



AROUND

- CLASSIC -

RENDEZ-VOUS DÈS MAINTENANT SUR
NOTRE CHAÎNE YOUTUBE

Lud!nn

LISTE CLASSES + BONUS

ASSASSIN

+1 dégât dagues (Si 2 équipés faire 2 fois +1)



CHAPARDEUR

Peut voler deux objets au lieu d'un seul



CHERCHEUR

Contact facilité : Nobles et scientifiques



COMBATTANT

+1 armure si port du bouclier



COMMERÇANT

-10% à l'achat de marchandises et +10% à la revente



ÉPÉISTE

+1 dégâts pour les épées



MÉDECIN

Aucun malus lorsque fatigué et exténué



VAGABOND

Divise par 2 le coup des déplacements



MONSTRES

FAIBLES (INITIATIVE 20)



Gabarit : Faisan, Chat, Araignée géante enfant, ...

DE BASES (INITIATIVE 25)



Chien, Loup, Renard, Humain commun, ...

PUISSANTS (INITIATIVE 30)



Humain entraîné, Araignée géante, Morts vivants, ...

BOSS (INITIATIVE 35)



Abomination, Ancien, ...

DÉCLENCHEURS

LE JOUEUR :

- | | |
|---|--|
| 1 - (...) doit atteindre l'état «Fatigué» | 4 - (...) voit/vit une scène traumatisante |
| 2 - (...) doit atteindre l'état «Bléssé» | 5 - (...) fait une réussite critique |
| 3 - (...) doit atteindre l'état «Coma» | 6 - (...) 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 - 4 points :
Pause de 1h, repas léger

6 points :
Nuit non confortable

15 points :
Nuit confort

COÛTS D'ENDURANCE :

Voir le livret d'aventure
Déplacement mappemonde

1-5 points d'endurance
Sortir de la boue, frayer...