

Blood Lust
v3.0.1
Notes de révisions

Général :

- Les dégâts critiques sont à présents capés à 125%.
- Attaquer à distance n'encourt plus aucune pénalité.
- Attaquer à distance ne réduit plus l'évitement contre cette attaque.
- La Précision a été remplacé par la Finesse.
- La Finesse augmente les dégâts en mêlée des armes légères et des armes versatiles (voir la section armes).
- Dégâts critiques octroyés par la Sauvagerie augmentés de +5% par point à +7.5% par point.
- Les dégâts et les effets de soins sont toujours arrondis au plus proche, sauf indication contraire.
- Les statistiques secondaires sont toujours arrondies à l'inférieur.
- Une statistique secondaire a été ajoutée : les dégâts d'attrition. Cette statistique augmente ou diminue les dégâts d'attrition infligés, en %age, y compris les dégâts que vous vous infligez. Elle peut être négative.

Armes :

- Les armes martiales et les armes d'hast sont des armes **versatiles** : elles bénéficient à la fois de la Puissance et de la Finesse pour calculer leurs dégâts. La statistique la plus élevée est considérée à 100% tandis que la statistique la moins élevée est considérée à 50%, arrondi à l'inférieur.

Armes légères :

Dague, griffes de combat :

- Ces armes bénéficient à présent de la Finesse et uniquement de la Finesse.

Dagues :

- Initiative bonus réduite de +1 à 0.
- Critique bonus augmenté de 0% à 10%.

Armes de jet :

- Ce type d'arme a été supprimé.

Griffes de combat :

- Initiative bonus réduit de +1 à 0.
- Evitement bonus augmenté de 0% à 5%.
- Dégâts d'attrition bonus augmenté de +0% à +25%.

Armes martiales :

Epée, hache, masse :

-Ces armes sont maintenant versatiles.

Epée :

-Evitement bonus augmenté de 3% à 5%.

Haches :

-Dégâts critiques bonus augmentés de 5% à 10%.

Masses :

-Critique bonus augmenté de 3% à 5%.

Armes lourdes :

Espadons, haches de guerre, marteaux :

-Malus d'évitement réduit de -5% à 0%.

-Bonus de dégâts critiques réduits de +10% à 0%.

-Malus de critique augmenté de 0% à -100%.

-Dégâts augmentés de 2D4 à 3D4.

Espadon :

-Bonus d'acuité par round augmenté de 0 à 5.

Haches de guerre :

-Bonus aux dégâts d'attrition augmenté de +0% à +15%.

Marteaux :

-Les attaques et les ripostent ignorent 1 point d'armure.

Armes à distance :

Arc, arbalète :

-Ces types d'armes ont été supprimés.

Armes magiques :

Bâton, sceptre :

-Ces armes bénéficient à présent de la Volonté et uniquement de la Volonté.

Bâton :

-Dégâts augmentés de 1D8 à 2D4.

-N'augmente plus les dégâts des marques.

-Bonus aux dégâts d'attrition augmenté de +0% à +30%.

Sceptre :

- Ne peut plus attaquer à distance.
- Dégâts de mêlée augmentés de 1D2 à 1D4.
- Dégâts bonus des marques augmentés de +2 à +3.

[NOUVEAU] Armes d'hast :

Lances (Mêlée)

Dégâts : 1D6

Effet : Versatile. Les attaques (mais pas les ripostes) en mêlée ont toujours l'initiative (Les effets de l'initiative négative s'appliquent toujours).

Hallebardes (Mêlée)

Dégâts : 1D6

Effet : Versatile. +1 Armure +1 Résilience.

Equipements :

- Critique : Prix augmenté de 40 à 60 po.
- Evitement : Prix augmenté de 40 à 60 po.
- Armure : Prix réduit de 75 à 60 po.
- Vitalité : Vitalité octroyée par pièce réduite de 3 à 2. Prix réduit de 105 à 90 po.
- Anneau du sang précieux : soins augmentés de 1D2 à 1D4.
- Signet du maître d'arme : Cet objet a été supprimé.
- [NOUVEAU] Signet de l'Assemblée de Fer (200 po) : +3 Armure. Chaque fois que vous subissez des dégâts physiques, réduisez l'Armure octroyée par le Signet de l'Assemblée de Fer de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Techniques passives :

-Bonne série (fureur), tir rapide (fureur), planification (ténacité), snipeur (valeur) : ces techniques ont été supprimées.

-Toute puissance de combat (Fureur) : N'augmente plus les dégâts critiques une fois cumulée au maximum.

-[NOUVEAU] 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.

- Surpuissance (Fureur) : Ne génère plus d'endurance.
- Bourreau (Fureur) : Octroie 15% de dégâts critiques bonus pour toutes les catégories d'armes.
- Taureau furieux (Fureur) : N'augmente plus les dégâts subis pendant le round.
- Exécuteur (Fureur) : Fonctionne avec les armes versatiles ou légères.
- Science du combat (Fureur) : Augmente le critique de 8% pour toutes les catégories d'armes ou de 12% pour les armes légères.
- Première frappe (Vitesse) : Cette technique a été supprimée.
- Réflexes du cobra (Vitesse) : Evitement bonus réduit de 10% à 7%.
- Métabolisme rapide (Ténacité) : Soins augmentés de 1D4+1 à 2D6+2.
- Sigil du Dieu du Tonnerre (Ténacité) : Fonctionne avec les armes versatiles et légères.
- Esprit d'acier (Ténacité) : Cette technique a été renommée Bastion mental.
- Frappes lourdes (Valeur) : Cette technique a été intégralement repensées. Vos attaques et vos ripostes en mêlée avec une arme lourde ont 15% de chance d'infliger 1D3 points de dégâts physiques supplémentaires, ou 2D3 lors d'un critique. Cette chance augmente de 3% par point de Sauvagerie dont vous disposez.
- Escrimeur (Valeur) : Fonctionne avec les armes versatiles et légères.
- Archimage (Mysticisme) : Cette technique a été supprimée.
- [NOUVEAU] Sadisme (Mysticisme) : Chaque fois que vous infligez des dégâts d'attrition, augmentez vos dégâts d'attrition de 8% jusqu'à la fin de la partie, cumulable 3 fois.
- [NOUVEAU] Main sûre (Valeur) : Vos attaques et vos ripostes en mêlée avec une arme légère ont 20% de chance d'ignorer l'armure de leur cible. Cette chance augmente de 3% pour chaque point d'initiative de plus que votre adversaire dont vous disposez.
- [NOUVEAU] Contre-attaque (Ténacité) : Chaque fois que vous évitez avec succès en mêlée avec une arme martiale équipée, infligez à votre adversaire des dégâts physiques équivalents à 50% des dégâts normaux de votre arme. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois sur un même gladiateur par round et ne génère pas d'acuité.
- [NOUVEAU] Allonge (Vitesse) : Chaque fois que vous ripostez en mêlée avec une arme d'hast, si vous n'avez pas l'initiative, vous avez 50% de chance d'avoir l'initiative à la place. (Les effets de l'initiative négative s'appliquent toujours).

Techniques actives :

Armes lourdes :

-Tourbillon :

*Coût en endurance augmenté de 5 à 6.

*L'attaque secondaire n'inflige plus que 60% des dégâts normaux.

Armes légères :

-Suriner :

*Coût en endurance augmenté de 3 à 4.

*Dégâts augmentés de 1D3 à 1D3+1.

*N'augmente plus les chances de critique.

-Envenimer :

*Dégâts d'attrition augmentés de 1D3+1 à 1D3+2.

-Eventail de couteau :

*Cette technique a été supprimée.

Armes à distance :

-Toutes les techniques d'armes à distance ont été supprimées.

Armes d'hast :

[NOUVEAU] Empalement (5 Endu) : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme d'hast. Cette attaque ignore intégralement l'armure et l'acuité.

[NOUVEAU] Frappe longue (6 Endu) : Déclarez une attaque en mêlée avec une arme d'hast. Cette attaque inflige 115% de ses dégâts normaux et n'entraîne pas de riposte.

Marques inférieures :

-Etoile de sang :

*Cette marque est dorénavant une marque supérieure.

*Inflige 60% des dégâts infligés sous forme de dégâts d'attrition supplémentaires au début du round suivant.

-Etoile noire :

*Cette marque a été remaniée : 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. Au début du round suivant, subissez 1D4+2 dégâts d'attrition.

-[NOUVEAU] Etoile de sangsue :

*Épuisez cette marque et désignez un autre gladiateur. Si ce gladiateur doit recevoir des soins ce round, il n'en reçoit aucun et vous êtes soigné pour le montant de soin ainsi prévenu.

-[NOUVEAU] Etoile d'obsidienne : Épuisez cette marque. Gagnez +40% dégâts d'attrition lors de ce round.

Marques supérieures :

-Etoile d'Ataraxie :

*N'inflige des dégâts d'attrition que si des dégâts d'attrition ont été ignorés grâce à cet effet.

*Dégâts d'attrition réduits de 1D6+1 à 1D4+1.

-[Nouveau] Etoile de Malédiction : Épuisez cette marque, désignez un autre gladiateur puis déclarez une attaque en mêlée avec une arme. Lors de ce round, le gladiateur désigné ne génère pas d'acuité.

Races :

-Humains :

*Les Humains peuvent investir 7 XP au maximum dans leurs attributs primaires lors de la création du personnage.

-Léonins :

*Critique bonus réduits de 10% à 5%.

-Elfes noirs :

*Evitement bonus réduit de 10% à 5%.

-Géants :

*Endurance bonus réduite de +2 à +1.

-Tengus :

*Cette race a été supprimée

-[NOUVEAU] Gobelins

Statistique : Finesse +1

Fureur des petits : Les attaques et les ripostes en mêlée avec une arme infligent 2 points de dégâts supplémentaires si la cible dispose d'un score de Puissance, de Finesse, de Versatilité ou de Volonté supérieur (selon l'arme qu'elle emploie).

Ma philosophie est la suivante : les statistiques bonus octroyées par la race devraient valoir au maximum 1 xp, ce qui est à présent le cas pour toutes les races.