

POUR LE MENEUR DE JEU UNIQUEMENT

1 LIVRET DE DÉCOUVERTE

Ce livret renferme tout ce que vous devez savoir sur le matériel présent dans Around ainsi que les quelques règles présentes pour mieux appréhender le jeu.



AROUND
- CLASSIC -

Conception et charte graphique :

Kevin Milliot
(Tin-Dalos)

Relecture :

Natacha Perrin
(Kaeliss)

Conseils règles :

- Chafi Cornille
(Welpop)
- Timothée Fustec

Illustrations :

- Tithi Luadthong

Merci à tous les testeurs rencontrés à travers les festivals, conventions et autres rencontres. Votre sang coule dans ce jeu.

PAGE 4 - 5

C'est quoi Around ?

PAGE 8 - 25

Description du matériel

8 - 11 :

CARNET DU VOYAGEUR

18 - 19 :

ÉCRAN DE MENEUR DE JEU

20 - 21 :

CARTE DE RÉGION

22 - 23

ÉCRAN DE MENEUR DE JEU

24 - 25

LIVRET D'AVENTURE

14 - 17

ÉQUIPEMENTS ET OBJETS

18 - 19

LES ANCIENS

PAGE 27 - 34

Quelques règles



Bienvenue Voyageur, il est temps pour toi de découvrir le monde du jeu de rôle et de t'essayer à une nouvelle façon de jouer.

Le livret de découverte sert à comprendre les différents éléments qui composent ce jeu, du matériel aux mécaniques.

L'ensemble des informations de ce livret sont consultables sur le site : Around-lejeu.fr



*Qu'est ce que
Around ?*

Around est un jeu de rôle **fantastique** dans un monde cruel et **gigantesque** où les joueurs seront confrontés à de nombreux **mystères**.

Le but de **Around** est avant tout de proposer une invitation au jeu de rôle **simple et intuitive** y compris pour les joueurs découvrant ce média.

Prenez **The Witcher, The Elder Scrolls, The 7th Continent** et **Civilization**, passez tout ça dans la moulinette et vous obtiendrez **Around**.

Le concept

Around donne la possibilité de vivre **toutes sortes d'aventures**, de **l'explorateur** à la recherche de nouvelles terres en passant par **des enquêteurs** tentant de résoudre un mystère ou encore de simples **curieux**, creusant (peut-être un peu trop) dans les **limbes de ce monde** à la recherche de **réponses**.

De plus, cet univers regroupe de nombreuses races disséminées

Le monde est en perpétuel **mouvement** et le danger guette dans **chaque recoin**, d'une part à cause de créatures **invasives** comme les Drateks (créatures insectoïdes agressives) mais également à cause d'un **échiquier géopolitique conflictuel**.

Les différents clans et peuples se retrouvent donc à la recherche de **meilleurs lieux de vie** la plupart du temps. Certaines places fortes sont présentes dans le monde mais, **pour combien de temps ?**

partout dans le monde. À vous d'inclure **les vôtres** avec **vos propres références** pour être à l'aise dans cet univers qui **n'attend que vous**.

Vous l'aurez compris **Voyageur**, le monde de **Around** est **gigantesque**, ce qui en fait un **bac à sable** où de nombreuses choses sont possibles.

C'est quoi le jeu de rôle (jdr) ?

Le jeu de rôle est une activité **ludique** qui rassemble des joueurs autour d'une table ou d'un logiciel pour participer à **une aventure** exprimée par l'ensemble des personnes présentes. Le but est simple, le meneur de jeu, celui qui

aura **potassé un peu le jeu** va décrire les éléments présents dans **une scène** et c'est aux joueurs **d'interpréter et d'agir** dans cette scène en usant de **leurs personnages** créés à l'occasion (Plus d'info P.28).

Introduction trop longue, quand est-ce qu'on tape ?!

Le but n'étant pas de vous assommer avec une quantité de texte énorme nous n'allons pas **nous étendre** sur l'univers de Around dans ce livret.

En revanche, cher Voyageur, vous pouvez toujours aller voir du côté des **Livrets d'Aventures**. On raconte qu'à l'intérieur est inscrit de nombreuses légendes à propos du monde de Around ainsi que **tous les détails** dont vous aurez

besoin pour faire **voyager** vos joueurs.

Mais bon, si vous voulez mon avis, je pense que c'est trop beau pour être vrai. Un livret qui comprendrait des quêtes pré-construites ainsi que le détail de chaque case de chaque région de la mappemonde me paraît bien trop fastidieux, mais bon ...

Allez donc voir et racontez-moi à l'occasion ce que vous avez bien pu trouver !

A person with long dark hair, wearing a light-colored winter coat and dark boots, stands with their back to the camera in a snowy, desolate landscape. The ground is covered in snow and ice, with some dark patches. In the background, there are snow-covered hills and a few small buildings. The sky is a large, vibrant, abstract composition of colors, including deep blues, purples, and bright yellows, with a large, textured, circular shape in the upper right corner. The overall style is painterly and atmospheric.

*Description
du matériel*

Carnet du voyageur

Le Carnet de voyage constitue la feuille de personnage de chaque joueur. Afin de comprendre plus en détail comment et pourquoi ce carnet est utile lors de vos

parties direction la page 28, vous en apprendrez plus sur la manière dont les joueurs pourront utiliser ce carnet et les actions possibles dans un jeu de rôle.

Endurance et santé

Lors de certaines actions le personnage perdra des points d'endurance, représentant son état de fatigue.

Après avoir perdu 30 points, le personnage deviendra fatigué et le résultat de ses dés sera réduit de 1. Après avoir perdu de nouveau 15 points, le personnage perdra 1 dé

à chacun de ses jets (les dégâts des armes resteront les mêmes).

L'endurance sert aussi de points de vie. Lorsque le personnage reçoit un coup qui lui inflige des dégâts, les points de vie perdus sont ajoutés dans la fatigue.

Caractéristiques

Véritable référence pour décrire un personnage, les caractéristiques permettront de connaître ses points faibles et points forts. Ainsi, lors des actions demandées

par le meneur de jeu, le joueur lancera autant de dés à 6 faces (D6) que la valeur présente dans sa caractéristique. (Maximum 4, minimum 1).

Inventaire

L'inventaire comprend l'ensemble des objets non présents sous forme de cartes (ou dont le stock a été épuisé). Il comprend aussi

l'argent porté par le personnage (chaque joueur commence l'aventure avec 1000 pièces d'or et sans équipement).

SANTÉ / ENDURANCE

Déplacement : Opt - Action simple : 1pt

En forme

Aucune pénalité



Fatigué

- 1 valeur dès



Étenué

- 1 dé lors des jets



CARACTÉRISTIQUES

Notez les valeurs inscrites sur la carte classe choisie



FORCE

Athlétisme
Intimidation
Corps à corps
Résister

HABILITÉ

Souplesse
Viser
Discrétion
Subtiliser

OBSERVATION

Pistage
Orientation
Fouille
Ressentir

RÉFLEXION

Négociation
Éloquence
Connaissances
Manipulation

INVENTAIRE

Pièces d'or :

Pièces d'agent :

Pièces de bronze :

1 PO = 10 PA = 100 PB

Armure équipée

Afin d'encaisser des dégâts, le joueur pourra s'équiper d'une carte Armure.

Celle-ci comprendra une valeur à retirer des dégâts infligés par les ennemis. Certaines armures comprennent des cases pour encaisser des dégâts supplémentaires en

échange d'une dégradation de l'armure. (Ce type d'armure peut toujours être utilisé une fois l'ensemble des cases grisées mais ne bénéficiera plus que de la valeur de réduction de base en attendant sa réparation).

1 case d'armure grisée = 1 pt d'endurance

Armes équipées

Vous avez la possibilité de vous équiper d'armes présentées sous la forme de cartes. Celles-ci sont de 3 types : armes à 2 mains, armes à 1 main et armes à 1 main légères (symbole plume).

Important : Seules les armes légères peuvent être associées à une arme à 1 main et donc être utilisées comme une seconde arme.

Seules les armes ambidextres comme les dagues peuvent être utilisées simultanément lors d'une attaque.



Écran du Meneur de jeu

L'écran de jeu est l'outil indispensable pour le Meneur de jeu. Il lui permet d'avoir toujours à portée de vue les informations nécessaires du jeu.

Ainsi le Meneur peut répondre rapidement à une question ou encore peut aider ses joueurs facilement.

1er volet (Classes)

Le premier volet de l'écran permet d'avoir une vue globale sur les classes présentes dans Around.

2ème volet (Monstres)

Le second volet donne les caractéristiques des monstres présents dans Around. Le meneur aura ainsi une vue rapide sur la puissance des différents types de monstres et pourra l'ajuster selon la réactivité des joueurs.

3ème volet (Aides)

Le troisième volet contient une liste des déclencheurs des Anciens possibles.

Il comprend aussi des rappels concernant le fonctionnement des réussites et échecs critiques dans Around.

LISTE CLASSES + BONUS

ASSASSIN	+1 dégât dagues (si 2 équipes faire 2 fois +1)	+2	-1	+1	-2
CHAPARDEUR	Peut voler des	+1			
CHERCHEUR	Contact facile	-1			
COMBATTANT	+1 armure si p	+1			
COMMERÇANT	-10% à l'achat	-1			
ÉPÉISTE	+1 dégâts pou	+2			
MÉDECIN	Aucun malus	-1			
VAGABOND	Divisé par 2 le	+1			

Classes disponibles

MONSTRES

FAIBLES (INITIATIVE 20)

15

2

+1

1

Gorille, Faisan, Chat, Ar

DE BASES (IN

25

2

Chien, Loup, Renard,

PUISSANTS (II

40

3

Humain entraîné, Arognés

BOSS (INIT

60

3

Abomination

Caractéristiques des monstres

DÉCLENCHEURS

LE JOUEUR :

- 1 - (L) doit attendre l'état «Fragile»
- 2 - (L) doit attendre l'état «Blessé»
- 3 - (L) doit attendre l'état «Coma»
- 4 - (L) voit/vit une scène traumatisante
- 5 - (L) fait une réussite critique
- 6 - (L) 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 : Épiqué, 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, frayeur

Liste des déclencheurs

La carte de région

La carte de région est un outil à utiliser comme tapis de jeu. Son utilisation est parfaite pour permettre aux joueurs ainsi qu'au Meneur de jeu d'avoir une vue d'ensemble sur les endroits qu'ils ont parcouru.

Aussi, elle permettra au meneur de jeu de montrer les zones que les joueurs découvrent (grâce à

leur passage ou par les données récoltées dans les livres ou discussions avec des personnages non joueurs (PNJ)).

Les joueurs pourront par ailleurs griser l'œil présent sur chaque tuile qu'ils visitent afin de se souvenir du chemin parcouru à la prochaine session de jeu.

Lettre de la carte



Sur le haut de la carte, une lettre permet d'indiquer aux joueurs la région dans laquelle ils se trouvent.

Numéro de la zone

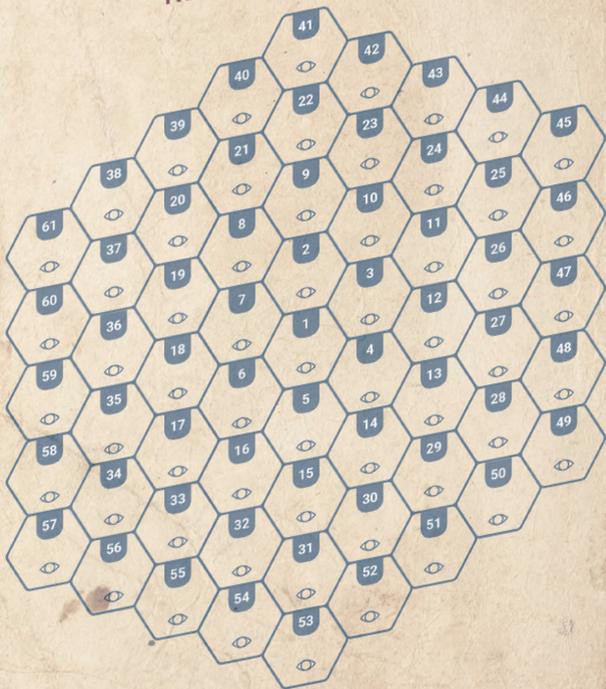


Chaque zone contient un numéro attribué qui vous permet de savoir ce qu'elle contient. Ces informations sont contenues dans le livret d'aventure associé à la région de la carte.

A

A

RÉGION D'ARIANDEL



Livret d'Aventures

Les livrets d'aventures sont des aides de jeux pour le MJ afin de lui donner des informations sur les différentes régions de Around. Le livret d'aventures A indique par exemple l'ensemble des zones présentes dans la région

d'Ariandel ainsi que des indications sur les personnages présents. Le meneur de jeu trouvera aussi une liste de quêtes prêtes à l'emploi pour des scénarios courts ou bien même des campagnes !

Lettre du livret



Sur la première page du livret se trouve une lettre. Elle indique quelle région est décrite dans le livret.

Carte détaillée



Au début du livret la totalité de la région est détaillée pour permettre au Meneur de jeu de partager ce qu'il souhaite avec ses joueurs.

Lieux importants



Le but n'étant pas de vous faire lire un historique de 200 pages, nous avons mis en avant les villes importantes sans trop rentrer dans le détail. Juste assez pour comprendre la région.



Détails sur chaque zone

Dans Around chaque zone est découpée pour permettre au MJ de n'avoir à connaître que le minimum pour se lancer. Chaque zone est donc détaillée et donne des indications sur les secrets qu'elle renferme.

Cartes équipements (Optionnel)

CARTES ARMES

Armure procurée par l'arme



L'attaque est la meilleure défense n'est-ce pas ?

Et bien dans Around c'est le cas puisque, lorsque vous recevrez des dégâts vous pourrez vous protéger avec votre arme !

Attention cependant, le Meneur de jeu peut à tout moment juger que votre arme descend en qualité (Neuve à Usée) ou encore se brise après avoir bloqué avec votre arme !

Modificateur de dégâts



Selon la qualité de l'arme utilisée, les dégâts réalisés obtiendront un bonus ou subiront un malus. Cette valeur sera à additionner ou à soustraire de la somme obtenue au lancé des dégâts.

Nombre de mains à utiliser pour porter l'arme



Dans Around, vous avez la possibilité de vous équiper d'armes présentées sous la forme de cartes. Celles-ci sont de 3 types : armes 2 mains, armes à 1 main et armes à 1 main légères qui portent un symbole plume.

Dés de dégâts



Lorsque l'action est réussie, l'attaquant lance les dés de dégâts indiqués sur sa carte Arme afin de connaître les dommages infligés par son arme.

Arme légère



Ces armes spéciales peuvent être utilisées en même temps qu'une autre arme à 1 main. Seules les armes légères, donc avec une plume peuvent être utilisées avec une seconde arme 1 main.



Cartes équipements (Optionnel)

CARTES ARMURES



Protection ou réduction des dégâts



Lors d'une attaque reçue par le personnage, déduisez cette valeur aux dégâts infligés. La somme restante est à soustraire des points d'endurance.

Bonus d'armure

Certaines armures comprennent des cases pour encaisser des dégâts à la place de l'endurance et en échange d'une dégradation de l'armure (ce type d'armure peut toujours être utilisé une fois l'ensemble des cases grisées mais ne bénéficiera plus que de la valeur de réduction en attendant sa réparation).

1 case d'armure grisée = 1 pt d'endurance non perdu

Cartes équipements (Optionnel)

CARTES OBJETS

L'utilisation de cartes objets rapides est totalement transparente. Ils peuvent être échangés, utilisés ou partagés aux différents membres du groupe sans que cela ne leur coûte d'actions.



Zone d'effet / Conditions

SI COMA Certaines cartes indiquent des conditions comme «Si coma». D'autres définissent une zone d'effet comme «Groupe». Dans le cas où rien n'est inscrit, l'effet est actif sur la cible souhaitée.

Symbole objet rapide



Cette icône permet d'identifier les objets pouvant être posés dans les emplacements «Objet Rapide».

Dégâts infligés par l'objet



Certains objets rapides permettront de faire des dégâts. Ceux-ci disposent d'un nombre de dés à lancer ou d'une valeur indiquée sur la partie supérieure droite de la carte.

Aucun jet n'a besoin d'être effectué pour utiliser un objet rapide

Points d'endurance



Cette icône indique que l'objet a un effet sur l'endurance du personnage l'utilisant.

Cartes Anciens (Optionnel)

Les Anciens sont une des parties les plus fantastiques de Around, ce sont des créatures divines présentes un peu partout dans le monde.

Les personnages posséderont chacun un Ancien au départ de leur aventure et placeront leur carte ancien coté Déclencheur et

ne pourront révéler et utiliser le pouvoir de l'Ancien qu'après sa résolution.

Les personnages pourront potentiellement rencontrer et pactiser avec d'autres Anciens pendant leurs aventure, dans ce cas passer directement à la face Recto.

Rôle pour cet Ancien

L'Ancien s'est lié au personnage pour une raison, c'est que sa nature même lui correspond. C'est pourquoi le joueur va devoir interpréter son personnage à l'aide de la description inscrite sur la carte.

Description de cet Ancien

Les descriptions comprennent toujours des détails physiques sur l'Ancien en question ainsi qu'un indice sur l'endroit où le joueur peut le trouver.

Déclencheur

Les joueurs obtiennent en début de partie une carte Ancien (qu'ils choisissent ou non). Cet Ancien est lié à eux à la naissance mais ne se révèle qu'après l'accomplissement de l'effet déclencheur. La carte est donc placée du côté du Déclencheur (verso) et ne sera retournée que lorsqu'il sera respecté.

Pouvoir et contrepartie

Pour accéder au pouvoir de l'Ancien, le joueur doit convaincre celui-ci de passer un pacte (combat, négociations, ...). S'il réussit, il obtiendra ce pouvoir ainsi qu'une contrepartie pour pouvoir l'utiliser. Si la contrepartie n'est pas respectée le pouvoir n'est plus actif et si elle tarde trop longtemps à être respectée le pacte peut-être brisé à tout moment par l'Ancien.

Recto

ANCIEN
AYGA, LE CHANGEFORME
 Créé par Celyus

Ayga est très discret et ne sort jamais sous sa véritable forme.
 Des rumeurs parleraient de disparitions mystérieuses d'explorateurs
 des profondeurs, peut-être en est-il la cause ?

POUVOIR ACCORDÉ :

Le joueur peut prendre la forme
 d'une cible en utilisant des objets
 qui lui appartiennent ou lui
 appartenaient. Il reçoit ainsi 20
 minutes de tran-
 objet

CONTREPARTIE :

L'utilisateur ne revient jamais
 sous sa forme originelle, il perd
 un peu de son physique et garde
 quelques éléments de son corps de cible

RÔLE POUR CET ANCIEN

Le personnage doit aimer se fondre dans la masse,
 se faire passer pour d'autres et être discret.

.....
DÉCLENCHEUR

Verso



*Les règles de base
pour jouer à Around*



Avant de commencer la partie

Vérifiez que chaque joueur dispose bien d'au moins :

- Un nécessaire des notes (feuilles volantes, cahiers) + plusieurs dés à 6 faces.
- Un carnet de voyage (feuille personnage).
- La classe de leur personnage (Voir téléchargement des classes).

Disposez sur la table ou à l'écran la carte de la région

Le meneur de jeu possède :

- L'écran de MJ (pour avoir une aide de jeu)
- Un livret d'Aventures si besoin
- Ce livret de découverte

La conception d'un personnage

Le système de jeu de Around a été pensé pour se lancer dans le jeu de rôle **facilement** ainsi une mise en place est **rapide**.

Pour créer un personnage le joueur doit simplement choisir une **classe** proposée par le meneur de jeu.

Ces classes comportent un bonus lié à la classe mais aussi des chiffres qui correspondent au **nombre de dés bonus ou malus** que le personnage aura lors de ses jets. (Voir page 27 pour l'aide aux jets).

À partir de ce moment le joueur **remplit sa fiche** personnage en remplissant les informations de classes indiquées sur l'écran du meneur ou sur les fiches classe téléchargeables.

Une fois les personnages créés, le Meneur de jeu peut distribuer un **Ancien** à chacun de ses joueurs en notant sur le dos de la carte le **déclencheur** nécessaire à son **activation**. Cela permettra au MJ de donner du **challenge** aux joueurs et une raison de se mettre en danger. Parce qu'on ne va pas se mentir, pourquoi une pauvre troupe de paysans se battrait face à une armée de morts-vivants ?

Deux choix s'offrent à vous pour cela :

- Le Meneur choisi un Ancien pour chacun de ses joueurs qu'il aura jugé adapté à leur personnage
- Le Meneur propose plusieurs Anciens à ses joueurs et indique leur déclencheur après leur choix.

Exemple de création

David souhaite créer un personnage plutôt discret, qui saura s'exprimer pour faire avancer l'aventure et qui saura faire des actions subtiles et efficaces mais pas forcément en première ligne lors des combats.

Il sélectionne donc la classe «**Chercheur**», spécialisée dans les compétences de **réflexion** et **d'observation**.

En choisissant cette classe il obtient directement le bonus de classe « **Contact Facilité : Noble**

et érudits » ce qui lui permettra de gérer bien plus facilement les phases de discussions avec ces catégories de personnages. Suite à ça, David va devoir inscrire les points de caractéristiques inscrits sur sa carte de classe pour définir les points forts et faibles de son personnage.

Maintenant que le personnage est construit et que les joueurs ont en tête leurs personnages, le MJ va pouvoir leur proposer un **Ancien** s'il le souhaite.

À quoi sert le carnet de voyage ?

Le Carnet de voyage est la **feuille de personnage** d'un joueur. Celui-ci est **nécessaire** pour jouer à **Around** et permettra au joueur de connaître les **forces** et **faiblesses** de son personnage (physiques ou mentales) ainsi que ses **compétences**.

Elle permet aussi aux joueurs d'effectuer des actions que le **meneur de jeu** intégrera dans la scène.

Prenons l'exemple d'un groupe de joueurs dirigé par un **Meneur de jeu** appelé **Romain** :

«Vous arrivez maintenant aux portes d'une taverne, l'odeur caractéristique de sueur et d'alcool ne trompe pas, il semblerait que ce soit un bâtiment effectivement bien fréquenté»

Un joueur peut dès à présent **introduire** son personnage **dans la scène** et proposer au Meneur de Jeu une action.

« Moi je tends l'oreille, histoire de savoir s'il y a du boucan ou si c'est calme » propose Natacha.

Ici, l'action est **simple** et **ne nécessite pas** d'utiliser un jet. Tout le monde peut écouter les bruits derrière une porte, **Romain** le MJ lui dit donc directement ce que le personnage de **Natacha** entend derrière la porte.

« Bonne intuition, tu tends l'oreille et tu entends pas mal de grabuge, il y a visiblement un combat qui se produit dans la taverne ! »

« De la baston ! Génial, je fonce à

l'intérieur pour voir ce qui se passe » annonce **Stéphane**, qui joue un personnage plutôt tête brûlée.

« Très bien, tu ouvres d'un coup sec la porte qui claque bruyamment contre le mur et c'est précisément à ce moment là qu'une chope de bière fonce droit sur ton visage ! »

« Excellent ! Je peux essayer de l'esquiver ? » répond **Stéphane** en s'amusant.

Les jets

Lorsqu'un joueur souhaite faire une **action complexe**, celui-ci devra faire ce que l'on appelle dans le monde du jeu de rôle **un jet**.

Dans Around les jets fonctionnent de manière très simple, prenons l'exemple du **lancé de choppe** :

Avant toute chose, lorsqu'un joueur demande de faire une action **imposant un jet**, le meneur de jeu doit lui indiquer **la difficulté liée à l'action**.

La difficulté se mesure de **1 à 6 réussites**, de la simple futilité à l'exploit surhumain (plus de détails sur l'écran de MJ). Le chiffre choisi correspond au nombre de réussite à effectuer (faces 4-5-6 des dés lancés).

Une fois la valeur exprimée, le joueur choisi la caractéristique qui correspond le mieux à l'action ici **La Force** pour envoyer la chope **avec puissance** ou **Habilité** pour la jeter **avec précision**.

Si le joueur possède une caractéristique comprenant un chiffre positif il obtient le même nombre de dés gratuitement pour son jet.

Si la valeur est négative en revanche **il perdra ce chiffre en plus du coût de son jet**.

Chaque dé lancé coûte 1 point d'endurance.

Dans le cas du lancé de choppe imaginons que le personnage dispose de **-1 point en Habilité** et **-2 en Force**. Le joueur décide donc de l'envoyer avec son **Habilité**.

Le joueur souhaite lancer **3 dés**, le jet lui coûtera donc **4 points d'endurance** et pourrait réaliser un jet composé de face 3, 1, 5 et 6 (soit 2 échecs et 2 réussites).

Réussites et échecs

Les jets permettent ainsi de définir si une action est **réussie** ou si elle à **échouée**. Afin de réussir une action, le nombre de dés sur les faces **4, 5 et 6** doivent être **égales** ou

supérieures au chiffre **partagé par le meneur de jeu** avant le lancé.

Dans certains cas, le meneur se **gardera** de partager cette information si l'incertitude est totale.

Critiques

Il est possible dans Around de faire des actions spectaculaires que l'on appelle «**Critiques**». Celles-ci peuvent être une réussite incroyable ou un échec cuisant. Pour obtenir une **réussite critique** le joueur doit

effectuer un jet de **difficulté minimum «Difficile»** et obtenir **uniquement** des résultats de **4 ou plus** identique sur ses dés. **L'échec critique** fonctionne de la même manière mais avec des résultats de **3 ou moins**.

Équipement et cohésion

Si vous débutez en temps que Meneur de Jeu (MJ) faites de sorte que les personnages de vos joueurs **se connaissent déjà** et qu'ils aient déjà quelques petites aventures à leurs actifs (quelques missions mineures suffisent).

Aussi, afin d'encourager la **bonne entente de groupe**, et un jeu agréable pour tous n'hésitez pas à **récompenser les bonnes idées** en offrant par exemple **1 dé bonus lors d'un jet**.

Nous vous conseillons de donner à chacun des joueurs **1.000 pièces d'or (PO)**. **Disposez** ensuite des cartes Équipements et objets rapides (mais uniquement de **rareté commune**) le tout doit avoir une valeur de **1.000 pièces d'or multiplié par nombre de joueur**. Laissez-les se débrouiller avec ce qu'il y'a sur la table.

Dans le cas où un joueur réclamerait une autre épée à 1 main ou un bouclier, examinez si le groupe en serait plus optimisé, si c'est le cas, ajoutez les cartes nécessaires.

Choisir une quête et l'emplacement des personnages

Les personnages ne sont pas «**actifs**» au moment où la partie commence.

Trouvez donc **une raison** pour laquelle ils arrivent à cet endroit et ensemble, cela les aidera à se

lancer dans l'aventure. Enfin, si vous ne partez pas sur un scénario maison, **sélectionnez une quête** dans le **livret d'Aventures**

et commencez par le point de départ indiqué. Vous n'avez plus qu'à suivre le fil rouge proposé pour vous aider dans la narration.

Système de niveau

Dans Around **il n'y a pas de niveau**, seul les équipements et reliques sont représentatifs de **l'expérience collectée** par un personnage.

Nous ajouterons plus tard de nouveaux carnets du voyageur pour les aventuriers confirmés

Lorsque la partie est lancée

Initiative !

L'initiative est une notion importante dans les jeux de rôle car elle est associée aux **combats**. Afin de ne pas avoir un combat monopolisé par **un ou deux joueurs** nous avons mis en place un système **d'initiative dynamique**. Lorsqu'un combat commence, le joueur avec **le plus d'endurance**

est celui-ci qui a l'initiative et qui va **débuter le combat** (en cas d'égalité, on joue l'initiative aux dés). Dans le cas où le joueur est indécis **il peut décider de passer son tour** et de **jouer ensuite** à tout moment. Cependant, toute action commencée doit être terminée.

Gestion de l'endurance

Dans Around les joueurs **ne possèdent pas de points de vie** mais des points **d'endurance**. Ceux-ci seront dépensés **au fur et à mesure de leurs déplacements et de leurs actions**. En tant que meneur de jeu vous devez être **attentif** à la dépense de points de vos joueurs, il est courant d'oublier de **griser des points**, c'est pour cela **qu'avant** de faire le jet, les joueurs

doivent griser les points demandés (et appliquer le malus si c'est le cas).

Les personnages pourront **regagner** leurs points d'endurance en effectuant une **action de repos** (pause en cours de voyage, sieste, nuit complète ou encore repas). Retrouvez les indications de regain sur l'écran de Meneur de Jeu (MJ).

Déplacement sur la carte

Les joueurs pourront se déplacer sur la carte pour se diriger vers une destination. Ces déplacements consommeront des points d'endurance **indiqués** sur le **livret de voyage**.

Exemple : Un déplacement sur une plaine avec relief coute x points d'endurance à toute l'équipe, un autre déplacement dans une forêt dense coute x points.

Déplacements rapides

Dans le cas où les joueurs **doivent traverser plusieurs cases** le MJ peut proposer aux joueurs un déplacement rapide. Ce mode de déplacement leur permettra d'arriver **plus rapidement sur place** mais ils pourront se retrouver au beau milieu d'un combat, d'une invasion ou d'autres événements

peuplant l'univers de Around, alors attention à **ne pas en abuser**. Bien sur, ces déplacement consomment les points liés au terrain que les joueurs traversent. Aussi, ils peuvent demander de s'arrêter en plein milieu d'un déplacement.

Lorsque la partie est lancée

Abusez de leur soif de pouvoir

Around utilise des **cartes** pour symboliser les équipements et objets pour une simple raison, permettre au joueur de **palper** ce qu'il **possède** et qu'il **dépense** ces cartes pour des actions de groupe **intenses**.

Lorsqu'une situation vous semble mal partie pour les joueurs n'hésitez pas à les **appâter** avec une carte **plus rare** que ce qu'ils possèdent. Un combat est nécessaire pour la quête mais ils galèrent comme c'est pas possible à vaincre un boss ? Lancez une **carte rare** sur la table et dites aux joueurs qu'ils aperçoivent cette arme du coin de l'œil juste derrière le monstre. Cela

vous permet de jouer sur **l'avidité** de vos joueurs.

Les joueurs ne veulent pas accepter une quête? Donnez leur **la moitié** de la récompense tout de suite et le reste une fois la quête terminée. **Ne soyez pas avare**, les cartes sont là pour ça, cependant **n'en abusez pas**.

Si vous distribuez trop de cartes les joueurs seront **trop avantagés** et tueront en quelques coups les adversaires devant eux alors attention à ne donner que des armes et armures **légèrement plus puissantes**.

N'abusez pas des descriptions

Vous trouverez dans **le livret d'Aventures** tout un tas de descriptions sur les cases que les joueurs **traverseront**. Dans le cas où ils font un déplacement rapide, faites une description **rapide** des lieux qu'ils traversent, laissez les commenter ce que vous dites et l'occasion de **s'arrêter s'ils le souhaitent**.

Les chiffres ne sont pas fun, la partie doit l'être

Sur l'écran de MJ vous allez pouvoir découvrir les **différentes valeurs** concernant les monstres que les joueurs rencontreront. Ces valeurs sont **indicatives** et ont été pensées pour que l'action ne soit ni trop longue, ni trop courte. En revanche, si un combat **s'éternise** n'hésitez

pas à diminuer les PV restant d'une créature, à lui infliger des **malus** si un joueur lui a coupé une patte, creuvé les yeux ou autre. **Impliquez de la narration dans les combats, ne suivez pas aveuglément les chiffres indiqués.**

Combat ? Enquête ? Exploration ?

Around permet de jouer de trois manières différentes :

- Autour du **système de combat**, à coup de lancés de dés dans tous les sens.
- Avec de **l'enquête**, de la réflexion et de la recherche d'indices.
- Ou avec de **l'exploration** impliquant une gestion de l'endurance et des conflits rencontrés

Sachez faire la part des choses entre ces **différentes facettes** et surtout pensez à comprendre ce que **veulent** vos joueurs. Si votre groupe de jeu préfère les **énigmes** à **l'exploration** pas la peine de les faire marcher des jours à travers les différentes régions de Around, **privilégiez une ambiance plus proche de ce qu'ils aiment.**





