

# Règles du Killer

## [English version below]

Cher·e joueur·se·, bienvenue dans la lutte frénétique entre les trois royaumes. C'est ici que tu trouveras toutes les règles pour jouer et t'engager dans une semaine de meurtres, d'énigmes, de rebondissements et de surprises. Cette liste de règles se veut exhaustive. Si jamais ta question ne trouve pas sa réponse ici, tu peux demander à un·e Maître·sse du jeu ! Bonne lecture.

## Règles Générales :

Le Killer est un jeu de rôle se déroulant sur tout le campus de CentraleSupélec, du lundi 16 octobre à 17h00, jusqu'au vendredi 20 octobre, à 17h00. Vous pouvez y participer en constituant une équipe de 4 à 6 joueur·se·s. Avec votre équipe, vous allez passer la semaine à essayer d'accumuler un maximum de points de diverses façons :

- Tuer les cibles qui vous seront assignées
- Combattre en arène
- Résoudre des énigmes
- Participer à des événements
- Réaliser des exploits.

Les personnes en dehors des GPA auront des règles spéciales le mardi (voir fin des règles). Même si ces règles se veulent exhaustives, il peut y avoir des failles, je fais appel à votre fair play pour signaler à un MJ une faille qui amènerait à une situation clairement déséquilibrée ou dangereuse. De plus, nous tenons à rappeler que le Killer n'est qu'un jeu, et nous faisons appel à votre bonne foi pour mettre en pause le Killer si une situation le demande.

Pour participer au Killer, il faut inscrire votre équipe sur le site. Votre équipe devra choisir son royaume : Wu, Wei ou Shu. Chacune de ces factions possède des rôles uniques, donc allez regarder les compétences de chaque faction avant de la choisir.

**! WARNING : Votre faction sera définitive, renseignez-vous bien sur celle-ci avant de la choisir car elle limitera le choix de vos compétences dans le futur.**

Une fois l'équipe renseignée, vous y indiquerez votre pseudonyme de joueur·euse, mais également votre véritable identité, incluant : Nom, Prénom d'usage, Chambre, une photo récente prise lors de la validation de votre arme, vos électifs, langues et sports, césure ou mention selon votre année d'étude.

## Petit point sur les ressources

Au cours du Killer, vous rencontrerez 4 types de ressources différentes pour récompenser vos actes : les points, l'or, l'xp (expérience) et l'xp d'arme. Les points et l'or sont communs à toute l'équipe, alors que l'expérience est attribuée individuellement.

Les points sont uniquement là pour désigner le vainqueur du Killer et gratifier vos actions.

L'or permet d'acheter toutes sortes de choses au marchand, comme des armes si vous avez la flemme de craft, des objets uniques, ainsi que des indices pour les énigmes.

L'xp vous permet d'acheter des compétences utiles et ainsi améliorer votre gameplay en fonction de vos envies et de votre style de jeu.

L'xp d'arme vous permet d'améliorer votre équipement pour la bagarre.

## Le craft d'arme

Avant de pouvoir vous foutre sur la gueule, il va falloir vous crafter au moins une arme.

Celle-ci sera faite en carton (désolé pour ceux qui voulaient profiter du Killer pour régler leurs comptes), qui sera disponible au Lobby (salle située à côté du PC sécurité de Césal, proche de l'Agora).

En termes de taille, votre arme devra rentrer dans une feuille A4.

Elle ne peut pas être un bouclier ou une arme massive, telle un cube, et ne peut pas être une arme de jet (arc, lance...). Les gardes ne sont pas autorisées, la main doit toujours être accessible. Un·e joueur·se ne peut avoir qu'une seule arme à la fois. Chaque arme doit être validée par un·e Maître·sse du Jeu pour participer au Killer. Il faut pour cela qu'elle ne fasse pas mal (elle sera testée sur vous par læ MJ !).

Crafter une arme rapporte des points lors de son évaluation par un·e MJ, à la fois en fonction de l'investissement et de la beauté de l'arme mais aussi de l'histoire de votre arme ou celle de votre personnage. En fonction de ces critères, le nombre de points est attribué graduellement, allant jusqu'à 2500 points !

## Les kills

Tous les jours à 8h00, votre équipe recevra 5 cibles différentes. Ces cibles sont choisies parmi les autres joueur·se·s actif·ve·s du Killer. Quand une cible est tuée, elle disparaît des cibles de toutes les équipes la traquant. Une nouvelle cible vient alors la remplacer pour que chaque équipe ait 5 cibles à tout moment de la partie. Il n'est possible de tuer que ses propres cibles : inutile de s'attaquer à tous·tes les passant·e·s.

Pour tuer une cible, il suffit de la toucher avec votre arme. Les vêtements de la cible comptent comme son propre corps. Il est interdit d'attaquer au-dessus des épaules et aux parties génitales.

Après avoir tué une cible, il faudra se prendre en photo avec la victime comme preuve du meurtre. La personne morte fera un pouce vers le haut sur Telegram pour valider le kill. Nous demandons à tous·tes de faire preuve de **fair play**. Il est interdit de tuer sa cible pendant qu'elle récupère la preuve d'un de ses kills (une photo avec sa victime).

Dans le cas d'un duel à plusieurs, envoyez l'ordre des kills. En cas de problèmes, n'hésitez pas à passer au lobby avec un membre de chaque équipe.

Pour valider certaines compétences, vous devrez passer au Lobby et raconter les détails de votre kill aux MJs, en montrant la photo de la victime comme preuve ; n'hésitez pas à romancer vos exploits !

Le Lobby n'est ouvert que de 8h00 à 20h. Les cibles étant réinitialisées à 8h00 du matin, aucun kill entre 20h et 7h59 ne sera validé.

Si vous êtes traqué·e par des joueurs·euses d'une équipe adverse, et que vous repérez votre assaillant·e lorsqu'il vous attaque ou a une attitude suspecte (nous faisons appel à **votre bonne foi** sur ce point) vous avez alors le droit de l'ae défier en duel en criant DUEL et iel n'a pas le droit de refuser.

À partir du moment où le duel est lancé, la cible et l'attaquant·e ont 60 secondes pour demander de l'aide à d'autres joueur·se·s de leur équipe. Les joueur·se·s délimitent alors 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.

Les points sont remportés de la façon suivante :

- Si la cible d'une équipe est éliminée au cours du duel, les gains normaux sont remportés (1000 points, 50 or, 100 points d'expérience et 100 points d'xp d'arme)
- Si une personne est éliminée au cours d'un duel sans être la cible de l'autre équipe, cette équipe remporte 500 points, 50 or, 100 points d'expérience et 100 points d'xp d'arme.

Après le duel, vous devez envoyer une photo, avec la liste de tous les kills (qui a tué qui) dans l'ordre des kills, ou aller au lobby pour expliquer le déroulé du duel. Seuls les kills des cibles peuvent recevoir les bonus de narration ou de style (mais cela n'empêche pas de raconter les autres pour des histoires épiques).

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 de duel.

Remarque : Si votre arme se casse pendant le duel (si contestation, voir avec un·e MJ), vous perdrez alors celui-ci.

## Où peut-on tuer ses cibles ?

Il est autorisé de tuer ses cibles :

- En extérieur en dehors des routes
- Dans les résidences
- Au rez-de-chaussée du bâtiment Bouygues
- Au rez-de-chaussée du bâtiment Eiffel à l'exception du RU (qui s'étend des poteaux qui marquent la limite entre la diagonale et le RU jusqu'à l'arche du secteur Vivant)
- en Bréguet à l'étage de l'entrée principale

Il est interdit de tuer ses cibles :

- En cours
- Dans le Lobby et sous la casquette de l'Agora
- Au RU et au Musée
- À un étage du bâtiment Bouygues ou Eiffel
- Sur une route

Si les kills sont interdits sur les routes, c'est pour votre sécurité. Tout comportement profitant des routes pour interrompre un kill ou s'en protéger sera sanctionné. Faites également attention au matériel présent dans les différents locaux afin de ne rien abîmer.

Il est autorisé de tuer dans les chambres, mais il est interdit d'ouvrir voire d'enfoncer soi-même la porte. Sonner 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.

## Arène

L'arène est le lieu des duels honorables, et se situe à côté du lobby. 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, il faut que vous trouviez quelqu'un d'une autre équipe ainsi qu'un MJ pour vous arbitrer. Perdre volontairement afin d'abuser du système de mort non limité en dessous de 5 victoires est interdit.

Chaque victoire en arène vous rapporte un certain nombre de points en fonction de votre nombre de victoires depuis le début de la semaine :

Points :

0-4 Victoires : 100 pts

5-9 Victoires : 200 pts

10-14 Victoires 300 pts

(puis 100 pts de plus par victoire à chaque pallier de 5 victoires)

Or : 10

Xp : 20

Xp-Arme : 20

Au bout de 15 victoires en arène, vous avez la possibilité de proposer un duel à un MJ pour un combat d'arène spécial.

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

Pour un écart d'au moins :

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

## Event :

Différents évènements sont organisés pendant le Killer (n'hésitez pas à regarder le planning des événements si ce n'est pas déjà fait) :

Pour les différentes soirées (mardi, mercredi et jeudi à 20h) : 400 pts de participation par joueur

Pour la compétition de craft (jeudi à 17h30) : 200 pts de participation par joueur

- 2000 pts pour l'équipe gagnante
- 1500 pts pour la seconde
- 1000 pts pour la troisième

Les combats de factions se déroulent dans les environs du Lobby, mardi, mercredi, jeudi et vendredi à 12h45. Pour pouvoir y participer, il faut être présent 5 minutes avant le début (à 12h40) et signaler votre présence à un MJ. Ensuite, les joueurs sont réunis par factions, la zone de combat est délimitée, puis la bataille commence. Si vous êtes touché-e par un membre d'une faction ennemie, vous êtes éliminé-e, et devez rester au sol, ou sortir du périmètre en faisant bien comprendre que vous êtes éliminé-e sans ambiguïté. Sortir du périmètre de combat sera aussi considéré comme une élimination. Faire la mort-e est une très bonne stratégie pour survivre, cependant, vous ne pourrez pas reprendre part au combat après avoir usé de cette technique, le poids de votre lâcheté vous empêchant de vous relever.

Les points accordés par les combats de faction sont les suivants :

- 200 pts de participation
- 600 pts pour chaque joueur participant de la faction gagnante
- $300 \cdot p$  pts pour les équipes des factions perdantes, avec  $p$  la proportion de tué-e-s dans l'équipe gagnante.

## Enigmes

Combattre c'est bien, mais réfléchir, c'est pas mieux. Vous aurez donc la possibilité d'utiliser vos neurones pour résoudre différentes énigmes. En effet, 3 énigmes journalières seront envoyées à 8h, et vous aurez jusqu'à minuit pour tenter de les résoudre. Les énigmes ont trois niveaux, humblement appelés niveau 1, niveau 2 et niveau 3, et rapportent différentes récompenses en fonction de leur niveau (elles peuvent être résolues dans l'ordre de votre choix) :

Niveau 1 :

- Points : 1000
- Or : 50
- XP : 20 pts pour chaque membre de l'équipe
- XP arme : 20 pts d'arme pour chaque membre de l'équipe

Niveau 2:

- Points : 2500
- Or : 125
- XP : 40 pts pour chaque membre de l'équipe
- XP arme : 40 pts pour chaque membre de l'équipe

Niveau 3 :

- Points : 5000
- Or : 250
- XP : 60 pts pour chaque membre de l'équipe
- XP arme : 60 pts pour chaque membre de l'équipe

Il est possible d'avoir des indices pour les énigmes, chaque indice multiplie alors par  $\frac{1}{2}$  le nombre de points rapporté par l'énigme, les autres récompenses restant identiques.

De plus, une série d'énigmes de la semaine vous est aussi accessible. Cette quête difficile vous apportera différentes récompenses !!

## Améliorer ses armes :

Afin d'améliorer ton équipement, tu peux dépenser tes points d'xp d'arme. Néanmoins, tu dois acheter les niveaux d'équipement dans l'ordre

Niveau 1 : 300 pts d'xp d'arme

2 armes A4 OU 1 arme A4 et un bouclier A5

Niveau 2 : 300 pts d'xp d'arme

1 arme A3 OU 1 arme A4 et un bouclier A4

Niveau 3 : 300 pts d'xp d'arme

1 arme A3 et une arme A4 ou une arme A3 et un bouclier A5

## Compétences :

Il existe deux types de compétences, celles de niveau 1 et celles de niveau 2. Les compétences de niveau 1 sont communes à toutes les factions, celles de niveau 2 dépendent de la faction. Il faut d'abord acheter une compétence de niveau 1 avant celle de niveau 2, et il est possible d'avoir au maximum 2 compétences de niveau 2.

Coût des compétences :

Niveau 1 : 150 pts d'xp

Niveau 2 : 250 pts d'xp

## **Niveau 1 :**

Barde : conter vos exploits après un kill à un MJ peut vous rapporter jusqu'à 200 pts.

Eclaireur : tuer quelqu'un qui possède une catégorie d'arme supérieure à la vôtre vous rapporte 25 xp d'arme.

Styliste : avoir une mise en scène pour vos photos de kill peut rapporter jusqu'à 200 pts.

## **Classe ( compétence de niveau 2) :**

### **Wei :**

Cavalerie lourde : Ton nombre de morts autorisées chaque jour en arène passe à 6.

Xingtian : Lorsque tu combats en infériorité numérique, chacun de tes kills t'apporte 300 pts supplémentaires. Ce bonus s'applique dans les combats de royaume si Wei est la plus petite des factions lors de l'un d'eux, même si les kills n'apportent aucune autre récompense.

Jianshi : La première fois que tu meurs après un combat chaque jour (cela ne s'applique pas si tu es tué par une attaque surprise), tu peux ressusciter directement (et gratuitement) à la fin du combat. Pour cela, quand vous prenez les photos pour les kills, tu dois prévenir les membres de l'autre équipe que tu es Jianshi, que tu peux ressusciter maintenant et donc qu'il faudra te considérer comme en vie, une fois les photos prises et que tu te seras un peu éloigné (également des équipes aux alentours si tu comptes t'attaquer à elles).

Ingénieur·es et forgeron·nes : Tu peux vendre des armes au MJ. Pour chaque arme vendue de la sorte, les pts gagnés pour le craft de cette arme sont multipliés par 1.3. De plus, tu gagnera de l'xp d'arme ainsi que de l'or en fonction de la qualité de l'arme, allant jusqu'à 50 pts d'xp d'arme et 50 d'or.

### **Shu :**

Assassin : les kills que tu réalises sans duel te rapportent 1400 pts.

Marchand : Les prix du marchand sont réduits de 25%. De plus, si tu arrives à négocier un prix, tu gagnes 300 pts, mais cela est à tes risques et périls. Par ailleurs, si tu arrives à vendre tout et n'importe quoi au marchand, tu as un bonus de 300 pts, en plus de l'or accordé.

Apothicaire : Si tu es le dernier en vie dans un combat impliquant au moins 3 adversaires et un allié, ça double les points des kills que tu as réalisés. Cela triple aussi tes points si en combat de royaumes tu es le dernier survivant. Tu n'as pas le droit d'inciter tes coéquipiers à

se suicider pendant un combat et dois essayer de les empêcher de mourir (je fais appel à ton rôle play sur ce point là).

Stratégie : chaque énigme résolue par ton équipe multiplie par 2 ta récompense personnelle d'xp d'armes.

### **Wu :**

Zhu Bajie : Tu peux provoquer une cible en duel. La cible est obligée de combattre mais peut ramener ses partenaires. Néanmoins, tu es obligé de combattre seul si tu utilises cette compétence.

Guandao : lors d'un combat impliquant au moins 7 personnes, tu obtiens un bonus de points à chaque kill supplémentaire :

1 kill : +100

2 kill : + 300

3 kills : + 600

4 kills : 1000

5 kills : 1500

(la suite continue avec  $u_k = u_{k-1} + k \cdot 100$  ou  $u_k = 100 \cdot \frac{k \cdot (k+1)}{2}$  pour la forme explicite)

Ce bonus s'applique au combat de royaumes, même si les kills n'apportent aucune récompense lors de ces combats.

Noble : Tu as le droit à un indice gratuit par jour sur l'énigme de ton choix.

Fenghuang : Tes résurrections sont gratuites. De plus, tu gagnes 250 pts si tu meurs lors d'un combat.

## **Récap des récompenses :**

### **Craft d'arme :**

entre 0 et 2500 pts par arme en fonction de l'investissement, de l'esthétique et du lore

### **Kill d'une cible:**

- Points : 1000



- Or : 50
- XP : 100
- Xp Arme : 100

## Kill d'une personne non cible impliquée dans un combat :

- Points : 500
- Or : 50
- XP : 100
- Xp Arme : 100

## Event :

- Soirée : 400 pts de participation par personne
- event craft : 200 pts de participation par personne + 2000/1500/1000 pts pour le podium
- bataille de royaume :
  - 200 pts de participation par personne
  - 600 pts pour les équipes de la faction gagnante
  - 300\*p pts pour les équipes perdantes avec p la proportion de tué·e·s chez les gagnant·e·s.

## Enigmes :

### Niveau 1 :

- Points : 1000
- Or : 50
- XP : 20 pts pour chaque membre de l'équipe
- XP arme : 20 pts d'arme pour chaque membre de l'équipe

### Niveau 2:

- Points : 2500
- Or : 125
- XP : 40 pts pour chaque membre de l'équipe
- XP arme : 40 pts pour chaque membre de l'équipe

### Niveau 3 :

- Points : 5000
- Or : 250
- XP : 60 pts pour chaque membre de l'équipe
- XP arme : 60 pts pour chaque membre de l'équipe

## Règles pour les personnes qui ont déjà joué à un Killer (elles concernent uniquement le mardi, les règles redeviennent les règles générales ensuite):

Guerrier·ères expérimenté·es et ambitieux·ses, vous comptez profiter de cette période d'instabilité pour vous faire une renommée, mais pour cela, il faudra surmonter la terrible guerre des clans qui fait rage. En effet, en ces jours, vous ne pouvez compter que sur vous-même, et les grandes batailles des armées régulières, composée principalement des jeunes recrues, ne sont pas vos préoccupations.

- Le mardi du Killer, vous commencerez la journée seul·e.
- Votre clan, composé initialement uniquement de vous, s'agrandit quand vous tuez quelqu'un. En effet, lors d'un combat entre 2 clans, les vainqueur·se·s peuvent intégrer un des membres du clan vaincu à leur équipe, avec une limite de 6 joueurs. Les assassinats permettent aussi de récupérer des joueurs.
- Si l'équipe gagnante choisit le chef du clan vaincu, son clan est alors dissous, chaque membre redevenant chef de son propre clan. Si une équipe est au complet, elle peut quand même dissoudre un clan.
- Les membres d'un clan peuvent demander à leur chef·fe un combat permettant de se libérer de l'influence de leur tyran. Pour garder son image, l'æ chef·fe est obligé·e d'accepter un duel de ce type une heure après le dernier duel avec la personne. L'æ chef·fe peut accepter plus de duels pour montrer sa puissance, mais iel n'est pas obligé·e. La coutume veut qu'on laisse tranquillement partir une personne venant de se libérer de cette façon afin de garder son honneur.
- Une personne qui vient de se délivrer repart de zéro, avec un clan composé uniquement de cette personne.
- Un membre d'un clan doit fidélité à sa·on chef·fe

Quelques particularité des kills pendant cet évènement :

- Il faut indiquer, en plus des personnes tuées, lors d'un combat, la personne absorbée par le clan (s'il y en a une).
- le système de mort continue d'exister, même si les résurrections sont gratuites (il faut juste aller au lobby)
- Les combats d'honneur pour sortir d'un clan ne causent pas de mort, mais il faut néanmoins envoyer une photo indiquant qu'il y a la libération d'un membre.
- Les récompenses des kills sont différentes, apportant uniquement 100 pts et 2 d'or.

# Rules of the Killer

Dear Player, Welcome to the frenetic fight between the three kingdoms. Here, you will find all the rules to play, and live a week of murder, puzzle, plot twists and surprises. This list of rules aims to be exhaustive. If you cannot find an answer to your question here, do not hesitate to ask a “Maître du jeu” (Game Master later referred to as MJ)! Enjoy your reading session.

## Global rules:

The Killer is a Roleplay game taking place on the entirety of the CentraleSupélec campus, spanning from Monday the 16th of October at 5 P.M., over Friday 20th of October, 5 P.M. You can join the game by creating a team of 4 to 6 players. With your team, you will spend the week trying to accumulate as many points as possible by achieving some tasks:

- Kill the targets that will be given to you
- Fight in the Arena
- Solve puzzles
- Participate in Events
- Gain achievements

Players outside of GPA (1st years) will have special rules applied to them on Tuesday ( see at the end of the rules). Even if those rules aim to be exhaustive, loopholes may be found, and we hope you will display fair play behavior by reporting loopholes that could bring an unfair or dangerous situation to a MJ. Furthermore, we want to reenact the fact that the Killer is just a game, and we hope you will be able to pause the game in good faith if the situation demands it.

To participate to the Killer, registre your team on the website. Your team will then have to choose its kingdom: Wu, Wei or Shu. Each of these factions grants unique abilities, so we encourage you to check the skills of each faction before choosing.

**! WARNING: The choice of your kingdom is irreversible. Do your research on your faction before choosing it as it will limit the scope of your abilities in the future.**

Once the team is registered, you can give a player pseudo or surname, but also your true identity, including: Name, Surname, Room number, a recent picture of yourself taken when verifying your weapon, your elective courses, ST courses, Languages and sports you attend, gap year or mention of the school year you are currently in.

# Resource Management

During the Killer, you will encounter 4 different types of resources to reward your actions: Points, Gold, XP (experience points) and Weapon XP. Points and Gold are shared amongst a team, while experience is given individually.

Points are only useful to decide the winner of the Killer and reward great actions.

Gold allows you to buy all sorts of items from the Merchant, such as weapons if you do not want to craft, unique objects as well as hints for the day's puzzles.

XP can be used to buy useful skills and thus forging your gameplay to better suit your playstyle.

Weapon XP allows you to upgrade your equipment for the fights.

## Weapon Craft

Before fighting one another, you will need to craft a weapon. This weapon will be made of cardboard (we apologize to those who wanted to settle some debts during the Killer), that will be available in the Lobby (situated next to Cesal's PC security, next to Agora).

Regarding the size of the weapon, it must fit in an A4 piece of paper.

Your weapon cannot be a shield or other massive weapon such as a cube, and cannot be used as a ranged weapon( bow, lance, ...). Weapon's guard is not allowed, and the hand must always be exposed. A player must only carry a weapon at a time. Each weapon must be validated by a MJ for the weapon to be used during the game. To achieve this, the weapon must not hurt the opponent (it will be tested by the MJ on yourself !).

Crafting a weapon grants points during the evaluation by the MJ, in terms of your investment and the beauty of the weapon, but also by the story of your weapon or character. Depending on the criterias, Points are attributed up to 2,500 Points !

## Kills

Every day at 8 A.M., your team will receive 5 different targets. Those targets are chosen amongst other active Killer players. Once a target is terminated, the target disappears from the target board of every other team hunting it. A new target then replaces as to ensure every team has 5 targets at any moment for the game. You can only kill your own targets: it is useless to attack every single passer-by.

To kill a target, you only have to touch your target with your weapon. The target's clothes do count as part of their body. You are forbidden to attack above the shoulders and in the genitalia.

Once you have killed a target, you have to take a picture with your target as proof of the murder. The dead player will react with a thumbs up on Telegram to validate kills. We ask you to use **fair play**. It is forbidden to kill a target while it is getting the proof of one of their kills (a picture with their victims).

In the case of a duel with multiple players, send the order of the kills. If you encounter any problem, do not hesitate to go to the Lobby with a member of each team.

To validate some skills you will have to go to the Lobby and tell the tale of your kills in every detail to the MJ, while showing the picture as a proof. Feel free to make your adventures sound epic !

The Lobby is only open from 8 A.M. to 8 P.M.. Targets are reinitialized at 8 A.M., and no kills can happen between 8 P.M. and 7h50 A.M. .

If you are hunted down by players of an opposing team, and that you see them before they attack you or that they have a suspect behavior (we ask of you to be of **good faith** once again regarding this point), you can challenge them to a duel by shouting DUEL and the assailants cannot refuse.

From the moment the duel has been decided, , the target and the attacker have 60 seconds to request help from their teammates. Players then set a limited field for the duel, and must not exit this field before every member of a team participating in the duel is eliminated. Every death during a duel will be taken into account.

Points are given accordingly:

- If the target of a team is eliminated during the duel, normal rewards are attributed ( 1,000 Points, 50 Gold, 100 XP and 100 Weapon XP)
- If someone is eliminated during the duel without being in the other team's target list, the team is rewarded 500 Points, 50 Gold, 100 XP and 100 Weapon XP.

After the duel, you must send a photo, with the list of every kill (who killed who) in the order in which the kills have been carried out, or go to the lobby and explain how the duel unfolded. Only the kills of targets are eligible for a narration bonus, or style bonus (but you can still tell your epic tale to others for the sake of it).

You are forbidden to intervene in a duel that doesn't regard your team. Especially, if the target of a team is in a duel against another team, the team that doesn't participate in the duel cannot kill its target during the duel or while its leaving the duel.

It is to be noted that if your weapon break during the duel, you then lose the duel (if there are complaints, refer to a MJ).

## Where can we kill our targets?

You are allowed to kill your targets:

- Outside, except on the roads
- In the Residence
- On the ground floor of the Bouygues building

- On the ground floor of the Eiffel building, except in the RU (in the CROUS restaurant). The RU is delimited by the columns separating the diagonal from the "Vivant" archway.
- In Breguet, in the floor of the main entrance

You are forbidden to kill your targets:

- In class
- In the Lobby and under the Agora archway
- In the RU or in the Musée
- In one of the floors of Bouygues and Eiffel
- On a road

If kills are forbidden on roads, it is for your own safety. Any behavior using roads to cancel a kill or to protect oneself from a kill will be sanctioned. Beware also of the equipment in your surroundings when fighting to prevent anything from breaking.

You are allowed to kill in bedrooms, but it is forbidden to forcefully enter said room. Thus you cannot yourself open the door nor break it open. Ringing and waiting for the target to naively open itself the door to kill them is 100% allowed. But if the target tries to close the door, you are not allowed to keep it open.

## Arena

The arena is a place for honorable fights to take place in. It is situated next to the Lobby. Each day, you are granted 3 lives in the arena. While you are under 5 victories in the arena, you will not lose lives. To start an arena fight, you have to find an opponent from another team as well as a MJ to act as a referee. Losing willingly as to abuse the fact that you have infinite lives at the start is forbidden.

Each victory in the arena will grant you a specific amount of Points depending on the number of wins since the start of the week:

Points:

0-4 victories : 100 Points

5-9 victories : 200 Points

10-14 victories : 300 Points

(you then add 100 Points per victory at every 5 wins)

Gold : 10

XP : 20

Weapon XP : 20

Above 15 victories in the arena, you will be able to duel a MJ for a special fight in the arena.

To keep some spectacle, and to equilibrate fighting between a grand champion and a newbie, the least experienced player will be given an advantage depending on the difference in the number of victories.

For a difference of at least:

5 victories: An additional A4 weapon or an A5 shield

10 victories: A A3 weapon or an A4 weapon and an A4 shield

15 victories: An A3 weapon and an A4 weapon or an A3 weapon and an A5 shield

## Event

Different events are organized during the killer (Do not hesitate to take a look at the planning of th events) :

For the different evenings ( Tuesday, Wednesday and Thursday at 8 P.M.): 400 points for participating

For the craft competition of craft ( Thursday at 5h30 P.M.) : 200 Points for participating

- 2,000 Points for the winning team
- 1,500 Points for second place
- 1,000 Points for the third place

TheBattle of Factions takes place near the Lobby, on Tuesday, Wednesday, Thursday and Friday at 12h45 P.M. To participate, you just have to be there 5 min before the start (12h40 P.M.) and make your presence known to a MJ. Then players are grouped by factions, the fighting zone is set and then the fighting starts. If you are hit by a member of an enemy faction, you are eliminated and you must either stay on the ground, or leave the fighting zone while clearly showing you are eliminated. Leaving the fighting perimeter will also result in an elimination. Playing dead is a really good strategy to survive, however, you will not be able to take part in the fighting after having used this strategy, as the weight of your cowardness is preventing you from standing.

Points granted by the Battle of kingdoms are as following :

- 200 Points for participating
- 600 Points for each team taking part in the fight with the winning Kingdom
- $300 \cdot p$  Points for the teams for the losing Kingdoms, with  $p$  being the ratio of people killed in the winning team.

## Puzzle

Fighting is good, but thinking isn't better. You will have the opportunity to use you braincells to solve different puzzles. Indeed, 3 daily puzzles will be sent at 8 A.M. and you will have until midnight to try and solve them. You can solve the puzzles in any order that you see fit. Puzzles are distributed in 3 levels of difficulty, conveniently named level 1, level 2, and level 3. They grant different levels of rewards as well depending on their level:

Level 1:

- Points: 1,000

- Gold : 50
- XP : 20 for each team member
- Weapon XP : 20 for each team member

#### Level 2:

- Points: 2,500
- Gold : 125
- XP : 40 for each team member
- Weapon XP : 40 for each team member

#### Level 3:

- Points: 5,000
- Gold : 250
- XP : 60 for each team member
- Weapon XP : 60 for each team member

It is possible to have hints for the puzzles, each hint multiplying the Points earned by  $\frac{3}{4}$  and other rewards staying the same.

Furthermore, a set of weekly puzzles are also available. This demanding quest will grant you a variety of rewards !!

## Upgrade one's weapon

To upgrade your equipment, you can spend Weapon XP. However, you must buy levels of equipment, in the order:

Level 1 : 300 Weapon XP

2 A4 weapons or 1 A4 weapon and an A5 shield

Level 2 : 300 Weapon XP

1 A3 weapon or 1 A4 weapon and an A4 shield

Level 3 : 300 Weapon XP

1 A3 weapon and 1 A4 weapon or 1 A3 weapon and an A5 shield

## Skills

There are 2 types of skills: level 1 and level 2 skills. The level 1 skills are shared amongst every kingdom, whereas level 2 skills are kingdom dependent. You must first have a level 1 skill before having a level 2 skill. It is possible to have a maximum of 2 level 2 skills.

Cost of the skills:



Level 1 : 150 XP

Level 2 : 250 XP

**Level 1 skills:**

Bard : Tell the tales of your kills to a MJ and earn up to 200 additional Points

Scout : Killing someone with a weapon category superior to yours will give you 25 additional Weapon XP

Stylist : Having a set up in the picture of your kills can grant you up to 200 Points

**Class ( Level 2 skill) :**

**Wei :**

Heavy cavalry : You are now allowed up to 6 daily daith in the arena

Xingtian : When outnumbered, each of your kills grant you 300 additional Points. This bonus applies in the Battle of the Kingdoms if Wei is the smallest faction, even though kills don't grant any other reward.

Jianshi : The first fight in which you die ( this doesn't apply if you are killed by a sneak attack), you can instantly resurrect (and for free) at the end of the fight. To do so, when you take the picture for the kills, you need to tell the members of the other team that you are Jianshi, that you can resurrect et that they need to treat you as being alive, once the photos are taken and you took some distance (from other teams as well if you intend to attack them).

Engineers and weaponsmith : You can supply MJ in weapons. For each weapon sold this way, the Points awarded for the craft are multiplied by 1,3. Furthermore, you will earn Weapon XP as well as the Gold depending on the quality of the weapon, up to 50 Weapon XP and 50 Gold.

**Shu :**

Assassin : Kills you get without being in a duel grant you 1,400 Points.

Merchant : The prices of the merchant are reduced by 25%. Furthermore, if you get to negotiate the price of something, you earn 300 Points, but this will be at your own risks. Moreover, if you succeed in selling anything and everything to the merchant, you will acquire a bonus of 300 Points, stacking on the Gold initially received.

Apothecary : If you are the last one standing in a fight with at least 3 enemies and an ally, you will double the number of Points earned from your kills. It also triples your points if you are the last survivor in a Battle of Kingdoms. You cannot push your teammates to suicide during a fight, and must try and prevent them from dying (Once more, fair play is expected from layers on this point).

Strategist : Each puzzle solved by your team multiplies by 2 your personal earnings of Weapon XP.

**Wu :**

Zhu Bajie : You can force a target into a duel. The target must fight but can bring support from their allies. However, you must fight alone if you are to use this skill.

Guandao : During a fight involving at least 7 people, you gain a Points bonus for each additional kill :

1 kill : +100

2 kills : +300

3 kills : +600

4 kills : 1,000

5 kills : 1,500

(The suite continues with  $u_k = u_{k-1} + k \cdot 100$  or  $u_k = 100 \cdot \frac{k \cdot (k+1)}{2}$  for the explicit form)

This bonus takes effect in the Battle of Kingdoms, even if your kills do not grant any reward during those fights.

Noble: You can have a free hint per day on the puzzle of your choice.

Fenghuang : You can resurrect for free. Furthermore, you will earn 250 Points if you die in a fight.

## Summary of rewards

### Weapon crafting

Between 0 and 2,500 Points per weapon depending on the investment, esthetism and lore related to your weapon.

### Kill of a target

- Points : 1,000
- Gold : 50

- XP : 100
- Weapon XP : 100

## Kill of someone not in a fight

- Points : 500
- Gold : 50
- XP : 100
- Weapon XP : 100

## Event

- Evening : 400 Points of participation per player
- Crafting event : 200 Points for participation per player + 2,000/1,500/1,000 Points for the top 3 players
- Battle of Kingdoms :
  - 200 Points for participating
  - 600 Points for each team taking part in the fight with the winning Kingdom
  - $300 \cdot p$  Points for the teams for the losing Kingdoms, with  $p$  being the ratio of people killed in the winning team.

## Puzzle

### Level 1:

- Points: 1,000
- Gold : 50
- XP : 20 for each team member
- Weapon XP : 20 for each team member

### Level 2:

- Points: 2,500
- Gold : 125
- XP : 40 for each team member
- Weapon XP : 40 for each team member

### Level 3:

- Points: 5,000
- Gold : 250
- XP : 60 for each team member
- Weapon XP : 60 for each team member

## Rules for players having already taken part in a Killer (These rules only apply on Tuesday, and they are back to normal afterwards):

Experienced and ambitious warriors, you aim to exploit these times of instability to make a name for yourself, but to do so, you must overcome the War of Clans that is taking place. Indeed, nowadays, you can only count on yourself, and the regular great battles between kingdoms, where only greenhorns fights do not worry you.

- The Tuesday of the killer, you start your day alone.
- Your clan is initially composed of yourself and grows when killing someone. Indeed, when fighting another clan, the winners can steal a member of the opposing clan to join their team, with a limit of 6 players. Assassinating someone also allows you to rally them to your team.
- If the winning team chooses the leader of the opposing clan, the clan is then dissolved, and each member becomes the leader of their former clan. If a team is already full, it can still dissolve a clan.
- The members of a clan can ask their leader to fight to free them from its tyranny. To keep its image, the leader is forced to accept the duel an hour after the last duel with the player. The leader can accept more duels if they wish to show their strength, but they aren't compelled to. Customs wants that we let a player freed this way leave peacefully to keep their honor.
- A player freed starts from nothing, with a clan only made of themselves
- A member of a clan swore fidelity to their leader

Small precisions on the kills during this event:

- you must specify, in addition to the players killed in the fight, the players absorbed by the clan (if there is one).
- The death mechanism is still active, even though resurrection are free (you just have to go to the lobby)
- Honorable fights to gain one's freedom do not result in death, but you have to send a picture stating there is a member freed.
- Rewards for kills are different, only earning 100 Points and 2 Gold