





# AROUND

RENDEZ-VOUS DÈS MAINTENANT SUR  
NOTRE CHAÎNE YOUTUBE

**Lud!nn**



## LISTE CLASSES + BONUS

---

<b>ALCHIMISTE</b>	Les potions peuvent être utilisées 2 fois
<b>ARTISAN</b>	La réparation/amélioration d'une armure/arme coûte moitié prix
<b>ASSASSIN</b>	+1 dégât dagues (Si 2 équipés faire 2 fois +1)
<b>CHAPARDEUR</b>	Peut voler 2 objets au lieu d'1
<b>CHERCHEUR</b>	Contact Facilité : Noble et scientifique
<b>COMBATTANT</b>	Combats à mains nues
<b>COMMERÇANT</b>	-10% à l'achat de marchandises
<b>DÉBROUILLARD</b>	Peut reconnaître les contrefaçons plus facilement
<b>ÉCLAIREUR</b>	Voit plus loin et mieux dans la nuit
<b>ÉPEISTE</b>	Arme corps à corps
<b>ESCROC</b>	+ 10% à la revente de marchandises
<b>MÉDECIN</b>	Ne perd pas -1 lorsque blessé
<b>MERCENAIRE</b>	+10 % d'or en récompense de quête
<b>TACTICIEN</b>	Ne perd pas -1 lorsque fatigué
<b>VAGABOND</b>	Divise par 2 le coup des déplacements sur la mappemonde

# MONSTRES

---

## FAIBLES (INITIATIVE 20)

20 1  +2

 2  2  2  2  2  2

---

## DE BASES (INITIATIVE 25)

35 2  +1

 3  3  3  3  3  3

---

## PUISSANTS (INITIATIVE 30)

50 2  +3

 4  4  4  4  4  4

---

## BOSS (INITIATIVE 35)

80 3  +4

 4  4  4  4  4  4

# DÉCLENCHEURS

---

## LE JOUEUR :

- |  |   |
|--|---|
| <b>1</b> - (...) doit atteindre l'état «Fatigué» | <b>4</b> - (...) voit/vit une scène traumatisante |
| <b>2</b> - (...) doit atteindre l'état «Bléssé»  | <b>5</b> - (...) fait une réussite critique       |
| <b>3</b> - (...) doit atteindre l'état «Coma»    | <b>6</b> - (...) fait un échec critique           |

## QUELQUES INDICATIONS

---

### RÉUSSITE OU ÉCHEC CRITIQUE :

Le jet est une réussite critique lorsque :

**Minimum 3 dés sont envoyé ET que les faces sont identiques ET que se sont des 4 - 5 ou 6**

---

Le jet est un échec critique lorsque :

**Minimum 3 dés sont envoyé ET que les faces sont identiques ET que se sont des 1 - 2 ou 3**

---

### DIFFICULTÉS DES JETS

**1** : Facile, **2** : Complexe, **3** : Difficile, **4** : Epique, **5** : Incroyable, **6** : Surhumaine

---

### RÉCUPÉRATION DES POINTS D'ENDURANCE :

#### **1 point :**

Pause de 1h, repas léger

#### **2 points :**

Repas, nuit agitée

#### **6 points :**

Nuit complète

### COÛTS D'ENDURANCE :

#### **Voir le livret d'aventure**

Déplacement mappemonde

#### **2 points :**

Esquive et blocage d'attaque

#### **1-2 points d'endurance**

Sortir de la boue, frayeur...