

Death Note IV



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 l'univers de Death Note, 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'aux enquêteurs ayant ce pouvoir.

Sommaire

» Kira «

» Shinigami «

» Near «

» Mello «

» 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 a plusieurs outils à sa disposition afin de mettre au point ses stratégies les plus fourbes :

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.

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

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.

Le **Kira** peut abandonner son **Death Note** pendant 20 minutes. Si un joueur décide de l'enquêter pendant cette période, il sera affiché innocent.

Ce **Death Note** propose également un pacte avec le **Shinigami** :

- S'il l'accepte, le **Kira** perd 3 cœurs permanents, gagne le fait de voir la vie au-dessus des gens et les réelles morts dans le chat.
- En contrepartie, le **Shinigami** gagne un **Kira Tracker** qui a 3 utilisations et donne les coordonnées précises du **Kira**.

» Informations pratiques «

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

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.

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 **Near** 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 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.

Il a aussi la possibilité de révéler son identité à tout moment avec la commande **/reveal** ce qui lui permettra de récupérer une pomme d'or ainsi que l'effet Résistance jusqu'à la fin de la partie.

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.

» Near «

Near est le successeur principal de L. il aura pour objectif de démasquer les traîtres de son équipe avec les autres enquêteurs.

Pour l'aider dans sa quête, il peut obtenir le **KiraKiller** en faisant **/claim**. Cet outil est utilisable une seule fois par épisode. Il enlèvera la moitié de la vie s'il frappe un **Kira** mais s'il se trompe de joueur, c'est lui qui se verra enlever 5 cœurs permanents. S'il se trompe deux fois avec son **KiraKiller**, il mourra.

Il peut voir la vie des joueurs au-dessus de leur tête comme pouvait le faire L dans les versions précédentes. De plus, il a la possibilité de faire une enquête à tout moment en échange de **3 cœurs permanents**.

» Mello «

Mello est le successeur secondaire de L et demeure fortement jaloux de **Near**. Ce rôle ajoute un gameplay intéressant en ayant la possibilité de choisir sa personnalité lors de l'obtention de son rôle via la commande **/mello** :

- **Gentil** :

Il connaîtra le Near de son équipe et obtiendra le pouvoir d'enquêter. De plus, il accélère toutes les enquêtes de son équipe de **1.5x**.

- **Jaloux** :

Sa mission sera de trouver le **Kira** avant le **Near**. Il obtiendra alors la **super enquête** : une enquête deux fois plus rapide qui donne le rôle exact de la personne en échange de trois cœurs permanents.

Son but est d'être sûr d'enquêter le Kira afin d'obtenir les 4 pouvoirs des enquêteurs. Il peut faire 2 Super Enquêtes mais s'il se trompe la deuxième fois, il meurt instantanément.

- **Méchant** :

Seul contre tous, il connaîtra le Near de son équipe et deviendra insensible au **Death Note**. Il ralentira l'enquête de Near par 2.

En révélant son identité au grand jour, il gagnera 5 cœurs permanents supplémentaires.

» 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.

Pour cela, un pouvoir aléatoire parmi 4 lui sera attribué :

- **Le pouvoir d'enquête :**

L'**enquêteur** disposant de ce pouvoir pourra choisir de sacrifier **3 slots de coeurs** de manière permanente pour savoir si un joueur de son équipe d'origine est un allié ou un traître.

Une analyse du joueur commence alors, il faudra un certain nombre de points d'analyse afin de savoir si le joueur est un traître ou un allié.

Pour récupérer ces points, il faut se situer à moins de 10 blocs de la personne analysée. De plus, plus vous êtes proche de cette dernière, plus vous récupérez rapidement des points :

- 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.

- **Voir les réelles morts :**

Ce pouvoir lui donne la possibilité de constater les réelles morts dans le chat ainsi que l'activation du Death note.

- **Voir quand le Death Note est utilisé :**

Il verra le décompte des 40 secondes quand un joueur sera victime du Death Note du Kira de son équipe, cependant il ne verra pas qui est la victime.

- **Consulter anonymement le chat des Kiras :**

Il pourra voir la conversation privée des Kira sans voir qui sont les interlocuteurs. Cependant, il a un délai qui varie entre 5 et 15 secondes par rapport au moment auquel le Kira a envoyé le message.
