

# KILLER VICTORIA – RÈGLES DU JEU

Cher joueur, bienvenue dans la grande aventure du Killer Victoria. C'est ici que tu trouveras toutes les règles pour jouer et t'engager dans une semaine de meurtres et d'énigmes !

Cette liste de règles se veut exhaustive. Si jamais ta question ne trouve pas sa réponse ici, tu peux demander à un Maître du jeu !

## Règles générales :

Le Killer est un jeu de rôle se déroulant sur tout le campus de CentraleSupélec, du **lundi 27 septembre à 8h00, jusqu'au vendredi 1<sup>er</sup> octobre, à 17h00.**

Vous pouvez y participer en constituant une équipe de **3 à 8 joueurs** (il est conseillé d'être au minimum 4 joueurs). Il faut pour cela se préinscrire la semaine précédant le Killer sur ce site : <http://killer.cs-campus.fr>

Vous y indiquerez votre pseudonyme de joueur, mais également votre véritable identité, incluant :

- **Nom, Prénom**
- **Chambre**
- **Une photo récente prise lors de la validation de votre arme**
- **Vos électifs, ST, césure ou mention selon votre année d'étude**

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, résoudre des énigmes, participer à des événements...

**L'équipe qui remportera le Killer Victoria sera l'équipe qui a accumulé le plus de points à l'issue de la semaine.**

Au cours du Killer, vous rencontrerez 3 types de ressources différentes pour récompenser vos actes : les points, l'or et l'expérience.

**Les points et l'or sont communs à toute l'équipe, mais l'expérience est propre au joueur.**

## Forgez une arme !

Pour participer, il vous faudra fabriquer une arme. Celle-ci sera faite en carton (et autre matière non létale, désolé pour ceux qui voulaient profiter du Killer pour

régler leurs comptes), qui sera disponible au **Lobby (Salle au centre du rez-de-chaussée de la résidence 1)**.

Cette arme devra avoir **une longueur ne dépassant pas la diagonale d'une feuille A4**. Elle ne peut pas être un bouclier ou une arme massive, telle une cube, et ne peut pas être une arme à distance (arc, lance...). **Un joueur ne peut avoir qu'une seule arme**.

Cette arme doit être validée par un Maître du Jeu pour participer au Killer. Il faut pour cela qu'elle respecte les bonnes dimensions, et qu'elle ne fasse pas mal (elle sera testée sur vous par le MJ !).

## **Traquez vos cibles...**

**Tous les jours à 8h00, votre équipe recevra 5 cibles différentes.** Ces cibles sont choisies parmi les autres joueurs actifs du Killer. Tuer une cible rapporte **des points, de l'or et de l'expérience**.

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.

Tuer une cible rapporte précisément 1000 points, 50 or et 20 points d'expérience.

Mais parmi les 5 cibles se trouve une cible spéciale : la cible mise à prix, choisie parmi les joueurs les plus dangereux du Killer ! Cette cible de taille octroie **500 points supplémentaires** si elle est éliminée.

## **Comment tuer une cible ?**

Il n'est possible de tuer que ses propres cibles : inutile de s'attaquer à tous les passants. Pour tuer une cible, il suffit de la toucher avec votre arme. Les vêtements de la cible comptent comme son propre corps.

Après avoir tué une cible, il faudra se prendre en photo avec la victime comme preuve du meurtre.

Il faudra ensuite aller déclarer son kill au Lobby, ou bien, lorsqu'ils sont ouverts, dans l'un des relais installés aux points d'affluence (en Agora ou en Eiffel) pendant l'intercours ou entre 12h et 14h ; **et raconter les détails de son kill aux MJs, en montrant la photo de la victime comme preuve**.

Le Lobby n'est ouvert que de 8h00 à 23h59. Les cibles étant réinitialisées à 8h00 du matin, aucun kill entre minuit et 7h59 ne sera validé.

La narration du kill donne un bonus allant jusqu'à 100 points et poster la photo de son kill sur la conversation Telegram du Killer au moment du kill rapporte 100 points supplémentaires.

Il est interdit de tuer sa cible pendant qu'elle récupère la preuve d'un de ses kills (une photo avec sa victime).

## Comment se défendre si l'on est une cible ?

Si vous êtes traqué par des joueurs d'une équipe adverse, il existe deux façons de s'en sortir : **la Légitime Défense et le Duel.**

La Légitime Défense, c'est lorsque votre assaillant vous attaque sans prévenir. **Vous pouvez alors immédiatement riposter et le tuer avant qu'il ne vous tue.** Vous gagnez alors 400 points et vous êtes retiré des cibles de l'équipe du joueur tué.

Le Duel, c'est quand vous (la cible) repérez votre assaillant et que interagissez verbalement avec lui. **Vous avez alors le droit de le défier en duel et il n'a pas le droit de refuser.**

A partir du moment où le Duel est lancé, la cible et l'attaquant ont 60 secondes pour demander de l'aide à d'autres joueurs de leur équipe. Les joueurs délimitent alors un terrain pour le duel, et ne doivent pas en sortir avant que tous les joueurs 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, 20 point d'expérience*)
- Si une personne est éliminée au cours d'un duel sans être la cible de l'autre équipe, cette équipe remporte 200 points.

**Tous les kills au cours d'un duel doivent être déclarés au Lobby ou à un relais.** Seuls les kills des cibles peuvent recevoir le bonus de narration (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.

## 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 jusque l'arche du secteur Vivant)

- Dans le bâtiment Bréguet à l'exception du RU (au sous-sol et toute la partie cafétéria de Bréguet, tout au fond depuis l'entrée côté résidence 4)

#### **Il est interdit de tuer ses cibles :**

- En cours
- Dans le lobby et dans le hall de la résidence 1
- À un relais
- 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 se déplacer sans risque 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.

### **Que se passe-t-il quand on meurt ?**

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, participer à l'échape game ou autres événements de la journée.

**Précision** : entre le moment où vous vous faites tuer et celui où l'assaillant aura effectivement rendu compte de votre mort aux Maîtres du jeu, vous serez potentiellement encore dans les cibles d'autres équipes. Comme vous êtes morts, vous n'avez pas à vous défendre contre des attaquants, mais vous devez leur préciser que vous venez de vous faire tuer, et qu'ils ne gagneront pas de point.

Les points ne viennent pas à la première équipe qui rapporte le kill, mais bien à la première équipe qui tue la cible.

### **Comment ressusciter ?**

Tous les joueurs éliminés ressuscitent au petit matin, et sont potentiellement à nouveau cible d'une ou plusieurs équipes.

En cours de journée, il est également possible de **se ressusciter au Lobby contre 40 pièces d'or**.

Les joueurs bénéficient également d'une résurrection gratuite lors du Killer en allant au Lobby après leur première mort.

## Bienvenue au Lobby !

**Le Lobby, situé dans la salle accessible depuis le hall de la résidence 1**, est un lieu primordial pour le Killer. Il est ouvert tous les jours de 8h00 à 23h59, et vous y trouverez toujours au moins un Maître du Jeu pour lui poser vos questions, si nécessaire.

Comme évoqué précédemment, c'est ici que vous pourrez à tout moment vous forger une nouvelle arme, déclarer vos kills, ressusciter ; et le Lobby est une zone protégée, personne ne pourra vous y tuer.

En allant voir un Maître du Jeu au lobby, **vous pouvez également payer 25 or pour changer toutes les cibles de votre équipe.**

Cependant, le Lobby contient beaucoup d'autres merveilles qui seront importantes au cours de votre aventure !

## Résolvez des énigmes

Chaque jour, une énigme est affichée au lobby. Si le joueur d'une équipe donne la réponse de l'énigme à un Maître du Jeu du Lobby avant minuit, l'équipe remportera **4000 points ainsi que 150 pièces d'or !**

Il sera également possible **d'acheter des indices aux MJ contre de l'or**. Plus l'indice sera décisif, plus il coûtera cher. À noter que le prix des indices dépend également de la taille de votre équipe.

En plus des énigmes quotidiennes, **une grande énigme à forte récompense en points et en or (10000 points et 400 pièces d'or) sera disponible toute la semaine**. Elle est bien plus longue à résoudre, n'attendez pas le dernier jour pour y réfléchir !

## Restaurez-vous en paix

Vous pourrez chaque jour **venir manger un bout au lobby**. À chaque résolution d'énigme et à chaque kill, vous pouvez reprendre une part pour vous redonner des forces après votre exploit.

C'est l'occasion idéale d'espionner de potentiels adversaires ou d'écouter des récits épiques devant une bonne part de gâteau 🍰

## Combattez dans l'Arène

Vous trouverez dans le Lobby la redoutable **Arène**. C'est ici que vous pourrez prouver votre valeur en défiant des adversaires pour un duel honorable.

Pour combattre dans l'Arène, il vous suffit de trouver un adversaire dans le Lobby, qui peut être mort comme vivant. Vous ne pouvez cependant pas défier un membre de votre équipe.

Un combat s'engage alors entre les deux joueurs, tel un duel classique : le premier qui touche l'autre avec son arme remporte le duel.

**Tout combat doit être supervisé par un MJ**, qui règlera tout litige si besoin. En cas d'égalité (les deux joueurs se touchent en même temps), le combat a lieu à nouveau, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit décidé.

Un combat entre deux joueurs doit se jouer à arme de longueur égale. Des armes de taille A4 pourront être fournies aux participants si nécessaire.

Vous pouvez combattre chaque jour dans l'Arène jusqu'à atteindre 3 défaites.

**Chaque victoire vous rapporte des récompenses**, décrites ci-dessous. Ces victoires s'accumulent tout au cours de la semaine.

- Victoire 1 : 10 or
- Victoire 2 : 5 points d'expérience
- Victoire 3 : 10 or
- Victoire 4 : 5 points d'expérience
- **Victoire 5** : Une potion de soin – permet de se ressusciter n'importe qui – usage unique.
- Victoire 6 : 20 or
- Victoire 7 : 5 points d'expérience
- Victoire 8 : 20 or
- Victoire 9 : 10 points d'expérience
- **Victoire 10** (Attention, nouvelle règle ! Le combat pour la 10<sup>ème</sup> victoire doit avoir lieu contre un MJ. Si le joueur réussit à battre le MJ avec son arme de MJ, la récompense est triplée. Sinon, le joueur refait le combat contre le MJ, à armes égales cette fois-ci. Le combat n'est compté comme une défaite que lorsque les joueurs s'affrontent à armes égales) : 300 points
- Victoire 11 : 30 or
- Victoire 12 : 10 points d'expérience
- Victoire 13 : 30 or
- Victoire 14 : 10 points d'expérience
- **Victoire 15** : Ceinture du vainqueur de l'arène ! Cette dernière atteste de votre grande technique de combat. La ceinture elle-même vous rapporte 300 points, et elle vous octroie 100 points pour chaque victoire que vous effectuez au-delà de la 15<sup>ème</sup>.

Si un joueur remporte 3 victoires de suite ou remporte un combat contre un joueur ayant une arme plus grande qu'il aurait décidé de combattre malgré tout, le vaincre donne au joueur qui réalise cet exploit un bonus de 100 points !

## Explorez le Lobby

Des nouveautés peuvent vous attendre chaque jour au lobby, n'hésitez pas à y venir souvent, même si n'avez pas prévu d'y déclarer un kill ou de forger une arme.

Vous pourrez par exemple y trouver des indices pour des énigmes, acheter des objets au stand des marchands, vous poser pour jouer au jeu vidéo du Killer, ou bien simplement viber en écoutant la musique 😊

## Participez à des événements !

Chaque jour se déroulera un événement organisé par des MJ. Ces événements seront différents chaque jour, et permettront de gagner de **l'expérience, des points, et de l'or pour votre équipe, mais également des récompenses légendaires !**

La nature, le lieu et l'heure de chaque événement sera décrite la veille.

Il est fortement conseillé de venir à autant de personnes que possible à chacun de ces événements, cependant, ne pas avoir l'équipe complète n'est pas rédhibitoire.

**1000 points seront donnés à chaque équipe participante, et 25 or sont donnés à chaque participant**, mais les joueurs auront également des récompenses supplémentaires selon leur classement au cours de l'événement !

## Approchez, approchez !

Au cours des événements, vous pourrez parfois rencontrer des marchands ou des harangueurs qui profitent de la foule pour y trouver des clients !

N'hésitez pas à aller les voir, **vous pourrez dépenser votre argent pour obtenir des objets introuvables ailleurs !**

## Des territoires inégalement répartis dans l'industrialisation

La très industrielle ville de Victoria est sans cesse remuée de part et d'autre, ce qui crée parfois de l'instabilité dans certaines zones.

Ainsi, certaines zones pourront se voir affecter des effets spéciaux au cours de la partie (par exemple, les kills peuvent rapporter plus de points dans les bâtiments de cours).

## Des réalisations très spéciales !

Au cours de votre aventure, il est possible que vous effectuiez des actions très notables, des « achievements », comme disent les anglophiles de Victoria. Vous ne pouvez les obtenir qu'à partir du début du Killer, lundi 8h.

Il existe 3 types d'achievements :

- Les achievements de fin de jeu (F) : Ils sont visibles par tout le monde et rapportent des points juste avant le décompte final des points.  
*Exemple : The King (F) : Joueur ayant obtenu le plus de kills*
- Les achievements au PAPS (P) : S'il y a bien une règle commune à CS et à Victoria, c'est la règle du PAPS. Ces achievements sont visibles par tous, et il faut être le premier à le compléter pour obtenir la récompense à clé.  
*Exemple : First Blood (P) : Obtenir le premier sang du Killer*
- Les achievements secrets (S) : Tout le monde peut voir leur nom, mais personne ne sait ce qu'il faut faire pour les obtenir. Ils sont tous au paps : seul le premier à le compléter obtient la récompense.

Vous pourrez retrouver la liste complète des achievements sur le site du Killer.

## Améliorez vos compétences !

Au cours du Killer, vous allez acquérir de l'expérience : les combats, la tension, les événements sont stimulants et vous permettent de développer des talents variés.

En effet, vous pouvez dépenser les points d'expériences que vous gagnez dans l'achat de compétences individuelles.

Les joueurs gagnent aussi 10 points d'expérience tous les jours : c'est cadeau !

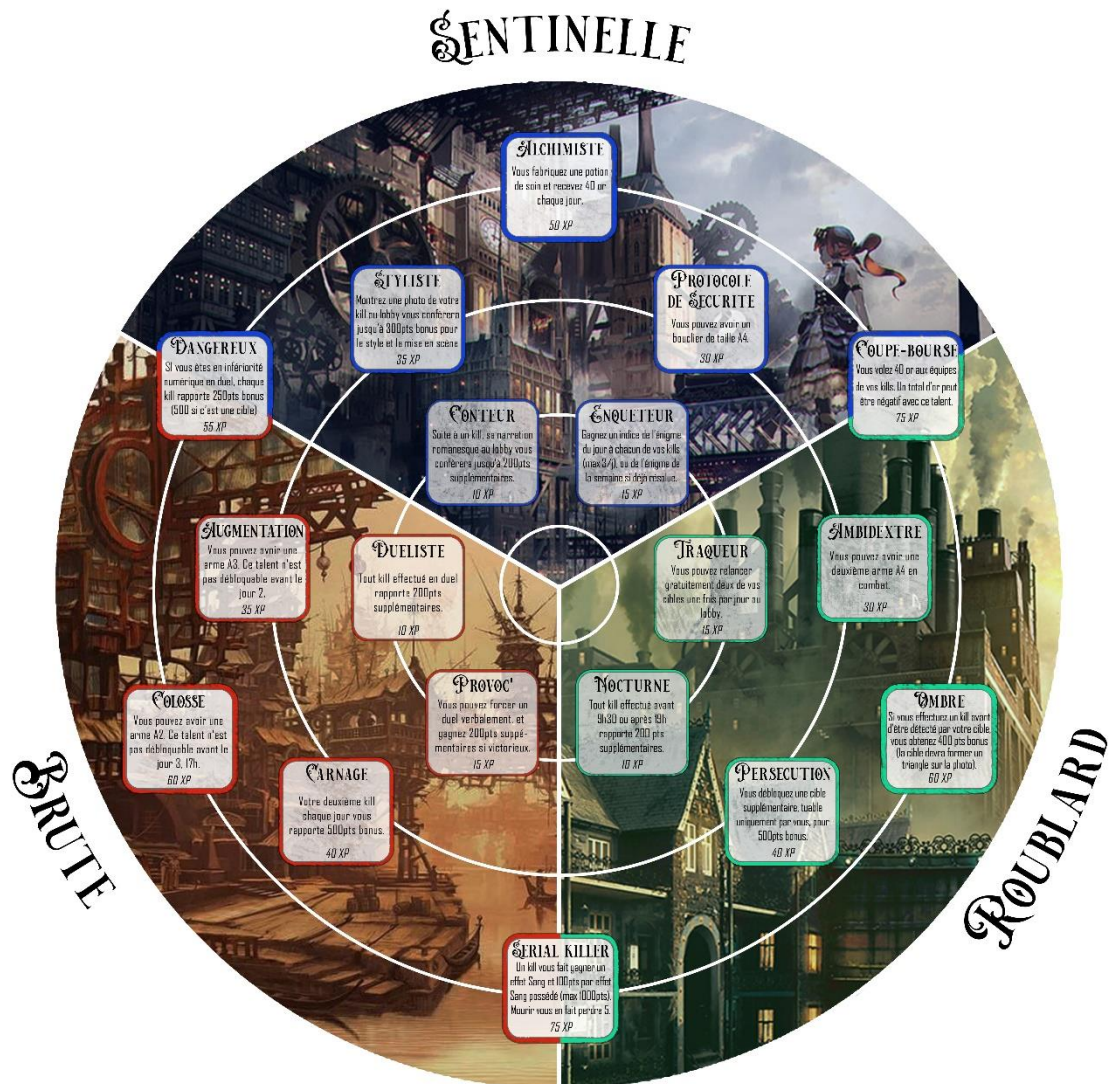
**Structure :** Il y a 3 niveaux de compétences. Il faut avoir 2 compétences de niveau 1 avant de pouvoir acheter des compétences de niveau 2, et 2 compétences de niveau 2 avant de pouvoir acheter des compétences de niveau 3.

Le coût en xp de chaque compétence est précisé ci-dessous. Les compétences ont également des types : Sentinelle (S), Roublard (R) et Brute (B).

**Chaque compétence d'un niveau supérieur coûte 5 xp de moins pour chaque compétence de niveau inférieur du même type que le joueur possède.**



Par exemple, si je possède la compétence Traqueur et la compétence Nocturne, compétences Roublardes de niveau 1, alors les compétences Roublardes de niveau 2 et 3 coûteront  $2 \times 5 = 10$  xp de moins.



Il y a 18 compétences au total, 2 de chaque type par niveau, sauf au niveau 3 où il y a une seule compétence de chaque type ainsi que des compétences hybrides, dont le coût est réduit de 5 xp par les compétences des deux types.

## Compétences :

### Niveau 1 :

- **Nocturne** (R, 10 xp) : Tout kill effectué avant 9h30 ou après 19h donne 200 points supplémentaires.
- **Assassinat sélectif** (R, 15xp) : Vous pouvez reroll gratuitement deux de vos cibles une fois par jour au lobby.

- **Dueliste** (B, 10 xp) : Tout kill effectué en duel rapporte 200 points supplémentaires
- **Provoc** (B, 15 xp) : Vous pouvez forcer un duel avec l'une de vos cibles en la défiant verbalement (dans la limite des zones où vous avez le droit de tuer vos cibles). Le combat sera alors un duel en un contre un, et en cas de victoire, vous gagnez 200 points supplémentaires
- **Conteur** (S, 10 xp) : Après un kill, lors de la narration de l'événement au lobby, le joueur peut gagner un bonus allant jusqu'à 200 points pour la qualité romanesque de son récit.
- **Enquêteur** (S, 15 xp) : A chaque fois que vous effectuez un kill, vous obtenez un indice pour l'énigme du jour, avec un maximum de 3 indices par jour pour l'énigme du jour. Si vous avez déjà réussi l'énigme du jour, vous obtenez un indice pour l'énigme de la semaine à la place.

## Niveau 2 :

- **Ambidextre** (R, 30 xp) : Vous pouvez avoir une deuxième arme A4.
- **Persécution** (R, 40 xp) : Vous débloquez une cible supplémentaire. Cette cible est personnelle : elle ne peut être tuée que par vous. L'éliminer rapporte 500 points supplémentaires.
- **Augmentation** (B, 35 xp) : Vous pouvez avoir une arme A3. **Ne peut pas être acheté avant le deuxième jour (mardi).**
- **Carnage** (B, 40 xp) : Le deuxième kill que vous faites chaque jour vous rapporte 500 points bonus.
- **Protocole de sécurité** (S, 30 xp) : Vous pouvez avoir un bouclier de taille A4.
- **Styliste** (S, 35 xp) : Lorsque vous annoncez un kill à un MJ, montrez-lui la photo. Pour vous, un meurtre se fait avec style : vous obtiendrez donc jusque 300 points bonus pour le style de la photo (rentre notamment en compte la mise en scène de la photo & tous les accessoires ou décor que vous y ajoutez. Vous pouvez essayer de vendre la photo aussi bien que possible au MJ 😊)

### Niveau 3 :

- **Ombre** (R, 60 xp) : lorsque vous effectuez un kill, si votre victime ne vous a pas vu venir, vous remportez 400 points supplémentaires. Votre victime peut soit venir attester au lobby avec vous, soit dessiner un triangle avec ses mains sur la photo.
- **Colosse** (B, 60 xp) : Vous pouvez avoir une arme A2. **Ne peut pas être acheté avant mercredi, 17h.**
- **Alchimiste** (S, 50 xp) : Chaque jour, vous pouvez fabriquer une potion de soin ainsi que 40 pièces d'or. Vous pouvez l'utiliser pour ressusciter n'importe qui (même un membre d'une équipe adverse), vous inclus.
- **Meurtre en série** (RB, 75 xp) : A chaque fois que vous effectuez un kill, vous gagnez un effet Sang, puis vous gagnez 100 points par effet Sang que vous possédez, avec une limite de 1000 points bonus par kill.  
  
Lorsque vous mourrez, vous perdez 5 effets Sang (ou tout vos effets Sang, si vous n'en avez pas 5).
- **Seul contre tous** (SB, 55 xp) : si vous êtes en infériorité numérique au début d'un duel, chaque kill dans ce duel vous rapporte 250 points supplémentaires, et ces points supplémentaires sont augmentés à 500 pour un kill sur l'une de vos cibles
- **Dîme du coupe-bourse** (SR, 75 xp) : Lorsque vous effectuez un kill sur un joueur, vous volez 40 or à l'équipe de ce joueur. Une équipe peut passer à un total d'or négatif à cause de ce talent (mais pas autrement).

En plus des talents individuels que vous achetez avec de l'expérience, vous pouvez acheter des talents d'équipe avec de l'or.

Ces talents vous permettent d'obtenir un bonus pour tous les membres de votre équipe, mais leur prix peut varier selon le nombre de membre de votre équipe.

### Talents d'équipe :

- **Outsiders (25 or / membre)** : Lorsqu'un membre de votre équipe fait un kill en duel avec une arme plus petite qu'un de vos adversaires, il gagne 200 points bonus.

- **Charisme (30 or / membre) :** Lorsqu'un membre de votre équipe effectue un duel, il peut donner une arme A4 qu'il aurait en plus sur lui à un passant (joueur du Killer ou non) pour l'assister.  
En cas de victoire, il remporte les points comme si c'est lui qui avait éliminé son adversaire.  
Si le joueur recruté est un joueur du Killer, ce dernier gagne 200 points par kill effectué, et ne meurt pas s'il est éliminé pendant le duel.
- **Le meurtre, c'est avant tout une question d'élégance (50 or / personne) :**  
Lorsqu'un membre de votre équipe fait un kill, il gagne entre 50 et 200 points bonus selon l'esthétique de l'arme qu'il a utilisée (l'appréciation du bonus est laissée aux MJs)
- **Diversification (300 or) :** À chaque fois qu'un membre de votre équipe achète une compétence, celle-ci coûte 5 xp de moins si aucun membre de votre équipe ne l'avait achetée pour le moment
- **Spécialisation (350 or) :** A chaque fois qu'un membre de votre équipe achète une compétence, celle-ci coûte 5 xp de moins si au moins 2/3 des membres de votre équipe, arrondi à l'unité inférieure, ont déjà acheté cette compétence.
- **Aromathérapie (125 or) :** Chaque jour, un membre de votre équipe peut être ressuscité gratuitement.
- **Joueurs de casino (100 or) :** Chaque jour, vous pouvez avoir un reroll gratuit de toutes vos cibles.