

Mécaniques de jeu :

Éclaircissement : Lorsqu'une frappe inflige des dégâts purs supplémentaires, ces dégâts purs ne sont jamais augmentés lors d'un coup critique. Lorsqu'une frappe n'inflige que des dégâts purs, ces dégâts purs sont augmentés lors d'un coup critique.

Coups bas

Dopage : Régénérez **1 point d'Endurance immédiatement** puis 3 points d'Endurance supplémentaires lors de la prochaine phase de récupération.

[NOUVEAU] Pot d'Encre Noire : Désignez un gladiateur (vous inclus). Ses marques n'ont aucun effet jusqu'à la fin du round. Les actions bonus déclarées dans le cadre des marques sont annulées (mais pas consommées). Les actions pleines n'étant pas des attaques sont transformées en une attaque de mêlée sur un gladiateur aléatoire.

Races :

Orc

Statistiques : +1 Puissance

Berzerker : Tant que les points de vie du gladiateur sont inférieurs ou égaux à 16, il bénéficie d'un bonus de +1 Puissance **et +1 Armure. Une fois par partie, contre une action bonus, les Orcs peuvent gagner un bonus de +3 Puissance sur une attaque de mêlée qu'ils déclarent.**

Elfe

Statistiques : +1 Initiative

Tactique de guérilla : Tant qu'ils disposent de l'initiative, les Elfes génèrent leur Acuité avant de recevoir les dégâts des frappes en mêlée. **Une fois par partie, contre une action bonus, ils peuvent choisir leur place dans l'échelle d'initiative du round.**

Géant

Statistiques : +1 Endurance

Héritage d'Aegir : ~~Chaque fois que les Géants dépensent de l'Endurance, ils génèrent immédiatement le double d'Acuité. De plus,~~ Tant que leurs PV sont inférieurs à 50% de leur Vitalité, les Géants génèrent 1 Endurance supplémentaire au début de chaque round. **Une fois par partie, contre une action bonus, ils peuvent générer 35 Acuité au début du round.**

Catégories d'armes :

[NOUVEAU]

Armes d'hast

Forces :

- *Capacité offensive extrême
- *Adaptative
- *Accès à de nombreuses conditions

Faiblesses :

- *Peu de régénération de PV
- *Capacité défensive pauvre

Dégâts de base : 2-4 (2D2)

Chance de coup critique de base : 15%

Dégâts Critiques de base : 75%

Spécificités : Les Dégâts Critiques sont capés à 150% pour les armes d'hast.

Types d'armes : lances, hallebardes, faux...

Techniques passives :

Fureur (Critique) :

- **[NOUVEAU] Euphorie Mortelle** : Chaque fois que vous infligez des dégâts critiques, gagnez +7% de Dégâts Critiques, jusqu'à un maximum de 5 fois.

Combat à mains nues :

- **Sérénité** : Lorsqu'une frappe de vos poings devrait générer de l'Acuité, **gagnez moitié autant d'Acuité ; la cible n'en génère aucune à la place volez la moitié de cette Acuité.**

Armes légères :

- **[REFONTE] Agent pathogène** : Chaque fois qu'une condition *Poison* ou *Saignement* que vous avez appliquée inflige des dégâts, elle réduit l'Évitement de la cible de 5% et son Critique de 5% jusqu'à la fin de la prochaine phase de récupération. Cet effet se cumule et se rafraîchit lui-même.
- **[REFONTE] Agent infectieux** : Chaque fois qu'une condition *Poison* ou *Saignement* que vous avez appliquée inflige des dégâts, elle réduit la Puissance de la cible de 1 jusqu'à la fin de la prochaine phase de récupération. Cet effet se cumule et se rafraîchit lui-même.

Armes martiales :

- **Bourreau (Élite)** : Vos attaques en mêlée infligent 1 point de dégât supplémentaire pour chaque tranche de **5 6** PV qu'il manque à la cible. Vos ripostes en mêlée génèrent 2 Acuité pour chaque tranche de **4 5** PV qu'il manque à l'attaquant.
- **Presser l'avantage** : Vos attaques ont **45 8**% de chances supplémentaires d'être critiques ~~sur les cibles souffrant d'une condition majeure~~ **pour chaque condition différente qui affecte la cible.**
- **Maintenir la ligne** : Au début de chaque round, tant que vous maniez un bouclier, si vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre Vitalité, gagnez +2 Armure jusqu'à la fin du round. S'ils sont inférieurs à 25% de votre Vitalité, gagnez +3 Armure à la place. **S'ils sont inférieurs à 15% de votre Vitalité, gagnez +5 Armure à la place.**
- **Style Ikévarois** : Tant que vous maniez un bouclier, vos attaques en mêlée ont une chance équivalent 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. **Suivant une attaque de Heurt de Bouclier, cette chance augmente à 100%.**

Armes d'hast :

- **Invincible (Élite)** : Rien ne peut vous faire ployer. Votre Acuité est capée à 99. Chaque fois que vous devriez subir 1 point de dégât physique d'une source, ignorez ces dégâts à la place. Votre Armure réduit les dégâts purs subis, jusqu'à un minimum de 1.
- **Langue du Dragon (Élite)** : Votre détermination est sans égale. Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, gagnez immédiatement +7% de Critique jusqu'à la fin du round pour chaque point d'Endurance ainsi dépensé. Vos attaques qui infligent un coup critique régénèrent immédiatement 2 points d'Endurance.
- **Sauvageon (Élite)** : Vous avez appris à la dure, seul dans la nature sauvage. Chaque fois que vous infligez une condition *Saignement*, *Brûlure* ou *Poison*, la première itération de dégât de cette condition a une chance équivalente à votre Critique d'infliger le double de dégât. Chaque fois que vous infligez une condition majeure, gagnez +1 Puissance jusqu'à la fin de la partie si votre Puissance est inférieure à 5, jusqu'à 3 fois par partie.
- **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'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.

- **Allonge** : Vos attaques en mêlée ont 25% de chance de ne pas entraîner de riposte. Cette chance augmente de 4% pour chacun de vos points d'Initiative supérieurs à ceux de la cible.
- **Fauchage** : Vos frappes critiques en mêlée infligent 2 points de dégâts purs à 3 autres gladiateurs aléatoires (votre cible exclue).
- **Enseignement de la Montagne Rouge** : Au début de chaque round, lors de la phase de récupération, vous avez 1.2% de chance par PV qu'il vous manque de régénérer 5 PV. Cette chance augmente de 0.2% par point de Robustesse. Cet effet ne peut pas se produire deux rounds de suite.
- **Barbelure** : Vos attaques en mêlée ont 50% de chance d'activer immédiatement toutes les conditions *Saignement*, *Brûlure* et *Poison* dont souffre la cible (sans consommer de durée). Vos attaques critiques en mêlée ont 100% de chance à la place.
- **Brise-Horde** : Si au moins deux actions d'attaque vous visent lors d'un round, gagnez +5% d'Évitement et +10% de Critique au début de ce round pour chaque action d'attaque qui vous vise.
- **Frappes du Scorpion** : Vos frappes en mêlée infligent 2 points de dégâts supplémentaires et ignorent l'Armure de la cible si son montant de PV est le plus bas de la partie (égalités incluses). Accomplir un coup fatal vous fait immédiatement régénérer 3 points d'Endurance.
- **Surprise Kalishite** : Vos attaques en mêlée qui infligent au moins 3 points de dégâts *Sonnent*, *Ralentissent* ou *Incapacitent* la cible (au hasard).
- **Réflexes du Cobra** : Après avoir subi des dégâts critiques, gagnez +10% d'Évitement jusqu'à la fin du round. La prochaine fois qu'une frappe devrait vous infliger des dégâts critiques lors de cette partie, transformez cette frappe en frappe normale.
- **Rage du Dragon** : Chaque fois que vous subissez des dégâts physiques d'une frappe, gagnez 1 charge de Revanche. Lorsque vous déclarez une attaque, vous pouvez dépenser des charges de Revanche contre une action bonus pour augmenter les dégâts de cette attaque de 1 par charge de Revanche dépensée. Cumulable jusqu'à 5 fois.
- **Sirocco** : Augmentez de 1% (additif) tous les effets bénéfiques de l'Initiative et réduisez de 0.5% (additif) tous ses effets négatifs.
- **Précision Mortelle** : Vos attaques en mêlée infligent 3 points de dégâts purs supplémentaires pour chaque condition majeure dont souffre la cible.
- **Abrasion** : Chaque fois que vous subissez des dégâts d'une frappe en mêlée, vous avez 25% de chance d'infliger *Brûlure 3 (1)* et *Malade 35* à l'agresseur. Cette chance augmente de 3% pour chaque PV qu'il vous manque.

- **Planification** : Au début de chaque round (sauf du premier), si vous n'avez pas utilisé d'action bonus lors du round précédent, gagnez une action bonus supplémentaire lors de ce round.
- **Tournoiement du Derviche** : Lors des rounds 2, 4 et 6, les Techniques d'action pleine peuvent être déclarées comme action bonus.
- **Énergie du Désespoir** : Tant que votre Endurance est égale à 0, gagnez +2 Puissance et +2 Armure.
- **Ténacité de la Montagne Rouge** : Si vous disposez du montant de PV le plus bas de la partie (égalité incluse), évitez automatiquement la première attaque qui vous vise à chaque round et les ripostes de vos cibles ne peuvent pas vous infliger plus de 3 points de dégâts physiques. Cette Technique n'a aucun effet s'il ne reste qu'un seul adversaire en vie.
- **Favori du Public** : Tant que vous disposez du montant de PV le plus élevé de la partie (hors égalité), réduisez au *Silence* un gladiateur de votre choix au début de chaque round.

Techniques actives :

Armes d'hast :

- **Empalement (5 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque n'inflige pas de dégât mais inflige *Saignement 5 (2)*.
- **Vendetta (4 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.
- **Balayage de la Montagne Rouge (4 Endurance)** : Désignez deux gladiateurs. Attaquez l'un d'eux en mêlée. Infligez aux deux *Brûlure 2 (3)* à la fin de cette passe d'arme.
- **Posture de la Haute-Garde (4 Endurance, action bonus, instantanée)** : Générez 10 Acuité au début du round. Lors de ce round, générez votre Acuité avant de recevoir les dégâts.
- **Frappe Longue (5 Endurance)** : Déclarez une attaque à distance. Cette attaque a 10% de Critique supplémentaires.

- **Perce-Sanglier (5 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige *Malade 100* et empêche la régénération d'Endurance de la cible lors de la prochaine phase de récupération.
- **Piqûre du Frelon (4 Endurance)** : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 33% de dégâts de moins mais inflige *Poison 2 (7)*.
- **Provocation (2 Endurance, action bonus, instantané)** : Désignez un autre gladiateur. Lors du prochain round, ce gladiateur est obligé de vous prendre pour cible avec ses attaques. Cette Technique ne peut pas cibler le même gladiateur deux rounds de suite.
- **Frappe Aveugle (3 Endurance)** : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque inflige 0-5 (1D6-1) points de dégâts supplémentaires.