

Blood Lust
La nouvelle Arène
-Notes de révision v4.2-

Mécaniques de jeu :

L'instinct a été supprimé. Bye bye, tu ne manqueras à personne.

Races :

Nain

Statistiques : +1 Robustesse

Forme de pierre : Une fois par partie, contre une action bonus, les Nains peuvent supprimer toutes les conditions *Maladie*, *Brûlure*, *Poison* et *Saignement* qui les affectent et devenir immunisés à l'application de ces conditions jusqu'à la fin du round. **A la fin de ce round, ils régénèrent 5 PV.**

Léonin

Statistiques : +1 Dextérité

Tactique du désert : Au début de chaque round, les Léonins gagnent +2% Critique et +2% Dégâts Critiques. **Une fois par partie, contre une action bonus, les Léonins peuvent garantir qu'une attaque qu'ils déclarent est critique. Cette attaque souffre d'un malus de -40% aux Dégâts Critiques.**

[REFONTE] Géant

Statistiques : +1 Endurance

Héritage d'Aegir : Chaque fois que les Géants dépensent de l'Endurance, ils génèrent immédiatement le double d'Acuité. De plus, tant que leurs PV sont inférieurs à 50% de leur Vitalité, ils génèrent 1 Endurance supplémentaire au début de chaque round.

Catégories d'armes :

Armes martiales

Dégâts de base : ~~4-8 (4D2)~~ **3-6 (3D2)**

Chance de coup critique de base : 10%

Armes lourdes

Dégâts de base : ~~4-8 (4D2)~~ **3-6 (3D2)**

Chance de coup critique de base : 10%

Techniques passives :

Armes légères :

- **[NOUVEAU] Ninjutsu (Élite)** : Les effets qui s'activent lorsque vous réalisez un coup critique ont une chance équivalente à votre chance critique de s'activer une seconde fois immédiatement.
- **[NOUVEAU] Instinct de survie** : Après avoir subi au moins 5 points de dégâts d'une frappe, vous ne pouvez pas subir plus de 5 points de dégâts des frappes jusqu'à la fin du round.
- **[NOUVEAU] Rupture** : Vos coups critiques en mêlée réduisent la Puissance de la cible de 1 jusqu'à la fin du prochain round, cumulable jusqu'à 3 fois.

Armes martiales :

- **Danseur de guerre (Élite)** : Vous dansez sur le champ de bataille. Subir des dégâts d'une frappe augmente votre Évitement de ~~7~~ **10%**. Cet effet se cumule jusqu'à réaliser un Évitement. Chaque fois que vous évitez une frappe (même à distance), vous ripostez immédiatement. Cette riposte a **25 50%** de chances de coup critique supplémentaires.
- **[NOUVEAU] Bourreau (Élite)** : Vos attaques en mêlée infligent 1 point de dégât supplémentaire pour chaque tranche de 5 PV qu'il manque à la cible. Vos ripostes en mêlée génèrent 2 Acuité pour chaque tranche de 4 PV qu'il manque à l'attaquant.
- **Le Fou prend la Reine** : Lorsque vous attaquez en mêlée ~~et que votre main secondaire est libre~~, si votre cible dispose d'un montant de points de vie supérieur au vôtre, cette attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires. Si votre cible a l'initiative, cette attaque inflige 1 point de dégât supplémentaire.
- **Persévérance** : Après avoir subi une condition majeure, obtenez une immunité à **l'application de** toutes les conditions négatives au début du prochain round et jusqu'à la fin de ce dernier.

Combat à mains nues :

- **Style de combat du Poing Enflammé (Élite)** : Gagnez ~~+10~~ **20%** Dégâts Critiques. Chaque fois que vous déclenchez une Technique active, augmentez votre Critique de ~~7~~ **10%** jusqu'à la fin de la partie.
- **Combo** : Cette technique a été supprimée.

- **[NOUVEAU] Paume du Tigre** : Chaque fois que votre score de Critique est tiré, augmentez celui-ci de 5% avant le jet de dé jusqu'à la fin de la partie et jusqu'à un maximum de +25% cumulé.
- **[REFONTE] Sérénité** : Lorsqu'une frappe de vos poings devrait générer de l'Acuité, gagnez moitié autant d'Acuité ; la cible n'en génère aucune à la place.
- **[NOUVEAU] Acupuncture** : Les attaques de vos poings qui infligent au moins 2 points de dégâts infligent également *Saignement 1 (7)*.
- **Ascension Spirituelle** : Cette technique a été supprimée.
- **[NOUVEAU] Posture de la Tortue** : Lorsque vous attaquez en mêlée, la riposte de la cible ne peut pas vous infliger plus de 5 points de dégâts et ne peut pas être critique.
- **Transcendance** : Les attaques de vos poings infligent ~~3~~ **5** points de dégâts **purs** supplémentaires si vous disposez du montant actuel de PV le plus élevé ou le plus bas de la partie parmi les gladiateurs encore en vie. **Ces dégâts bonus ne sont pas augmentés lors d'un coup critique. Aucun effet en cas d'égalité.**
- **Déluge de coups** : Les attaques **en mêlée** de vos poings ont 25% de chances de déclencher une seconde frappe standard au cours de la même passe d'armes, directement après la première. **Cette frappe additionnelle ne génère pas d'Acuité mais bénéficie de Déluge de coups**. Cette chance augmente de 25% au début de chaque round si cet effet ne s'est pas déclenché lors du round précédent.
- **Arcane du Poing-Renâclant** : Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, gagnez +1% Critique et +~~4~~ **1.5%** Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie pour chaque Endurance ainsi dépensée.
- **[NOUVEAU] Technique du Poing Vivant** : Régénérez 1 PV chaque fois que vous infligez une condition négative.

Armes lourdes :

- **Sang épais (Élite)** : Vous êtes immunisé aux conditions *Saignement*, *Poison* et *Brûlure*. Chaque fois que vous résistez à l'application d'une de ces conditions, régénérez 1 point de vie ~~au début du prochain round~~ **immédiatement**.
- **[NOUVEAU] Fièvre rouge (Élite)** : Chaque fois que vous regagnez des PV par un effet autre que la Robustesse, gagnez +1% de Critique et +1.5% de Dégâts Critiques par PV ainsi régénéré, jusqu'à la fin de la partie.
- **[NOUVEAU] Réceptacle de haine** : Chaque fois que vous subissez des dégâts physiques, augmentez votre Vitalité de 1 jusqu'à la fin de la partie.
- **Inflexible** : Cette technique a été supprimée.

- **[NOUVEAU] Obstination furieuse** : Tant que vous disposez de 12 PV ou moins, les frappes critiques ne vous infligent pas de dégâts supplémentaires.

Techniques actives :

Armes martiales :

- **Gambit d'Ambresort (3 4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige *Brûlure [25% des dégâts de cette attaque] (2)*.

Armes lourdes :

- **Frappe déchaînée (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque ~~inflige le maximum de dégâts possible mais~~ a ~~+25%~~ de ~~chances de coup~~ **Dégâts Critiques**.

Combat à mains nues :

- **Envol du Dragon (4 Endurance)** : Déclarez une attaque à distance. ~~Cette attaque inflige 80% des dégâts normaux.~~
- **Frappe de la Mante (5 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée, puis déclarez une seconde attaque en mêlée **sur la même cible ou une autre. Lors de cette deuxième attaque, vous avez toujours l'initiative (les effets de l'Initiative s'appliquent toujours) et la riposte ne peut pas vous infliger plus de 5 points de dégâts.**
- **Toucher du Karma** : Cette technique a été supprimée.
- **[NOUVEAU] Paume du Démon (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque n'inflige pas de dégât mais inflige *Brûlure 1 (7)*. Chaque fois que la condition *Brûlure* infligée par cette Technique inflige des dégâts, elle dispose d'une chance équivalant à votre score de Critique d'augmenter ses dégâts de 1 jusqu'à la fin de la partie.