

Duel

Dans un passé lointain, une guerre nucléaire a éclaté et décimé 99,99% de la population humaine. Tous les survivants ont perdu la totalité de leurs proches. Le traumatisme était si grand qu'ils sont devenu psychologiquement incapables de tuer et ce peu importe la raison.

Les radiations ont fait muter une poignée d'entre eux leur donnant l'immortalité et des pouvoirs surnaturels et surhumains que l'on pourrait qualifier de magie. Les immortels étaient les seuls capables de mener des conflits violents avec la certitude qu'une victoire ne tuerait pas leur adversaire. Ils étaient souvent engagés par des villages pour en assurer la protection contre les animaux sauvages ou les autres immortels voulant les réduire en esclavage.

Une institution sacrée servant à régler les disputes territoriales et politiques fût donc établie... le Duel. Le Duel est soumis à des règles strictes :

- 1- Seuls les immortels peuvent participer à un Duel.
- 2- Un immortel déclaré en duel n'a pas le choix d'y participer.
- 3- Chaque immortel déclarer son dû, c'est à dire ce que son adversaire devra lui donner ou accomplir s'il perd. L'immortel et ceux qui sont sous sa protection doivent être capable d'accomplir le dû. Il est interdit de demander d'accomplir un meurtre. Il est interdit de demander d'annuler le dû d'un précédent duel. Le dû d'un duel fait force de loi éternelle.
- 4- Les deux immortels doivent se battre jusqu'à ce que l'un d'eux s'évanouisse et ainsi perde.
- 5- Deux mêmes immortels ne peuvent pas se battre en duel une seconde fois entre-eux.

Ces règles étaient renforcées par une organisation religieuse neutre composée exclusivement d'immortels... le clergé de la lumière. Les dûs des duels pouvaient aller d'une simple faveur à l'esclavage complet d'un village sous la protection de l'immortel.

(Les joueurs sont libres de créer leurs propres histoires dans ce monde avec leurs propres immortels tant qu'elle respecte ces paramètres.)