Action Complexe

Cette page vous apporte des explications sur des actions compliqué afin que vous sachiez dans quel bourbier vous vous embarquez.

Les duels :

Il existe deux types de duels :
– **Duel au premier sang** : duel d'honneur ou d'intérêt, servant à gagner de l'or ou du prestige.
– **Duel à mort** : duel extrême visant à éliminer définitivement un adversaire.
Un joueur défié peut refuser le duel, mais subit alors une **forte perte de légitimité**, représentant la lâcheté perçue et la perte d'honneur. Refuser un duel n'est jamais neutre politiquement.

Résolution du duel

Chaque participant effectue **trois jets successifs** de **1D6 + sa Hardiesse**.
Chaque jet représente un échange du duel.
Pour chaque jet :

- le joueur ayant le résultat le plus élevé remporte l'échange et gagne **1 point de duel**
- en cas d'égalité, aucun point n'est attribué

Le premier joueur à obtenir **2 points de duel** remporte le duel.

Conséquences

- **Duel au premier sang** :
  Le perdant perd de la légitimité et verse l'or convenu au vainqueur.
  Le vainqueur gagne l'or et un prestige RP.
- **Duel à mort** :
  Le perdant meurt définitivement. Le joueur doit créer un nouveau personnage.
  Le vainqueur gagne une quantité importante de légitimité.

Une victoire **3–0** est considérée comme écrasante et peut entraîner des effets RP supplémentaires (intimidation, renommée).
Une victoire **2–1** est considérée comme disputée et peut laisser place à des rivalités ou blessures narratives.
En cas d'égalité parfaite après trois jets (situation rare), le duel est interrompu ou dégénère selon la décision du MJ.
Le MJ se réserve le droit de refuser un duel abusif ou hors contexte RP, notamment les duels à mort sans justification narrative sérieuse.

Révision #1
Créé 24 janvier 2026 10:59:06 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 24 janvier 2026 11:03:09 par Beliahl le gros matou