

## Mécaniques de jeu :

Ordre d'initiative :

### Clarification de règle :

En cas d'égalité, la Dextérité tranche. En cas d'égalité, l'Instinct tranche. En cas d'égalité, un jet de dé départage les gladiateurs. Le résultat est conservé jusqu'à la fin de la partie.

## Échauffement :

Le 1er round de chaque Combat est un round d'échauffement : lors de ce round, chaque fois qu'une frappe devrait infliger plus (+) de 5 points de dégâts physiques, elle n'en inflige que 5 à la place.

*Note : Cette mécanique sera en test sur les prochaines parties. L'idée est de réduire les probabilités de One-Shot ou de dégâts extrêmes lors du premier round, afin de permettre à chacun de respirer un peu plus et d'offrir une chance aux builds qui requièrent un round ou deux pour commencer à exister.*

## Catégories d'armes :

### Armes légères

Dégâts de base : 2-4 (2D2)

Chance de coup critique de base : 25%

Dégâts critiques de base : 100%

**Spécificité : Les dégâts critiques sont capés à 200% pour les armes légères.**

## Techniques passives :

Fureur (Critique) :

- **[NOUVEAU] Le tout pour le tout** : Au début du 7e round, devenez *Concentré* et gagnez +50% de dégâts critiques.

Ténacité (Défense) :

- **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 Robustesse, chaque point de vie ainsi régénéré a ~~30~~ **45%** de chances de régénérer 1 point de vie supplémentaire.

- **Sanguin** : Cette Technique a été supprimée.
- **[NOUVEAU] Increvable** : Doublez tous les soins que vous recevez (hors Robustesse) tant que vos PV sont inférieurs à 10.

## Vigueur (Endurance)

- **Enchaînement** : Utiliser une Technique active vous confère un montant de charges d'Enchaînement équivalent au coût en Endurance de la Technique. Lorsque vous utilisez une Technique active, vous pouvez dépenser 10 charges d'Enchaînement. Si vous faites ainsi, cette utilisation ne consomme pas d'Endurance. De plus, accomplir un coup fatal génère 10 charges d'Enchaînement. **Vous pouvez cumuler jusqu'à 30 charges d'Enchaînement.**
- **[NOUVEAU] Vigueur Inhumaine** : Chaque fois que vous regagnez de l'Endurance lors de la phase de jeu, régénérez autant de PV. Ces soins ne peuvent pas être augmentés, diminués, volés ou prévenus. Aucun effet si votre Endurance est à son maximum.

## Armes légères :

- **Embusqueur (Élite)** : Vous êtes un expert des frappes chirurgicales. Lorsque vous attaquez en mêlée avec une arme légère, vos chances de coup critique sont tirées en premier lieu. Si le résultat est un succès, l'attaque est inévitable et n'entraîne pas de riposte. **Gagnez +25% de dégâts critiques.**
- **Exploitation de faiblesses** : Chaque fois que vous infligez une attaque critique, vos dégâts critiques augmentent de ~~8~~ **16%** jusqu'à la fin du Combat, cumulable 3 fois.
- **Liste noire** : Chaque fois qu'un gladiateur décède, gagnez ~~+7~~ **14%** dégâts critiques jusqu'à la fin de la partie.

## Armes martiales :

- **[REFONTE] Hoplite (Élite)** : Vous maniez un bouclier dans votre main secondaire, vous octroyant un bonus permanent de +1 Armure mais réduisant votre chance critique de 10%. De plus, Se Défendre est une action bonus et ne vous empêche pas d'attaquer. Lorsque vous vous défendez, vos attaques n'entraînent pas de riposte et ne génèrent pas d'Acuité.
- **Duelliste (Élite)** : Vous êtes un maître du duel. Lorsque vous attaquez en mêlée, vous disposez toujours de l'initiative et ~~réduisez l'Évitement de la cible de 5%~~ **la cible ne peut ni éviter** ni vous infliger de coup critique ou de conditions avec sa riposte.
- **Danse avec la mort** : Cette Technique a été supprimée.
- **[NOUVEAU] Style Ikévarois** : Tant que vous maniez un bouclier, vos attaques en mêlée ont une chance équivalant à 10x votre Armure (au moment de la frappe) de

déclencher une frappe de votre bouclier à la fin de la passe d'armes. Cette frappe est considérée comme une attaque, inflige 2 points de dégâts physiques de base, n'entraîne pas de riposte et ne génère pas d'Acuité.

- **[NOUVEAU] Parade Désespérée** : Évitez automatiquement la troisième frappe que vous subissez à chaque round.

### Armes lourdes :

- **Accès de Rage (Élite)** : Vos attaques avec une arme lourde infligent 1.2% de dégâts supplémentaires **et ignorent jusqu'à 2 points d'Acuité** pour chaque point de vie qu'il vous manque au moment de la frappe.
- **[REFONTE] Transe sanguinaire** : Lorsqu'un gladiateur décède, vous avez 25% de chances d'obtenir la condition *Concentré* instantanément, ou 100% si vous avez infligé le coup fatal. Cette chance augmente de 15% pour chaque gladiateur mort précédemment dans la partie. Cet effet ne peut pas se déclencher plus de 2 fois par partie.
- **Psychomancie** : Tant que votre Armure est inférieure ou égale à 0 (au moment de la frappe), lorsque vous subissez des dégâts physiques d'une attaque (même à distance), infligez instantanément ~~25~~ **35%** de ces dégâts sous forme de dégâts purs à l'attaquant.
- **Inflexible** : Au début de chaque round, régénérez 1 point de vie pour chaque ~~attaque subie lors du round précédent et 1 point de vie supplémentaire pour chaque frappe critique subie~~ **action hostile vous ayant visé** lors du round précédent, **jusqu'à un maximum de 3**.

### Techniques actives :

#### Armes légères :

- **Affûtage (2 Endurance, action bonus, instantanée)** : Gagnez +5% critique et **+5 10%** dégâts critiques jusqu'à la fin de la partie.