

1°) Les races

Humain

Statistiques : /

Touches à tout : Les Humains commencent leur carrière avec 2 XP supplémentaires.

Nain

Statistiques : +1 Robustesse

Forme de pierre : Une fois par partie, contre une action bonus, les Nains peuvent supprimer toutes les conditions *Maladie*, *Brûlure*, *Poison* et *Saignement* qui les affectent et devenir immunisés à l'application de ces conditions jusqu'à la fin du round. À la fin de ce round, ils régénèrent 5 PV.

Léonin

Statistiques : +1 Dextérité

Tactique du désert : Au début de chaque round, les Léonins gagnent +2% Critique et +2% Dégâts Critiques. Une fois par partie, contre une action bonus, les Léonins peuvent garantir qu'une attaque qu'ils déclarent est critique. Cette attaque souffre d'un malus de -40% aux Dégâts Critiques.

Orc

Statistiques : +1 Puissance

Berzerker : Tant que les points de vie du gladiateur sont inférieurs ou égaux à 16, il gagne un bonus de +1 Puissance au début du round jusqu'à la fin de celui-ci. 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 : Les Elfes augmentent de 1% (Additif) tous les effets bénéfiques de l'Initiative. 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 : Les Géants génèrent 1 Endurance supplémentaire au début de chaque round. Une fois par partie, contre une action gratuite, ils peuvent générer 15 Acuité et régénérer 2 Endurance au début du round.

Sidhe

Statistiques : +5 PA

Magie des Fées : Au début de la partie, les Sidhes apprennent un Sortilège de leur choix de façon permanente. Chaque fois que les Sidhes incantent un Sortilège, ils régénèrent immédiatement 1 PV OU génèrent 5 Acuité (leur choix).

2°) Techniques passives

Fureur (Critique)

Toute Puissance de combat : Tant que votre Puissance est inférieure à 5, chaque fois qu'une de vos attaques est un coup critique, gagnez +1 Puissance jusqu'à la fin de la partie, cumulable 3 fois.

Euphorie Mortelle : Chaque fois que vous infligez des dégâts critiques, gagnez +7% de Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie, cumulable 5 fois.

Surpuissance : Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, chaque point dépensé a 35% de chance de vous conférer une charge de Surpuissance. Lorsque vous disposez de 5 charges de Surpuissance, obtenez la condition *Concentré* mais consommez toutes vos charges de Surpuissance.

Le tout pour le tout : Gagnez +5% Critique. Au début du 7e round, devenez *Concentré* et gagnez +50% de Dégâts Critiques.

Ténacité (Défense)

Adaptation : Après avoir subi des dégâts critiques, augmentez votre Armure de +5 jusqu'à la fin du round. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round.

Volonté immuable : À la fin de chaque round, conservez jusqu'à 10 Acuité. Cet effet ne se cumule avec aucun autre effet similaire.

Métabolisme rapide : Si votre montant actuel de points de vie est inférieur ou égal à 50% de votre Vitalité, chaque fois que vous régénérez des points de vie grâce à la Robustesse, chaque point de vie ainsi régénéré a 45% de chances de régénérer 1 point de vie supplémentaire.

Vigueur martiale : Lorsque vous déclenchez une Technique active disposant d'un coût en Endurance fixe, vous avez 50% de chances de régénérer immédiatement un montant de points de vie équivalent au coût en Endurance de cette Technique. Cette chance augmente de 7% pour chaque point de Robustesse dont vous disposez.

Peau de fer : Gagnez +1 Armure.

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.

Increvable : Doublez tous les soins que vous recevez (hors Robustesse) tant que vos PV sont inférieurs à 10.

Alerte : Subir des dégâts critiques génère 30 Acuité immédiatement.

Sixième sens : Vous générez votre Acuité avant de recevoir les dégâts. Chaque point d'Acuité ne réduit plus les dégâts subis que de 0.6%.

Vigueur (Endurance)

Enchaînement : Utiliser une Technique active vous confère un montant de charges d'Enchaînement équivalent à l'Endurance dépensée pour déclencher cette 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.

Accélération métabolique : Régénérez 1 point d'Endurance supplémentaire au début de chaque round si vous avez reçu des soins (hors Robustesse) lors du round précédent.

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

Vigueur Inhumaine : Chaque fois que vous regagnez de l'Endurance lors de la phase de jeu, régénérez le double de PV. Ces soins ne peuvent pas être augmentés, diminués, volés ou prévenus. Aucun effet si votre Endurance est à son maximum.

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.

Vitesse (Initiative)

Assaut Instinctif : Lorsque vous attaquez en mêlée, générez au début de la passe d'armes 3 Acuité pour chacun de vos points d'Initiative supérieur à celui de votre cible. Perdez l'Acuité générée de cette manière à la fin de la passe d'armes.

Pas Vital : Lorsque vous ripostez en mêlée, si vous avez l'Initiative, régénérez 2 PV à la fin de la passe d'armes si votre santé est inférieure à 50% de votre maximum.

Insaisissable : Avoir l'Initiative n'augmente plus les dégâts que vous infligez. Cependant, cela réduit les dégâts que vous subissez d'un % supplémentaire équivalent au % de dégâts bonus dont vous auriez dû bénéficier. Incompatible avec Tempête d'Acier.

Tempête d'Acier : Avoir l'Initiative ne réduit plus les dégâts que vous subissez. Cependant, cela augmente les dégâts que vous infligez d'un % supplémentaire équivalent au % de réduction de dégât dont vous auriez dû bénéficier. Incompatible avec Insaissable.

Éclair Cruel : Lorsque vous attaquez en mêlée, gagnez au début de la passe d'armes et jusqu'à la fin de celle-ci 1% de Critique et 2% de Dégâts Critiques pour chacun de vos points d'Initiative supérieur à celui de votre cible. Les effets qui augmentent les effets de l'Initiative positive affectent Éclair Cruel.

Temporiser : Tant que vous êtes placé en première ou seconde position dans l'échelle d'Initiative, vous pouvez, pour une action bonus, vous placer dernier dans l'échelle d'Initiative pour le round en cours.

Chance Insolente : Une fois par partie, si une frappe en mêlée devrait vous tuer mais que vous disposez de l'Initiative dans cette passe d'armes, évitez automatiquement cette frappe. Cet évitement ne peut pas être annulé ou empêché.

Poussée Métabolique : Tant que l'Initiative est votre statistique la plus élevée (égalité exclue), votre phase de récupération est jouée avant votre phase d'attrition.

Mysticisme (Magie)

Marqué par les Étoiles : Gagnez +5 PA maximum et apprenez un Sortilège de votre choix. Aucun effet si vous maniez une Arme Magique.

Absorption d'essence : Chaque fois qu'un autre gladiateur incante un Sortilège, régénérez immédiatement 1 PA, jusqu'à un maximum de 10 PA au cours de la partie.

Volonté Prismatique : Réduisez de 25% les dégâts purs infligés par les Sortilèges adverses (après application de la Mitigation, minimum -1). De plus, subir une attaque de Sortilège génère 15 Acuité.

Magie Létale : Gagnez +2.5% Critique pour chaque Sortilège que vous connaissez.

Armes légères

Ambidextrie (Élite) : Vous combattez avec une deuxième arme légère dans votre main secondaire. Chaque fois que vous déclarez une attaque en mêlée, vous pouvez dépenser votre action bonus pour effectuer une seconde attaque sur la même cible, directement après la première. Cette seconde frappe ne bénéficie pas de la Puissance, ne génère pas d'Acuité et n'entraîne pas de riposte. Cette frappe dispose de 15% de Critique supplémentaires et 50% de Dégâts Critiques supplémentaires.

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.

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. À la fin du 7e round, ces conditions appliquent 2 fois leurs dégâts au lieu d'une.

Chasseur de Primes (Élite) : Vos frappes critiques en mêlée infligent 3 points de dégâts purs supplémentaires pour chaque marque dont dispose la cible. Vos frappes critiques en mêlée infligent 30% de dégâts supplémentaires (après application de la Mitigation) si la cible dispose du montant de PV le plus élevé de la partie (vous exclus, égalité incluse), au moment de la frappe. Accomplir le coup fatal sur un Champion vous octroie 1 PX supplémentaire en cas de survie.

Exploitation de faiblesses : Chaque fois que vous infligez une attaque critique, vos Dégâts Critiques augmentent de 16% jusqu'à la fin du Combat, cumulable 3 fois.

Sadisme : Chaque fois qu'un gladiateur meurt, générez 2 points d'Endurance supplémentaire au début du prochain round. Chaque fois que vous infligez un coup fatal, régénérez 4 Endurance supplémentaires au début du prochain round à la place.

Fourberie : Pour chaque condition négative différente dont souffrent vos cibles au moment de vos frappes en mêlée, celles-ci disposent de 7.5% de Critique supplémentaires et de 10% de Dégâts Critiques supplémentaires.

Accumulation létale : Vos frappes en mêlée infligent 1 point de dégât pur supplémentaire pour chaque attaque critique que vous avez infligée lors de cette partie, jusqu'à un maximum de +5. Ces dégâts bonus ne sont pas augmentés lors d'un coup critique.

Lames crantées : Vos frappes en mêlée infligent *Saignement 1 (1)*. Vos coups critiques en mêlée infligent *Saignement 2 (1)* à la place.

Soif de sang : Accomplir un coup critique vous soigne immédiatement de 3 points de vie, jusqu'à un maximum de 2 fois par round.

Perce-armure : Vos attaques critiques ignorent l'Armure de la cible et un montant d'Acuité équivalent à 10% de vos Dégâts Critiques.

Exécuteur : Lorsque vous attaquez en mêlée, à la fin de la passe d'armes, si vous avez infligé des dégâts physiques lors de celle-ci et que les PV de l'adversaire sont inférieurs ou égaux à 5, tuez-le.

Série meurtrière : Après avoir accompli un coup fatal en mêlée ou avec les dégâts d'une condition, votre prochaine utilisation d'une Technique active de la catégorie armes légères est une action bonus (ou gratuite si elle est bonus) et ne coûte pas d'Endurance.

Momentum : Chaque fois que vous réalisez un coup critique, générez immédiatement 10 Acuité.

Déflexion : Chaque fois que vous générez de l'Acuité, gagnez autant d'Évitement jusqu'à la fin du round, jusqu'à un maximum de +20%.

Poison Sangsue : Chaque fois qu'un gladiateur souffrant d'une condition *Poison* ou *Saignement* que vous avez infligée reçoit des soins, volez 50% de ces soins (arrondi au supérieur). Cet effet ne se déclenche pas ou seulement en partie si vos PV sont à leur maximum. Cet effet surpasse toute immunité au vol ou à la prévention de soin. Cet effet ne peut pas voler plus de 8 PV de soin par gladiateur au cours d'une partie.

Agent pathogène : Chaque fois qu'une condition *Poison* ou *Saignement* que vous avez appliquée inflige des dégâts, elle réduit l'Initiative de la cible de 1 jusqu'à la fin de la prochaine phase de Récupération (l'Initiative ne peut pas être négative). Cet effet se cumule et se rafraîchit lui-même.

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.

Liste noire : Chaque fois qu'un gladiateur décède, gagnez +14% Dégâts Critiques et +0.34 Puissance (arrondie à l'inférieure) jusqu'à la fin de la partie.

Cruelles Intentions : Vos coups critiques en mêlée infligent également *Malade 35* et vos dégâts purs *Malade 15* jusqu'à la fin de la prochaine phase de récupération.

Instinct de survie : Lors de chaque partie, la première fois que vous disposez de moins de 35% de vos PV maximum après une phase de récupération, obtenez immédiatement la condition *Invisible*. Cet effet ne peut pas se déclencher lors du 7e round et ne se déclenche pas si vous souffrez d'une condition majeure.

Rupture : Vos attaques critiques en mêlée débilitent la cible, réduisant de 40% les dégâts de sa riposte (après application de la Mitigation).

Coups fourrés : Vos coups critiques en mêlée avec votre arme ne génèrent pas d'Acuité.

Sang de poison : La condition *Maladie* ne peut pas vous affecter à plus de 55%. De plus, chaque fois que vous subissez cette condition, infligez au gladiateur à l'origine de cette condition *Malade 15*.

Folie Meurtrière : Réduisez votre Vitalité de 5. Cependant, vos Dégâts Critiques n'ont plus de limite et chaque fois que vous gagnez des Dégâts Critiques lors du Combat, gagnez 5% supplémentaires jusqu'à la fin du Combat.

Tricherie : Vous pouvez employer votre Coup Bas une fois supplémentaire par partie. Cette utilisation supplémentaire coûte 4 points d'Endurance.

Sens du Danger : Tant que vous bénéficiez de l'Initiative, vous disposez d'un bonus d'évitement contre les attaques de Sortilège équivalent à la moitié de votre score de Critique (arrondi à l'inférieur).

Cape d'Ombre : Après avoir incanté un Sortilège, gagnez +30% Évitement jusqu'à la fin du round. Cet effet se cumule.

Armes martiales

Hoplite (Élite) : Vous êtes une muraille infranchissable. Vous maniez un bouclier dans votre main secondaire, vous octroyant un bonus permanent de +2 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. Accomplir un coup fatal régénère votre action de défense. De plus, vous pouvez vous défendre lors du 7e round.

Duelliste (Élite) : Vous êtes un maître du duel. Lorsque vous attaquez en mêlée, vous disposez toujours de l'initiative, doublez les effets positifs de l'Initiative et la cible ne peut ni éviter ni vous infliger de coup critique ou de conditions avec sa riposte. De plus, vous gagnez +3% de Critique lors de cette passe d'armes pour chaque point d'Initiative supérieur à celle de votre cible.

Danseur de guerre (Élite) : Vous dansez sur le champ de bataille. Subir des dégâts d'une frappe augmente votre Évitement de 10%. Cet effet se cumule jusqu'à réaliser un Évitement puis se réinitialise. Chaque fois que vous évitez une frappe (même à distance), vous ripostez immédiatement à la fin de cette passe d'armes. Cette riposte a 50% de chances de coup critique supplémentaires et ignore l'Armure et l'Acuité mais ne bénéficie pas de la Puissance.

Bourreau (Élite) : La souffrance des autres vous inspire. Vos attaques en mêlée infligent 1 point de dégât supplémentaire pour chaque tranche de 6 PV qu'il manque à la cible. Vos ripostes en mêlée génèrent 2 Acuité pour chaque tranche de 5 PV qu'il manque à l'attaquant.

Maintenir la ligne : Au début de chaque round, si vos points de vie sont inférieurs à 50% de votre Vitalité, gagnez +1 Armure jusqu'à la fin du round. S'ils sont inférieurs à 25% de votre Vitalité, gagnez +2 Armure à la place. S'ils sont inférieurs à 15% de votre Vitalité, gagnez +4 Armure à la place. Incompatible avec Grand Roque.

Tueur de géants : Lorsque vous attaquez en mêlée, si votre adversaire dispose d'une Puissance supérieure à la vôtre et que vous disposez de l'initiative, augmentez votre Armure de 1 contre la riposte de la cible pour chaque degré d'Initiative supérieur à celle de votre cible, jusqu'à un maximum de +3 Armure.

Feinte de corps : Après avoir infligé un critique en mêlée, votre Armure augmente de 2 jusqu'à la fin du round. Cet effet se cumule jusqu'au début du round suivant.

Acier Froid : Vos attaques avec une arme martiale infligent 1 point de dégât pur supplémentaire pour chaque Technique active que vous avez employée et chaque Sortilège que vous avez incanté au cours de la partie, jusqu'à un maximum de +5. Ces dégâts ne sont pas augmentés lors d'un coup critique. Cet effet ne peut pas obtenir plus d'une accumulation par round.

Le Fou prend la Reine : Lorsque vous attaquez en mêlée, 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.

Vierge de Fer : Vos attaques infligent 1 point de dégât supplémentaire pour chaque action hostile qui vous vise à chaque round, jusqu'à un maximum de +3.

Presser l'avantage : Vos attaques ont 10% de chances supplémentaires d'être critiques pour chaque condition différente qui affecte la cible.

Échec au Roi : Gagnez +15% Dégâts Critiques. Gagnez +50% Critique lors du 6e round et +100% Critique lors du 7e round.

Marée grondante : Au début des rounds pairs, gagnez +1 Armure jusqu'à la fin du round. Au début des rounds impairs, gagnez +1 Puissance jusqu'à la fin du round.

Représailles : Tant que vous maniez un bouclier, chaque fois que vous subissez des dégâts d'une attaque en mêlée, infligez immédiatement 3 points de dégâts purs au gladiateur à l'origine de ces dégâts. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round contre le même gladiateur. Ces dégâts ne peuvent pas tuer.

Pas aujourd'hui : Tant que vos points de vie sont inférieurs ou égaux à 12 et que votre main secondaire est libre, gagnez +15% Évitement et +2 Puissance.

Persévérance : Après avoir subi une condition majeure, obtenez une immunité à l'application de toutes les conditions négatives au début du prochain round et jusqu'à la fin de ce dernier.

Style Ikévaroï : 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. Suivant une attaque de Heurt de Bouclier, cette chance augmente à 100%.

Parade Désespérée : Évitez automatiquement la troisième frappe que vous subissez à chaque round.

Grand Roque : Tant que votre santé est inférieure ou égale à 40% de votre maximum, doublez tous vos gains d'Acuité. Incompatible avec Maintenir la Ligne.

Danseur Carmin : Tant que vous disposez d'une main libre, votre Initiative augmente de 1 pour chaque tranche de 12 PV qu'il vous manque.

Templier : Votre armure réduit les dégâts purs infligés par les attaques de Sortilège. De plus, vos attaques en mêlée qui infligent au moins 2 points de dégâts augmentent le coût en PA du prochain Sortilège incanté par la cible lors de cette partie de 3. Cet effet se cumule.

Magelame : Chaque fois que vous infligez des dégâts physiques en mêlée avec une frappe de votre arme, réduisez de 1 le coût en PA de votre prochain Sortilège, cumulable jusqu'à un minimum de 1.

Meilleure servie froid : Tant que vous disposez d'une main libre, gagnez au début de chaque partie trois jetons de Parade. Une fois par round, pour une action gratuite et tant que vous ne vous défendez pas, vous pouvez dépenser un jeton et désigner un autre Gladiateur. Si ce Gladiateur vous attaque lors de ce round, réduisez de 50% les dégâts de cette attaque (après application de la Mitigation, arrondi à l'inférieur jusqu'à un minimum de 1) et contre attaquez directement à la fin de cette passe d'armes. Cette contre-attaque ne bénéficie pas de la Puissance. Lors de cette passe d'armes, vos frappes ne génèrent pas d'Acuité. Les jetons ne sont pas conservés entre les parties. Vous ne pouvez pas dépenser de Jeton s'il ne reste qu'un seul adversaire en vie.

Zone Vitale : Tant que vous disposez d'une main libre, chaque degré d'Initiative supérieur à celle de vos adversaires augmente votre Évitement de 1% contre leurs frappes. Les effets qui augmentent les bonus de l'Initiative positive n'augmentent les effets de Zone Vitale que de 0.5% au maximum (par effet).

Régicide : Après avoir attaqué en mêlée avec votre arme, régénérez 3 PV à la fin de cette passe d'Armes pour chaque condition remplie :

-La Vitalité de la cible est supérieure à la vôtre.

-Les PV de la cible étaient les plus hauts de la partie (au début de la passe d'armes, égalités incluses)

-Vous avez subi un coup critique ou une condition négative vous a été appliquée lors de cette passe d'armes

Armes lourdes

Héritage Titanesque (Élite) : Vous êtes immunisé aux conditions *Saignement*, *Poison* et *Brûlure*. Chaque fois que vous résistez à l'application d'une de ces conditions, régénérez 1 point de vie immédiatement et gagnez +3% Critique et +3% Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie.

Accès de rage (Élite) : La douleur vous galvanise. Vos attaques avec une arme lourde infligent 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. Vos ripostes bénéficient de la moitié de ces bonus.

Fièvre rouge (Élite) : Ils vous craindront, dans cette vie ou dans une autre. Chaque fois que vous regagnez des PV, gagnez +0.5% de Critique et +1% de Dégâts Critiques par PV ainsi régénéré, de façon permanente. Votre cap de Dégâts Critiques est augmenté à 125%. Chaque 1% de Critique au-delà de 100% vous octroie 1% de Dégât Critique, non soumis au cap.

Décimateur (Élite) : Ils auraient dû vous laisser dans votre cage. Les dégâts de base de votre arme sont égaux à 5-10 (5D2) et vos attaques ne génèrent pas d'Acuité. Cependant, vous ne pouvez pas infliger de coups critiques ni éviter et vos frappes ont 5% de chance supplémentaires d'être évitées.

Second souffle : Régénérez 1 point d'Endurance supplémentaire au début de chaque round.

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.

Bain de sang : Accomplir une attaque critique vous soigne immédiatement de 5 points de vie. Accomplir un coup fatal lors d'une attaque vous soigne immédiatement de 10 points de vie.

Sursaut de Puissance : Accomplir une attaque critique régénère 2 points d'Endurance supplémentaires au début du prochain round.

Vengeance : Vos attaques avec une arme lourde infligent 1 point de dégât supplémentaire pour chaque frappe vous ayant infligé des dégâts lors du round précédent.

Blessures profondes : Vos frappes qui infligent au moins 2 points de dégâts infligent aussi *Malade 35* jusqu'à la fin de la prochaine phase de récupération.

Jusqu'au dernier souffle : Au début de chaque round, si vos PV sont inférieurs ou égaux à 10, gagnez +50% Critique et +15% Dégâts Critiques jusqu'à la fin du round.

Amplitude : Vos coups critiques en mêlée avec une arme lourde infligent 50% des dégâts infligés à un autre gladiateur aléatoire sous forme de dégâts physiques. Cet effet n'est pas une frappe.

Rage du Colosse : Subir des dégâts critiques vous octroie +2 Puissance jusqu'à la fin du round.

Trauma : Vos frappes ont 25% (ou 100% lors d'un critique) de chances de provoquer une hémorragie interne, infligeant *Saignement [30% de ces dégâts] (1)*.

Blessures superficielles : Régénérez 2 points de vie au début de chaque round si vos PV sont inférieurs ou égaux à 16.

Tête dure : Au début de chaque round, générez 2 Endurance supplémentaires et régénérez 2 PV si vous souffrez d'une condition majeure.

Poussée d'adrénaline : Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, vous avez 7% de chances par point dépensé d'obtenir la condition *Concentré* au début du prochain round. Les chances de déclenchement s'accumulent jusqu'à ce que cet effet se déclenche.

Écrasement : Vos attaques réussies avec une arme lourde infligent 2 points de dégâts d'Endurance et 2 points de dégâts de Puissance Astrale à la cible, ou 3 lors d'un coup critique.

Réceptacle de haine : Chaque fois que vous subissez des dégâts physiques, augmentez votre Vitalité de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Obstination furieuse : Tant que vous disposez de 12 PV ou moins, vous êtes perpétuellement *Insensible*.

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.

Einerjhardom : Subir des dégâts purs vous octroie +1 Puissance jusqu'à la fin du round, cumulable 3 fois.

La Meilleure Défense : Une fois par partie, vous pouvez déclarer un Assaut. Si vous faites ainsi, déclarez une attaque de mêlée (compatible avec une Technique active). Lors de ce round, vous agissez en premier dans l'échelle d'initiative, avez l'initiative lors de cette passe d'armes (les effets négatifs de l'Initiative s'appliquent toujours) et si cette attaque n'est pas critique, elle est tout de même considérée comme telle (au regard des effets). Déclarer un Assaut vous empêche de vous Défendre et vice-versa.

Endurance de Fer : Vous pouvez, pour une action gratuite, dépenser de l'Endurance. Si vous faites ainsi, générez 8 Acuité par Endurance dépensée au début du round. Vous ne

pouvez pas profiter de cet effet si vous en avez profité lors du round précédent et jamais lors du 7e round.

Métabolisme Monstrueux : Tant que vos PV sont inférieurs ou égaux à 12, vous êtes immunisé à la *Maladie* (et la dissipez, le cas échéant).

Hématophage : Chaque fois que vous infligez des dégâts purs, régénérez immédiatement un montant de PV équivalent à 50% des dégâts infligés (arrondi à l'inférieur, minimum 1).

Colère Noire : Tant que vos PV sont les plus bas de la partie (au moment de la frappe, égalités exclues), les dégâts de base de votre arme augmentent de 2-4 (2D2).

Psychomancie : Réduisez de 1% par PV qu'il vous manque les dégâts purs subis lors d'attaques de Sortilège (arrondi à l'inférieur). Si de tels dégâts sont réduits à 0 par cet effet, tuez immédiatement l'attaquant.

Étoile cruelle : Chaque fois que vous infligez des dégâts purs à l'aide d'une condition, réduisez d'autant le coût en PA de votre prochain Sortilège incanté lors de cette partie. Cet effet se cumule.

Combat à mains nues

Le Poing Vivant (Élite) : La Vie est un cycle, et vous êtes son gardien. Chaque fois que vous subissez la condition *Maladie*, réduisez son efficacité d'un montant équivalent à votre Acuité (au moment de l'application). Tant que vos PV sont inférieurs à 50% de votre maximum (au moment de la frappe), la première attaque en mêlée de vos poings à chaque round draine 1 PV à tous les autres gladiateurs (votre cible exclue) et certaines Techniques ont [\[des effets additionnels\]](#).

Les 7 Paumes d'Oroshi (Élite) : Votre Corps est une arme ; votre Esprit, un rempart. Chaque fois que vous infligez des dégâts physiques avec une frappe de vos poings, gagnez 1 point de Combo après la résolution de cette frappe. Au début de chaque round, perdez tous vos points de Combo et générez 3 Acuité et gagnez 2% de Critique (jusqu'à la fin de la partie) par point ainsi perdu. Une fois par partie, pour une action bonus, conservez jusqu'à 2 points de Combo au début du round suivant.

Les Crocs de Xuen, le Tigre Noir (Élite) : La Haine est une force. Les frappes de vos poings infligent 1 point de dégât pur supplémentaire, +1 pour chaque source de dégâts purs que vous avez infligées précédemment dans le round. Ces dégâts ne sont pas augmentés lors d'un coup critique. Réduisez de moitié (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 0) tous les dégâts purs que vous subissez.

Cycle du Phénix de Jade (Élite) : Sous l'immensité du ciel, la Sagesse du Phénix vous guide. Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, gagnez +1% Critique et +1.5% Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie pour chaque Endurance ainsi dépensée. Lors des

rounds impairs, le Phénix s'envole : chaque fois que vous utilisez une Technique active, gagnez +1 Initiative lors du round en cours. Lors des rounds pairs, le Phénix pique : chaque fois que vous utilisez une Technique active, gagnez +1 Puissance lors du round en cours. Les Techniques disposant d'un coût nul ne déclenchent pas ces effets.

Paume du Tigre : Chaque fois que votre score de Critique est tiré, augmentez celui-ci de 5% avant le jet de dé, cumulable jusqu'à la fin du round.

Sérénité : Les frappes de vos poings ne génèrent que la moitié de l'Acuité normale. Les coups critiques de vos poings n'en génèrent aucune à la place.

Tai Chi : Chaque fois que vous ripostez en mêlée avec vos poings, cette frappe inflige 1 (+ Combo) points de dégâts supplémentaires.

La feuille dans le vent : Au début de chaque round, générez 1 Acuité pour chaque point de vie qu'il vous manque, jusqu'à un maximum de 25.

Suppression de Chakra : Les frappes de vos poings qui infligent au moins 2 points de dégâts infligent aussi *Malade 25* jusqu'au début du round suivant.

Déluge de coups : Les frappes en mêlée de vos poings ont 25 (+ Combo*10)% de chances de déclencher une seconde frappe au cours de la même passe d'armes, à la fin de celle-ci. Cette frappe additionnelle ne bénéficie pas de la Puissance. Cette frappe additionnelle a 0 (+ Combo *15)% de chance de déclencher Déluge de Coups, jusqu'à un maximum de 3 frappes additionnelles par passe d'armes.

Posture de la Tortue : Lorsque vous attaquez en mêlée, la riposte de la cible ne peut pas vous infliger plus de 5 points de dégâts physiques **[et ne peut pas être critique]**. Cet effet ne peut pas se déclencher plus d'une fois par round.

Cruauté de Xuen : Les frappes de vos poings infligent 3 (+ Combo) points de dégâts purs supplémentaires si vous disposez du montant actuel de PV le plus élevé ou le plus bas de la partie (hors égalité). Ces dégâts bonus ne sont pas augmentés lors d'un coup critique.

Explosion de Chi : Vos critiques en mêlée avec vos poings infligent 25% des dégâts infligés à 2 (+ Combo) autres gladiateurs aléatoires sous forme de dégâts purs.

Acupuncture : Les attaques de vos poings qui infligent au moins 2 points de dégâts infligent également *Saignement 1 (7)*. Un même gladiateur ne peut pas subir plus d'une fois par partie la condition *Saignement* infligée par cet effet.

Arcane du Poing Vivant : À la fin de chaque round, si vous disposez du montant de PV le plus bas (hors égalité), régénérez 3 PV **[le double à la place]**.

Chaîne Spirituelle : Chaque fois que vous infligez une condition majeure, infligez la même condition à un autre gladiateur aléatoire ainsi que 3 (+ Combo) points de dégâts purs.

Tournoiement Ivre : Après avoir infligé un coup critique, gagnez 45% d'évitement lors de cette passe d'arme.

Arcane du Phénix de Jade : Après avoir utilisé 3 Techniques actives disposant d'un coût en Endurance non nul, régénérez 3 Endurance supplémentaires au début du prochain round.

Tournoiement du Phénix de Jade : Après avoir utilisé 3 Techniques actives, devenez *Rapide*.

Technique des Poings Célestes du maître Huo-Jin : Chaque fois que vous infligez des dégâts physiques avec vos poings, vous avez 15 (+ Combo*15)% de chance de régénérer immédiatement 1 point d'Endurance.

Rupture de Chi : Les attaques critiques de vos poings en mêlée infligent également une condition majeure négative aléatoire à la cible.

Fureur du Taureau Blanc : Votre première attaque en mêlée à chaque round avec vos poings inflige 1 point de dégâts supplémentaires pour chaque source de dégâts physiques que vous avez subies précédemment dans le round ainsi que (Combo*2) points de dégâts supplémentaires.

Siphon Spirituel : Chaque fois que vous infligez une condition négative, régénérez immédiatement 1 PV.

Voracité de Xuen : Chaque fois que vous déclenchez une Technique active dont le coût en Endurance est supérieur à 0, infligez 2 points de dégâts purs au gladiateur disposant du montant de PV le plus élevé (vous inclus, au hasard en cas d'égalité).

Glissement du Héron Obsidien : Vous pouvez TOUJOURS riposter. Cependant, lorsque vous ripostez contre une attaque n'entraînant pas de riposte, cette riposte ne peut jamais être critique et ne bénéficie pas de la Puissance.

Alliance du Phénix de Jade : Incanter un Sortilège est également considéré comme un déclenchement de Technique active d'un coût en Endurance non nul. Chaque fois que vous déclenchez une Technique active, régénérez immédiatement 1 PA.

Ataraxie : Votre Acuité réduit les dégâts purs des attaques de Sortilège subis (arrondi à l'inférieur) à hauteur de 50% de son efficacité.

Armes d'hast

Invincible (Élite) : Rien ne peut vous faire ployer. Gagnez +1 Armure. Votre Armure réduit les dégâts purs subis, jusqu'à un minimum de 0 et réduit de 12% par point les chances que vous subissiez des frappes critiques.

Langue du Dragon (Élite) : Votre détermination est sans égale. Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, gagnez immédiatement +7% de Critique et +5% Dégâts Critiques jusqu'à la fin du round et générez 2 Acuité pour chaque point d'Endurance ainsi dépensé. Vos attaques qui infligent un coup critique régénèrent immédiatement 2 points d'Endurance et 2 PV.

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 au numéro du round en cours.

Percefer (Élite) : Rien n'arrête vos frappes. Vos attaques en mêlée ignorent l'Armure de la cible et disposent de 5% de Critique supplémentaire pour chaque point d'Armure de la cible. Vos ripostes ne génèrent pas d'Acuité et disposent de 1% de chance Critique supplémentaire pour chaque PV qu'il manque à l'attaquant.

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.

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 5 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.

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 attaque en mêlée, vous avez 25% de chance d'infliger *Brûlure 2 (1)* et *Malade 20* à l'agresseur. Cette chance augmente de 2% 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, devenez *Rapide* jusqu'à la fin du round.

Énergie du Désespoir : Tant que votre Endurance est égale à 0 à la fin du round, gagnez +2 Puissance et +2 Armure lors du round suivant.

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.

Grondement de la Montagne Rouge : Au début de chaque round, gagnez 0.5% de Critique et 0.5% de Dégâts Critiques pour chaque PV qu'il vous manque. Cet effet se cumule jusqu'à la fin de la partie.

Redoute du Désert : Au début de chaque round, tant que votre Armure n'est pas nulle, gagnez +1 Armure pour chaque action d'attaque qui vous vise, et ce jusqu'à la fin du round.

Zéphyre Ardent : Tant que vous disposez de l'Initiative, vos attaques en mêlée drainent 1-2 (1D2) Endurance et 1-2 (1D2) PA.

Murmure des Djinns : Chaque fois que vous incantez un Sortilège, régénérez immédiatement 3 PV, 1 Endurance et générez 7 Acuité.

Tournoiement du Derviche : Infliger des dégâts physiques en mêlée vous confère 15% de chance de réduire de 10 le coût en PA de votre prochain Sortilège incanté lors de cette partie. Cet effet ne se cumule pas.

Armes Magiques

Magie de Bataille (Élite) : Vous avez été formé au combat magique. A l'obtention de cette Technique, choisissez un effet parmi les suivants :

- **Rempart** : Chaque fois que vous régénérez des PV grâce à la Robustesse, régénérez autant de PA et et générez immédiatement 2 Acuité par PA régénérée de cette manière.
- **Domination** : Chaque fois que vous infligez un coup critique avec votre arme, régénérez 5 PA et gagnez +10% Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie.
- **Vif-argent** : Chaque fois que vous frappez en premier avec votre arme dans une passe d'armes, régénérez 2 PA. Augmentez de 1% (additif) tous les effets positifs de l'Initiative.

Mana Vivant (Élite) : Votre sang est composé de magie pure. La *Maladie* ne peut pas vous affecter à plus de 50%. Au début de chaque round, lors de la phase de récupération, régénérez un montant de PA équivalent au numéro du round en cours. Chaque fois que vous régénérez plus de PA que votre maximum, régénérez autant de PV à la place.

Atronomachie (Élite) : Chaque fois que vous dépensez ou régénérez des PA, gagnez le double de Critique et de Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie. Vos Dégâts Critiques ne sont plus capés et chaque fois que vous devriez gagner du Critique au-delà de 100%, gagnez le triple de Dégâts Critiques à la place. Chaque fois que vous dépensez de l'Endurance, régénérez autant de PA. Chaque fois qu'un ennemi dépense de l'Endurance, régénérez 2 PA. Chaque fois qu'un ennemi régénère de l'Endurance (hors phase de récupération), régénérez 1 PA.

Archimagic (Élite) : Vous êtes un prodige de la magie. Vous êtes immunisé au *Silence*. Au début de chaque round, apprenez un Sortilège de votre choix jusqu'à la fin de la partie. Pour chaque Sortilège que vous connaissez, les dégâts d'attaque de vos Sortilèges augmentent de 0.5 (arrondi à l'inférieur). De plus, vous avez 15% de chance lors de chaque phase de récupération de régénérer 3 PA. Cette chance augmente de 5% pour chaque Sortilège que vous connaissez.

Siphon d'âme : Chaque fois que vous infligez des dégâts lors d'une attaque en mêlée avec votre arme, régénérez 2 PV à la fin de cette passe d'arme. Chaque fois que vous infligez un coup fatal en mêlée avec votre arme ou une attaque de sortilège, régénérez 10 PA.

Triomphe de la Réalité : Vos attaques de Sortilège infligent des dégâts physiques mais peuvent être Critiques et bénéficient de la Puissance (même à distance). Cependant, les dégâts de base des attaques de Sortilèges sont réduits de 1-2 (1D2).

Nécromancie : Chaque fois qu'un Gladiateur décède, régénérez 3 PV et 3 PA.

Alignement Tellurique : Après avoir incanté 3 Sortilèges différents, réduisez de 10 le coût du prochain Sortilège que vous incantez (jusqu'à un minimum de 0) lors de cette partie.

Aspect de la Vouivre : Chaque fois que vous subissez des dégâts purs, votre prochaine attaque en mêlée avec votre arme infligera autant de dégâts physiques supplémentaires, cumulable jusqu'à un maximum de +5.

Résilience Astrale : Réduisez de 1 la puissance de toutes les conditions *Poison*, *Saignement* et *Brûlure* que vous subissez, jusqu'à un minimum de 1.

Écho des Éléments : Lorsque vous incantez un Sortilège, vous avez une chance équivalente à votre Critique de régénérer immédiatement un montant de PA équivalent à 50% du coût en PA de ce Sortilège, arrondi à l'inférieur.

Courants Ascendants : Chaque fois que vous incantez un Sort, générez un montant d'Acuité équivalent à son coût (au moment de l'incantation).

Hématomancie : Chaque fois que vous incantez un Sortilège d'action pleine, vous pouvez sacrifier 3 Vitalité et perdre autant de PV pour l'incanter en tant qu'action bonus. La Vitalité ainsi sacrifiée est régénérée à la fin de la partie.

Urgence Cinétique : Tant que vos PV sont inférieurs à 35% de leur maximum, après la phase de Récupération, obtenez *Absorption 5 (Physique)* jusqu'à la fin du round. Cet effet ne se déclenche pas si vous êtes déjà affecté par un effet d'*Absorption*.

Pyromanie : Au début de chaque round, infligez *Brûlure 2 (1)* au Gladiateur disposant du plus haut montant de PV (au hasard en cas d'égalité, vous exclus). Vos attaques en mêlée avec votre arme ou vos mains nues contre une cible souffrant de *Brûlure* ont +25% Critiques.

Bénédiction du Soleil Noir : Au début de chaque round (sauf du premier), après la phase de Récupération, si votre PA est à son maximum, subissez 5 points de dégâts purs, devenez *Insensible* et gagnez +40% Critique lors de votre prochaine attaque jusqu'à la fin du round.

Omnipotence : Le coût en PA de tous vos Sortilèges augmente de 1. Chaque fois que vous incantez un Sortilège au coût supérieur ou égal à 5, gagnez immédiatement +1 Armure et +1 Puissance jusqu'à la fin du round. Vous avez 5% de chance que ces gains persistent jusqu'à la fin de la partie à la place. Chaque fois que cet effet se déclenche, cette chance augmente de 5% jusqu'à la fin de la partie.

Putréphagie : Chaque fois que vous infligez des dégâts avec un effet de Sortilège ou de condition issu d'un Sortilège, infligez également *Malade 25*.

Loi d'Implacable Temporalité de Firia : Réduisez de 3 le coût en PA de vos Sortilèges si vous agissez en dernier ou en premier dans le round. (Vous ne pouvez pas déclarer vos actions en prévoyance de cet effet.)

Chronoboost : Lors des rounds 3 et 6, régénérez 4 PA lors de la phase de Récupération. Lors de ces rounds, vous disposez d'une action bonus ou pleine supplémentaire (votre choix). Cette action doit être employée pour incanter un Sortilège mais vous n'êtes pas obligé de l'employer.

Estrange Mutabilité de Verya : Lorsque vous obtenez cette Technique, désignez une autre Technique passive non-élite de l'Annexe. Apprenez cette Technique et ignorez ses pré-requis d'armes.

Manavoltaïsme : Au début de chaque round, votre PA maximum augmente de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Martyr : Vos attaques de Sortilège infligent 13% de dégâts supplémentaires (après application de la Mitigation, arrondi à l'inférieur, minimum +1) pour chaque attaque subie précédemment dans le round au moment de l'incantation.

Rafale Arcanique : Après avoir incanté 4 Sortilèges différents à la suite, votre prochaine attaque avec votre arme est une attaque à distance infligeant des dégâts purs (elle bénéficie toujours de la Puissance).

Gorgé de Pouvoir : Au début du 3e Round, toutes vos attaques de Sortilège gagnent un bonus de +2 dégâts. Au début du 6e Round, elles gagnent un bonus de +2 dégâts supplémentaires. Incompatible avec Triomphe de la Réalité.

Simulacrum Sanguinaris : Lorsque vous incantez un Sortilège, vous pouvez sacrifier jusqu'à 5 PV pour payer tout ou partie de son coût en PA. Les PV ainsi dépensés ne sont pas considérés comme des dégâts subis ni comme de la PA dépensée. Cet effet ne peut pas être utilisé pour incanter les sorts suivants : Réjuvenation, Sphère de Négation, Fantasme de Puissance et Estrange Dualité de Verya.

Ressources Cachées : Lors de la phase de récupération, vous disposez de 2% de chance par PA qu'il vous manque de régénérer 5 PV.

3°) Techniques actives

Armes légères

Suriner (4 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque inflige 4 points de dégâts supplémentaires.

Envenimer (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Si cette attaque inflige des dégâts, elle inflige également *Poison 2 (7)*.

Strangulation (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Si cette attaque inflige des dégâts, elle réduit également la cible au *Silence*.

Affûtage (2 Endurance, action bonus, instantanée) : Gagnez +5% Critique et +10% Dégâts Critiques jusqu'à la fin de la partie.

Poison affaiblissant (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 2 points de dégâts purs supplémentaires et *Désoriente* la cible.

Blackjack (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires et elle *Sonne* la cible.

Patience (2 Endurance, action bonus, instantanée) : Choisissez votre place dans l'échelle d'initiative lors de ce round, entre la première et la dernière place.

Poison purulent (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Au début du prochain round, si cette attaque a infligé des dégâts, la cible subit 2x plus de dégâts purs lors de la phase d'attrition.

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).

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.

Frappe de l'Ambassadeur (5 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 33% de dégâts de moins mais, après sa résolution, déclenche immédiatement toutes les conditions *Poison* et *Saignement* dont souffre la cible, sans consommer de durée.

Surin Vampirique (5 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Si cette attaque est critique, restaurez un montant de PV équivalent à 50% des dégâts physiques infligés par cette attaque, à la fin de cette passe d'armes. Aucun effet contre les cibles *Insensibles* ou immunisées au *Saignement* et/ou au *Poison*.

Armes martiales

Redoute (4 Endurance, action bonus, instantanée) : Doublez votre Armure et ce jusqu'à la fin du round. Lors de ce round, vos attaques ne génèrent pas d'Acuité et ont 100% de chance de déclencher Style Ikévaroï (si connue). Requier un bouclier.

Gambit d'Ambresort (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige *Brûlure [25% des dégâts de cette attaque] (2)*.

Fente (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque a l'initiative (les effets de l'Initiative négative s'appliquent toujours).

Botte (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. La riposte de la cible ne peut pas vous infliger plus de 5 points de dégâts physiques.

Heurt de bouclier (6 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée avec votre bouclier. Cette attaque inflige 5-10 (5D2) points de dégâts de base, *Sonne* et *Ralentit* la cible.

Tranche-artère (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 1 point de dégât supplémentaire et *Malade 45*.

Estourbillage (2 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Si elle inflige des dégâts, la cible ne peut pas générer d'Endurance jusqu'à la fin de la prochaine phase de récupération. Cette Technique ne peut pas cibler un même gladiateur deux fois de suite.

Esquive (3 Endurance, action bonus, instantanée) : Désignez un autre gladiateur. Si ce gladiateur vous attaque lors de ce round, évitez automatiquement cette attaque. Vous ne pouvez pas désigner un même gladiateur avec cette Technique plus d'une fois par partie. Requier une main libre.

Cri d'intimidation (3 Endurance, action bonus, instantanée) : Désignez un autre gladiateur. Lors du prochain round, ce gladiateur vous inflige 5 points de dégâts physiques de moins avec toutes ses attaques et ses effets (après application de la Mitigation et jusqu'à un minimum de 0) et ne peut pas vous infliger de condition. Vous ne pouvez pas désigner un même gladiateur avec cette Technique plus d'une fois par partie.

Armes lourdes

Tourbillon (5 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque ne peut pas être critique mais touche un deuxième gladiateur au choix, qui ne peut pas riposter. Cette seconde attaque n'inflige que 60% de ses dégâts normaux.

Charge (4 Endurance, instantanée) : Déclarez une attaque de mêlée. Lors de ce round, vous agissez un cran plus rapidement dans l'échelle d'initiative et cette attaque a 20% de chances supplémentaires d'être critique.

Frappe du pommeau (6 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée. Si cette attaque inflige des dégâts, infligez également 2-8 (2D4) points de dégâts d'Endurance.

Fulgurance (3 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée. Lors de cette passe d'armes, vous avez l'initiative. Les effets négatifs de l'Initiative ne vous affectent pas lors de cette passe d'armes.

Frappe lourde (4 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires et *Sonne* la cible.

Frappe déchaînée (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque a +25% Dégâts Critiques (non soumis au cap) et ignore l'Acuité si elle est critique.

Frappe implacable (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires et réduit la cible au *Silence*.

Fortitude (5 Endurance, action bonus, instantanée) : Gagnez +5 Armure au début du round et jusqu'à la fin du round.

Gonflette (4 Endurance, action bonus, instantanée) : Gagnez +1 Puissance jusqu'à la fin de la partie.

Frappe létale (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque ignore l'Acuité et jusqu'à 2 points d'Armure.

Régénération frénétique (Variable (1 à 5), action bonus, instantanée) : Au début du prochain round, régénérez 2 points de vie pour chaque point d'Endurance dépensé pour déclencher cette Technique. Après avoir utilisé cette Technique, le gladiateur ne peut plus l'utiliser pendant 2 rounds.

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*.

Témérité (3 Endurance, action bonus, instantanée) : Lorsque vous utilisez Témérité, vous devez déclarer une attaque dans le round. Au début de la passe d'armes, subissez 5 points de dégâts purs. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits ou prévenus. À la fin de la passe d'armes, régénérez 5 points de vie.

Combat à mains nues

Uppercut (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 1-4 (1D4) (+ Combo) points de dégâts supplémentaires.

Envol du Dragon (4 Endurance) : Déclarez une attaque à distance.

Pilonnage (3 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque ignore l'Amure et l'Acuité et n'en génère pas.

Posture de la Grue (3 Endurance, action bonus, instantanée) : Générez 10 Acuité au début du round et devenez *Insensible*.

Assaut de Xuen (5 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Si cette attaque inflige des dégâts, elle inflige également une condition aléatoire parmi les suivantes : *Sonné*, *Ralenti*, *Désorienté*, *Incapacité*.

Ki-hai (3 Endurance, action bonus, instantanée) : Au début du round et jusqu'à la fin de ce dernier, devenez immunisé à l'application de toutes les conditions (même positives) et gagnez 10% de Critique.

Mantra du Phénix de Jade (0 Endurance, action bonus, instantanée) : Régénérez 1 Endurance.

Mantra du Poing Vivant (0 Endurance, action bonus, instantanée) : Régénérez 1 PV à la fin du round.

Mantra de la Paume Mortelle d'Oroshi (0 Endurance, action bonus, instantanée) : Perdez 2 PV. Générez 1 point de Combo.

Frappe de la Mante (5 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée, puis déclarez une seconde attaque en mêlée sur la même cible ou une autre. Lors de cette deuxième attaque, vous avez toujours l'initiative (les effets de l'Initiative s'appliquent toujours) **[et la riposte ne peut pas vous infliger plus de 5 points de dégâts]**.

Paume du Démon (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque n'inflige pas de dégât mais inflige *Brûlure 1 (7)*. Chaque fois que la condition *Brûlure* infligée par cette Technique inflige des dégâts, elle dispose d'une chance équivalant à votre score de Critique d'augmenter ses dégâts de 1 jusqu'à la fin de la partie.

Posture de la Manticore (5 Endurance, action bonus, instantanée) : Augmentez de 2% (additif) tous les effets positifs de l'Initiative jusqu'à la fin du round.

Armes d'hast

Empalement (5 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque n'inflige pas de dégât mais inflige *Saignement 5 (2)*.

Vendetta (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.

Balayage de la Montagne Rouge (5 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 5 Acuité au début du round. Lors de ce round, générez votre Acuité avant de recevoir les dégâts.

Perce-Sanglier (4 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 (4 Endurance) : Déclarez une attaque de mêlée. Cette attaque inflige 0-5 (1D6-1) points de dégâts supplémentaires.

Posture de la Salamandre (4 Endurance, action bonus, instantanée) : Lors de ce round, chaque fois que vous subissez des dégâts physiques d'une attaque, infligez immédiatement à l'attaquant *Brûlure 2 (3)*. À la fin du round, régénérez 2 PV pour chaque source de dégât physique subie lors de ce round.

Armes magiques

Connexion (Variable, action bonus, instantanée) : Régénérez 1 PA par Endurance dépensée. Ne régénérez aucune Endurance lors de la prochaine phase de Récupération.

Frappe Ignée (4 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée avec votre arme. Si cette attaque inflige des dégâts, elle inflige *Brûlure [60% des dégâts totaux de cette attaque] (2)* à la place.

Frappe Runique (5 Endurance) : Déclarez une attaque en mêlée. Lors de cette passe d'armes, les techniques passives et les Marques de votre cible n'ont aucun effet.

4°) Sortilèges

Les attaques de Sortilège ne peuvent pas être Critique et ne bénéficient pas de la Puissance.

Toucher de la Mort (6 PA) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige 3-6 (3D2) points de dégâts purs et draine 1 Puissance de la cible jusqu'à la fin de la partie.

Sphère de Négation (6 PA, action bonus, instantanée) : Obtenez *Absorption 8 (Physique)* jusqu'à la fin du round. Ce Sortilège ne peut pas être incanté deux rounds de suite et jamais lors du 7e round.

Trait de Feu (6 PA) : Déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige 4-8 (4D2) points de dégâts purs et dispose d'une chance équivalant à votre Critique d'infliger *Brûlure 2 (3)*.

Infernale Combustion de Cendraj (8 PA, action bonus) : Vous projetez autour de vous une violente rafale de flammes, infligeant *Brûlure 2 (2)* à tous les Gladiateurs adverses. Les cibles souffrant déjà d'un ou plusieurs effets de *Brûlure* subissent des dégâts purs équivalant à la durée restante de ces conditions et subissent *Brûlure 2 (1)*.

Clignement (3 PA, action bonus, instantanée) : Évitez automatiquement la première attaque de mêlée qui vous cible lors de ce round. Augmentez de 3 le coût en PA de Clignement jusqu'à la fin de la partie.

Rayon Chaotique d'Ulfura (12 PA) : Déclarez une attaque à distance. Subissez immédiatement 3 points de dégâts purs au début de cette passe d'armes. Cette attaque inflige 6-12 (6D2) points de dégâts purs et réduit à 0 l'Armure et l'Acuité de la cible jusqu'à la fin du round.

Réjuvénation (5 PA, action bonus) : Régénérez 6 PV puis réduisez les soins octroyés par ce Sortilège de 2 jusqu'à la fin de la partie.

Malédiction de la Chair (7 PA, action bonus, instantanée) : Infligez *Malade 100* au Gladiateur ciblé et augmentez de (1) la durée de toutes les conditions *Brûlure*, *Poison* et *Saignement* qui l'affectent. Puis, roulez votre Critique. Sur une réussite, activez immédiatement toutes ces conditions.

Appel de la Foudre (8 PA) : Vous chargez votre arme d'électricité avant de frapper en mêlée. Si cette attaque inflige au moins 2 points de dégâts, elle projette un éclair sur un autre gladiateur aléatoire (vous inclus), lui infligeant des dégâts purs équivalents à 125% (arrondi au supérieur) des dégâts totaux de cette attaque. Si vous êtes touché, infligez 50%

des dégâts que vous subissez (arrondi au supérieur) à tous les autres Gladiateurs (votre cible primaire incluse).

Glaciation Sanguine (5 PA, action bonus, instantanée) : Gagnez +5 Armure jusqu'à la fin du round mais subissez immédiatement les conditions *Sonné* et *Incapacité*. Les conditions infligées par ce Sortilège ne peuvent jamais être prévenues, contrées, renvoyées ou volées.

Toucher Putride (7 PA) : Déclarez une attaque en mêlée. Cette attaque inflige [Dégâts_de_base_votre_Arme] dégâts purs. Après la résolution de cette attaque, au lieu d'infliger les dégâts directement, infligez *Poison* [60% de ces dégâts (arrondi au supérieur)] (2) à la place.

Mauvais Oeil (4 PA, action bonus) : Désignez un autre Gladiateur. Lors du prochain round, son Armure est réduite de 1 et toutes les frappes contre lui ont +10% Critique et il ne peut pas éviter. Mauvais Oeil est considéré comme une condition majeure.

Visage Impassible de Féodrin (6 PA, action bonus, instantanée) : Dissipez toutes les conditions négatives qui vous affectent et obtenez une immunité à toutes les conditions négatives jusqu'à la fin du round.

Chaîne d'Éclairs (12 PA) : Déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige 4-8 (4D2) points de dégâts purs. Elle rebondit ensuite sur une autre cible aléatoire (vous exclus), infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts purs puis rebondit une ultime fois sur une cible aléatoire (vous exclus), infligeant 2-4 (2D2) points de dégâts purs. Les éclairs peuvent toucher la même cible plusieurs fois.

Fureur de Xin (25 PA) : Déclarez une attaque à distance. Cette attaque inflige 20 (20D1) points de dégâts purs. Si cette attaque inflige le coup fatal, le cadavre explose, infligeant à tous les autres Gladiateurs (vous exclus) 10 points de dégâts purs.

Fantasme de Puissance (3 PA, action bonus, instantané) : Gagnez +2 Puissance jusqu'à la fin du round. Cet effet ne permet pas d'augmenter sa Puissance au-delà de 5.

Fulgurante Putréfaction Sanguine Ardente de Xin (6 PA, action bonus) : Désignez un autre Gladiateur. Lors de la prochaine phase d'Attrition, tous les dégâts qu'il subit sont doublés.

Estrange Dualité de Verya (4 PA, action bonus, instantanée) : Désignez une technique passive d'un autre Gladiateur. Lors de ce round, vous connaissez cette technique et remplissez toutes les conditions d'utilisation. Estrange Dualité de Verya ne peut pas cibler la même technique (même issue d'une autre source) plus d'une fois par partie.

Preste Échangeement de Cantalor (5 PA, action bonus, instantanée) : Désignez un autre Gladiateur. Echangez vos scores d'Initiative lors de ce round.

Ruine Imminente (4 PA, action bonus) : Infligez une condition au Gladiateur ciblé parmi les suivantes (votre choix) : *Incapacité, Désorienté, Sonné, Ralenti*.

Appel du Maître (8 PA) : Désignez un Gladiateur mort au cours de la partie. Ce Gladiateur attaque le Gladiateur ciblé en mêlée avec son arme. Cette attaque bénéficie de tous les effets du Gladiateur tels qu'ils étaient au moment de sa mort. Si cette attaque inflige un coup fatal, obtenez une copie de toutes les marques des deux Gladiateurs jusqu'à la fin de la rencontre.

5°) Amulettes

Chaque gladiateur commence sa carrière avec une amulette au choix. Un vétéran peut changer librement d'amulette entre chaque partie.

- **Amulette du Combattant** : Régénérez 1 Endurance supplémentaire au début de chaque round si vous avez infligé des dégâts avec une attaque lors du round précédent.
- **Médaille 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** : Gagnez +5% Critique et +15% Dégâts Critiques.
- **Médaille de Vivacité** : Augmentez de 1% (additif) les effets bénéfiques de l'Initiative.
- **Collier d'Ambrepierre** : Gagnez +1 Armure. Tant que vos PV sont inférieurs à 50% de votre maximum, gagnez +1 Armure supplémentaire au début du round et ce jusqu'à la fin de celui-ci.
- **Charme de la Vipère** : Vos conditions *Poison, Saignement* et *Brûlure* ont une chance équivalente à vos chances de coup critique d'infliger 1 point de dégât pur supplémentaire chaque fois qu'elles infligent des dégâts.
- **Fétiche usé** : Au début de chaque round, si vos PV sont inférieurs ou égaux à 50% de votre maximum, dissipez toute condition *Incapacité* qui vous affecte et générez 10 Acuité.
- **Badge Vicié** : Vos attaques infligent *Malade 25* jusqu'à la fin de la prochaine phase de récupération.
- **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.
- **Focus de Mandesprit** : Lors de la phase de Récupération, régénérez 1 PA ou 1 PV si votre PA est à son maximum.

6°) Catégories d'armes

Mains nues

Forces :

- *Polyvalent
- *Régénération de PV extrême

Faiblesses :

- *Capacité offensive faible
- *Capacité défensive faible

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 le combat à mains nues.

Types d'armes : griffes de combat, canons d'avant-bras, tonfas...

Armes légères

Forces :

- *Capacité offensive extrême
- *Coups critiques nombreux
- *Accès à de nombreuses conditions

Faiblesses :

- *Faible capacité défensive
- *La capacité offensive peut être grandement réduite par une série de malchance (critique)

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.

Types d'armes : dagues, rapières, épées courtes, gourdins...

Armes martiales

Forces :

- *Polyvalent
- *Très bonne capacité défensive
- *Bonne capacité offensive

Faiblesses :

- *Régénération de points de vie inexistante
- *Génération d'Endurance faible

Dégâts de base : 3-6 (3D2)

Chance de coup critique de base : 10%

Dégâts Critiques de base : 50%

Types d'armes : épées longues, masses, fléaux d'armes, lances, tridents, haches de guerre...

Armes lourdes

Forces :

- *Accès à de nombreuses conditions
- *Excellente capacité offensive
- *Bonne gestion de l'Endurance
- *Régénération de points de vie supérieure

Faiblesses :

- *Faible capacité défensive
- *Dépend des actions des autres joueurs et/ou nécessite de se mettre en danger pour être efficace

Dégâts de base : 3-6 (3D2)

Chance de coup critique de base : 10%

Dégâts Critiques de base : 50%

Types d'armes : espadons, haches de bataille, mauls...

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, bâtons de combat...

Armes Magiques**Forces :**

- *Focalité magique

Faiblesses :

- *Focalité magique

Dégâts de base : 2-4 (2D2)

Chance de coup critique de base : 10%

Dégâts Critiques de base : 50%

Spécificités :

-+10 PA

-3 Sortilèges offerts à la création du gladiateur

Types d'armes : Bâtons, baguettes, orbes, chakrams, foci magiques...

7°) Conditions

A°) Majeures

(Réduit(e) au) Silence : Un gladiateur réduit au *Silence* ne peut pas dépenser d'Endurance ni de Puissance Astrale et perd tous les bénéfices octroyés par ses marques.

Sonné(e) : Un gladiateur *Sonné* ne peut ni éviter les attaques ni infliger de coup critique, même si un effet devrait le garantir.

Ralenti(e) : Un gladiateur *Ralenti* n'a jamais l'initiative lors d'une passe d'armes tant qu'il souffre de cette condition.

Désarmé(e) : Un gladiateur *Désarmé* combat à mains nues tant qu'il souffre de cette condition. Aucun effet sur un gladiateur combattant déjà avec une arme de mains nues. Cette condition ne peut pas être infligée par un effet aléatoire.

Désorienté(e) : Un gladiateur *Désorienté* inflige 50% de dégâts de moins avec ses ripostes, après application de la Mitigation.

Incapacité(e) : Un gladiateur *Incapacité* ne génère pas d'Acuité tant qu'il souffre de cette condition.

B°) Mineures

Concentré(e) : La prochaine attaque du gladiateur est un coup critique automatique mais consomme cette condition.

Malade X : Un gladiateur *Malade* reçoit X% de points de vie de moins de toutes les sources de soin, tant qu'il souffre de cette condition. Les applications de cette condition se cumulent jusqu'à 100%. Chaque application de *Maladie* se dissipe individuellement à la fin de la phase de récupération suivant son application.

Poison/Saignement/Brûlure X (Y) : Un gladiateur souffrant de *Poison*, *Saignement* ou *Brûlure* subit X points de dégâts purs au début des Y prochains rounds, ainsi qu'à la fin du 7e round s'il souffre toujours de cette condition.

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.

Invisible : Un gladiateur *Invisible* ne peut pas être pris pour cible par des attaques. Au début du 7e round, tous les gladiateurs *Invisibles* perdent cette condition et ne peuvent plus l'obtenir.

Rapide : Un gladiateur *Rapide* peut déclarer une Technique active permettant d'attaquer comme une action bonus. Faire ainsi consomme cette condition.

Absorption X (Y) : Un Gladiateur disposant d'un effet d'*Absorption* réduit les dégâts subis du type Y jusqu'à un maximum de X. L'*Absorption* est considérée comme des PV temporaires et n'entrave aucun effet lié à la perte de PV. Une frappe entièrement absorbée ne génère pas d'Acuité. Les types d'*Absorption* sont les suivants :

- **Physique** : réduit les dégâts physiques subis.
- **Purs** : réduit les dégâts purs subis.
- **Tous** : réduit les dégâts physiques ET purs subis.

Exemple : Absorption 5 (Physique)

8°) Coups bas

Potion de Contrebande : Restaurez 3 PV au début de ce round et 6 de plus lors de la prochaine phase de récupération.

Sable dans les yeux : Évitez automatiquement une riposte de votre choix.

Position latérale de sécurité : Gagnez +5 Armure au début du round et jusqu'à la fin de celui-ci.

Coup dans le dos : Votre prochaine attaque en mêlée lors de ce round est un coup critique automatique.

Pot de Vin : Ce round, choisissez votre ordre de passage dans l'échelle d'initiative, entre la première et la dernière place.

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

Rumeurs : Désignez deux autres gladiateurs. Le premier d'entre eux à vous prendre pour cible avec une attaque ce round attaque l'autre à la place.

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.

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.

Capsule de poussière d'étoile : Régénérez 2 PA immédiatement puis 4 PA supplémentaires lors de la prochaine phase de récupération.

9°) Statistiques

Un gladiateur n'est que la somme des statistiques qui le composent.

A°) Ressources

Vitalité (Vita) : La Vitalité représente l'énergie vitale du gladiateur, quantifiée en points de vie. Lorsqu'ils atteignent 0, le gladiateur décède et perd la partie. La Vitalité peut être augmentée par les bonus de survie. (*Base : 35*)

Endurance (Endu) : L'Endurance est une ressource utilisée pour enclencher des Techniques et effectuer certaines actions bonus. L'Endurance est capée à 15. (*Base : 10*)

Puissance Astrale (PA) : La Puissance Astrale est une ressource utilisée pour incanter des Sortilèges. Un Gladiateur ne dispose pas nativement d'un score de Puissance Astrale. Pour augmenter sa PA, un Gladiateur peut :

-Manier une **Arme Magique**. (+10 PA)

-Au cours de sa création, sacrifier de la Vitalité pour obtenir +1 PA par Vitalité sacrifiée.

-Apprendre certaines techniques passives.

(*Base : 0*)

B°) Attributs primaires

Puissance (Pui) : Chaque point augmente de 1 les dégâts infligés par les attaques de mêlée. (*Base : 0*)

Robustesse (Robu) : Chaque point permet de régénérer 1 point de vie au début de chaque round. Ces soins ne peuvent pas être prévenus, augmentés ou volés. (*Base : 0*)

Dextérité (Dex) : Chaque point augmente de 5% les chances de réaliser un coup critique lors d'une frappe et de 3.5% les dégâts de ceux-ci. (*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 1.5% de dégâts supplémentaires (appliqués après les dégâts critiques) 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%). De plus, lorsqu'un gladiateur subit une attaque à distance, s'il dispose de l'initiative, il augmente de 5% ses chances d'éviter cette attaque, multipliées par la différence entre son Initiative et celle de l'attaquant. (*Base : 0*)

C°) Attributs secondaires

Évitement (Ev) : Confère une chance d'éviter intégralement les attaques. Chaque point d'Évitement négatif augmente les chances de subir des coups critiques de 3%. (*Base : 5%*)

Critique (Cri) : Le Critique confère une chance (en %) d'infliger des dégâts supplémentaires lors d'une frappe. (*Base : Selon la catégorie d'arme*)

Dégâts Critiques (Dcri) : Les Dégâts Critiques déterminent le montant de dégâts bonus infligés par les coups critiques du gladiateur. Ils sont capés à 100%. (*Base : Selon la catégorie d'arme*)

Armure (Ar) : Chaque point d'Armure réduit de 1 les dégâts physiques reçus. L'Armure ne peut pas être négative. L'Armure ne peut pas réduire une source de dégâts en dessous de 1. (*Base : 0*)

Mitigation (Miti) : La Mitigation désigne l'action cumulée de l'Armure du gladiateur et de son Acuité.