Blood Lust
v3.0.2
Notes de révisions

Rouge : Affaibli
Vert : Renforcé
Violet : Nouveau/Remanié
~~**Barré**~~ : Supprimé

Général :

-Dans un soucis de clarté, les terminologies suivantes dans les documents de règles ont été consolidées :
*Une **frappe** désigne n'importe quelle action offensive lors d'une passe d'arme. Une frappe peut donc être une attaque ou une riposte.
*Une **attaque** désigne l'action offensive qui initie une passe d'arme (qu'elle soit résolue en premier ou en deuxième dans la passe d'armes)
*Une **riposte** désigne l'action offensive qui réagit à une attaque lors d'une passe d'armes (qu'elle soit résolue en premier ou en deuxième dans la passe d'armes)

-Les équipements ont été déplacés dans les annexes, où ils auraient dû être en premier lieu. (Ahem)

-La Sauvagerie a été entièrement repensée :
Sauvagerie (Sau) : Chaque point de Sauvagerie augmente la Puissance de 1 et permet au gladiateur de régénérer 1 point de vie au début de chaque round, après la résolution de l'attrition. De plus, chaque point octroie 20% de chance de générer 1 point d'endurance supplémentaire au début de chaque round. Chaque point de Sauvagerie négatif augmente les dégâts physiques subis de 2. *(Base : 0)*

<u>Commentaire du développeur :</u> Avec les changements apportés aux armes, notamment sur les armes lourdes ainsi que l'introduction de la versatilité et de la finesse, la Sauvagerie est dans les faits une stat "morte". Des 3 attributs principaux c'est celle qui apporte le moins par point. De plus, avec les armes lourdes souffrant d'une pénalité de -100% au critique, le fait que la Sauvagerie apporte du dégât critique est un peu contre-productif. Et pour couronner le tout, la Sauvagerie était le seul attribut qui n'offrait aucun avantage défensif, là où l'instinct octroie de l'évitement et la volonté de la Résilience.

Avec cette itération, j'essaie d'apporter plus d'intérêt à la sauvagerie en tant qu'attribut primaire en en faisant une stat désirable défensivement pour n'importe quel build (grâce à sa régénération modeste de pv) ainsi qu'aux builds désirant se tourner activement vers l'utilisation d'endurance.

Armes :

-Armes légères :

Dagues :
*Dégâts critiques bonus réduit de +35% à **+25%**.
***[NOUVEAU]** Les critiques avec une dague ignorent l'armure.

Griffes de combat :
*Cette catégorie d'arme a été supprimée

[NOUVEAU] Poignards
Dégâts : 1D3 (Physique)
Effet : +10% critique ; +25% dégâts d'attrition ; les dégâts d'attrition infligés par un poignard peuvent être critiques.

Commentaire du développeur : Ma quête d'une "niche" propre à chaque catégorie d'arme continue. Avec cette itération des armes légères, ma philosophie est de faire des armes légères les armes spécialisées critiques. Ces armes feront toujours moins de dégâts que les autres armes de base, mais devraient récompenser les joueurs qui créent leur gladiateur autours.

A noter que l'effet des poignards n'est pas universel, la mention "infligés par un poignard" est capitale.

-Armes magiques :

Bâtons :
*Dégâts d'attrition bonus réduits de +30% à **+20%**.
[NOUVEAU] Résilience bonus augmentée de +0 à **+1**.

Equipements :

[NOUVEAU] Estampage :
Un vétéran peut, entre deux Combats, dépenser 300 pièces d'or pour estamper une pièce d'équipement qu'il possède (sauf anneaux). Faire ainsi double les statistiques octroyées par cette pièce d'équipement. Ainsi une pièce d'armure estampée octroiera +2 armure, une pièce d'équipement d'évitement estampée octroiera +10% évitement et ainsi de suite.

Commentaire du développeur : L'estampage est un essai pour résoudre le "problème" du trop plein d'argent que peut avoir un vétéran après une partie, s'il possède déjà un équipement dans chaque emplacement et/ou qu'il ne souhaite pas investir dans de nouveaux équipements. Cela permet également d'améliorer l'expérience de "montée en puissance" des vétérans au-delà de juste l'XP et le gain de PV.

-Prix des pièces d'évitement augmenté de 60 à **65** po.
-Prix des pièces de critique augmenté de 60 à **65** po.
-**[NOUVEAU]** +10% dégâts d'attrition : 90 po.
-**Anneau du sang valeureux** : Au début de chaque round, régénérez ~~**1D4**~~ **1D3** points de vie après la résolution de l'attrition.
-**[NOUVEAU] Chevalière du Maître d'Armes** (235 Po) : Une fois par partie, dépensez 1 point d'endurance et désignez une catégorie d'arme (légère, lourde, martiale, hast, magique) au début round. Jusqu'à la fin du round, votre arme est considérée comme étant de cette catégorie ainsi que de sa catégorie de base. Elle conserve ses dégâts et ses effets normaux.

Races :

-Gobelins
*Le trait racial a été repensé :
[NOUVEAU] *Fourberie :* Les frappes avec une arme en mêlée infligent 1 point de dégât d'attrition supplémentaires sur les cibles disposant de 14 points de vie ou moins.

Techniques passives

Précision sauvage (Fureur) : Chaque point de Sauvagerie augmente votre Critique de ~~**3.5%**~~ **4%**.

Toute Puissance de combat (Fureur) : Chaque fois que vous infligez un critique en mêlée **avec une arme** votre Puissance **ou votre Finesse (la plus haute)** augmente de 1 jusqu'à la fin du Combat, cumulable 3 fois. ~~**Toute Puissance de combat ne se déclenche pas lors des critiques automatiques induits par des Techniques, des Marques ou des effets d'armes.**~~

Exploitation de faiblesses (Fureur) : Chaque fois que vous infligez un critique avec une arme vos dégâts critiques augmentent de 8% jusqu'à la fin du Combat, cumulable 3 fois. ~~**Exploitation de faiblesses ne se déclenche pas lors des Critiques automatiques induits par des Techniques, des Marques ou des effets d'armes.**~~

Bourreau (Fureur) : Augmente les dégâts critiques de ~~**15%**~~ **25%**.

Charge (Vitesse) : Cette technique a été supprimée.

Sanguin (Ténacité) : Augmentez de 30% tous les soins reçus ~~**des sources non périodiques**~~, arrondis au supérieur. Aucun effet si vous êtes un Géant.

Increvable (Ténacité) : Cette technique a été supprimée.

Vigueur surnaturelle (Vigueur) : Chaque point d'Endurance dépensé a ~~**25%**~~ **35%** de chance de ~~**vous régénérer 1D3 vitalité**~~ **vous soigner immédiatement pour 1D3 points de vie**.

Montée d'adrénaline (Vigueur) : ~~**Après avoir infligé un K.O, vous régénérez l'intégralité de votre Endurance au début du prochain Round.**~~ **Régénérez 1 endurance supplémentaire au début de chaque round pour chaque critique que vous avez infligé lors du round précédent.**

Epiderme de troll (Mysticisme) : Cette technique a été supprimée.

Nécromancie (Mysticisme) : Tant que vous maniez un bâton ou un sceptre, chaque fois qu'un Gladiateur décède vous régénérez ~~**1D6**~~ **1D3+1** points de vie instantanément et avez 50% de chance de régénérer une marque aléatoire au début du round suivant.

Magelame (Mysticisme) : Chaque fois que vous épuisez une ~~**Marque supérieure**~~ **marque**, la prochaine attaque ~~**que vous déclarez**~~ en mêlée réussie avec une arme inflige 1D4+1 points de dégâts magiques supplémentaires. Cet effet se cumule. Ces dégâts ne peuvent pas être critiques.

Main sûre (Valeur) : Cette technique a été supprimée.

Frappes fantômes (Valeur) : ~~**Vos attaques de mêlée avec une arme ont 30% de chance de ne pas générer d'acuité. Cette chance augmente de 5% par point d'Instinct.**~~ **Vos attaques avec une arme légère ont 30% de chance de frapper une seconde fois immédiatement. Cette frappe supplémentaire n'entraîne pas de riposte et ne génère pas d'acuité mais ne peut pas être critique et ignorent les effets de techniques et de l'arme.**

[NOUVEAU] Virevolte (Action bonus) (Ténacité) : Lorsque vous déclarez une attaque en mêlée, vous pouvez dépenser de l'Endurance. Si vous faites ainsi, votre évitement augmente de 7% par endurance dépensée contre la riposte de la cible. (Non soumis aux rendements décroissants)

[NOUVEAU] Sang ancien (Ténacité) : Augmentez votre Résilience de 1 de façon permanente.

[NOUVEAU] Trauma (Valeur) : Vos attaques avec une arme lourde ont 15% de chance de provoquer une hémorragie interne, infligeant 75% de dégâts supplémentaires sous forme de dégâts d'attrition au début du prochain round. Cette chance augmente de 5% par point d'endurance que vous avez dépensé ce round.

Techniques actives :

Générales :

Attaque téméraire : Cette technique a été supprimée.

Armes lourdes :

Saccage (~~5~~ 6 Endu) : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme lourde~~ et subissez un malus de -5 à l'Initiative pour le round en cours~~. Cette attaque inflige 2D4~~+1~~ points de dégâts physiques supplémentaires **mais a 20% de chance supplémentaires d'être évitée**. Lors du round en cours, vous ne générez pas d'acuité.

Armes martiales :

Rage (~~5~~ 4 Endu) : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme martiale. Lors de ce round, votre arme inflige 1D3+1 points de dégâts supplémentaires mais vous subissez 2 point de dégâts supplémentaire de toutes les sources.

Maîtrise martiale (4 endu) : Cette technique a été supprimée.

Armes légères :

Suriner (4 Endu) : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme légère. ~~**Cette attaque inflige 1D3+1 points de dégâts supplémentaires.**~~ **Cette attaque a 25% de chance supplémentaire d'être critique. Lors de cette passe d'arme, gagnez +20% dégâts critiques.**

[NOUVEAU] Neurotoxine (6 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée avec une arme légère. Si cette attaque inflige des dégâts, elle épuise 1D2 marques aléatoires de la cible. Pour chaque marque ainsi épuisée, votre arme inflige à la cible 1D2 points de dégâts d'attrition supplémentaires au début du round suivant.

Armes magiques :

Frappe de flétrissure (6 Endu) : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme magique. Si cette attaque inflige des dégâts, elle inflige ~~**125%**~~ **75%** de dégâts supplémentaires sous forme de dégâts d'attrition ~~lors du round suivant~~ **au début des deux prochains rounds**.

Marques inférieures

Étoile d'argent : Épuisez cette marque. Gagnez ~~**+3**~~ **+5** Résilience au début de ce round.

[NOUVEAU] Étoile changeante : Épuisez cette marque. Lors de ce round, si votre arme inflige des dégâts physiques de base, elle inflige des dégâts magiques à la place et inversement.

Étoile noire : Épuisez cette marque. ~~**La première fois que vous touchez un autre gladiateur avec une arme lors d'une passe d'armes ce round, cette touche est un critique automatique.**~~ **Votre première frappe réussie ce round est critique.** Au début du round suivant, subissez 1D4+2 dégâts d'attrition.

_____

Marques supérieures

Etoile de malédiction : Cette marque est maintenant une marque inférieure.

Etoile du Joueur : Cette marque a été supprimée.

Etoile de ~~Malignité~~ Vif-Argent : Épuisez cette marque et déclarez une attaque ~~**en mêlée**~~ **à distance**. Cette attaque inflige 2D4+2 points de dégâts magiques~~**, n'entraîne pas de Riposte**~~ et est la première attaque résolue lors de ce round.

Etoile d'Entropie : Épuisez cette marque, gagnez 20 Acuité et désignez autant de gladiateur que vous le désirez, vous inclus, puis passez votre tour. Au début du prochain round, chaque gladiateur désigné subis un des effets suivants, tiré aléatoirement sur un D6 :

1 - Subit ~~**1D6+2**~~ **2D4+2** points de dégâts physiques
2 - Subit ~~**1D6+2**~~ **2D4+2** points de dégâts magiques
3 - Subit ~~**1D4+1**~~ **2D3+2** dégâts d'attrition
4 - Ne génère pas d'Acuité ce round
5 - Régénère ~~**1D6+2**~~ **1D10+1** points de vie
6 - Régénère ~~**1D4+1 points d'Endurance**~~ **toute son endurance**.