

# Death Note III



---

## Présentation

Death Note UHC est un scénario applicable aux UHC Minecraft qui est directement inspiré du manga du même nom.

En incarnant différents personnages issus de cet univers, vous allez devoir prendre des risques en faisant confiance à des coéquipiers ou au contraire, devoir les trahir afin de remporter la partie.

Vous allez donc être entouré de soupçons, d'angoisses et de complots qui peuvent à tout moment vous faire perdre la partie.

Dans ce scénario, la vie des joueurs ne sera pas affichée dans le TAB.

Le chat et les messages privés sont désactivés dès l'annonce des rôles. La raison de la mort d'un joueur n'est révélée qu'au Watari.

---

---

## Sommaire

» Kira «

» Shinigami «

» L «

» Watari «

» Enquêteur «

---

---

## Rôles

### » Kira «

**Kira** a pour objectif de trahir son équipe et de gagner avec sa nouvelle équipe composée des autres **Kiras** de la partie.

Pour cela, il reçoit un **Death Note** qui lui octroie deux pouvoirs :

- Le premier est de réduire considérablement la vie des autres joueurs :
  - Épisode 2 : Le **Death Note** fait perdre 5 cœurs à sa victime.
  - Épisode 3 : Le **Death Note** fait perdre 4 cœurs à sa victime.
  - Épisode 4+ : Le **Death Note** fait perdre 3 cœurs à sa victime.

*La cible perdra sa vie 40 secondes après l'utilisation du **Death Note**. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une seule fois par épisode.*

*(La victime ne voit pas le décompte de 40 secondes sauf s'il s'agit du **Watari**).*

- Le second permet au **Kira** de voir la vie des joueurs de la partie en sacrifiant 3 cœurs de manière permanente.

**Kira** peut utiliser son **Death Note** entre la 4ème et la 16ème minute d'un épisode et doit être relativement proche de sa cible pour utiliser ledit pouvoir. La portée d'activation est configurable par l'host de la partie.

Si le **Death Note** est appliqué sur le **Shinigami**, la sanction ne sera pas appliquée mais **Kira** n'en saura rien.

Il est également important de noter que si une personne de la partie est une seconde fois prise pour cible par ce pouvoir, elle ne subira que la moitié de la sanction prévue.

## » Informations pratiques «

Le **Death Note** se récupère avec la commande **/claim**.

Il a la possibilité de communiquer avec les autres **Kiras** via la commande **/k [msg]**.

Il peut choisir de révéler son identité à n'importe quel moment à l'aide de la commande **/reveal** ce qui lui permet de récupérer une pomme d'or et d'utiliser son **Death Note** sur tous les joueurs de la partie.

Si le **L** de son équipe d'origine meurt, le **kira** récupérera toute sa vie.

---

---

## » Shinigami «

Le **Shinigami** est le second traître de l'équipe. Néanmoins, celui-ci doit gagner seul et non avec les autres **Shinigamis** de la partie.

Afin de compenser le fait qu'il soit seul, il possède en permanence un effet résistance et obtient **0.5 cœur permanent** à chaque victime qu'il laisse derrière lui.

Il a une longueur d'avance sur le Kira car il connaît son identité.

S'il tue le **Kira** de son équipe alors qu'il n'a pas révélé son identité, il perdra alors son effet de résistance.

Dans le cas où le **Kira** meurt, l'identité du **Shinigami** sera automatiquement révélée à tous les joueurs de la partie dans un délai de **30 secondes**.

Il a la possibilité de révéler son identité à l'aide de la commande **/reveal** ce qui lui permet d'obtenir une pomme d'or.

Il est également insensible au **Death Note**, il est informé qu'il a été sélectionné, mais le **Kira** ne sait pas si sa cible a subi les dégâts.

---

---

## » L «

Le **L** de l'équipe a comme objectif de démasquer les traîtres et de gagner avec son équipe d'origine. Pour ce faire, il va devoir mettre à contribution ses différents pouvoirs.

Le **L** va avoir à disposition un **KiraKiller**, une arme redoutable qui va lui permettre d'infliger une lourde blessure au **Kira**. En effet, si **L** tape un **Kira** avec son arme, ce dernier va alors perdre la moitié de sa vie de manière définitive. Le **KiraKiller** fonctionne sur tous les **Kira** de la partie. Néanmoins, ce dernier ne peut être utilisé qu'une fois par épisode.

**Attention :** Si **L** tape un joueur qui n'est pas **Kira**, alors c'est lui qui perdra la moitié de sa vie de façon permanente. De plus, il ne peut utiliser son **KiraKiller** qu'une seule fois par joueur qu'il touchera. La commande pour obtenir cet outil est **/claim**.

**L** peut récupérer la moitié des cœurs qu'il a perdu mais seulement si le **Kira** de son équipe meurt sans que son identité ne soit révélée au grand jour.

La redoutable intelligence de **L** lui permet de connaître constamment la vie des joueurs de la partie.

**L** peut voir la conversation privée des **Kira** mais sans voir leurs pseudos. Cependant il y a un délai qui varie de 15 à 5 secondes par rapport au moment où le **Kira** a envoyé le message.

---

---

## » Watari «

**Watari** a pour objectif de gagner avec son équipe et de démasquer les traîtres à l'aide de ses pouvoirs.

**Watari** est le seul de son équipe à pouvoir voir la réelle cause de la mort de la partie.

**Watari** a une grande capacité d'anticipation, il verra le décompte de 40 secondes, avant qu'un joueur subisse les effets du **Death Note** du **Kira** de son équipe, mais seulement si celui-ci n'est pas reveal, mais il ne sait pas qui est la victime.

Le décompte des 40 secondes avant l'activation du **Death Note** sur la victime se trouve au-dessus de la barre d'action du joueur.

---

---

## » Enquêteur «

Les autres membres de votre équipe incarneront le rôle d'**enquêteur**.

Les **enquêteurs** ont pour objectif de gagner avec leur équipe d'origine en démasquant les traîtres cachés parmi eux.

En tant qu'**enquêteur** vous disposerez d'une "**loupe**" qui vous permettra de faire deux recherches différentes :

L'**enquêteur** peut choisir de sacrifier **3 slots de coeurs** de façon permanente pour savoir si un de ces coéquipier est un traître ou alors une personne de confiance.

Lorsque vous aurez décidé de tester la loyauté d'un de vos camarades, alors une analyse de ce joueur commencera, il faudra alors obtenir un certain nombre de points d'analyse pour obtenir le résultat de votre enquête.

**Attention :** *Le nombre de points nécessaire est laissé à la libre appréciation de l'host de la partie*

Afin d'obtenir ces points, l'**enquêteur** va devoir se situer à **moins de 10 blocs** de la personne en cours d'inspection. Enfin, plus vous êtes proche de cette personne, plus l'enquête progressera rapidement :

- À plus de **10 blocs** de la personne, vous récupérez **1 point** par seconde.
- À moins de **6 blocs** de la personne, vous récupérez **5 points** par seconde.
- À moins de **1 bloc** de la personne, vous récupérez **10 points** par seconde.

*(L'enquêteur récupère 1 cœur permanent à chaque épisode après utilisation de ce pouvoir).*

L'**enquêteur** peut à n'importe quel moment de la partie choisir un joueur de son équipe afin de voir la vie de ce joueur sans sacrifier de vie.

---