

Killer de l'Olympe

Règles

*Pauvres mortels, destinés au trépas...
Recevez des dieux la bénédiction.
Contemplez les trois frères au combat,
Et livrez bataille pour votre faction.*

Éris, déesse de la discorde, a encore frappé de sa malice le concile des dieux. À cause d'elle, les trois frères primordiaux sont entrés en conflit ouverts : Zeus, Poséidon et Hadès se querellent pour savoir lequel d'entre eux est le plus puissant. Mais, louée soit l'Olympe, ils demeurent suffisamment clairvoyants pour ne pas tomber dans l'abîme de la guerre. Ils décident donc d'un commun accord de confronter non pas leur pugnacité au combat, mais plutôt la ferveur de leurs fidèles en les soumettant à des épreuves et en leur conférant des prodiges dont d'autres ne peuvent que rêver. Le dieu dont les dévots sortiront victorieux des batailles contre leurs semblables sera couronné plus puissant dieu des hommes, celui dont la présence spirituelle aiguise et attise le plus le feu de leur foi.

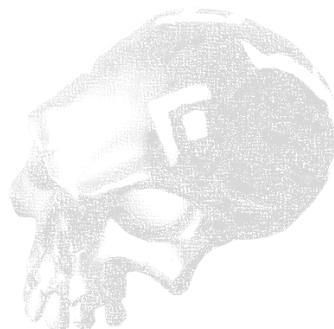
Vous êtes enfant et messenger de l'un des divins frères, engagés dans votre faction comme saint combattant. Parviendrez-vous à triompher de vos ennemis de foi et à montrer à la Grèce que votre ferveur brûle d'un feu plus vif que celle de vos adversaires ?

Ce document rassemble les règles du **Killer de l'Olympe**, et se veut exhaustif. Si toutefois votre question ne trouve pas sa réponse ici, vous pouvez interroger un dieu ou une déesse (maîtres et maîtresses de jeu) en vous rendant au temple, situé en face du mur de l'Agora.

Généralités :

Le **Killer de l'Olympe** est un jeu de rôle se déroulant sur tout le campus de CentraleSupélec, du **30 septembre 2024 à 17h30**, jusqu'au **4 octobre 2024, à 17h45**. Durant la semaine de jeu, votre but sera d'accumuler, avec votre équipe, un maximum de points de diverses façons :

- Tuer les cibles qui vous seront assignées
- Combattre en arène



- Résoudre des énigmes
- Fabriquer des armes remarquables
- Participer à des événements spéciaux
- Réaliser des exploits

Vous pouvez participer au **Killer de l'Olympe** en équipe de 3 à 5 joueuses et joueurs. Vous devrez choisir votre faction (le dieu pour lequel vous combattrez), et vous inscrire sur le site du Killer en renseignant votre équipe, vos informations personnelles (pour vous rendre reconnaissable), et votre faction. Chaque faction possède des compétences uniques, rassemblées dans le document « *Lore & Talents* », présent sur le site, aussi nous vous invitons à choisir avec soin.

Ressources

Au cours du **Killer de l'Olympe**, vous rencontrerez 2 types de ressources différentes pour récompenser vos actes :

- Les **points**, qui servent uniquement à désigner le vainqueur du Killer et gratifier vos actions.
- Les **pièces d'or**, qui permettent d'améliorer votre équipement, de débloquent des compétences et d'acheter toutes sortes de choses au marchand, comme des armes, des objets uniques... Chaque joueur reçoit chaque jour, à l'aube, 250 pièces d'or.



Fabrication d'armes (Craft)

Pour assassiner vos cibles, une arme vous sera nécessaire. Celle-ci sera faite en carton, qui sera massivement disponible, et accompagné de matériel, au temple, en face de l'Agora. L'allonge maximale de votre arme ne pourra pas excéder une feuille A4.

Elle ne peut pas non plus être un bouclier ou une arme massive (telle un cube), ni une arme de jet. En outre, votre main doit toujours être accessible, aussi les gardes complètes ne sont pas autorisées. Vous ne pourrez utiliser qu'une seule arme à la fois, et chacune sera vérifiée par les dieux (et testée sur vous). Une fois votre arme réalisée, celle-ci sera évaluée par les dieux, et des points vous seront attribués en fonction de sa beauté, de votre investissement, mais aussi de son histoire ou de l'histoire de votre personnage. Jusqu'à 2500 points peuvent vous être accordés ainsi.

Meurtres & duels

Tous les jours à l'aube (8h00), votre équipe recevra 5 cibles différentes de factions ennemies, choisies parmi les joueurs actifs du Killer. Pour tuer vos cibles, il vous suffit de les toucher avec votre arme (avec délicatesse). Lorsqu'une cible est tuée, elle disparaît des cibles de votre équipe et est remplacée par une nouvelle cible. Vous ne pouvez tuer que vos propres cibles !

Chaque jour, une équipe traîtresse se verra attribuée des cibles de sa propre faction. Soyez prudents, même en compagnie de vos semblables !

Après avoir tué une cible, il vous faudra vous prendre en photo avec votre victime, et l'envoyer sur le canal Telegram « Killer Kills », en renseignant le pseudo de l'assassin et de sa victime. Nous demandons à toutes et tous de faire preuve de **fair-play**. Il est interdit de tuer sa cible pendant qu'elle récupère la preuve d'un de ses meurtres (une photo avec sa victime). Le temple n'est ouvert que de 8h à 20h, et seuls les meurtres entre 8h et 20h seront donc validés.

Si vous êtes traqué par des adversaires, et que vous repérez votre assaillant avant qu'il ne vous tue, vous pouvez tenter de vous enfuir, ou de le défier en duel (en criant « duel ! »), que celui-ci n'a pas le droit de refuser. Une fois le duel lancé, la cible et l'assassin ont 120 secondes pour demander de l'aide à d'autres joueurs de leur équipe, puis délimitent un terrain pour le duel, et ne doivent pas en sortir avant que tous les membres d'une équipe n'aient été éliminés. Toutes les morts occasionnées à l'issue d'un duel comptent. Après le duel, vous devez envoyer une photo, avec la liste de tous les meurtres (qui a tué qui) dans l'ordre, ou aller au temple pour expliquer le déroulé du duel.

Il est interdit d'intervenir dans un duel qui ne concerne pas son équipe. Notamment, si la cible d'une équipe est en duel contre une autre équipe, l'équipe ne participant pas au duel n'a pas le droit de la tuer pendant le duel, ni en sortie du duel.

Où peut-on tuer ses cibles ?

Les meurtres sont autorisés en extérieur, dans les bâtiments, et dans les résidences. Il est cependant interdit de tuer ses cibles :

- Durant les cours
- Dans le temple
- Au RU et au Musée
- Sur une route

Il est autorisé de tuer dans les chambres, mais il est interdit d'ouvrir voire d'enfoncer soi-même la porte. Toquer et attendre que sa cible ouvre naïvement la porte pour la tuer est tout à fait autorisé, mais si celle-ci tente de refermer la porte, il est interdit de la maintenir ouverte.

Le RU Eiffel s'étend des piliers de la diagonale jusqu'à l'arche du secteur Vivant.

La mort

Quand quelqu'un se fait tuer, il se fait retirer des cibles des équipes qui l'attaquent. Il ne peut donc plus être tué. De plus, *une personne éliminée ne peut plus tuer de cibles, ni participer aux duels jusqu'à ce qu'elle soit ressuscitée*. Elle peut cependant encore résoudre des énigmes et participer aux autres événements de la journée.

Tous les morts ressuscitent à l'aube, et sont potentiellement à nouveau cible d'une ou plusieurs équipes. En cours de journée, il est également possible de se ressusciter soi-même ou un autre membre de son équipe au temple contre de l'or :

- La première résurrection est gratuite !
- 25 pièces d'or si vous n'avez pas de compétence
- 50 pièces d'or si vous avez une compétence de niveau 1
- 100 pièces d'or si vous avez au moins une compétence de niveau 2
- 250 pièces d'or si vous avez au moins une compétence de niveau 3

L'Arène

L'arène est le lieu des duels honorables, et se situe à côté du temple. Chaque jour, vous possédez 3 vies. Tant que vous êtes en dessous de 5 victoires en arène, vous ne perdez pas vos vies. Pour pouvoir déclencher un combat d'arène, vous devez trouver un adversaire ainsi qu'une divinité pour vous arbitrer.

À chaque victoire en arène, les dieux vous récompensent de 100 points et de 25 pièces d'or, et pour toutes les 5 victoires précédentes de votre adversaire, vous gagnez 100 points supplémentaires. Au bout de 15 victoires en arène, vous avez acquis suffisamment de gloire pour défier en combat un dieu lors d'un combat spécial.

Afin d'avoir du spectacle, et d'équilibrer le combat entre un champion de l'arène et un néophyte, le novice aura le droit à un meilleur équipement en fonction de l'écart de victoires entre les deux joueurs :

- 5 Victoires : une arme A4 supplémentaire ou un bouclier A5
- 10 Victoires : une arme A3 ou une arme A4 et un bouclier A4

- 15 Victoires : une arme A3 et une arme A4 ou une arme A3 et un bouclier A5

Combats de faction

Les combats de faction se déroulent dans les environs du temple, tous les jours de la semaine du Killer, à 12h45, excepté le lundi. Les joueurs sont réunis par factions, la zone de combat est délimitée, puis la bataille commence. Si vous êtes touché par un membre d'une faction ennemie, vous êtes éliminé, et devez rester au sol, ou sortir du périmètre en faisant bien comprendre que vous êtes éliminé sans ambiguïté. Sortir du périmètre de combat sera aussi considéré comme une élimination. Faire le mort est une très bonne stratégie pour survivre, cependant, vous ne pourrez pas reprendre part au combat après avoir usé de cette tactique. Les combats de faction rapportent des points aux équipes participantes :

- 200 points de participation
- 600 points pour chaque participant de la faction gagnante
- Jusqu'à 300 points pour les participants des factions perdantes, en fonction du nombre de morts dans la faction gagnante.

Énigmes

Chaque jour à l'aube, lorsque Hécate, déesse de la Lune, s'en ira aux Enfers, elle laissera de son passage sur terre deux énigmes de difficultés différentes : l'une plus facile, l'autre plus difficile. Chaque équipe qui trouvera la réponse et en fera part à une divinité obtiendra des points et des pièces d'or en récompense. Pour les énigmes faciles, l'équipe obtiendra :

- 1500 points
- 100 pièces d'or pour chaque membre



Pour les énigmes difficiles :

- 4000 points
- 300 pièces d'or pour chaque membre

Vous pouvez demander des indices aux divinités, mais chaque indice obtenu multipliera par $\frac{3}{5}$ le nombre de points rapporté par l'énigme, tandis que la récompense en or restera identique.

Une grande énigme de la semaine sera également disponible, et durera jusqu'à la dernière heure du dernier jour. Les récompenses de cette quête difficile sont communes à toute la faction qui parviendra à en venir à bout, aussi il vous faudra partager vos connaissances et vos idées. Le canal Telegram « Killer Énigme » de votre faction vous permettra d'échanger avec les autres équipes. La résolution de l'énigme de la semaine rapporte 2500 points par membre, ainsi qu'une compétence de faction à la faction victorieuse.

Amélioration des armes

Au temple, vous pourrez dépenser votre or pour améliorer votre arme et la faire passer au niveau supérieur, afin de l'agrandir, ou d'y ajouter des compléments. Chaque niveau coûte 300 pièces d'or :

- Niveau I : 1 Arme A4
- Niveau II : 2 armes A4, ou 1 arme A4 et un bouclier A5
- Niveau III : 1 arme A3, ou 1 arme A4 et un bouclier A4
- Niveau IV : 1 arme A3 et une arme A4, ou une arme A3 et un bouclier A5

Compétences :

Compétences personnelles : ces compétences sont classées en 3 niveaux. Celles de niveau I sont communes à toutes les factions tandis que celles de niveau II et III dépendent de la faction. Une compétence n'est débloquée qu'après avoir acheté au moins une compétence du niveau précédent, et il n'est possible d'avoir au maximum que 2 compétences de niveau 2 et 1 compétence de niveau 3.

Compétences de faction : ces compétences coûtent particulièrement chères, mais bénéficient à toute la faction une fois achetée, leur effet étant pris en compte pour chaque membre de la faction. Chaque membre d'une faction peut participer à l'achat d'une compétence de faction.

Coût des compétences :

- Niveau I : 250 pièces d'or
- Niveau II : 500 pièces d'or
- Niveau III : 1000 pièces d'or
- Compétence de faction : 5000 pièces d'or

La liste des compétences et de leurs effets est consultable sur le site du Killer dans le document « *Lore & Talents* ».

Succès

Vous avez la possibilité de démontrer votre puissance en réalisant des succès secrets, dont les noms seuls sont présents sur le site du Killer. Illustrez-vous !

