

Gladiator's Duel

Objectif

Réduis ton adversaire à **0 PV**.

Chaque joueur commence avec :

- **12 PV** : ~5 tours
- **30 PV** : ~10 tours

Matériel

- 2 dés à 6 faces par joueur (soit 4 dés au total)
- Un moyen de suivre les PV (papier, appli, jetons...)

Déroulement d'un tour

1. Lancer

Les deux joueurs lancent **leurs 2 dés** en même temps.

2. Répartition automatique

- Le **plus grand dé** = **Attaque**
- Le **plus petit dé** = **Défense**

3. Doubles

Si un joueur fait un **double** (ex : [3,3]), il choisit **une des 3 options suivantes** :

Trinité du Double

1. **Attaque furieuse**
 - Utilise les **deux dés en Attaque** (pas de défense ce tour)
2. **Défense totale**
 - Utilise les **deux dés en Défense** (pas d'attaque ce tour)
 - Récupère **+1 Point de Vie**

3. **Tactique**

- Utilise un dé en Attaque, un en Défense,
- Puis **relance un des deux dés**, après avoir choisi les rôles

Si les deux joueurs font un double, chacun choisit son effet en secret, puis les deux le révèlent en même temps.

Résolution des dégâts

Pour chaque joueur :

- Compare **ton attaque** à **la défense adverse**
- Si **Attaque > Défense**, l'adversaire perd **(Attaque - Défense) PV**
- Sinon, aucun dégât

Les deux joueurs peuvent infliger ou subir des dégâts en même temps.

Fin de partie

Quand un joueur tombe à **0 PV ou moins**, il perd.

En cas de double KO : égalité ou revanche immédiate

Révision #2

Créé 2025-06-12 09:04:55 UTC par Admin

Mis à jour 2025-06-12 09:35:49 UTC par Admin