

KERNEL'S RULEZ

- ♠ Interdiction d'utiliser la compétence "Rage".
- ♠ Aucune Griffes ou Tentacules dans l'Arène.
- ♠ Interdiction d'activer des Anomalies.
- ♠ L'Arène fournit les armes durant les duels.
- ♠ L'Arène fournit l'armure durant les combats; une armure de Type 3 au torse ainsi que de l'armure de type 1 pour chaque tibias.
- ♠ Les combattants gagnent temporairement les compétences suivantes durant l'Arène :
 - Maîtrise des Bouclier
 - Maîtrise des armures de Type 1,2 et 3
 - Maîtrise des armes pneumatiques manuelles
 - Ambidextrie III

SPECIAL ROUNDS!

Kernel pige une "Round" avant chaque duel.

Voici la liste :

- Armored Round:

- Veste pare-balle
- Petit Bouclier
- Mace
- Jambières
- Casque

- Zombie Round:

- Veste pare-balle
- Machette
- Jambières
- 3 Zombie

- Lawn Mower Round:

- Veste pare-balle
- Jambières
- 2 Machettes

- Sniper Round:

- Veste pare-balle
- Jambières
- Machette
- Arme Pneumatique
- 3 Darts

- Mine Round:

- Veste pare-balle
- Jambières
- 20 Mines anti-personnel
- Mace

WINNER'S LOOT!

Arène :

- ♠ Premier prix : *"Murikah's Blessing"* ; Un vaporisateur qui protège le personnage contre l'effet des Cocktails Molotov. L'effet est permanent.

- ♠ Meilleure performance :
 - *"Power Shot Mod !!!"* ; Une modification pour une arme pneumatique. L'arme en question gagne la compétence "Coup du Bélier III".
 - *"Coach Voucher"* ; Ce coupon offre au personnage un GN gratuit.

Casino et jeux :

Vous aurez la possibilité d'accumuler des raffles tickets lorsque vous gagnez aux nombreux jeux des festivités!

- ♠ Exemples de prix : ration d'eau ou de nourriture*

*Remis lors de la prochaine saison chaude