

Blood Lust  
v3.2  
-Saison 2-  
Notes de révisions

**Rouge** : Affaibli

**Vert** : Renforcé

**Violet** : Nouveau/Remanié

**Barré** : Supprimé

## **Général :**

-Les restrictions d'investissement d'XP dans les attributs primaires ont été levés.

-Les attributs primaires peuvent atteindre la valeur maximale de 5.

-L'aléatoire a été modifié pour être plus prédictibles :

\*Les effets de soins soignent pour un montant fixe. (En général, pour la moyenne de leur ancienne gamme de valeurs)

\*Les dégâts des armes ont été modifiés pour proposer des gammes de valeurs plus faibles. En moyenne, chaque frappe fera plus de dégâts.

\*Le critique et l'évitement, s'ils existent encore, sont beaucoup plus durs à obtenir. Il est cependant maintenant possible de dépenser une nouvelle ressource (Ruse) pour garantir un critique.

-Les altérations d'état sont introduites dans l'Arène. Une altération d'état ne dure qu'un round et n'est effective que lors du round suivant son application. Un gladiateur ne peut pas subir une même altération d'état deux round d'affilée :

\*Silence : Un gladiateur réduit au silence ne peut pas dépenser d'Endurance ni épuiser de marque.

\*Etourdi(e) : Un gladiateur étourdi ne peut pas éviter ni infliger de critique (Même si un effet devrait le garantir).

\*Hébété(e) : Un gladiateur hébété voit son Initiative réduit à 0 si son Initiative n'est pas négative.

Sauvagerie (Sau) : Chaque point de Sauvagerie augmente les dégâts infligés par les armes lourdes et versatiles de 1. Chaque point soigne également le gladiateur de 1 point de vie au début de chaque round, jusqu'à un maximum de 50% de sa Vitalité sur la durée de la partie. (Base : 0)

Instinct (Ins) : Chaque point d'Instinct augmente les dégâts infligés par les armes légères et versatiles de 1. Chaque point augmente également l'Initiative du gladiateur de 1. (Base : 0)

Volonté (Vo) : Chaque point de Volonté augmente les dégâts infligés par les attaques de marques de 1 et les soins prodigués par les effets de marque de 1. Chaque point permet également au gladiateur d'apprendre une marque supplémentaire. (Base : 0)

Initiative (Ini) : L'Initiative détermine l'ordre dans lequel se résolvent les actions des Gladiateurs. Lors d'une passe d'armes, le gladiateur ayant l'initiative inflige 3% de dégâts

supplémentaires et subit 3% de dégâts de moins (cumulatif avec l'Acuité) multiplié par la différence entre son Initiative et celle de sa cible. (Minimum +0%) Chaque point d'Initiative négatif augmente l'évitement de la cible de 5% contre vos frappes. (base : 0)

Puissance (Pui) : Cette statistique a été supprimée.

Finesse (Fin) : Cette statistique a été supprimée.

Critique (Cri) : Le Critique confère une chance (en %) d'infliger des dégâts supplémentaires lors d'une frappe. ~~Les attaques standards critiques sont inévitables.~~ (Base : 5 0%)

Dégâts d'attrition (Datt) : Cette statistique a été supprimée.

Ruse (Ru) : Pour une action bonus, un gladiateur peut dépenser un point de Ruse pour rendre une attaque déclarée critique. Au début de chaque round, sauf du premier, chaque gladiateur a 10% de chance de générer un point de Ruse. (Base : 0)

---

## Armes :

- La Catégorie Armes d'Hasst a été fusionnée avec la Catégorie Martiale.
- Les types d'armes ne sont plus distingués.
- Le Choix des Armes propose à présent 12 Armes au lieu de 10, 3 de chaque catégorie.
- Les armes qui ne sont pas choisies sont conservées pour de futures parties.

## Combat à mains nues

### Poings

**Dégâts** : 2-4 (2D2) (Physique)

**Effet** : Ne peut pas infliger de critiques ; les poings ne sont pas considérés comme une arme

### Armes légères (Instinct)

#### Dagues, poignards, griffes de combat

**Dégâts** : 2-4 (2D2) (Physique)

**Effet** : +20% critique ; +1 Ruse

### Armes martiales (Versatile)

#### Épées, haches, masses, lances, hallebardes

**Dégâts** : 3-6 (3D2) (Physique)

**Effet** : /

## Armes lourdes (Sauvagerie)

**Espadons, haches de guerre, marteaux**

**Dégâts** : 5-10 (5D2) (Physique)

**Effet** : -25% dégâts critiques

## Armes magiques

**Bâtons, sceptres, baguettes, faux**

**Dégâts** : 3-6 (3D2) (Magique)

**Effet** : +2 Résilience

---

## Races :

### Humain

Statistiques : /

*Polyvalents* : Au début de chaque partie, désignez une technique passive et une technique active que vous connaissez. Ces deux techniques ignorent tout pré-requis d'arme jusqu'à la fin de la partie.

### Nain

Statistiques : +1 Armure

*Forme de pierre* : Les Nains génèrent leur acuité par tranche de 20 au lieu de 15 et leur acuité maximale est capée à 80.

### Léonin

Statistiques : +1 Ruse

*Tactique du désert* : Dépenser de la Ruse augmente vos critiques de 5% jusqu'à la fin de la partie, cumulable 5 fois.

### Elfe noir

Statistiques : +5% Evitement

*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.

### Orc

Statistiques : +1 dégâts des armes et des poings

*Berzerker* : Tant que vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre vitalité, vos frappes en mêlée avec une arme ou vos poings infligent 2 points de dégâts supplémentaires.

### Gobelin

Statistique : +1 Initiative

*Fourberie* :

## Haut-elfe

Statistique : +1 Résilience

*Sorcellerie* : Les Haut-elfes commencent leur carrière avec une Marque (inférieure ou supérieure) supplémentaire au choix. Cette Marque ne compte pas dans la limite maximale de Marques.

## Géant

Statistique : +1 Endurance

*Héritage d'Aegir* : Les Géants génèrent 1 Endurance de base supplémentaire au début de chaque round.

---

## Equipements :

### L'or non dépensé est perdu en début de partie.

Amulettes :

Les Amulettes sont un nouveau type d'équipement disponibles aux gladiateurs. Chaque gladiateur commence sa carrière avec une amulette offerte. Les amulettes ne peuvent pas être pillées mais un gladiateur vétérane peut changer librement d'amulette entre deux parties.

**-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. (*Note : Je pense du coup supprimer l'universalité de cette mécanique, pour réduire la disponibilité de l'endurance aux builds qui ne se concentrent pas dessus.*)

**-Médaillon de sang de Troll en bouteille** : Au début de chaque round, régénérez 1 point de vie ou 2 si vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre Vitalité.

**-Camée d'Assassin** : Vos chances de générer de la Ruse au début de chaque round augmentent de 10%.

**-Médaille de Vivacité** : Augmentez votre Initiative de 1 lorsque vous attaquez en mêlée avec une arme ou vos poings pour la passe d'arme.

**-Collier d'Ambrepierre** : Gagnez +1 Armure et +1 Résilience au début de chaque round si vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre Vitalité, et ce jusqu'à la fin du round.

**-Talisman de Haute-Magie mineur** : Vos attaques à distance infligent 1 point de dégâts supplémentaire et 1 point de dégâts supplémentaire sur les cibles disposant de 50% ou moins de leur Vitalité (au moment de la frappe).

**-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.

**-Relique Interdite** : Les frappes de vos poings infligent 1 point de dégât d'attrition supplémentaire, tant que vos poings sont versatiles ou magiques.

**-Fétiche usé** : A la fin de chaque round, conservez jusqu'à 10 Acuité.

## Equipement standards :

- +1 Armure : 75 po
- +1 Résilience : 75 po
- +4 5% Evitement : 65 po
- +5% Critique : 65 po
- +10% dégâts critique : ~~40~~ 60 po
- +1 Endurance : 80 po
- +1 Initiative : ~~175~~ 100 po
- ~~+10% dégâts d'attrition : 90 po~~

## Anneaux :

- **Anneau de l'astromancien** (200 165 po) : Une fois par partie, n'épuisez pas une marque inférieure que vous utilisez (Au choix, au moment où vous l'épuisez).
- **Anneau du sang valeureux** (300 225 po) : Au début de chaque round, régénérez 4D3- 2 points de vie. Si vos pv sont inférieurs ou égaux à 50% de votre Vitalité, régénérez 1 point de vie supplémentaire. Si vos pv sont inférieurs ou égaux à 25% de votre Vitalité, régénérez 1 point de vie supplémentaire.
- **Chevalière en bois-blanc** (200 180 po) : +4 3 Résilience. Chaque fois que vous subissez des dégâts magiques d'une frappe, réduisez la Résilience octroyée par la Chevalière en bois-blanc de 1 jusqu'à la fin de la partie.
- **Signet de l'Assemblée de Fer** (200 180 po) : +4 3 Armure. Chaque fois que vous subissez des dégâts physiques d'une frappe, réduisez l'Armure octroyée par le Signet de l'Assemblée de Fer de 1 jusqu'à la fin de la partie.
- **Anneau du miracle de la vie** (250 175 po) : Une fois par partie, si vous avez subi des dégâts d'attrition ce round, régénérez autant de points de vie +4.
- **Chevalière du Maître d'Armes** (235 190 Po) : ~~Une fois par partie~~ **Deux fois par partie**, dépensez 1 point d'endurance et désignez une catégorie d'arme (légère, lourde, martiale, 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.
- **[NOUVEAU] Anneau des Patiences Infinies** (175 po) : Chaque fois que vous subissez des dégâts d'une frappe, accumulez 1 charge de Patience, jusqu'à 5 au maximum. Lorsque vous déclarez une attaque, vous pouvez dépenser X charges de Patience. Si vous faites ainsi, cette attaque inflige X points de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base).

---

## Techniques passives (Nouvelles) :

*Note : En construction. Il faut réadapter les techniques existantes et en développer de nouvelles.*

**Instincts mortels (Fureur) :** Vos chances de générer de la Ruse au début de chaque round augmentent de 5% pour chaque point d'instinct dont vous disposez. De plus, accomplir un coup fatal génère 1 Ruse.

**Vivacité létale (Fureur) :** Vos critiques non automatiques avec une arme en mêlée infligent 25% de dégâts critiques supplémentaires.

**Entourloupes (Fureur) :** Chaque fois que vous dépensez de la Ruse, gagnez +10% dégâts critiques jusqu'à la fin de la partie.

**Jusqu'au dernier souffle (Fureur) :** Au début de chaque round, si vos pv sont inférieurs ou égaux à 10, générez 1 Ruse et gagnez +15% dégâts critiques jusqu'à la fin du round.

**Complot (Vigueur) :** Chaque fois que vous dépensez de la Ruse, générez 2 Endurance supplémentaires au début du prochain round.

**Extase sanguinaire (Vigueur) :** Après avoir accompli un coup fatal, régénérez immédiatement un montant d'endurance équivalent à votre endurance maximale. Chaque fois qu'un gladiateur décède sans que vous lui ayez infligé un coup fatal, régénérez 1 endurance supplémentaire au début du round suivant.

**Accélération métabolique (Vigueur) :** Chaque fois que vous recevez un effet de soin (hors Sauvagerie), régénérez immédiatement 1 Endurance. Cet effet ne peut pas s'activer plus d'une fois par source de soin.

**Gonflette (Vigueur) :** Vous pouvez accumuler de l'Endurance jusqu'à 2x votre maximum. Chaque fois que vous accumulez un point au-delà de votre maximum, subissez 1 point de dégâts d'attrition.

**Ressources cachées (Vigueur) :** Chaque fois que vous subissez des dégâts critiques, régénérez 2 Endurance immédiatement.

**Adaptation (Ténacité) :** Après avoir subi des dégâts critiques, augmentez votre Armure ou votre Résilience (selon le type de dégât subi) de +5 jusqu'à la fin du round. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round.

**Volonté immuable (Ténacité) :** A la fin de chaque round, conservez jusqu'à 5 Acuité. Pour chaque point de Volonté dont vous disposez, conservez jusqu'à 3 Acuité supplémentaire.

**Dérobade (Ténacité) :** Chaque fois que vous dépensez de la Ruse, régénérez immédiatement 3 points de vie. Régénérez 2 points de vie supplémentaires si vos points de vie sont inférieurs à 30% de votre Vitalité.

**Fascination morbide (Valeur) :** Vos frappes en mêlée avec une arme infligent 0.1% de dégâts supplémentaires pour chaque point de vie qu'il vous manque. Cet effet augmente de 0.1% pour chaque point de Sauvagerie dont vous disposez.

**Cherche-coeur (Légère) :** Vos critiques avec une arme légère ignorent 50% de l'Armure de la cible (arrondis à l'inférieur).

**Accumulation létale (Légère) :** Vos attaques en mêlée avec une arme légère infligent 1 point de dégât d'attrition au début du round suivant, ou à la fin du round lors du 7e round, pour chaque Ruse que vous avez dépensée lors de cette partie.

**[remaniement] Tourmenteur (Légère) :** Tant que vous maniez une arme légère, vos effets d'attrition infligent 1 point de dégât supplémentaire et peuvent être critiques.

**[remaniement] Sadisme (Légère) :** Tant que vous maniez une arme légère, vos effets d'attrition ont une chance équivalent à 8x les dégâts infligés de générer 1 Ruse.

**Exploitation de faiblesse (Légère) :** Vos frappes avec une arme légère sur des cibles disposant de 40% ou moins de leur Vitalité (au moment de la frappe) infligent 20% de dégâts supplémentaires.

**Déviations (Légère) :** Au début de chaque round, tant que vous maniez une arme légère, générez un montant d'Acuité équivalent à votre score d'évitement, jusqu'à un maximum de 5x votre Instinct.

**Série meurtrière (Légère) :** Après avoir accompli un coup fatal avec une arme légère ou des dégâts d'attrition (si vous maniez une arme légère), votre prochaine utilisation d'une technique active de la catégorie Armes Légères est une action bonus et ne coûte pas d'Endurance.

**Trompe-la-mort (Légère) :** Tant que vous maniez une arme légère et que vos points de vie sont inférieurs ou égaux à 8 (au moment des frappes), votre évitement est toujours égal à 50% et aucun effet ne peut vous empêcher d'éviter.

**Ombremagie (Légère) :** Vos critiques en mêlée avec une arme légère ont 50% de chance de vous permettre de régénérer une Marque supérieure épuisée au début du prochain round, au choix. Cet effet se déclenche automatiquement lorsque vous infligez un coup fatal avec une arme légère.

**Technique Oroshi (Légère) :** Tant que vous maniez une arme légère, les dégâts de base de cette arme sont 4-7 (3D2+1) mais cette arme n'augmente plus votre critique et ne génère pas de Ruse en début de partie.

**Pandémie vampirique (Légère) :** 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 cette effet, régénérez immédiatement 2 points de vie.

**Maintenir la ligne (Martiale) :** Au début de chaque round, si vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre Vitalité, gagnez +2 Armure jusqu'à la fin du round. Au début de chaque round, si vos points de vie sont inférieurs à 25% de votre Vitalité, gagnez +3 Armure à la place.

**Acier Froid (Martiale) :** Si votre Volonté est supérieure à votre Sauvagerie et votre Instinct (individuellement), tant que vous maniez une arme martiale, cette arme inflige des dégâts magiques et la Volonté augmente les dégâts de cette arme de 1 par point, jusqu'à un maximum de +3. De plus, au début de la partie, désignez jusqu'à 3 techniques passives de la catégorie magique que vous connaissez. Ignorez les pré-requis d'arme de ces techniques jusqu'à la fin de la partie.

**Le Fou prend la Reine (Martiale) :** Lorsque vous attaquez en mêlée avec une arme martiale, si votre cible dispose d'un montant de points de vie supérieur au vôtre, cette attaque inflige 2 points de dégât supplémentaires. Si votre cible a l'initiative, cette attaque inflige 1 point de dégât supplémentaire.

**Danse avec la mort (Martiale) :** Tant que vous maniez une arme martiale, évitez automatiquement la première frappe en mêlée qui devrait vous tuer à chaque partie, même si vous ne devriez pas pouvoir éviter. Lorsque cet effet se déclenche, générez 50 Acuité.

**Paladin (Martiale) :** Tant que vous maniez une arme martiale, chaque fois que vous épuisez une marque, gagnez +1 Résilience jusqu'à la fin de la partie. De plus, votre prochaine attaque en mêlée inflige 1 point de dégât supplémentaire, cumulable.

**Vierge de Fer (Martiale) :** Vos attaques avec une arme martiale en mêlée infligent 10% de dégâts supplémentaires pour chaque action hostile qui vous vise à chaque round, jusqu'à un maximum de +30%.

**Presser l'avantage (Martiale) :** Vos attaques en mêlée avec une arme martiale infligent 20% de dégâts supplémentaires sur les cibles souffrant d'une altération d'état.

**Echec au Roi (Martiale) :** Tant que vous maniez une arme martiale, lors du 7e round, toutes vos frappes sont critiques et inévitables.

**Transe sanguinaire (Lourde) :** Après avoir infligé un coup fatal avec une arme lourde en mêlée, votre prochaine attaque réussie en mêlée avec une arme lourde est un critique automatique infligeant 25% de dégâts critiques supplémentaires.

**Psychomancie (Lourde) :** Tant que votre Armure ou votre Résilience (selon le type de dégât subi) est inférieure ou égale à 0, lorsque vous subissez des dégâts d'une attaque (même à distance), infligez instantanément 25% de ces dégâts sous forme de dégâts d'attrition à l'attaquant. Aucun effet lorsque vous êtes étourdi(e) ou réduit(e) au Silence.

**Mastodonte (Lourde)** : Lorsque vous ripostez en mêlée avec une arme lourde, si vous n'avez pas l'initiative, gagnez +2 Armure pour cette passe d'arme.

**Tueur de mage (Lourde)** : Tant que vous maniez une arme lourde, gagnez +1 Résilience jusqu'à la fin du round chaque fois qu'une marque est épuisée par un autre gladiateur.

**Vengeance (Lourde)** : Vos attaques avec une arme lourde infligent 8% de dégâts supplémentaires pour chaque frappe vous ayant infligé des dégâts lors du round précédent. Si vos points de vie sont inférieurs à 30% de votre Vitalité (au moment de la frappe), vos attaques infligent 16% de dégâts supplémentaires par frappe subie lors du round précédent à la place.

**Inflexible (Lourde)** : Au début de chaque round, tant que vous maniez une arme lourde, régénérez 1 point de vie pour chaque attaque subie lors du round précédent et 1 point de vie supplémentaire pour chaque frappe critique subie lors du round précédent.

**Amplitude (Lourde)** : Vos critiques en mêlée avec une arme lourde infligent 50% des dégâts infligés à autre gladiateur aléatoire sous forme de dégâts physiques.

**Rage du Colosse (Lourde)** : Après avoir subi des dégâts critiques, si vous maniez une arme lourde, augmentez les dégâts de base de votre arme de 1-1 (+1) jusqu'à la fin de la partie.

**Infusion de pouvoir (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, chaque fois que vous épuisez une marque, régénérez 2 points de vie.

**Siphonner l'âme (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, chaque fois que vous infligez un coup fatal, régénérez jusqu'à 3 marques épuisées, au choix, au début du round suivant. Pour chaque marque ainsi régénérée, régénérez 2 points de vie.

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

**Rebond (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, vos critiques avec une attaque de marque infligent également 50% de leur dégâts à une autre cible aléatoire sous forme de dégâts magiques.

**Magie martiale (magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, chaque fois que vous épuisez une marque, régénérez 1 (marque inférieure) ou 2 (marque supérieure) Endurance supplémentaires au début du round suivant.

**Métamagie : Précision (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, lorsque vous dépensez de la Ruse, l'attaque ainsi améliorée est une attaque à distance. Un gladiateur ne peut connaître qu'une seule technique de Métamagie.

**Métamagie : Perforation (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, lorsque vous dépensez de la Ruse, l'attaque ainsi améliorée ignore l'Acuité. Un gladiateur ne peut connaître qu'une seule technique de Métamagie.

**Métamagie : Rémanence (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, lorsque vous dépensez de la Ruse, l'attaque ainsi améliorée inflige 10% 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.

**Malédiction récursive (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, chaque fois que vous subissez des dégâts d'attrition, la prochaine attaque de marque à distance que vous effectuez inflige autant de dégâts supplémentaires (de son type de dégât de base). Cet effet se cumule.

**Prémonitions (Magique)** : Tant que vous maniez une arme magique, lorsque vous subissez des dégâts critiques non automatiques, générez 30 Acuité avant de recevoir ces dégâts.

**Mawashi-Geri (CMN)** : Tant que vos poings sont versatiles, les attaques de vos poings qui infligent au moins 5 points de dégât hébètent la cible.

**Déluge de coups (CMN)** : Les attaques de vos poings ont 25% de chance de déclencher une seconde frappe standard au cours de la même passe d'arme, directement après la première. Cette chance augmente de 25% au début de chaque round si cet effet ne s'est pas déclenché lors du round précédent.

**Ascension Spirituelle (CMN)** : Tant que vos poings sont magiques, lorsque vous attaquez en mêlée avec vos poings, la riposte de la cible ne peut pas vous infliger plus de 5 points de dégât.

**Transcendance (CMN)** : Tant que vos poings sont versatiles, les attaques de vos poings infligent 30% de dégâts 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.

**Explosion de Chi (CMN)** : Tant que vos poings sont magiques, vos critiques en mêlée avec vos poings infligent 25% des dégâts infligés à 2 autres gladiateurs aléatoires sous forme de dégâts d'attrition.

**Âme d'airain (CMN)** : Tant que vos poings sont versatiles ou magiques et que vous n'avez pas d'armes, chaque fois que vous subissez des dégâts d'attrition, subissez 2 dégâts de moins. Cet effet permet d'ignorer entièrement une source de dégât d'attrition.

**Posture Ki (CMN)** : Après avoir infligé des dégâts avec une frappe de vos poings, les dégâts de vos poings augmentent de 1-1 (+1) jusqu'à la fin du round, cumulable.

---

## Techniques actives (Nouvelles) :

*Note : En construction. Il faut réadapter les techniques existantes et en développer de nouvelles.*

### Légères

**Assassiner (7 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme légère. Cette attaque est critique. Si la cible dispose de 6 points de vie ou moins après la résolution de la passe d'armes, tuez la cible. Assassiner ne peut pas être utilisée plus d'une fois sur un même gladiateur par partie.

**Strangulation (5 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme légère. Cette attaque ne peut pas être critique mais inflige ses dégâts sous forme de dégâts d'attrition au début du prochain round, ou à la fin du round lors du 7e round, et réduit la cible au Silence.

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

**Poison sangsue (5 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme légère. Si cette attaque inflige des dégâts, infligez 3 points de dégâts d'attrition à la cible au début des deux prochains rounds ou à la fin du round lors du 7e round. Chaque fois que Poison sangsue inflige des dégâts, régénérez autant de points de vie.

**Blackjack (3 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme légère. Si cette attaque inflige des dégâts, la cible est étourdie.

### Lourdes

**Frappe déchaînée (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme lourde. Cette attaque inflige le maximum de dégât possible mais ne peut pas être critique.

**Frappe implacable (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme lourde. Si cette attaque inflige des dégâts, elle réduit la cible au Silence lors du prochain round.

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

**Affûtage (6 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme lourde. Augmentez les dégâts de base de votre arme de 1-1 (+1) jusqu'à la fin de la partie au début de cette passe d'armes.

**Frappe du Colosse (5 Endurance)** : 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.

Martiales

**Gambit d'Ambresort (3 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme martiale. Cette attaque inflige des dégâts magiques.

**Fente (3 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme martiale. Cette attaque a l'initiative.

**Apothéose (7 Endurance)** : 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.

**Désarmement (5 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme martiale. Si cette attaque est critique, la cible lâche son arme jusqu'à la fin du prochain round. Pour la durée de l'effet, elle combat à mains nues et ignorent tous les effets octroyés par son arme. Cet effet ne peut pas affecter un gladiateur plus d'une fois par partie.

**Botte (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme martiale. Si cette attaque inflige des dégâts, la cible est hébétée.

Magiques

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

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

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

**Tempête de Tissesort (8 Endurance)** : Déclarez une attaque à distance avec une arme magique. Infligez à tous les autres gladiateurs 20% des dégâts infligés par cette attaque sous forme de dégâts d'attrition. Pour chaque gladiateur ainsi blessé, vous avez 10% de chance de régénérer une marque épuisée au choix au début du prochain round.

Combat à mains nues

**Uppercut (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. Si cette attaque inflige des dégâts, elle hébète et étourdit la cible.

**Kuto D’Kuizine (6 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. Cette attaque est critique. Chaque fois que vous subissez des dégâts d’une attaque, réduisez le coût en endurance de votre prochaine utilisation de Kuto D’Kuizine de 1. Si Kuto D’Kuizine coûte 0 au moment où vous l’utilisez, Kuto D’Kuizine est une action bonus.

---

## Marques supérieures (Nouvelles) :

**Etoile d’Inquisition** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque en mêlée avec une arme ou vos poings. Si cette attaque inflige des dégâts, elle réduit la cible au Silence et l’Etourdit.

**Etoile Parasitaire** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige 4-8 (4D2) points de dégâts magiques. Si cette attaque inflige des dégâts, au début du prochain round, gagnez un montant d’Armure et de Résilience équivalent aux scores de la cible dans ces statistiques (respectivement) jusqu’à la fin du round. Elle en perd autant jusqu’à la fin du round.

**Etoile de Brutalité** : Épuisez cette marque, déclarez une attaque à distance et dépensez de l’endurance. Cette attaque inflige 2-4 (2D2) points de dégâts magiques +1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires pour chaque endurance dépensée de cette façon.

---

## Techniques passives (Changements) :

**Bain de Sang (Fureur)** : Les critiques en mêlée avec une arme régénèrent immédiatement ~~4D6+4~~ **5** points de vie. Cet effet ne peut pas se produire plus d’une fois par round.

**Cherche-coeur (Fureur)** : Chaque point d’Instinct augmente les dégâts des Coups Critiques de ~~8~~ **5**%.

**Précision sauvage (Fureur)** : Cette technique a été supprimée.

**Toute Puissance de combat (Fureur)** : Chaque fois que vous infligez un critique en mêlée **avec une arme ou vos poings**  ~~votre Puissance ou votre Finesse (la plus haute) augmente de 1 jusqu’à la fin du Combat, cumulable 3 fois~~ **les dégâts de base de votre arme ou vos poings augmentent de 1-1 (+1) jusqu’à la fin de la partie, cumulable 3 fois.**

**Surpuissance (Fureur)** : Chaque fois que vous dépensez de l’endurance, chaque point dépensé a 25% de chance de vous conférer une charge de Surpuissance. **Cette chance augmente de 3% par point de Sauvagerie dont vous disposez.** [...]

**Taureau furieux (Fureur)** :  ~~Lorsque vous Chargez, votre Critique augmente de 50% pour le round en cours mais vous ne générez pas d’Acuité lors de ce tour. Mettre un Gladiateur K.O~~

~~recharge votre action bonus Charger.~~ **Lorsque vous Chargez, vous pouvez également dépenser de la Ruse lors de la même action. Charger génère 1 Ruse au début du round suivant si votre score de Sauvagerie est supérieur à votre score d'Instinct et de Volonté (individuellement). De plus, accomplir un coup fatal recharge votre action Charger.**

**Exécuteur (Fureur)** : Cette technique a été supprimée.

**Lames dentelées (Fureur)** : Cette technique a été supprimée.

**Anticipation (Vitesse)** : Lorsque vous attaquez en mêlée, si vous disposez de l'Initiative, votre Armure ~~ou votre Résilience (selon le type de dégât de l'arme de votre cible)~~ augmente de ~~3~~ **2** contre la riposte de votre cible.

**Sprinteur (Vitesse)** : Cette technique a été supprimée.

**Ruée (Vitesse)** : Cette technique a été supprimée.

**Allonge (Vitesse)** : Cette technique a été supprimée.

**Sigil du Dieu du Tonnerre (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Contre-Attaque (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Maître de l'évasion (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Sanguin (Ténacité)** : **Tant que vos points de vie sont inférieurs à 30% de votre Vitalité,** augmentez de ~~30~~ **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. ~~Aucun effet si vous êtes un Géant.~~

**Régénération frénétique (Ténacité)** : Lorsque vous Récupérez, régénérez 2 points de vie par endurance dépensée au lieu de 1 et régénérez ces points de vie au début du round en cours au lieu du round suivant. **De plus, vous pouvez Récupérez plus d'une fois par partie mais jamais deux rounds de suite.**

**Bastion (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Virevolte (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Impulsion galvanisante (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Instinct de survie (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Rebond (Ténacité)** : Cette technique a été supprimée.

**Montée d'adrénaline (Vigueur)** : Cette technique a été supprimée.

**Second Souffle (Vigueur)** : Vous avez ~~50~~ **35%** de chance au début de chaque round de générer 1 point d'endurance supplémentaire. **Cette chance augmente de 5% pour chaque point de Sauvagerie dont vous disposez.**

**[REMANIEMENT] Enchaînement (Vigueur)** : **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.**

**Vif-Argent (Vigueur)** : Cette technique a été supprimée.

**[REMANIEMENT] Nécromancie (Mysticisme)** : **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. Cet effet ne peut se déclencher qu'un nombre de fois équivalent à (votre Volonté-1), minimum 0 fois.**

**Magelame (Mysticisme)** : Chaque fois que vous Épuisez une marque, la prochaine attaque réussie avec une arme ou vos poings (s'ils sont magiques) inflige ~~1D4+1~~ **2-4 (2D2)** points de dégâts magiques supplémentaires. Cet effet se cumule. Ces dégâts ne peuvent pas être critiques.

**Poussée de fièvre (Mysticisme)** : Cette technique a été supprimée.

**Maîtrise des Marques (Mysticisme)** : Cette technique a été supprimée. (*Note : la mécanique est intégrée de base dans la Volonté*).

**[REMANIEMENT] Courants ascendants (Mysticisme)** : Chaque fois que vous épuisez une marque, générez 10 Acuité.

**Frappes lourdes (Valeur)** : Cette technique a été supprimée.

**Attaques sournoises (Valeur)** : Cette technique a été supprimée.

**Frappes fantômes (Valeur Légère)** : Vos attaques avec une arme légère ont ~~30~~ **15%** de chance de frapper une seconde fois immédiatement. **Cette chance augmente de 5% par point d'Instinct dont vous disposez.** 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.

**Trauma (Valeur Lourde)** : Vos attaques avec une arme lourde ont ~~45~~ **30%** (ou **100%** lors d'un critique) de chance de provoquer une hémorragie interne, infligeant ~~75~~ **30%** de dégâts supplémentaires sous forme de dégâts d'attrition au début du prochain round ou à la fin du

**round lors du 7e round.** Cette chance augmente de 5% ~~par point d'endurance que vous avez dépensé ce round~~ **par point de Sauvagerie dont vous disposez.**

**Carnage (Valeur) :** Cette technique a été supprimée.

**Frappes implacables (Valeur) :** Cette technique a été supprimée.

**Combo (CMN) :** Chaque fois qu'une de vos frappes avec vos poings inflige des dégâts, gagnez ~~+7~~ **15%** de critique jusqu'à la fin du round. Cet effet se cumule.

**Déviaton de projectile (CMN) :** Tant que vous n'avez pas d'armes, ~~chaque fois que vous n'évitez pas une attaque à distance, relancez le dé. Gardez le nouveau résultat.~~ **vos chances d'éviter les attaques à distance augmentent de 50%.**

**Enseignements du Monastères (CMN) :** Si vos poings sont magiques, chaque fois que vous épuisez une marque, votre prochaine attaque en mêlée avec vos poings a ~~25~~ **50%** de chance supplémentaires d'être critique et d'infliger ~~40~~ **15%** de dégâts critiques supplémentaires. Cet effet se cumule.

**Double impact (CMN) :** Si vos poings sont versatiles, ~~chaque fois qu'une frappe de vos poings n'est pas critique, relancez le dé. Gardez le nouveau résultat.~~ **dépenser de la Ruse augmente votre critique de 100% jusqu'à accomplir une frappe critique.**

**Style de combat du clan Oroshi (CMN) :** Les dégâts de base de vos poings **augmentent de 4D2 sont égaux à 4-7 (3D2+1).** Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

**Style de combat de la Paume d'Acier (CMN) :** ~~Chaque fois que vos poings infligent des dégâts~~ **Tant que vous n'avez pas d'arme,** gagnez +1 Armure, ~~+1 Résilience~~ et +5 Acuité **au début de chaque passe d'armes et ce** jusqu'à la fin du round en cours. Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

**[REMANIEMENT] Style de combat du Maître Ivre (CMN) :** 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. Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

**Style de combat du Poing Résolu (CMN) :** Chaque fois qu'une frappe avec vos poings inflige au moins 2 points de dégâts, régénérez immédiatement ~~4D3~~ **3** points de vie. ~~Ces soins peuvent être critiques mais ne peuvent pas être augmentés.~~ Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

**Style de combat de l'école Kyokishin (CMN) :** Cette technique a été supprimée.

**[REMANIEMENT] Style de combat de la Paume Mortelle (CMN) :** Les attaques de vos poings réduisent les soins reçus par la cible de 50% (hors Sauvagerie) jusqu'au début du

round suivant. Chaque fois que des soins sont ainsi prévenus, régénérez autant de points de vie. Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

**[REMANIEMENT] Style de combat du Poing Enflammé (CMN) : Gagnez +15% dégâts critiques.** Chaque fois que vous utilisez une technique active de la catégorie combat à mains nues, ~~la prochaine attaque standard réussie en mêlée avec vos poings inflige 50% de dégâts supplémentaires. Cet effet se cumule.~~ **générez 1 Ruse.** Un gladiateur ne peut pas connaître plus d'un style de combat à mains nues.

---

## Techniques actives (Changements) :

### Générales :

**Brise-garde :** Cette technique a été supprimée.

**Frappe du pommeau (4 Endu) :** Déclarez une attaque de mêlée avec une arme. ~~Cette attaque n'inflige que 50% de ses dégâts normaux.~~ Si cette attaque inflige des dégâts, la cible perd également 1D3+1 points d'endurance **la prochaine fois que la cible doit régénérer de l'Endurance, elle n'en régénère pas à la place.**

### Armes lourdes

**Fulgurance (5 Endu) :** Déclarez une attaque de mêlée avec une arme lourde. ~~Cette attaque a l'initiative et ne peut pas être évitée.~~ **Lors de cette passe d'armes, gagnez +8 Initiative.**

**Saccage (5 7 Endu) :** Déclarez une attaque de mêlée avec une arme lourde. ~~Lors de cette passe d'armes, gagnez +105% critique.~~ **Cette attaque inflige 7-14 (7D2) dégâts de base et étourdit la cible.**

### Armes martiales

**Rage (4 Endu) :** Déclarez une attaque de mêlée avec une arme martiale. Lors de ce round, votre arme inflige ~~1D3+1~~ **5-9 (4D2+1)** points de dégâts ~~supplémentaires (de son type de dégât de base)~~ **de base** mais vous subissez 2 point de dégâts supplémentaire de toutes les sources.

### Armes légères

**[REMANIEMENT] Suriner (2 Endu) :** Déclarez une attaque de mêlée avec une arme légère. Cette attaque inflige 3-6 (3D2) dégâts de base.

**[REMANIEMENT] Envenimer (6 Endu) :** Déclarez une attaque en mêlée avec une arme légère. Si cette attaque inflige des dégâts, la cible subit 2 points de dégât d'attrition au début

de chaque round ainsi qu'à la fin du 7e round et ce jusqu'à la fin de la partie. Chaque application de cet effet se cumule.

**Neurotoxine** : Cette technique a été supprimée.

#### Armes d'hast

**Empalement** : Cette technique a été supprimée.

**Frappe longue** : Cette technique a été supprimée.

#### Armes magiques

**Frappe de flétrissure (6 Endu)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme magique. Si cette attaque inflige des dégâts, elle inflige ~~75~~ **50% de dégâts supplémentaires de ces dégâts** sous forme de dégâts d'attrition **supplémentaires** au début des deux prochains rounds ou à la fin du round lors du 7e round.

**Ponction (5 Endu)** : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme magique et désignez une Marque épuisée. ~~Cette attaque n'inflige que 50% de ses dégâts normaux.~~ Au début du prochain round, régénérez la marque désignée.

#### Combat à mains nues

**Posture de la Grue** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. ~~Lors de ce round, gagnez +25% évitement (non soumis aux rendements décroissants).~~ **Générez 40 Acuité.**

**Toucher Mortel (6 7 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. Cette attaque ~~ne peut pas être critique mais~~ inflige des dégâts d'attrition. Au début du round suivant, la cible subit un montant de dégâts d'attrition supplémentaires équivalent à 50% des dégâts infligés. ~~Toucher Mortel ne peut pas cibler un même gladiateur plus d'une fois par partie. Après avoir utilisé Toucher Mortel, réduisez votre maximum de vitalité de 5 jusqu'à la fin de la partie.~~

**Toucher du Karma (6 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée avec vos poings. ~~Cette attaque n'inflige que 50% de ses dégâts normaux.~~ Lors de cette passe d'armes, vous ne pouvez pas éviter ni réduire les dégâts subis. Si vous subissez des dégâts de la riposte de la cible, régénérez autant de points de vie à la place. Toucher du Karma ne peut pas cibler un même gladiateur plus d'une fois par partie. ~~Après avoir utilisé Toucher du Karma, réduisez votre maximum d'Endurance de 1 jusqu'à la fin de la partie.~~

---

### **Marques inférieures (Changements) :**

**Étoile de Fer** : Épuisez cette Marque. Gagnez +3 **5** Armure au début de ce round. **Chaque fois que cette marque est épuisée, réduisez l'Armure conférée par cette marque de 2 jusqu'à la fin de la partie.**

**Étoile d'Obsidienne** : Cette marque a été supprimée.

**Étoile de Vie** : Épuisez cette marque. Au début du round suivant, régénérez ~~2D3+2~~ **6** points de vie **puis 3 points de vie à la fin de ce round.**

**Étoile noire** : Épuisez cette marque. ~~Votre première attaque réussie ce round est critique. Si vous avez déclaré une attaque, cette attaque est critique.~~ Au début du round suivant, subissez ~~1D4+2~~ **5** dégâts d'attrition.

**Étoile d'airain** : Épuisez cette marque. Régénérez ~~1D4~~ **3** points d'Endurance supplémentaires au début du prochain round.

**Étoile voilée** : Épuisez cette marque et désignez un autre gladiateur. ~~Lors de ce round, gladiateur ne peut pas éviter vos frappes. Le gladiateur ciblé est étourdi et réduit au Silence.~~

**Étoile vagabonde** : Épuisez cette marque. ~~Gagnez +3 Initiative ou perdez -3 Initiative lors de ce round, au choix.~~ **Choisissez votre place dans l'échelle d'initiative ce round.**

---

## Marques supérieures (Changements) :

**Étoile d'Ataraxie** : Cette marque a été supprimée.

**Étoile de Tonnerre** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige ~~2D4+5~~ **9-13 (4D2+5)** points de dégâts magiques ~~et a 15% de chance supplémentaires d'être critique.~~

**Étoile de Vampirisme** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige ~~1D8+2~~ **6-10 (4D2+2)** points de dégâts physiques et ~~, a 20% de chance supplémentaire d'être critique et~~ vous soigne pour la totalité des dégâts infligés.

**Étoile de sang** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque en mêlée avec une arme ou vos poings. Cette attaque inflige ~~1D4+2 points de dégâts physiques supplémentaires~~ **puis** 60% des dégâts totaux infligés sous formes de dégâts d'attrition supplémentaires au début du round suivant ou à la fin du round lors du 7e round.

**Étoile de Vif-Argent** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige ~~2D4+2~~ **6-10 (4D2+2)** points de dégâts magiques et est la première attaque résolue lors de ce round.

**Étoile de l'Archimage** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige ~~2D4+4~~ **7-10 (3D2+4)** points de dégâts magiques. Chaque fois que vous Épuisez une marque supérieure, vous avez 50% de chance de régénérer Étoile de l'Archimage. **Cette chance augmente de 3% par point de Volonté dont vous disposez.**

**[REMANIEMENT] Etoile de Maladie** : Épuisez cette marque et déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige 4-8 (4D2) points de dégâts magiques. Si cette attaque inflige des dégâts, la cible subit 2 points de dégâts d'attrition supplémentaire au début de chaque round ainsi qu'à la fin du 7e round jusqu'à la fin de la partie. Chaque application de cet effet se cumule.