

Mécaniques de jeu :

Résolution d'effets contradictoires :

Lorsque plusieurs effets se contredisent (par exemple "Le gladiateur frappe toujours en premier dans la passe d'armes" et "Le gladiateur ne frappe jamais en premier dans la passe d'armes"), la nature de ces effets déterminent leur prévalence les uns sur les autres, comme suit, de la plus haute priorité à la plus basse :

- 1°) Effets de marque (Les effets de marques ont la prévalence sur tous les autres types d'effet)
- 2°) Effets de condition
- 3°) Effets de Technique

Lorsque deux effets contradictoires sont du même type, l'effet le plus récent a la prévalence.

Se défendre : Une fois par partie, **pour une action pleine**, le gladiateur peut passer le round à se défendre. Faire ainsi l'empêche d'utiliser une action bonus. Au début du round, le gladiateur génère 15 Acuité pour chaque action hostile qui le vise, ~~réduit de 10% les chances de subir un coup critique et réduit de 25% les Dégâts Critiques subis et devient *Insensible*~~. A la fin du round, le gladiateur régénère 6 points de vie. Il n'est pas possible d'entreprendre l'action de défense lors du 7e round.

Coups bas :

[NOUVEAU] Lame de rasoir : Au début du round, avant la résolution de la première passe d'armes, subissez une frappe. Cette frappe est critique et vous inflige 1 point de dégât pur. Les dégâts de cette frappe ne peuvent pas être réduits ou prévenus.

Conditions mineures :

[NOUVEAU] Insensible : Un gladiateur *Insensible* ne subit pas de dégâts supplémentaires de la prochaine frappe critique qu'il subit. Cette frappe est tout de même considérée comme critique et supprime cette condition.

Techniques passives :

Ténacité (Défense) :

- **[REFONTE] Résistance à la douleur** : Subir des dégâts critiques d'une attaque vous octroie 40% de chance d'obtenir instantanément la condition *Insensible*, tant que vous ne bénéficiez pas de cette condition au moment de la frappe. Cette chance augmente de 12% pour chacun de vos points de Robustesse.
- **Alerte** : Subir ~~un critique~~ **des dégâts critiques** génère **45 30** Acuité **immédiatement** ~~au lieu de 15~~. **Get effet ne peut pas se produire plus d'une fois par round.**

Vigueur (Endurance) :

- **[NOUVEAU] Complot** : Utiliser un Coup bas régénère immédiatement 2 points d'Endurance et vous octroie 33% de chance de régénérer 1 point d'Endurance supplémentaire au début de chaque round jusqu'à la fin de la partie.
 - *Note : Je ne savais pas trop comment expliquer clairement mais en gros utiliser 3 Coups bas n'octroie pas 100% (99% taisez-vous) de regen mais 3x 33% de regen.*

Armes lourdes :

- **Tête dure** : Au début de chaque round, générez ~~4 2~~ Endurance supplémentaires **et régénérez 2 PV** si vous souffrez d'une condition majeure.
- **Obstination furieuse** : Tant que vous disposez de 12 PV ou moins, ~~les frappes critiques ne vous infligent pas de dégâts supplémentaires~~ **vous êtes perpétuellement Insensible.**
- **Rage du Colosse** : ~~Après avoir subi~~ **Subir** des dégâts critiques, ~~gagnez vous~~ **octroie +1 Puissance** jusqu'à la fin ~~de la partie~~ **du round.**
- **Fendoir à Viande** : Cette technique a été supprimée.
- **[NOUVEAU] Passage en Force** : Modifier votre place dans l'échelle d'Initiative vous octroie immédiatement +2 Armure et +2 Puissance jusqu'à la fin du round.
- **[NOUVEAU] Einerjhardom** : Subir des dégâts purs vous octroie +1 Puissance jusqu'à la fin du round, cumulable 3 fois.

Armes légères :

- **[REFONTE] Tourmenteur (Élite)** : Chaque fois qu'une condition *Poison*, *Brûlure* ou *Saignement* que vous avez appliquée inflige des dégâts, elle dispose d'une chance équivalente à votre chance Critique d'augmenter de 1 sa durée et ses dégâts. Cette

chance est tirée avant la résolution de l'itération. A la fin du 7e round, ces conditions appliquent 2 fois leurs dégâts au lieu d'une.

- **Ninjutsu (Élite)** : Cette technique a été supprimée.
 - *Note* : Au final, un peu trop proche d'Ambidextrie dans le plan de jeu.
- **[NOUVEAU] Tueur de Mage (Élite)** : Vos attaques critiques en mêlée réduisent également la cible au *Silence* ou lui infligent 5 points de dégâts purs supplémentaires si celle-ci souffre déjà de cette condition. Chaque fois que vous appliquez une condition majeure à une cible hostile, infligez lui également 3 points de dégâts purs. Vos attaques critiques ignorent les effets empêchant la mort tant que suffisamment de dégâts physiques sont infligés.
- **[NOUVEAU] Coups fourrés** : Tant que vous êtes *Invisible*, vos Techniques actives d'action pleine peuvent être déclarées comme des actions bonus.

Armes d'hast :

- **[REFONTE] Invincible (Élite)** : Rien ne peut vous faire ployer. Votre Armure réduit les dégâts purs subis, jusqu'à un minimum de 1 et réduit de 6% par point les chances que vous subissiez des frappes critiques.
- **Percefer (Élite)** : Rien n'arrête vos frappes. Vos attaques en mêlée ignorent l'Armure de la cible et ~~infligent des dégâts purs supplémentaires équivalents à l'~~ **disposent de 5% de chance de Critique supplémentaires pour chaque point d'Armure de la cible.** Vos ripostes ont une chance supplémentaire d'être critiques équivalente à 50% de l'Acuité de l'attaquant (arrondi au supérieur) et gagnent 0.5% de Dégâts Critiques pour chacun de ces points d'Acuité.

Techniques actives :

Armes lourdes :

- **Ignorer la douleur (4 Endurance, action bonus, instantanée)** : Lors de ce round et jusqu'à la fin de la prochaine phase d'attrition, chaque fois que vous devriez subir des dégâts purs, n'en subissez aucun à la place. **Devenez Insensible.**

Armes martiales :

- **Redoute (5 Endurance, action bonus, instantanée)** : Générez 35 Acuité au début du round. Lors de ce round, vos attaques ne génèrent pas d'Acuité **et ont 100% de chance de déclencher Style Ikévarois (si connue).** Requiert un bouclier.

Armes légères :

- **Écran de fumée (5 8 Endurance, action bonus, instantanée)** : Au début du prochain round, gagnez les conditions *Invisible* et *Concentré*. ~~Après avoir utilisé cette Technique, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.~~
- **[NOUVEAU] Attaque Sournoise (5 Endurance)** : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque a +100% chance Critique mais -200% Dégâts Critiques (les Dégâts Critiques ne peuvent pas être négatifs).
- **[NOUVEAU] Frappe à reculons (4 Endurance)** : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque ne génère pas d'Acuité et n'active aucun effet négatif pour vous ainsi qu'aucun effet positif pour votre cible.

Combat à mains nues :

- **Posture de la Grue (4 Endurance, action bonus, instantanée)** : Générez 20 Acuité au début du round **et devenez *Insensible***.

Armes d'hast :

- **Vendetta (4 6 Endurance, action bonus, instantanée)** : Désignez un autre gladiateur. Au début du prochain round, il est *Désigné pour Mourir* : toutes les attaques lui infligent 1 point de dégât supplémentaire, ont 15% de Critique supplémentaires et réduisent son Évitement de 10% (au début de la passe d'armes), jusqu'à un minimum de 0%. *Désigné pour Mourir* est une condition majeure. Cette Technique ne peut pas cibler le même gladiateur deux rounds d'affilée.
- **Frappe Aveugle (3 4 Endurance)** : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque inflige 0-5 (1D6-1) points de dégâts supplémentaires.

Amulettes :

- **Camée d'Assassin** : Gagnez **+5% Critique et +10 15%** Dégâts Critiques.
- **Collier d'Ambrepierre** : Gagnez +1 Armure. **Tant que vos PV sont inférieurs à 50% de votre maximum, gagnez +1 Armure supplémentaire.**
- **[NOUVEAU] Pendentif Porte-Bonheur** : Après avoir utilisé votre Coup bas pour la première fois de la partie, obtenez une seconde utilisation. Elle coûte 4 points d'Endurance.