

Blood Lust  
v3.2.3  
-Notes de révisions-  
Projet Lux Regalia

Commentaire : Le but de cette révision est moins de toucher à l'équilibrage, qui est pour le moment relativement satisfaisant, que de réduire les zones grises qui existent dans les textes de règles et qui peuvent être ouvertes à l'interprétation. Le goal est que n'importe qui sache exactement ce que fait une technique ou une marque juste avec le texte, sans qu'il y ait de doute possible.

## Mécaniques de jeu

### Réduction des soins

Les effets de réduction des soins sont maintenant capés à 75% de réduction.

### Déclenchement

La notion de déclenchement est introduite dans le jeu. Le déclenchement est le moment précis où une technique ou une marque ou un effet d'arme devient effectif. Pour une marque, le déclenchement correspond également au moment où elle s'épuise. La plupart de ces effets se déclenchent au début de la passe d'armes qu'ils initient cependant...

**Instantanée** : Une technique ou une marque [Instantanée] se déclenche au début du round où elle est jouée. Si plusieurs effets instantanés sont joués lors d'un même round, ils se déclenchent dans l'ordre d'initiative de leur lanceur respectif. Les marques inférieures sont toutes instantanées.

## Races

### Elfe noir

Statistiques : **+5% Evitement +2 Résilience**

~~Mantelet d'ombres : Lorsque vous subissez des dégâts d'une frappe en mêlée, augmentez votre évitement de 7% jusqu'à réussir un évitement. Cet effet se cumule.~~  
**Les elfes noirs gagnent un bonus de 25% d'évitement contre toutes les attaques à distance.**

Commentaire : Dans cette version du jeu, où l'évitement n'est plus vraiment prévalente, il n'y a pas vraiment d'intérêt de jouer un elfe noir. Avec ce remaniement, j'essaie de les rendre plus attractifs, en gardant leur identité de race défensive.

## Haut-elfe

Statistique : +1 marque offerte à la création (Inférieure ou supérieure). **Cette marque ne compte pas dans la limite de marques.**

*Sorcellerie* : Les Hauts-Elfes n'épuisent pas la première marque qu'ils **utilisent déclenchent** lors de chaque partie.

*Commentaire* : *Le bonus statistique a toujours fonctionné comme cela mais ce n'était pas précisé.*

## Techniques passives

**Vivacité létale** : ~~Vos critiques non automatiques~~ **Les critiques que vous infligez** avec une arme en mêlée **sans dépenser de Ruse** infligent 25% de dégâts critiques supplémentaires.

**Bain de Sang** : Les critiques ~~en mêlée avec une arme~~ régénèrent immédiatement 5 points de vie. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round.

**Science du combat** : ~~Augmente le Critique de 8% ou de 12% avec des armes Légères.~~ **Augmentez votre critique de 8% de façon permanente. Si vous maniez une arme légère, au début de la partie, gagnez 4% de critique supplémentaires jusqu'à la fin de la partie.**

**Métabolisme rapide** : Si votre montant actuel de points de vie est inférieur ou égal à 50% de votre Vitalité, chaque fois que vous régénerez des points de vie grâce à la Sauvagerie, chaque point de vie ainsi régénéré a 40% de chance de régénérer un point de vie supplémentaire. **Les points de vie supplémentaires régénérés par cet effet ne comptent pas dans la limite maximale de soins octroyés par la Sauvagerie.**

**Vigueur martiale** : Lorsque vous **utilisez déclenchez** une technique active, régénerez immédiatement un montant de points de vie équivalent au coût en endurance de cette technique.

**Sanguin** : Tant que vos points de vie sont inférieurs à 30% de votre Vitalité, augmentez de 40% tous les soins reçus (Hors Sauvagerie) arrondis au supérieur. ~~Si un effet vous soigne plusieurs fois en une seule itération, augmentez uniquement le total et non pas chaque soin individuellement.~~

*Commentaire* : *Cette précision n'affecte littéralement aucun effet en jeu actuellement et était plus confuse qu'autre chose.*

**Acuité supérieure** : Au début de chaque round générez **jusqu'à** 15 Acuité. Votre Acuité maximale est capée à 60 au lieu de 75. Aucun effet si vous êtes un Nain

**Sixième sens** : Vous générez votre Acuité avant de recevoir les dégâts. Chaque point d'Acuité ne réduit plus les dégâts subis que de 0.6%. **Incompatible avec Témérité et Style de combat du Maître Ivre.**

**Nécromancie** : Lorsqu'un gladiateur meurt, apprenez une marque qu'il connaissait jusqu'à la fin de la partie, ou régénérez une marque épuisée qu'il connaissait, **au choix au début du round suivant**. Cet effet ne peut se déclencher qu'un nombre de fois équivalent à (votre Volonté-1), minimum 0 fois.

**Témérité** : L'Acuité ne réduit plus les dégâts subis que de 0.5% par point. Chaque point d'acuité augmente les dégâts physiques et magiques infligés par votre arme de 0.5% par point. **Incompatible avec Sixième sens et Style de combat du Maître Ivre.**

**Embuscade** : Dépenser de la Ruse pour attaquer avec une arme légère permet à l'attaque ainsi améliorée de ne pas entraîner de riposte. **~~De plus, cette attaque n'est pas considérée comme une action hostile.~~**

**Coup d'avance** : Tant que vous maniez une arme légère, dépenser de la Ruse génère également 20 Acuité au début **du round de la passe d'armes**.

**Pandémie vampirique** : Tant que vous maniez une arme légère, si des dégâts d'attrition que vous avez infligés portent un coup fatal, infligez immédiatement 2x ces dégâts à tous les autres gladiateurs encore en vie sous forme de dégâts d'attrition. Pour chaque gladiateur touché par cet effet, régénérez immédiatement 2 points de vie. **Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round.**

**Danse avec la mort** : Tant que vous maniez une arme martiale, **~~évitiez automatiquement la première frappe en mêlée qui devrait vous tuer la première fois que les dégâts d'une frappe en mêlée devraient vous tuer à chaque partie, même si vous ne devriez pas pouvoir éviter. Lorsque cet effet se déclenche, générez 50 Acuité. ignorez ces dégâts et générez 50 Acuité à la place.~~**

**Trauma** : Vos attaques avec une arme lourde ont 30% (ou 100% lors d'un critique) de chance de provoquer une hémorragie interne, infligeant 30% **des dégâts de cette attaque de dégâts supplémentaires** sous forme de dégâts d'attrition **supplémentaires** au début du prochain round ou à la fin du round lors du 7e round. Cette chance augmente de 5% par point de Sauvagerie dont vous disposez.

**Tour de l'esprit** : Tant que vous maniez une arme magique, chaque fois que vous régénérez une marque, **~~vous avez 50% de chance de~~ générez 1 Ruse**, au début du round suivant.

**Métamagie** : **Rémanence** : Tant que vous maniez une arme magique, lorsque vous dépensez de la Ruse, l'attaque ainsi améliorée inflige **~~40%~~ 25%** des dégâts infligés sous forme de dégâts d'attrition supplémentaires au début des deux rounds suivants, ou à la fin

du round lors du 7e round. Un gladiateur ne peut connaître qu'une seule technique de Métamagie.

**Prémonitions** : Tant que vous maniez une arme magique, lorsque vous subissez des dégâts critiques ~~non-automatiques~~, générez 30 Acuité avant de recevoir ces dégâts. **Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round.**

**Double impact** : Si vos poings sont versatiles, dépenser de la Ruse augmente votre critique de 100% ~~jusqu'à accomplir une frappe critique non-automatique~~. **Accomplir une frappe critique consomme cet effet.**

**Sérénité** : Si vous n'avez pas d'arme, chaque fois que vous dépensez de l'endurance, chaque point dépensé a 25% de chance de vous conférer une charge de Sérénité. Lorsque vous disposez de 5 charges de Sérénité, la prochaine technique active de la catégorie combat à mains nues que vous utilisez ne coûte pas d'endurance, est une action bonus mais consomme toutes vos charges de Sérénité. ~~Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 charges de Sérénité à la fois~~. **Accomplir un coup fatal génère 5 charges de Sérénité.**

**Style de combat du Maître Ivre** : Tant que vous n'avez pas d'arme, l'Acuité réduit les dégâts subis de 1.2% par point et augmente les dégâts de vos poings en mêlée de 0.7% par point. Incompatible avec Témérité et Sixième sens. Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

**Style de combat du Poing Enflammé** : Gagnez +15% dégâts critiques. Chaque fois que vous **utilisez déclenchez** une technique active de la catégories combat à mains nues, générez 1 Ruse. Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

## Techniques actives

**Ignorer la douleur (5 Endu, instantanée)** : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme ou vos poings. Lors de ce round, l'Armure et la Résilience peuvent réduire les sources de dégâts subies jusqu'à 0 et chaque fois que vous devriez subir des dégâts magiques ou physiques, n'en subissez aucun à la place (vous générez tout de même de l'acuité, si applicable). A la fin du round, subissez tous les dégâts que vous avez ignorés de cette manière mais réduisez le total de 15%.

**Tourbillon (6 Endu, instantanée)** : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme lourde. Cette attaque ne peut pas être critique mais touche un deuxième Gladiateur au choix, qui ne peut pas riposter. Cette seconde attaque n'inflige que 60% de ses dégâts normaux. Toutes les attaques à distance lancées contre vous lors de ce Round ont 60% de chance d'être déviées avant calcul de l'évitement.

**Balayage (6 Endurance, instantanée)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme lourde. Lors de ce round, gagnez +5 Armure.

**Frappe du Colosse (5 Endurance, instantanée)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme lourde. Lors de ce round, doublez votre Armure et l'Armure peut réduire les sources de dégâts physiques jusqu'à 0.

**Rage (4 Endu, instantanée)** : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme martiale. Lors de ce round, votre arme inflige 5-9 (4D2+1) points de dégâts de base mais vous subissez 2 point de dégâts supplémentaire de toutes les sources physiques et magiques.

**Redoute (5 Endu, instantanée)** : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme martiale. Générez 35 acuité au début du round. Lors de ce round, vos attaques ne génèrent pas d'acuité.

**Apothéose (7 Endurance, instantanée)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme martiale et choisissez physique ou magique. Lors de ce round, ignorez tous les dégâts subis de ce type. Générez tout de même de l'Acuité, lorsqu'applicable.

**Ruse mortelle (2 Endurance, instantanée)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme légère. Gagnez +5% critique et +10% dégâts critiques jusqu'à la fin de la partie.

**Trait de feu (4 Endurance)** : Déclarez une attaque à distance avec une arme magique. Cette attaque a ~~+25% dégâts critiques~~ **est critique**.

**Frappe infusée (4 2 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme magique. Cette attaque inflige des dégâts supplémentaires équivalents à votre Volonté.

**Bouclier Spirituel (5 Endurance, instantanée)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme magique. Générez 35 Acuité et gagnez +2 Résilience jusqu'à la fin du round.

**Posture de la Grue (5 Endurance, instantanée)** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. Générez 40 Acuité au début du round.

**Frappe de l'Etoile Noire (6 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. Cette attaque est un critique **automatique** inévitable.

## Marques inférieures

**Étoile d'étain** : Épuisez cette marque. Si vous avez subi des dégâts d'attrition ce round, régénérez autant de points de vie au début de ce round. **Puis, ignorez tous les dégâts et effets d'attrition que vous devriez subir lors de ce round.**

**Étoile du pèlerin** : Épuisez cette marque. ~~Ignorez tous les effets négatifs issus de marque, d'effets d'arme ou de technique qui devraient vous toucher ce round, hormis les effets d'attrition.~~ **Lors de ce round, ignorez toute application d'altération d'état sur**

vous et supprimez toute altération d'état qui vous affecte au début du round. De plus, lors de ce round, aucun effet ne peut vous empêcher de riposter, d'éviter, de réaliser des critiques, de dépenser de la Ruse, d'épuiser une marque, d'utiliser une technique active, de dépenser de l'endurance ; aucun effet ne peut réduire votre mitigation, vos soins reçus ou ignorer tout ou partie de votre mitigation ; aucun effet ne peut ponctionner tout ou partie des soins que vous devriez recevoir ; aucun effet ne peut rediriger vos attaques sur une autre cible ; aucun effet ne peut réduire les dégâts que vous infligez (hors mitigation) ; aucun effet ne peut vous empêcher de générer de l'Acuité ou réduire votre génération d'Acuité. Supprimez tout effet listé précédemment qui vous affecte au début du round. Etoile du pèlerin peut être épuisée même si vous ne devriez pas pouvoir épuiser de marque et les effets de cette marque ne peuvent pas être prévenus, contrés, annulés ou supprimés. Cependant, les effets de cette marque n'affectent que les effets dont le lanceur et/ou son arme ne sont pas à l'origine.

**Etoile de Malédiction** : Épuisez cette marque et désignez un autre gladiateur. **Réduisez l'Acuité du gladiateur ciblé à 0 et** lors de ce round, le gladiateur désigné ne génère pas d'acuité.

## Equipements

Amulettes :

- **Amulette du Combattant** : Régénérez 1 Endurance au début de chaque round si vous avez infligés des dégâts en mêlée avec votre arme ou vos poings lors du round précédent. ~~Cet effet ne se déclenche pas lors des rounds où vous régénérez 2 points d'Endurance ou plus de base.~~ **Aucun effet sur les Géants.**
- **Charme de la Vipère** : Chaque fois que vous infligez des dégâts d'attrition, infligez 1 point de dégât d'attrition supplémentaire si ces dégâts sont inférieurs à **5 4**.