

Death Note V



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 joueurs possédant ce pouvoir.

Il est important de noter que les événements de DeathNote V se déroulent en même temps que la saison 3 de DeathNote UHC.

Sommaire

» Misa «

» Shinigami «

» L «

» Watari «

» Enquêteurs «

L'équipe de l'Entreprise

» Employé «

» PDG «

» Informateur «

Rôles

» Misa «

Misa a pour objectif de trahir son équipe d'origine et de gagner avec son nouvel allié : le **Shinigami**. Afin de mettre au point ses stratégies les plus fourbes, elle disposera d'un outil démoniaque lui octroyant deux pouvoirs : le **Death Note**.

I. Réduire la vie des autres joueurs de manière permanente.

- 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 victime perdra sa vie **40 secondes** après l'utilisation du **Death Note**.

Misa ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par épisode et doit attendre 2 minutes entre chaque utilisation.

Exemple : Si elle utilise ce pouvoir à la 19^{ème} minute d'un épisode, elle devra attendre la 1^{ère} minute de l'épisode suivant avant d'utiliser à nouveau son pouvoir

Si un joueur de la partie est une seconde fois pris pour cible par ce pouvoir, celui-ci ne subira que la moitié de la peine.

II. Le pacte avec le Shinigami

Le **Death Note** permet également de passer un **pacte** avec le **Shinigami**. Dans le cas où le **Shinigami** accepte le pacte, elle perd 2 cœurs de manière permanente. Cependant, elle aura également le pouvoir de voir les réelles causes de morts dans le chat ainsi que de voir la vie au-dessus des joueurs.

- Si le pacte est accepté, le **L** de cette équipe recevra un message afin de le prévenir.
- Dans le cas où elle ne veut ni accepter, ni refuser le pacte, elle a juste à quitter le menu (en appuyant sur ECHAP).
- Si celle-ci refuse le pacte, le renouvellement de celui-ci ne pourra pas être effectué.

Misa a également la possibilité d'**abandonner son Death Note** pendant 10 minutes. Cette action fait qu'elle ne peut pas utiliser son Death Note pendant ce laps de temps mais elle apparaît comme innocente si un joueur décide de l'enquêter.

» Informations pratiques «

Le **Death Note** se récupère à l'aide de la commande **/claim**.

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

Si le **L** de son équipe meurt, elle récupérera alors toute sa vie.

» Shinigami «

Le **Shinigami** est le second traître de l'équipe et doit gagner avec la **Misa** de son équipe et connaît donc son identité.

Il a la possibilité de révéler son identité à n'importe quel moment de la partie avec la commande **/reveal** ce qui lui permettra d'obtenir une pomme en or ainsi que l'effet Résistance de manière permanente.

- Si **Misa** meurt alors que le **Shinigami** n'a pas révélé son identité, celui-ci perdra 6 cœurs.
- Si elle meurt alors que le **Shinigami** s'est révélé, il perdra son effet de Résistance.

Dès le moment où il a révélé son identité, chaque kill de plus lui rapporte **0.5 coeur** permanent.

Il est également important de noter que le **Shinigami** est insensible au **Death Note**. Il ne peut pas perdre de cœurs permanents. Cependant, il sait qu'il a été visé par celui-ci mais **Misa** ne sait pas si ça a fonctionné.

» L «

L a pour objectif de démasquer les traîtres de son équipe avec les autres **enquêteurs**. Afin de l'aider dans sa quête, il dispose d'un outil obtainable à l'aide de la commande **/claim** : le Kira Killer.

Cet objet n'est utilisable que 2 fois. Il enlèvera 3 coeurs à **Misa** si elle se fait taper avec. Dans le cas contraire, il se verra perdre 5 coeurs permanents. S'il se trompe une **deuxième fois**, il mourra.

Si le **Shinigami** et **Misa** passent un pacte, L en sera averti avec un décalage d'une durée variable.

À n'importe quel moment de la partie, le L peut être contacté par le **PDG**. Ils auront un chat privé servant à s'échanger des informations.

Si L meurt avant que le **PDG** n'ai pu dévoiler son identité au grand jour, celui-ci devra gagner seul.

» Watari «

Watari a pour objectif de gagner avec son équipe d'origine.

Son principal pouvoir est de voir le décompte de 40 secondes lorsque **Misa** utilise le **Death Note** (uniquement si elle ne s'est pas reveal).

Néanmoins, il n'aura pas la possibilité de voir qui est ciblé par cette attaque.

Watari a également la possibilité d'avoir des informations sur les morts des joueurs de la partie.

» Enquêteurs «

Tous les joueurs restants de l'équipe (hors équipe de l'Entreprise) se verront attribuer ce rôle. Il aura pour objectif de démasquer les traîtres de son équipe. Pour cela il dispose d'un pouvoir d'enquête.

L'**enquêteur** aura la possibilité de sacrifier 2 cœurs permanents afin de savoir si un joueur de son équipe est un allié ou un traître.

Un pourcentage de chance d'être un traître sera affiché lors du résultat de l'enquête en fonction du comportement et des fréquentations du joueur enquêté.

À partir de ce moment, une analyse commence. Il faudra un certain nombre de points d'enquête afin de savoir si le joueur enquêté est un allié, ou au contraire, un traître.

À noter que l'host de la partie peut librement modifier le nombre de point d'enquête nécessaire.

Afin de collecter ces points, il faut se trouver à moins de 10 blocs du joueur analysé. Plus vous êtes proche du joueur enquêté, plus les points se collectent rapidement :

- 10 blocs = 1 point / sec
- 6 blocs = 5 points / sec
- 1 bloc = 10 points / sec

Il est important de noter qu'une analyse trop rapide pourrait fausser le résultat.

» L'Entreprise «

Parmi toutes les équipes de la partie, l'une d'entre elles est différente. C'est l'équipe de l'Entreprise. Celle-ci n'aura pas la même composition qu'une équipe ordinaire, elle n'aura pas de **Misa**, pas de **Shinigami** etc...

Cependant, cette équipe aura la possibilité, toutes les 10 minutes, de choisir une cible parmi tous les joueurs de la partie. Ce vote fera perdre **3 coeurs** au joueur visé.

Dès l'épisode 4, les coordonnées d'un employé au hasard seront diffusées à la vue de tous à chaque fin de vote.

» Employés «

Les employés ne possèdent pas de pouvoirs hormis le vote commun de l'Entreprise.

» PDG «

Ce joueur est l'unique traître de l'Entreprise. Il a pour objectif de trahir son équipe afin d'en rejoindre une nouvelle. Pour ce faire, il possède un **Death Note** qu'il peut récupérer à tout moment avec la commande **/claim**

Celui-ci possède plusieurs pouvoirs :

- Il a la possibilité d'annuler le vote de l'Entreprise et de le retourner contre un membre de celle-ci. Dans ce cas-là, elle sera 2 fois plus puissante, la victime perdra 6 cœurs.
- Il possède également le **Death Note** de l'Entreprise, il peut donc l'utiliser contre un membre de celle-ci. Le joueur visé perdra **3 coeurs permanents** (1 cœur se régénère par épisode). Il ne peut cependant l'utiliser qu'une **seule fois**.
- Il a la possibilité d'être en contact avec le **L** d'une autre équipe. Celui-ci est choisi aléatoirement et pourra communiquer avec lui via la commande **/l [msg]**.

Le **PDG** a, comme tous les traîtres, la possibilité de dévoiler son identité au grand jour à l'aide de la commande **/reveal**.

Dès son reveal, il rejoint l'équipe du **L** choisie auparavant. Cependant, si le **L** avec qui il était en contact meurt avant qu'il ne se soit reveal, le **PDG** sera dans l'obligation de gagner seul.

» Informateur «

Son objectif est d'aider son équipe à découvrir le **PDG**.

Il dispose donc de plusieurs pouvoirs :

- L'informateur voit l'activation du **Death Note** avant son application
 - L'informateur voit le chat entre le **PDG** et le **L** avec lequel il est en contact, il y aura cependant un délai de **3 à 6 secondes**.
-