



# Compendium

Par Solaris

## Le Combat

### ◆ **Attaque surprise**

+6 à l'attaque et +2 aux dégâts.

### ◆ **Attaque à main nues**

-4 à l'attaque si la cible est armée.

### ◆ **Attaque brutale**

-2 points de Force d'attaque du Héros = +1 points aux dégâts causés par le Héros  
-4 points de Force d'attaque du Héros = +2 points aux dégâts causés par le Héros  
Etc.

### ◆ **Combat monté**

**+1 contre un combattant à pieds** (Equitation doit être supérieure ou égale à Combat monté)  
Si compétence de l'arme > Combat monté, prendre compétence de l'arme.  
Malus -4 sans compétence.

**Charge en combat monté** : +2 aux dégâts (seulement au 1<sup>er</sup> assaut)

### ◆ **Défensive (parer)**

+2 à la force d'attaque du Héros pour parer mais pas de dégâts sur l'ennemi.

### ◆ **Feinte**

+1 au jet de dégâts du Héros si l'assaut est emporté.  
+1 au jet de dégâts de l'ennemi si l'assaut est manqué.

### ◆ **Tir rapide**

Possible qu'avec un arc ou un poignard de jet : donne aux Héros un tir de 2 projectiles d'affilée, mais avec moins de puissance.  
2 jets d'attaque pour le Héros avec malus de -3 aux deux jets.  
Dégâts calculés avec 1D3 (au lieu d'un D6).

### ◆ **Poussette**

L'adversaire doit peser au minimum 2 fois moins que le Héros.  
Si le Héros gagne l'assaut : dégâts = 1 MAIS adversaire repoussée de 2 mètres en arrière.

## LA CHANCE EN COMBAT

**1 point de Chance** = 7+ en dégâts ou armure sur le tableau spécifique.

**Si la cible utilise 1 point de Chance** = elle encaisse 1 point de combat  
(Attention, un échec critique ne peut être modifié).

## CRITIQUE EN COMBAT

◆ **Double 6** = dégâts x2 et HABILITE de la cible -1

◆ **Double 1** = jeter 2D6 sur table page 72

## L'Expérience

- ◆ **HABILETE** (max 12): nouveau score à atteindre x20
- ◆ **ENDURANCE** (max 24) : nouveau score à atteindre x5
- ◆ **CHANCE** (max 12) : nécessite d'accomplir des quêtes épiques...)
  
- ◆ **Nouveau talent** : 200 points
  
- ◆ **MAGIE** (max 12) : nouveau score à atteindre x15
- ◆ **Points de Magie** : nouveau score à atteindre x5
  
- ◆ **Compétence** (max 6) : nouveau score à atteindre x10
- ◆ **Compétence nouvelle** : 20 points. (Professeur ayant 3 dans la compétence obligatoire).
  
- ◆ **Nouveau charme** (Magie Mineure) : 10 points
- ◆ **Nouveau sort** (Magie Supérieure) : points de Magie du sort x20 (professeur ou livre de sorts le contenant obligatoire)