance des peuples, Bibliothèque, Discrétion, Écouter, Fouiller, Lire et écrire, Marchandage, Persuasion, Sagacité.

Argent de départ : 1200 PA + 2D10x100

Le Rôdeur :
Il est mystérieux, il se déplace sans bruit, vous pourriez le frôler sans même vous en apercevoir.
C'est une ombre, un reflet, un murmure dans le lointain. Une brise dans la forêt.
Il parcourt le monde à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose il a toujours un but précis, un lourd secret qui n'appartient qu'à lui.
Parcourant les contrées les plus reculées, gagnant sa vie en rendant service à toute personne qu'il trouve digne d'intérêt.
C'est l'étranger solitaire des contes populaires et des histoires de marins. Toujours là au moment où on l'attend le moins, il est de ce bois dont on taille les légendes.



Compétences de base
Armes de lancer, Armes de mêlées, Connaissance de la nature, Orientation, Équitation, Discrétion, Connaissance des peuples, Camouflage, Suivre une piste, survie.

Argent de départ : 900 PA

Le Voleur :
Le voleur ne se voit pas comme un bandit mais plutôt comme un entrepreneur qui régule le marché.
Il est honnête puisqu'il ne vole pas les pauvres. Il est juste puisqu'il ne prend que le superflu.
Il est utile puisqu'il ramone vos cheminées (lorsque vous n'êtes pas chez vous).
Le voleur est une personnage plein de ressources qui ne se laissera pas arrêter par une porte fermé à clé ou les hauts murs d'une résidence.
Il peut vous faire les poches tout en discutant du temps qu'il va faire et vous pourrez le recroiser au prochain coin de rue sans le reconnaître.
Il connaît les quartiers sombres des villes et de nombreux marchands. Il est toujours dans les bons coups (ceux qui rapportent).
C'est un compagnon fidèle sur qui vous pourrez compter à condition d'avoir toujours un œil sur votre bourse.



Compétences de base
Armes de lancer, Armes de mêlées, Camouflage, Crocheter, Discrétion, Esquiver, Persuasion, Sagacité, Grimper, Fouiller, Voler.

Argent de départ : 800 PA + 2D10x100

Le Forgeron :
Compagnon précieux pour tout guerrier, le forgeron est l'ingénieur de l'époque, il répare, bricole, marchande, manie l'épée et sais repérer les personnes clés de la ville. Son métier peut l'amener à travailler pour les plus grands guerriers , les plus riches marchands ou les fermiers environnants. Il connaît beaucoup de monde et est toujours apprécié. Le forgeron est sage parce qu'il a croisé une multitude de personnes dans son métier. Il est robuste, on peut lui faire confiance, c'est celui qui fait le lien entre le noble et le rôdeur, le paysan et le Bourgmestre.
Il est celui sans qui les histoires n'auraient pas leurs épées légendaires.



Compétences de base
Art/Artisanat, Armes de mêlées, conduite d'attelage, Connaissance de la rue, connaissance des peuples, dressage, Marchandage, Premiers soins.

Argent de départ : 700PA

Le matériel

L'argent
Le monde de Mac FERGUS étant peuplée de nombreuses guildes, il est important que les personnages connaissent la valeur des différentes monnaies. Voici donc un petit récapitulatif des trois types de monnaies que vous rencontrerez :

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

S'équiper
Une fois votre personnage créé il faudra l'équiper. Toute une panoplie de matériel, armes et autres vaches et attelages sont disponibles. L'équipement du personnage dépendra de son pouvoir d'achat ou de sa condition.

ENC : C'est la capacité du personnage à porter des objets lourds.
L'encombrement maximal est égal à la FORx2 du personnage.
Si un personnage décide néanmoins de dépasser sa capacité d'encombrement, il s'écroulera sous le poids des objets qu'il porte.

Pénalités : les pénalités sont appliquées à toutes les compétences physiques ainsi qu'à la discrétion et à la DEX (x5)

Important
Libre à chaque Meneur de jeu d'appliquer ou non l'ENC ou les pénalités en considérant simplement qu'un guerrier en armure lourde courra moins vite qu'un voleur ou qu'il aura toutes les peines du monde à grimper sur un arbre.

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

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:)

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

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

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

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

Les règles de base

Question de bon sens

-Première règle
Une action impossible à rater est toujours réussie.
-Deuxième règle
Une action impossible à réussir est toujours ratée.
-Troisième règle
pour les autres cas, faites un jet de compétences

Action immanquables
Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Inutile de lancer les dés pour savoir si un personnage arrive à mettre un pied devant l'autre pour sortir de chez lui et aller acheter du pain !

Actions impossibles
Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un personnage saute d'une falaise et tente de rester en l'air en battant des bras, ce n'est pas la peine de chercher le point de règle qui lui permettra de s'en sortir: il va finir sa vie beaucoup plus bas, sous forme de flaque. Le meneur de jeu dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est "absurde".

Jets de compétences

La plupart des situations à résoudre se situent entre ces deux extrêmes, dans des circonstances où l'échec et la réussite sont tous deux possibles, et dont leurs résultats vont avoir des conséquences sur le reste de l'aventure. Pour simuler cette incertitude, on a recours à un jet de dés. Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, les compétences sont mesurées sur 100. Un personnage avec 40 dans une compétence a en fait 40 % de chance de réussir à l'utiliser. Pour utiliser une compétence, il faut lancer 1d100 (deux dés à 10 faces, un pour les dizaines, un autre pour les unités). Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec.

- Maladresse. Lorsque le résultat est compris entre 99 et 00, non seulement l'action est manquée, mais en plus, l'échec est particulièrement grave (par exemple: au cours d'une poursuite à cheval non seulement le poursuivant ne rattrape pas sa cible, mais en plus il tombe dans un fossé). Cela s'appelle une maladresse.

- Réussite critique. En revanche, avec un résultat est inférieur ou égal à 10 % de votre compétence, l'action est réussie de manière particulièrement brillante (non seulement vous rattrapez le poursuivi mais, en plus, vous avez évité le chien qui traversait la route). Cela s'appelle une réussite critique.

Bonus et malus
En règle générale, le jet de dés se fait "sous" la valeur de la compétence mais, parfois, le meneur de jeu peut décider que la situation mérite un ajustement dans un sens ou dans l'autre. Dans ce cas, il fixe un bonus ou un malus, qui vient s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence du personnage. Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur modifiée de la compétence. Le meneur de jeu peut fixer des bonus ou des malus supérieurs à + ou - 20 %, mais ce n'est pas conseillé. Si l'action est vraiment très facile (ou très difficile), elle rentre probablement dans la catégorie des actions immanquables ou impossibles.

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.

Expérience

Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées : Les scores de Chance ou Idée ne bougeront jamais, pas plus que le total des points de vie ou le bonus aux dommages (sauf circonstances exceptionnelles). En revanche, les compétences peuvent augmenter,

selon le principe: c'est en forgeant qu'on devient forgeron... Si, au cours d'une aventure, un personnage a réussi une réussite critique (10 % de la compétence, exemple : un jet de 6 % ou moins sur une compétence à 60), le meneur de jeu peut l'autoriser à cocher la compétence correspondante.

À la fin d'une séance de jeu, le personnage peut tenter de l'améliorer. Pour cela, le joueur lance ldl00. S'il obtient un score supérieur à la valeur de la compétence, celle pourra augmenter d'1D6 points. S'il obtient un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la compétence de changera pas..

De plus, à la fin de chaque scénario (pouvant durer plusieurs séances) les joueurs recevront des points

d'XP (Points d'expérience. Le nombre gagné est généralement précisé sur le scénario).
Chaque point d'XP permettra d'augmenter n'importe quelle compétences (1Pt pour 1%), tout cela, bien sûr, dans la mesure ou cela reste logique et plausible. Ils peuvent aussi servir à changer de niveaux (voir Passage de niveaux) ou servir à apprendre des sorts hors école, pour les magiciens (voir Livre de magie).

Les jets de caractéristiques

Il existe parfois des situations où aucune compétence ne s'applique. Supposons, par exemple, qu'un personnage (masculin) soit face à une charmante elfe, et qu'il désire qu'elle le remarque. Il n'existe aucune compétence Faire bonne impression aux jolies elfes. En revanche, la caractéristique APParence est là pour ça ! Dans ce genre de cas, la caractéristique concernée est multipliée par un nombre (le multiplicateur) entre 1 et 5. Faites un jet d'1d100 sous cette valeur, comme si c'était une compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action: de x 5 (facile) à x 1 (très difficile), la plupart du temps ce sera x 3. Si la jeune fille de l'exemple est seule et cherche quelqu'un à qui parler, le jet d'APParence du personnage se fera sous son APP x 5. En revanche, si elle est avec son petit ami, le meneur de jeu demandera un jet sous l'APP x 1 (et peut décider que le petit ami manifeste sa jalousie, en cas de réussite !).

La table de résistance (optionnels)

Parfois, vous aurez besoin de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage lutte contre quelque chose qui lui résiste. Arrivera-t-il à enfoncer cette porte ? Parviendra-t-il à se libérer de l'étreinte de la pieuvre géante ? La table de résistance est un outil multi-usage, qui sert à chaque fois qu'il est nécessaire d'opposer deux caractéristiques, une "active" (celle du personnage ou de la chose qui agit) et une "passive" (celle du personnage ou de la chose qui tente de résister à l'action). Il suffit de chercher dans cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique "active" et la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique "passive". A l'intersection, figure le nombre maximum qu'il faut obtenir avec 1d100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie (exactement comme si c'était une compétence, à ceci près que les notions de réussite critique et de maladresse ne s'appliquent pas). Toutes les caractéristiques ou presque peuvent être opposées les unes aux autres. En général, cette table sert surtout aux duels FOR/FOR ou POU/POU, mais la pratique en fait découvrir beaucoup d'autres utilisations. Supposons par exemple que votre personnage veuille déchiffrer un message codé particulièrement compliqué. Le meneur de jeu peut décider d'opposer le score en INT du personnage à un nombre représentant la difficulté du document. Supposons que l'INT du personnage soit de 14, et que le meneur de jeu estime la difficulté du document à 18. Un coup d'œil à la table montre que les chances de déchiffrer le document sont de 30 %.

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**

Temps de jeu

Le temps de jeu et le temps réel sont deux notions différentes, qui ont peu de rapport l'une avec l'autre. Un personnage peut passer plusieurs jours penché sur un grimoire ardu à déchiffrer, mais il ne faudra que quelques secondes au meneur de jeu pour résumer aux joueurs ce qu'il contient. Le temps de jeu est presque toujours une notion fluide. C'est au meneur de jeu de le faire avancer plus ou moins rapidement, en fonction des actions des joueurs et des besoins de son scénario. Pour utiliser une compétence, il faut de quelques secondes à quelques heures, en moyenne quelques minutes. Par exemple, un jet de Bibliothèque correspondra à plusieurs heures, alors qu'un jet de Bagarre correspondra à quelques secondes. Servez-vous de votre bon sens pour déterminer la durée de chaque tentative, si cela devait devenir important. C'est rarement le cas et, lorsque ça l'est, la véritable durée d'un jet de dés est "ce qui arrange le Meneur de jeu pour que l'histoire reste intéressante et crédible".

Il existe cependant un cas où le temps est géré de manière beaucoup plus rigide : le combat. Pendant un combat, le temps est découpé en rounds de quelques secondes, au cours desquels les actions s'enchaînent dans un ordre précis. Vous trouverez tous les détails au chapitre "Le combat".

Mouvement et poursuites

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. C'est leur valeur de Mouvement. Lorsque que vous mettez en scène un combat entre humains, ne vous occupez pas de cette valeur, sauf pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre courir jusqu'à leur cheval, prendre une arbalète et revenir, le tout en un round.
Les animaux et les monstres ont une valeur de Mouvement différente des humains. Elle est là pour vous donner un ordre d'idée : un loup court nettement plus vite qu'un humain, alors que celui-ci n'a pas trop de mal à distancer un escargot.

En cas de poursuite (des personnages par un monstre ou le contraire), la compétence « courir » fait des miracles : un jet réussi et le personnage gagne du terrain, un jet raté et il en perd. Deux jets réussi et il est tiré d'affaire deux jets raté et le monstre l'a rattrapé. Vous pouvez aussi utiliser la DEX du monstre et celle du personnage en les multipliant par 5 et en les utilisant comme les pourcentage de la compétence « courir ».
Faites simple et utilisez votre bon sens.

Blessures

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Lorsque ce compteur est à son maximum, le personnage est en pleine forme. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages - autrement dit il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus. Ainsi, un personnage qui subit trois points de dommages perd trois points de vie.

- Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre actuel de ses points de vie, perd connaissance pour un laps de temps égal à 1D10 en minutes. A son réveil, il sera très faible, et le restera jusqu'à ce qu'il ait été soigné.

- Mort

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins ne meurt pas instantanément., il est dans le coma jusqu'à se que ses points de vie soient positifs (au moins 1).
En dessous de -2 il ne restera que trois rounds pour soigner le personnage (potion ou sortilège de soins). Passé ce délais, il mourra.
Si le magicien est compétent). La mort est définitive. Il n'y a plus qu'à créer un autre personnage, en souhaitant qu'il ait plus de chance que son prédécesseur.

Causes de blessures

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées !).

- Chutes

Retirez ld6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet de DEXx5 réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points. Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent (les jets de Chance sont bien utiles pour se raccrocher aux branches à la dernière seconde !)

-Feux

-Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige ld6 points de dommages par round. Un personnage touché par une torche doit faire un jet de Chance. S'il le rate, ses vêtements prennent feu, et il subit ld6 points de dommages

par round (voir cette notion dans le chapitre "Le combat"), jusqu'à ce qu'il ait réussi un nouveau jet de Chance (pour éteindre les flammes), ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc.
-Tomber dans un feu de camp inflige ld6 +2 points de dommages. En dehors de ça, suivez la même règle que pour les torches.
-Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de Chance par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas. S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round.

-**Noyade**
Lorsqu'un personnage se noie on commence à découper le temps en rounds. Au premier round, le personnage doit réussir un jet de CON x 5 avec ldl00. Au deuxième round, le jet est sous CON x 4. Au troisième, de CON x 3, et ainsi de suite jusqu'au cinquième round, où le jet se fait sous CON x l.
Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit ld6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de l'eau.

- Poison
Les poisons en tout genre sont définis par une seule caractéristique : leur VIRulence, qui est généralement comprise entre 5 et 21. Si un personnage est en contact avec un poison (parce qu'il a été mordu par une vipère, qu'il a bu ou mangé un plat assaisonné par quelqu'un qui lui veut du mal), opposez la VIR du produit à la CON du personnage sur la table de résistance. La VIR est la caractéristique active et, si elle triomphe de la CON, le personnage perd un nombre de points de vie égal à la VIR du poison.
Si le personnage résiste, il perd quand même des points de vie (la moitié de la VIR, en général, parfois moins). Les poisons artisanaux ou Potions de dégâts sont décrites dan la partie Alchimie.

Quelques exemples de VIRulences: Poison en potion 15 (alchimiste niveau 5), Blaff (vin très vieux ayant tourné) 10, venin de cobra 16, champignons vénéneux 6 à 15.
Exemple : un nain assoiffé (CON 16), trouve une vielle bouteille de blaff (ViR 10) et la vide en quelques secondes. Il aura donc 80 % de chance de résister au poison (Voir table de résistance).

-Maladie
la gestion des maladie est laissé entièrement à la discrétion du meneur de jeu.
Il est possible d'utiliser un système de ViR comparable aux poisons ou de retirer régulièrement des points de vie aux personnages.

Guérison
De façon naturelle un personnage récupère un point de vie par jour.
Dans le cas d'une maladie, il n'y a plus de récupération naturelle.
En plus de la guérison naturelle d'un personnage, il est évidemment fortement conseiller d'utiliser la compétence guérison, des potions ou des sorts afin de récupérer plus efficacement des points de vie.

Important : Le nombre de points récupéré ne pourra jamais dépasser le total initial des points de vie du personnage.

Les compétences

Les compétences représentent les domaines de connaissance que le personnage a appris. Elles peuvent varier d'un univers de jeu à l'autre et sont sujettes à amélioration. Dans la liste ci-dessous, la valeur entre parenthèses, à côté du nom de la compétence, correspond à son pourcentage de base, autrement dit la valeur "sous" laquelle vous faites un jet de dés si vous n'avez dépensé aucun point pour cette compétence lors de la création de personnage. Un personnage qui n'a rien investi en Grimper, par exemple, a quand même 40 % de chances de réussite.

Dans certains cas, c'est le meneur de jeu qui lancera les dés à la place du joueur, de manière à ce que ce dernier ne voie pas le résultat. Par exemple, un personnage qui se déguise et qui n'a pas de miroir sera toujours persuadé d'avoir réussi son coup. Même principe pour le camouflage.

Alchimie (00%)

Cette compétence correspond à une connaissance primitive de la chimie, de la physique et de l'astrologie. Elle ne permet pas de faire des découvertes révolutionnaires, juste de reproduire des découvertes déjà bien connues par les "scientifiques" locaux. Autrement dit, à moins que la poudre n'ait déjà été inventée, un personnage ne saura pas en fabriquer.

Arme d'hast (20%) Voir « Le Combat. »

Armes de lancer (20%) Voir « Le Combat. »

Armes de tir (25%) Voir « Le Combat. »

Armes de mêlées (25%) Voir « Le Combat. »

Art/Artisanat (05 %)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Quelques exemples: charpenterie, maçonnerie, poterie, sculpture, archerie, forge, cordonnerie... Une maladresse (jet de 99 ou 100 %, aussi appelé « échec critique ») produit un objet qui semble solide mais se brisera à la première utilisation; un succès critique (10 % de la compétence) donne un objet d'une qualité exceptionnelle (+ 1 ou 2 PV).

Art de la guerre (00 %)

Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes, balistes). Combinée avec Commandement, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis.

Bagarre (50%) Voir « Le Combat. »

Bibliothèque (25 %)

Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un Journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Un jet équivaut à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sortir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.

Camouflage (10%)

Cette compétence permet de se dissimuler ou de dissimuler un objet. Que le jet soit réussi ou raté le personnage se camouflant est toujours persuadé d'être bien caché. En général le jet de dés est fait par le meneur de jeu sauf dans le cas d'un personnage camouflant quelqu'un d'autre ou quelque chose.

Commandement (20 %)

Cela permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance.

Elle ne fonctionne que sur les personnages non-joueurs. (PNJ)

Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs hommes.

En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

Conduite d'attelage (15 %)

L'art et la manière d'atteler un chariot, un carrosse ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire. Ne demandez de jets que dans des circonstances exceptionnelles (hors piste, poursuite, animaux emballés...).

Connaissance de la nature (10 %)

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Notez qu'elle ne se substitue pas à la compétence Survie. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des mœurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet!

Connaissance de la rue (10 %)
Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts: Marchands/voleurs, tenanciers de bars louches, fabricants de faux documents, etc.
Elle donne aussi une idée des rapports entre les différentes guildes, leurs territoires, leurs chefs...

Connaissance des peuples (20 %)
La Connaissance des peuples donne des informations plus ou moins précises sur les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants.
Selon la profession du personnage les informations seront différentes.
Exemple : Le paysan connaîtra les habitudes d'élevage de la région et le prix du marché au grain. Le marchant connaîtra les lois, le Chevalier les protocoles de cour, etc...)

Courir(20%)
Cette compétence est utilisée lors d'actions demandant au personnage de puiser dans ses réserves pour rattraper quelqu'un ou pour s'échapper d'un lieu dangereux ou d'une attaque de trolls (par exemple). Petit rappel : un guerrier en armure à plaque cour toujours moins vite qu'un chasseur en tenue de cuir.

Crocheter (15 %)
C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Un kit de base rajoute 5 %, un kit complet 10 %.

Déguisement (10 %)
Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se "faire la tête"d'un individu précis. Dans le second cas, le MJ peut imposer des malus aux je de dés, si la tentative est vraiment trop improbable (un nain qui essaye de se déguiser en gros troll aura facilement 50 % de malus, si le MJ ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

Discrétion (15 %)
Demandez un jet de Discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loi d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...
Rappel : Il ne sert à rien d'être discret à côté d'un guerrier en armure à plaque qui fait des bruits métalliques à chaque pas.

Dressage (10 %)
Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'apprivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens ...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

Écouter (10%)
L'art de tendre l'oreille sans attirer l'attention afin d'essayer de comprendre le sujet d'une conversation. Cette compétence sert aussi à entendre un bruit lointain ou à essayer de le localiser.

Équitation (20 %)
Cette compétence permet d'utiliser les animaux de monte - les chevaux dans la plupart des uni vers, mais parfois d'autres créatures. En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demandez un jet d'Équitation que lors des poursuites et autres activité sortant de l'ordinaire, pour vous assurer qui les personnages restent en selle. L'Équitation recouvre aussi les soins routiniers à donner aux bêtes.

Érudition (20%)
Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques.
Toutefois, les informations qu'elle livre ne sont jamais complètes.
Cette compétence ne remplace pas la connaissance des légendes, elle reflète plus un savoir académique.

Esquiver (DEXx2 %)
L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée dans la section "le combat".

Fouiller (20 %)
On l'utilise pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice... en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Grimper (40%)
Escalader un mur, se retrouver au sommet d'un arbre, passer par dessus un mur, voilà le type d'actions regroupant la compétence Grimper.

Guérison (10 %)
Cela permet de soigner une personne.
Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner ld6 points de vie à un blessé, ou de diminuer la VIRulence d'une maladie ou d'un poison de 3 points par niveau du personnage.
Comme pour premiers soins, on ne peut faire qu'un seul jet réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain.

Langue (00 %)
Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître l'elfe et le nain il faut investir des points dans « Langue Elfe » et « Langue Nain ». Un score de 10 % indique un touriste. A 30 %, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable.
A 50 %, on comprend l'argot et à 80 %, on parle sans accent.

Légendes (10 %)
La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité... Un jet de Légendes réussi permet de se souvenir d'un fait important pour le scénario ("et dans les histoires, les minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village"). Une maladresse indique que le "fait" remémoré est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai ("les minotaures du chaos ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie").

Lire et écrire (00 %)
Dans les mondes où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. A moins que le personnage ait un score très faible (moins de 30%), ne demandez de jets que pour les textes importants, par exemple le grimoire qui contient le sort indispensable à la résolution du scénario...
Remarque : Les magiciens ont un alphabet à eux (le Xulufu) qu'ils sont bien sûr tenues de connaitre ? Lorsque la compétence n'est pas liée à une culture précise (exemple : le nain, l'elfe) on parlera de « Lire et écrire le commun » .

Marchandage (15 %)
Elle permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander, le Menuer de jeu est invité à "jouer" la scène de manière théâtrale, puis à assortir le jet de dé d'un bonus ou d'un malus en fonction de la performance du joueur.

Nager (25%)
Cette compétence sert à éviter au personnage de couler à pic lorsqu'il se retrouve plongé dans l'eau.
Notez qu'un guerrier en armure de métal, même avec un fort pourcentage en Nager, ne flottera pas beaucoup.

Navigation (00 %)
La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manœuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

Orientation (15 %)
L'Orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire - et éventuellement dessiner - des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'Orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

Parade (00%)
Essayer de bloquer un coup d'épée ou de massue avec un bouclier ou une épée n'est pas chose facile. La Parade permet d'éviter de subir des dégâts si elle est réussie.

Persuasion (15 %)
Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc.

Note au MJ : Attention, cette compétence doit être utilisée avec doigté ! Si vous n'imposez pas de garde-fous, les joueurs peuvent aisément en abuser. Notez qu'elle ne fonctionne pas sur les autres personnages-joueurs. De plus, ses effets sont limités. on peut convaincre un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des brosses dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas Persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent.

Pièges (10%)
Cette compétence a trois utilisations : Elle permet de fabriquer un piège, d'un repérer un ou d'en désamorcer un.

Premiers soins (30 %)
Grâce à Secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de Secourisme permet de faire récupérer 1d6 points de vie (1d6+2, en cas de succès critique). En cas de maladresse (un jet de 99 ou 100%), en revanche, le blessé perd ld3 points de vie de plus. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

Sagacité (25 %)
Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage non-joueur. Le meneur de jeu n'est pas obligé d'être très précis, mais il doit donner une indication ("il a peur" suffit. Inutile de dire "il a peur parce qu'il craint que vous ne découvriez qu'il est l'assassin"). Cette compétence permet aussi de détecter un mensonge volontaire.

Sauter (25%)
Cette compétence permet de sauter du haut d'un mur, par dessus une crevasse ou par dessus un obstacle. Dans le cas d'un échec se reporter aux dégâts des chutes.
N'oubliez pas que les distances de saut doivent rester réalistes:)

Scruter (15%)
Cette compétence permet de repérer des mouvements dans le lointain ou de déceler des détails qui passent inaperçu au premier coup d'œil.
Ne pas confondre avec « Fouiller ».
Exemple : Un chasseur en haut d'un arbre scrute, un marchand à quatre pattes fouille le coffre.

Suivre une piste (10%)
Elle permet de retrouver la trace d'un convoi, celle d'un groupe d'individu ou d'une personne. À utiliser avec bon sens, trouver la trace d'un individu dans le désert un jour de grand vent ne pourra pas être possible, pas plus qu'identifier une trace de botte parmi les 150 d'une troupe de mercenaires.

Survie (10 %) (Compétence à l'étude)
Faites faire des jets de Survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques.

Vigilance (20%)
Un personnage vigilant ne peut pas être surpris et ne perdra pas son initiative lors d'une embuscade.

C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.

Voler (05%)
Il ne s'agit pas de s'élever dans les airs mais bien de dérober une bourse ou tout autre objet sans se faire remarquer. Un jet raté et le personnage devra assumer les conséquences de ses actes : arrêté par la garde, poursuivi par la victime .etc...

Le combat

Les règles sur le combat peuvent paraître compliquées. Elles reposent sur des principes simples, mais à la première lecture, vous risquez d'être noyé sous le flot de petits détails qui les rendent plus réalistes, mais moins intelligibles. Ne vous découragez pas, et relisez-les deux ou trois fois, en mettant en scène un simulacre de combat si besoin est. Une fois que vous aurez compris la structure du round, l'initiative et, pour les armes blanches, la notion de parade, vous aurez l'essentiel. Le reste viendra petit à petit, sur le tas, au fur et à mesure de vos besoins.

Round

Le round sert à découper le combat de manière à ce qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois. En temps de jeu sa durée est variable et correspond à peu près à une dizaine de secondes (6 rounds dans une minutes, donc.). Chaque round se divise en plusieurs étapes :

1 - Détermination de l'initiative
2 - Déclaration d'intention des joueurs et des PNJ
3 - Résolution des actions, selon les règles détaillées au paragraphe "Ordre des attaques".

Lorsque tout le monde a agi, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

Initiative

Elle correspond à la valeur de sa DEXtérité. Celui qui a le nombre le plus élevé agit en premier, puis c'est le tour du deuxième, du troisième, etc.... En cas d'égalité, ils lancent Id100 pour se départager. Celui qui fait le meilleur score agit avant l'autre.
Si un joueur et un personnage contrôlé par le meneur de jeu font le même total, c'est le joueur qui a l'initiative.
Important : en cas d'embuscade les personnages surpris perdent l'initiative et le premier round de jeu (ils ne pourront faire aucune action durant le premier round) seuls les aventuriers vigilant ne seront pas pénalisés.

Les actions

Suivant les niveaux des personnages, certains auront plus d'actions possibles en combat.
Il est important de garder des actions en réserve pour pouvoir parer ou esquiver ou tout simplement réagir à une situation.
Exemple : Le chevalier de Millet lorsqu'il était jeune et inexpérimenté n'avait que 3 actions par round.
Il en utilisait une pour frapper le troll et en gardait deux pour pouvoir parer ou esquiver.

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...)

Blesser l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie. Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir la table des armes). S'il s'agit d'une arme de corps à corps, on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance ce bonus ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses points de vie.
Exemple : Pitouff le guerrier des bois réussi son attaque à l'épée de guerre, son adversaire rate son esquive. L'adversaire est touché au bras droit. Les dégâts fait par Pitouff seront de 1D8(dégâts de l'épée)+1D3 (bonus aux dommages), il jette les dés et obtient 5+2, soit 7 points de dégâts. Moutroull, son adversaire, ayant une protection de cuir le

protégeant de 2, il ne perdra que 5 points de vie.

La localisation

Suivant le type d'armure que porte un personnage, il bénéficie de points d'armures qui peuvent varier selon leurs emplacements (Une calotte de cuir protège la tête de 1 points de dommage alors qu'un haubert de cuir bouilli protège le torse de 2 points).
Il est donc important de connaître exactement l'endroit où porte le coup donné à un personnage.
Pour cela, il est possible d'utiliser une table de localisation qui déterminera aléatoirement l'endroit du coup porté.
Bien sûr le meneur de jeu est libre de déterminer la localisation sans l'aide de la table en question.

Lancez 1D6 et appliquez le résultat

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

Protections

Un combattant désireux de vivre vieux ne se lance pas dans la mêlée sans protections. Celles-ci sont de trois types: les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

-Les armures. Elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Soustrayez la protection correspondant à votre armure aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne "s'use" jamais.
(Voir exemple de Pitouff le guerrier)

-Les boucliers. Ils apportent un bonus au jet de parade, plus le bouclier est de bonne qualité plus son bonus sera important.

- Le terrain. Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur de jeu peut donner un malus à la compétence (voir Bonus et malus, plus haut).

Réussite critique et maladresse

Pour presque toutes les compétences de combat, un résultat correspondant à 10 % de la compétence signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux points de vie de la cible, n'oubliez pas les points d'armure. Les conséquences d'une maladresse (99 ou 100 % aux dés) sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :
Dans l'exemple de Pitouff, si celui-ci avait réussi une attaque critique il aurait jeté 2D8+1D3 de dégâts
Exemples de maladresses en combat :
-Bagarre : la cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans le mur et se blesse.
-Toutes les compétences d'armes : l'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...

Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de la compétence Bagarre.

- Bagarre. La Bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raisonnables, mais ce n'est pas une attaque très efficace. Comme vous pouvez le voir sur la feuille de personnage, elle n'inflige qu'1d3 points de dommages (plus, bien sûr, le bonus aux dommages de l'attaquant). On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de Bagarre, pour des raisons évidentes: essayez de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles !
Pourcentage de base: 50 %.
Rappel : Le pourcentage de base est le score d'un individu non entraîné (qui peut être amélioré par l'expérience).

Combat aux armes blanches

Le combat au corps à corps dépend de deux compétences : armes de mêlée et armes d'hast. Toutes deux peuvent servir à parer.

- Armes de mêlée recouvre la plupart des armes tranchantes ou contondantes qui s'utilisent à une main. Cela va du gourdin à l'épée longue en passant par la dague ou la hache.
Pourcentage de base: 25%.

- Armes d'hast concerne toutes les armes longues, qui s'utilisent généralement à deux mains, comme les hallebardes, les piques, les lances, etc.
Pourcentage de base 20%.

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.

Combat à distance
Là encore, le combat à distance peut être divisé en deux grandes catégories : les armes de tir et les armes de lancer.

-Les armes de tir. Cette compétence permet d'utiliser arcs, arbalètes, frondes, sarbacanes... Bref, toutes les armes "balistiques".
Pourcentage de base: 25 %.
Remarque : recharger une arbalète prend une action.

-Les armes de lancer. Cette compétence concerne les couteaux de lancer, les javelots, mais aussi les armes improvisées, comme un bête caillou ramassé au hasard d'un chemin.
Pourcentage de base: 20 %.
Prendre un objet à lancer coûte une action, cela reste cependant laissé à la discrétion du Meneur de jeu.

Bestiaire

Les pages qui suivent proposent un bestiaire (non exhaustif) des créatures et monstres de l'univers médiéval fantastique de Mac FERGUS.
Les bonus aux dommages ne sont jamais précisés afin de permettre au Meneur de jeu de faire varier les dégâts des créatures.
En règle générale , le Meneur de jeu est libre de modifier ce qu'il veut au profit de l'histoire.

Araignées tueuses de Goustache
On distingue de nombreuses espèces d'araignées. Certains sont inoffensives mais d'autres mortelles.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3
TAI	2	2
DEX	3d6	10-11
INT	1	1
POU	1	1

POINTS DE VIE 4
COMBAT Morsure 30% (1d4+1)
ARMURE Aucune
COMPETENCES
Fouiller 40%, Esquive 20%, Grimper 80%, Vigilance 50%

Pour les araignées de plus grosse taille, multipliez les caractéristiques par deux et ajoutez 10% aux compétences de perception et de combat.
Pour les araignées géantes, multipliez les caractéristiques par 4 et ajoutez 20% aux compétences de perception et de combat.
Les araignées géantes ont entre 16 et 20 points de vie.
Le venin des araignées affecte la victime d'une morsure sauf si ce dernier réussit un test CON/VIR sur la Table de Résistance. La VIRulence du poison est laissé à la discrétion du meneur de jeu.
Si la victime est empoisonnée, elle commencera à ressentir les effets après quelques minutes, perdant 1d3 points de vie par round jusqu'à la paralysie et la mort.

Sanglier du Chaos
Ressemblant à s'y méprendre (surtout la nuit) à un gros sanglier elle à des dents et des griffes acérés redoutables

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	12-13
CON	3d6	12-13
TAI	2d6+3	12
DEX	4d6	15-20
INT	2d6	8-10
POU	1d6	3

POINTS DE VIE 20-25
COMBAT Morsure 50% (1d10), Griffes 50% (1d6),
ARMURE 1 point (peau épaisse)
COMPETENCES
Suivre une piste 50 % Esquive 50%, Vigilance 80%

Démons
Enfants du chaos, créatures issues des abysses infernales, les démons sont multiples et terrifiants.
On sait peu de choses sur eux.
On sait qu'il en existe plusieurs espèces et qu'ils sont strictement hiérarchisés suivant leur puissance et leur pouvoir ; il y a les démons mineurs, les démons majeurs, les princes-démons.
Tout démon digne de ce nom possède des pouvoirs magiques ; certains sont dotés d'une force inimaginable ; d'autres sont très intelligents et vicieux.
Les pouvoirs et les caractéristiques des démons sont laissés à l'appréciation du Meneur de jeu.

Dragons
De la couleur que vous voulez, laissez libre cour à votre imagination.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6+10	25-30
CON	5d6	20-25
TAI	4d6+20	30-35
DEX	4d6	16-20
INT	3d6+6	15-18
POU	3d6+12	20

POINTS DE VIE 30+
COMBAT Morsure 50% (4d6), Griffes 50% (3d6), Souffle 60% (3-5d6)
ARMURE 10 points (peau épaisse et écailles)
COMPETENCES
Esquive 50%, Vigilance 65%

Gobelins
Les gobelins forment une des races les plus malfaisantes et les plus abjectes qui soient.
Voués au mal, ils haïssent les nains, détestent les elfes et se méfient des humains.
Ce sont des créatures de l'ombre et ils ne se déplacent qu'à la nuit tombée. En pleine journée, leurs capacités sont réduites de moitié.
Dans la nuit, ils voient parfaitement grâce à leur vue infrarouge.
Les gobelins ont apprivoisé et dressé de loups noirs qui leur servent de montures.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	9-10
CON	2d6	10
TAI	2d6	9-10
DEX	2d6+6	10-12
INT	2d6	8
POU	1d6+3	3-4

POINTS DE VIE 8
COMBAT Armes de mélées 45%, (1D8)
Armes d'hast 50% (1D8)
ARMURE 3 points (cuir rigide)
COMPETENCES
Esquive 40%, Equitation 45%, Vigilance 50%

Gnolls
Les gnolls sont des créatures anthropomorphiques à tête de chacal.
Elles servent généralement les magiciens maléfiques, les seigneurs du chaos ou certains démons majeurs.
Elles vivent dans les royaumes souterrains où elles sont assez communes mais il n'est pas rare d'en voir à la surface. Elles s'organisent en petits groupes de combat et font des raids meurtriers, pillant et tuant tous les êtres vivants qu'elles rencontrent sur leur chemin.
Une gnoll seule est dangereuse.
En groupe, elles représentent un réel péril.
Elles se manient aussi bien l'épée que la hache de guerre mais leur arme de prédilection reste la lance.
Elles se servent aussi de bouclier d'acier et portent des armures de cuir cloutées.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	12
CON	3d6	12
TAI	2d6+3	11
DEX	2d6+6	11
INT	2d6	8
POU	2d6	8

POINTS DE VIE 10
COMBAT Epée 40% (1D8), Hache 30%,(1D8) Lance ou Hallebarde 55%(1D8+2), Parade 40%
ARMURE 3 points (cuir clouté)
COMPETENCES
Fouiller 45%, Esquive 50%, Vigilance 40%

Guerrier du Chaos
Serviteurs du Chaos, ce sont des guerriers maudits à la force phénoménale.
Ils portent de lourde armure et leurs traits sont cachés par des heaumes effrayants. On ne peut distinguer que deux yeux rouges qui brillent dans la nuit.
Ils se battent à l'épée à deux mains ou à la hache de bataille.
Ils sont muets et n'émettent que de sourds grognements.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6	18-20
CON	3d6	14
TAI	3d6	14
DEX	3d6	11-13
INT	1d6	3
POU	1	1

POINTS DE VIE 15
COMBAT Epée à deux mains 50% (1D8+1), Hache de bataille 50% (1D8)
ARMURE 8 points (armure de plaques + heaume)
COMPETENCES
Fouiller 40%, Equitation 30%, Esquiver 30%, Vigilance 50%

Hobgobelins
Croisement des orques et des gobelins, les hobgobelins sont des guerriers ; ils naissent pour la guerre, vivent par la guerre et meurent toujours en combattant.
Ils sont fourbes et féroces. Plus grand qu'un orque et plus habile qu'un gobelin, ils forment les troupes d'élites des forces du chaos.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	12
CON	3d6	13
TAI	3d6	11-12
DEX	3d6	12
INT	2d6	7-8
POU	1	1

POINTS DE VIE 12-15
COMBAT A,rmes de mêlées 40 %,(1D8) Armes d'Hast 50% (1D8), Parade 30%
ARMURE 4 points (cuir clouté)
COMPETENCES
Fouiller 45%, Equitation 35%, Esquiver 40%, Vigilance 55%

Lapins du chaos
Les yeux rouges luisant dans la nuit les oreilles à l'affût du moindre bruit les lapins du chaos attaquent en meute et dévorent tout sur leur passage. N'essayez pas de les amadouer avec des carottes, ces lapins là ne sont pas végétariens.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	8
CON	1d6+3	7
TAI	1d6+3	6-7
DEX	3d6+6	14-18
INT	2d6	8
POU	1	1

POINTS DE VIE 6
COMBAT crocs 45-50% (1D4+1)
ARMURE 1 points (cuir)
COMPETENCES
Fouiller 45%, Esquiver 65%, Vigilance 55%

Magimort

Le Magimort est un magicien ayant voué son âme au Mal ; pour devenir immortel, il s'est transformé en mort-vivant par d'innommables rituels et d'impies sortilèges.

Craignant la lumière du jour, le Magimort vit (si on peut encore parler de vie) à l'écart, parfois dans des tours abandonnées ou des châteaux en ruines, étudiant la magie noire et explorant les sombres couloirs du savoir et des anciennes arcanes de la sorcellerie.

Un Magimort a le plus souvent des serviteurs, orques ou gobelins, qui lui servent aussi de gardes. Ils se nomment généralement « Igor »

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	8
CON	2d6	8
TAI	3d6	10-12
DEX	2d6+3	10
INT	4d6	14-16
POU	5d6	20

POINTS DE VIE 10

COMBAT Armes de mêlées 40% 1D8
Armes de lancer 40 % 1D6

ARMURE 5 points (chair pétrifiée)

COMPETENCES

Fouiller 50%, Esquiver 20%, Vigilance 65%

SORTS Un Magimort est un magicien ; il connaît donc un grand nombre de sortilèges (1d10 sorts ou plus).

Molosse du chaos

Ce sont des chiens géants aux crocs baveux et à l'appétit féroce.

Certains Magimorts disposent également de Molosses du chaos pour garder leur domaine.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6	18
CON	4d6	16-18
TAI	3d6	12-14
DEX	3d6	15
INT	3d6	12
POU	2d6	6

POINTS DE VIE 18-20

COMBAT Morsure 60% (2d6), Griffes 50% (1d6+3)

ARMURE 5 points (peau épaisse)

COMPETENCES

Fouiller 55%, Esquiver 50%, Vigilance 75%

Orques

Les orques sont des êtres mauvais et vicieux.

Ils ont un corps voûté et velus par endroit, des bras robustes et de courtes jambes, une face hideuse au groin proéminent et de petits yeux jaunes et porcins.

Ils s'expriment par grognements et par couinements.

Ils vont toujours par bande d'une quinzaine d'individus, attaquant les voyageurs isolés ou servant quelque chef brigand contre une poignée de pièces d'argent.

Les tribus orques sont nombreuses mais désorganisées. Le chef de clan est toujours l'individu le plus fort et le plus violent du groupe (par forcément le plus malin).

Au combat, leur force réside surtout dans leur nombre et dans la peur que leur inspire le chef de groupe.

Si celui-ci est tué, le groupe se disloque très rapidement.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6+3	12-13
CON	3d6	12
TAI	**3**d6+3	12-13
DEX	2d6	9-10
INT	1d6+6	8
POU	1d6	3

POINTS DE VIE 12-13

COMBAT Armes de mêlées 55% (1D8), Armes d'hast 55% (1D8), Parade 35%

ARMURE 2 à 4 points (cuir rigide et métal)

COMPETENCES

Esquive 40%, Vigilance 45%

Le Blob du chaos
Apparenté au fameux Blob l'éponge du chaos, c'est une créature vivant dans les terres ravagées par le chaos. Elle a l'aspect répugnant d'une mare noirâtre qui absorbe tout ce qui passe à sa portée.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	8
CON	2d6	8
TAI	2d6	8
DEX	1d6	3
INT	1	1
POU	1	1

POINTS DE VIE 10-15
COMBAT Toucher 50% (1d10)
ARMURE 2 points
COMPETENCES
Chercher 40%, Vigilance 40%
TRESOR Aucun

Squelette
Les squelettes sont des morts animés par une puissante magie.
Ils portent généralement les vestiges des armes et pièces d'armure qu'ils avaient de leur vivant.
Ils sont insensibles à la peur et ne s'arrêtent de combattre que quand ils sont entièrement détruits. Les blessures, même graves, ne semblent pas les affecter.
Les flèches et les traits d'arbalète ne leur infligent que la moitié des dommages.
Par contre, une hache, une lourde épée ou un marteau de guerre font merveille contre eux.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	Aucune	
TAI	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
INT	Aucune	
POU	1	1

POINTS DE VIE 5-6
COMBAT Armes de mêlées 30% (1D8)
ARMURE Aucune
COMPETENCES
Esquive 30%, Grimper 40%, Vigilance 30%
TRESOR Aucun

Troll
A l'état sauvage, le troll est une grande créature efflanquée, aux traits sinistres, aimant la chair humaine.
Un troll peut mesurer jusqu'à 2,50m de haut.
Sa force n'a d'égale que sa rage et sa faim de chair fraîche.
Sa peau épaisse est couverte d'une fourrure noire poussant par touffes ignobles.
Il se bat avec une massue rudimentaire.
Le troll se bat sans peur, n'hésitant pas à faire croire à ses adversaires qu'il est mort ou mortellement blessé pour les assommer par surprise.
Les trolls vivent dans les montagnes, mais on en trouve quelque fois en forêt, spécialement en hiver.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6	18-20
CON	4d6	18-20
TAI	4d6	20-22
DEX	2d6+3	10
INT	1d6	3
POU	1	1

POINTS DE VIE 20-25
COMBAT Massue 40-50% (3d6)
ARMURE 5 points (peau rugueuse)
COMPETENCES
Fouiller 40%, Vigilance 45%
TRESOR Aucun

Ver géant du chaos
Un long corps blanchâtre, de petites pattes multiples, une tête mobile, des yeux scrutateurs et gourmands, des tentacules fouillant l'obscurité à la recherche de quelque proie.
On les rencontre dans les terres dévastés du chaos, spécialement les déserts ou les marécages.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6	12-15
CON	3d6	10
TAI	4d6	12-15
DEX	1d6	3
INT	1	1
POU	1	1

POINTS DE VIE 20-25
COMBAT Morsure 40% (1d8), jet de suc acide 40% (1d6)*
ARMURE 5 points (peau épaisse et gluante)
COMPETENCES
Fouiller 50%, Vigilance 45%
TRESOR Aucun
* Le suc acide du ver charognard ronge les armes et les armures, causant une perte de 1d6 points de structure.

Les marchemorts

Les marchemorts sont des morts-vivants maintenus par une puissante magie (comme les squelettes).
Ils ignorent la peur et les blessures ne les affectent pas, hormis dans leur mobilité si un membre est détruit en cours de combat.
Ils ne portent généralement pas d'armes et se battent en tentant d'agripper et de mordre leur adversaire.
La morsure d'un marchemort est redoutable ; dans certains cas, un jet de CON/VIR sur la Table de Résistance déterminera si la victime a été empoisonné par la bave impure du zombie.
Cette bave infligera alors 1d3 points de dommages à la victime.

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	Aucune	
TAI	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
INT	Aucune	
POU	1	1
POINTS DE VIE	5-6	
COMBAT	Griffes 30% 1d8 , Morsure 40% 1d10	
ARMURE	Aucune	
COMPETENCES		
Vigilance 40%, Sentir la chair fraîche 50%		
TRESOR	Aucun	

Passage de niveaux :

Voir son personnage évoluer en passant des niveaux fait partie de la mythologie du jeu de rôle.
Le jeu de rôle Mac Fergus honore donc cette tradition.

Il y a pour l'instant, deux types de progression par niveau :
Les guerriers, et les magiciens.
La première catégorie regroupe tous ce qui n'est pas magicien, pour la deuxième, allez voir dans le livre de règle de la magie.

Pour changer de niveau il vous faudra dépenser des points d'expérience (ou XP) que vous récolterez à la fin des scénarios réussis.

Attention à ne pas donner trop d'XP lors des premiers scénarios, au risque de voir enfler les chevilles de vos joueurs et, surtout, celles de leurs personnages, ce qui a systématiquement des répercutions néfaste sur leur durée de vie.
Exemple :
(Un jeune aventurier, passé trop vite au niveau 3)
« Allons y les gars, c'est qu'un Troll, je m'en suis déjà farci un la dernière fois. On y va !!!! »
Ce sont généralement les dernières paroles prononcées par les personnages trop sûr d'eux :-)

Personnellement, j'ai pu observer ce phénomène très souvent, et particulièrement lors des passages au niveau trois.
Attendez vous donc à des réactions surprenantes de la part de vos joueur à ce moment là.

N'hésitez pas à communiquer vos idées afin qu'elles soient incorporées aux nouvelles versions du jeu.

Passage de niveaux

Les passages s'appliquent à tous les types de personnages, avec quelques options supplémentaires pour es magiciens (voir livre de 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 5 mètres

Pour le reste, le soin est laissé au Meneur de Jeu de définir combien d'actions prendront des initiatives complexes des personnages.