

Discord: <https://discord.gg/vsmDW5R>

Formulaire:

https://docs.google.com/forms/d/1_vkAP6srMVnGght1p-c-aCBU7YImMiLCogVlt0P3TMU/edit#settings

Règles RP

Ce sont des règles fondamentales sur le comportement des joueurs.

Comportement et position en-jeu

Vous êtes sur un serveur RP, de Civilisation. Cela signifie beaucoup de choses.

Déjà, vous ne devez pas être vous-mêmes mais jouer votre personnage (ce personnage peut être vous-même, en effet), ce qui signifie que vous ne connaissez personne : pas vos amis, pas vos rivaux, en arrivant sur ce serveur vous devez faire comme si vous ne connaissiez personne, et vous devez apprendre à connaître les personnages (et pas les gens derrière).

Vous devez donc parler poliment dans le tchat.

Vous devez respecter ce que vous avez indiqué dans votre Fiche RP, et être fidèle à vous. Etant donné que tout le monde apparaît au même endroit initialement, vous pouvez croiser des gens et s'allier avec eux, rejoindre des civilisations, ou alors, aller loin et fonder la vôtre (ou rejoindre des civilisations plus éloignées). Essayez de ne pas faire de préférences entre des joueurs nouveaux et vos amis dans le cadre du RP. Parlez entre vous de la manière que vous voulez, sur Minecraft comme sur Discord, ou même par mail ou par SMS.

Une fois que à peu près tout le monde aura les positions d'à peu près tout le monde, les règles seront plus laxistes (**mais ça sera au staff de décider quand et comment**).

Règle de la mort

Lorsque vous mourrez, vous allez respawn à proximité de votre corps (de 50 à 150 blocs).

Si vous êtes tués par quelqu'un, vous êtes en état d'abandon, ce qui fait que vous n'avez plus le droit de vous battre. La personne vous ayant tué, si elle avait une demande, pourra fouiller votre corps et prendre ce qu'elle a cherché (ou vérifier dans vos backpacks pour être sûr, mais doit vous le rendre). Si elle n'avait pas de demandes, elle peut prendre aussi un certain item (ou type d'item, dans la limite du raisonnable).

Une fois que la personne vous ayant tué a pris ce qu'elle voulait, vous pouvez reprendre le stuff qui vous reste (si vous le prenez de force avant que l'autre l'ait fait, de toute façon, elle peut vous re-tuer).

Ensuite, reprenez votre chemin et vous ne pourrez pas vous attaquer de nouveau pendant dix minutes environ (sauf en cas de guerre, si vous décidez de revenir à la charge). Si vous suivez la personne pour attendre la fin du cooldown et l'attaquer, hé bien elle aura le droit de

vous re-tuer et de prendre quelque chose d'autre. Si vous décidez de prendre le même chemin, contentez juste de vous promettre de ne pas vous attaquer.

Guerre et paix

Les nations civilisées qui se créeront devront aussi se doter de constitutions ; d'éthique ; de morales ; de culture et de religion. Une nation n'est rien sans valeurs. Mais il y a une valeur qui est toujours importante à respecter, c'est celle de la guerre.

En soit, entre nations civilisées, vous devriez être en paix, vous contenter de commerce et d'expansion territoriale sur des territoires neutres, mais des fois vous avez envie de prendre quelque chose à l'autre.

Cela peut être des ressources, du territoire, ou juste une guerre d'humiliation pour prouver que vous êtes supérieurs.

Donc, pour déclarer une guerre, vous devrez envoyer un ambassadeur ou un message à la civilisation, prévenir, notamment proposer une date, et les guerres devront être menées d'égal à égal : c'est à dire que si trois personnes sont connectées d'un côté, seulement trois peuvent participer à la guerre de l'autre.

Les règles sont simples : soyez RP. Vous pouvez faire des canons à TNT de l'extérieur, vous pouvez balancer des TNT sur les murailles ou les moyens de protections de la civilisation, et s'ils demandent une capitulation vous devez immédiatement l'accepter.

Oubliez pas que si vous rasez toute une civilisation, vous aurez une très mauvaise réputation et peut-être qu'avoir autant d'infamie dans le monde menacerait votre civilisation et que beaucoup de monde, œuvrant pour la paix ou leurs propres intérêts, pourraient décider de vous attaquer (et là, c'est eux qui auraient une meilleure réputation). Votre peuple pourrait se retourner contre vous.

Tous les autres moyens de guerre, même non-conventionnels, sont **en soit** autorisés tant qu'ils ne consistent pas à tout détruire : en gros, des moyens RP. Sinon, demandez à un administrateur si vous n'êtes pas sûrs que votre guerre respecte les règles. (en soit, rallier une partie du peuple de la civilisation contre une autre partie pour un objectif, c'est par exemple autorisé, faire un attentat est autorisé tant qu'il n'est pas trop destructeur, ce genre de choses).

Ajout du 10/02 : Lorsque vous êtes en guerre, pour que ça soit plus immersif, utilisez le tchat du jeu et non Discord pour communiquer avec vos alliés comme avec vos ennemis. Lors des négociations, préférez aussi le tchat in-game pour que cela rende le RP plus immersif !

Territoires et souveraineté

Lorsque vous voulez revendiquer un territoire comme vous appartenant, faites-le de la manière que vous voulez, tant que cela paraît clair : vous pouvez mettre un joli panneau, faire une grande muraille, ce que vous voulez.

Si vous voulez un territoire que quelqu'un d'autre contrôle, faites la guerre ou envoyez un ultimatum. Si vous voulez éviter la guerre, ne vous installez pas trop prêt de chez quelqu'un évidemment. C'est lui qui aurait une raison de vous attaquer.

Comme nous sommes sur un serveur RP, la souveraineté sur un territoire sera sous-entendue lorsqu'il sera aménagé, territorialement comme administrativement. Ça veut dire que je vous conseille de ne pas hésiter à faire de jolies cartes, des lieux saints, culturels, des tours de guets, des chemins, n'importe quoi qui prouverait que cela appartient indéniablement à vous et votre civilisation.

Trouver des gens

Il est indéniable que si vous avez comme projet de faire une civilisation, ou même un peu de commerce, il faut bien trouver des gens avec qui faire ça.

Déjà, je conseille de ne pas espérer d'être un grand leader, ce n'est pas un projet très viable surtout que, je vous rappelle, **vous êtes avec des personnages que vous ne connaissez pas**.

Mes conseils personnels, et je dis ça parce que pour le coup si tout le monde le fait ça sera bien plus simple, c'est de mettre des panneaux, de parler régulièrement dans le tchat, de garder le tchat vocal allumé, ce genre de choses.

Géographiquement, les lieux les plus attractifs seraient : **les rivières** (elles permettent de se déplacer rapidement en bateau, ce qui est pratique pour éviter de potentielles attaques, lient le continent vers la mer et permettent donc une exploration approfondie du continent et un moyen plus simple d'atteindre les limites du continent), **les côtes** (faire des ports commerciaux serait utile pour ceux qui naviguent à la recherche de gens ou de lieux de pêche intéressants), **les plaines** et **les mésa** (les plaines car c'est plat et donc pratique pour faire beaucoup de choses, les mésa car il y a énormément d'or).

L'économie

L'économie est gérée par les membres. Vous êtes libres de faire ce que vous voulez, de vendre comme vous voulez, de répartir les richesses, d'en créer de nouvelles, de créer des billets, mais en tout cas, **pour une meilleure stabilité économique, un meilleur gameplay et de meilleures interactions, je conseille de garder le lingot d'or comme monnaie**.

Il n'y a pas de villageois, donc pas d'émeraudes à gogo.

Le nether

Ce que je vais écrire maintenant est fondamental et ça serait dommage de se faire bannir pour si peu. **Si le nether est disponible, c'est uniquement parce que c'est nécessaire dans Minecraft, pour les ressources que vous pouvez avoir**. Je sais, je suis très méchant et 1924 c'est la meilleure année de ma vie et je mange des enfants.

La dimension est donc accessible, mais avec des règles bien précises :

- Les seules choses que vous pouvez y faire sont de miner et de poser des blocs.
- Si vous tombez sur une structure, vous pouvez fouiller les coffres (mais si vous tombez sur des items que vous n'êtes pas supposés avoir comme des enderpearls, merci de prévenir ou alors il y aura de lourdes conséquences !).
- Vous n'avez pas le droit d'échanger avec des mobs du Nether.

- **Vous n'avez le droit de battre le Wither que dans le nether.**
- Je préfère préciser même si cela paraît évident, mais **vous n'avez pas le droit de créer de portail du nether dans le nether.** Cela veut dire que **vous n'avez pas le droit de créer de chemins pour passer d'un portail du nether à un autre.** (et si vous tombez sur le portail de quelqu'un d'autre, même dans la situation la plus embarrassante, même s'il est question de vie ou de mort, **ne prenez pas un autre portail que celui avec lequel vous êtes arrivés**, et si vous êtes coincés dans le nether, demandez à un staff ou à quelqu'un de votre civilisation de vous chercher).
- Etant donné que si je pouvais, j'aurais tout simplement désactivé la dimension, ne pas respecter ces règles résultera en un bannissement définitif, absolu, et non-négociable.

Règles générales

Si quelque chose qui n'est pas supposé arriver arrive, et que vous en êtes conscients (ou que vous avez un doute), prévenez un staff. C'est très général, je sais, mais je préfère être imprécis pour que le plus de trucs puissent rentrer. Le faire, c'est être récompensé et être digne de confiance, ne pas le faire, c'est être exposé à un bannissement.

Restez courtois, poli, ça me paraît logique. Vous pouvez parler avec n'importe quel autre membre du serveur, mais je vous demande de le faire tout en respectant les règles RP (donc pas de révélation de coordonnées par exemple).

Par ailleurs, sachez que l'end est inaccessible, les ender pearls sont désactivées et vous n'êtes pas supposés en avoir.

Il est aussi interdit d'importer des schématiques que vous avez trouvé sur Internet ou que vous avez faites vous-même autre part que sur le serveur, dans le serveur. (que ce soit pour Schematica, Create, ou d'autres).

Pour ce qui est de Create, vous pouvez vendre des schematics que vous avez fait sur le serveur, à d'autres membres du serveur.

Villageois et mobs du nether/ender

Les villageois ne sont pas supposés apparaître, si vous en voyez un tuez-le (et si vous avez réussi à vous en procurer un, dites-moi comment vous avez fait et j'essaierai de régler le problème).

Certains autres mobs du nether sont aussi ne pas supposés apparaître (notamment les piglins et leurs variations). Si vous en trouvez donc, tuez-les au mieux, ignorez-les au pire, mais ne faites pas d'échanges avec !

Si des mobs ont une fonctionnalité que j'ignore qui permettrait de faire des choses qui ne respectent pas le règlement... Dites-le moi absolument ! Si je vous retrouve en train d'utiliser un exploit que j'ignore, ça ne sera pas seulement un ban du serveur Minecraft mais aussi du serveur Discord.

Les endermen ne spawnent plus notamment, les zombies villageois aussi.

Moyens de voler / se déplacer anormalement vite

Les élytres et enderpearls sont désactivés pour des raisons de réalisme. En posséder est passible de bannissement.

Fermes, usebugs

Je le précise immédiatement : **tous, absolument tous** les bugs et usebugs sont absolument interdits. Les grosses fermes automatiques, évidemment, ne sont pas du tout RP, donc interdites aussi. Aller sur le toit du nether, transpercer la bedrock, dupliquer quoique ce soit, tout est interdit. Cependant, certaines fermes peu réalistes ou exploitant une fonctionnalité du jeu (qu'elle soit volontaire ou pas) peut être autorisée par décret d'un administrateur.

Sanctions

Je fais de mon mieux pour vous offrir une expérience RP, amusante, et bien confortable. Donc, ne me faites pas perdre mon temps et ne gâchez pas mon travail en ne me respectant pas, moi ou le règlement que j'ai imposé. C'est avec cette optique que je vous annonce que les sanctions que j'appliquerai seront très sévères, peu importe la bêtise que c'est.

Ca peut varier d'une interdiction bien précise qui pourrait pénaliser votre survie (et donc, faire de vous un fardeau pour vos amis), jusqu'à un bannissement du serveur Minecraft, ou, pire, de la Clique du Guangxi.

Vidéos

Vous pouvez rec et filmer des vidéos.

Conseils et obligations RP

Tout ce qui est fondamental (voire obligatoire) pour bien comprendre comment jouer (ou jouer tout court).

Fiche de personnage (très important !!!!)

Pour vous faire whitelist sur le serveur, vous ne devrez pas simplement mettre votre pseudo dans un salon dédié, mais créer votre fiche de personnage.

C'est ce qui indique le personnage que vous jouez. Vous pouvez créer un tout nouveau personnage ou vous inspirer de vous-même.

De préférence, pour le nom, prenez votre pseudo (mon pseudo étant Migmag789, mon "nom de perso" serait Migmag).

Voici un template de fiche personnage très minimal :

Pseudo Minecraft (important pour se faire whitelist) :

Nom de personnage :

Genre (optionnel, si ce n'est pas assez clair) :

Personnalité (traits de caractère, etc) :

Passions (pour des métiers, notamment) :

Qualités :

Défauts :

Histoire du personnage avant le début du SMP (optionel) :

Culture / Religion / Civilisation / Ethnie (sur le serveur bien sûr, pas IRL...) :

Et maintenant, voici un exemple de fiche de personnage :

Pseudo Minecraft : Migmag789

Nom de personnage : Migmag

Genre : Homme

Personnalité (traits de caractère, etc) : fort sympathique, ami de tout le monde, essaie toujours de trouver un bon compromis et d'aider du monde, spontané, pacifiste, aime profondément l'égalité et la justice.

Passions (pour des métiers, notamment) : politique, administratif, bureaucratie (donc tous les métiers de "gérance"), historien, commerçant en temps libre, explorateur, géographe, chercheur en cultures, religions et études de civilisation

Qualités : très diplomate, à l'écoute, négociateur, juste, honnête, humanitaire

Défauts : mauvais mineur, très mauvais en PvP, très mauvais sens de l'orientation (mais bon heureusement qu'on a une carte intégré à nous... xD), un peu matérialiste, atrocement mauvais en build

Histoire du personnage avant le début du SMP (optionel) : Migmag ne sait pas quel genre de vie il menait. Il est amnésique ~~du passé~~ (on ne peut pas être amnésique du présent ou du futur, merci Wiidii d'avoir corrigé). Il n'a aucun souvenir, et il n'a aucunement envie de se souvenir de quelque chose qui ne lui servira probablement pas.

Culture / Religion / Civilisation / Ethnie (sur le serveur bien sûr, pas IRL...) : ~~Fait partie de la civilisation des Tonga, est gouverneur de la ville de Honolulu, fait partie de la faction progressiste de la civilisation, chef culturel des Tartars, suit le culte religieux de Michiru dont le chef est Wiidi et est culturellement Tartare.~~ (c'est évidemment un exemple, le serveur n'est pas encore ouvert alors il est impossible de savoir de quelle civilisation/religion/ethnie/culture on fait partie, c'est juste un exemple).

Vous comprenez donc que c'est un moyen de vous décrire tout en étant une sorte de moyen de vous "vendre".

Vous venez de spawner : que faire ?

En effet : être sur un serveur de simulation de civilisations, ça a l'air beau, mais qu'est-ce que ça veut dire ?

Vous devez jouer RP. Ca, je l'ai dit et répété une multitude de fois. Imaginez-vous être un humain d'il y a 8000 ans, qui se retrouve seul. Forcément, vous avez deux choix de vie.

Est-ce que vous allez faire votre vie seul de votre côté, créer votre propre domaine personnel, probablement rencontrer des gens, attendre de voir comment vos relations avec des voyageurs que vous croiserez, voire des voisins qui s'installeront à côté de vous, des gens qui voudront prendre vos terres... Vous pourrez même intégrer votre domaine à une civilisation ? Ou alors, vous préférez une maison modeste, faire du commerce avec les gens qui passent, les guider, construire des infrastructures chez vous, vous faire recruter comme builder, mercenaire, ou ce genre de choses de temps en temps.

Ou, au contraire, vous avez envie de rencontrer du monde ! Vous allez remuer ciel et terre pour trouver du monde, pour fonder ou rejoindre une civilisation, vous allez vous y intégrer, et là, vous avez tellement de possibilités...

Des idées de rôles

Mais quoi faire ? C'est probablement une question que vous devez vous poser. Bah en fait, vous pouvez faire tellement de choses, quand vous êtes dans une civilisation notamment, et c'est pas comme si vous deviez être assignés à un métier... vous pourriez en faire plusieurs.

Voici quelques idées qui me sont passées par la tête en plein bac blanc :

- **Marchand / Commerçant** : *ça consisterait à vendre, à se faire de l'argent, profiter de la situation, mais surtout, investir cet argent et montrer sa richesse ! Vous pouvez évidemment aussi être quelqu'un d'humain qui met cet argent au service de sa patrie, ou de sa religion.*
- **Soldat** : *Défendez la civilisation, armez vous, ainsi de suite. (vous pourriez même être officier, général, etc...).*
- **Architecte** : *Imaginez les plus grands builds possible, et réalisez-les !*
- **Constructeur** : *Je suppose que c'est un peu comme un architecte, mais plus dans la partie pratique que théorique.*
- **Bureaucrate** : *Ce mot est assez large. Par là, je désigne quelqu'un qui administrerait, gèrerait quelque chose : la civilisation tout entière, une ville en particulier... ça peut aller de politicien à chef d'état, en passant par ministre ou modeste gouverneur.*
- **Bandit** : *Bon, c'est pas très fun, surtout que vous êtes détestés de tout le monde, mais si vous aimez ça, ce rôle est pour vous.*
- **Historien** : *Pour les gens qui aiment voir une civilisation évoluer, les relations entre les membres aussi, voir des coups d'états, des révoltes, des guerres, des innovations techniques... mais surtout, pour les gens qui aiment rédiger tout ça et le raconter.*
- **Journaliste** : *Ecrivez des journaux, parlez des toutes dernières actualités, interviewez des personnes, soyez à l'écoute des tous derniers scandales...*
- **Magistrat** : *Faites régner le droit ! Faites régner la justice ! Mais surtout... n'oubliez jamais vos principes !*

- **Eclaireur** : *Si vous aimez l'exploration, pourquoi ne pas explorer au compte d'une civilisation ou de quelqu'un d'autre ? (ou de vous-mêmes). Découvrez de nouvelles terres, de nouvelles ressources, de nouveaux lieux pour s'étendre ou à coloniser.*
- **Fermier** : *Soyez celui qui va nourrir et remplir le ventre de la civilisation ! (ou, faites-le pour vous-même, et vendez votre travail).*
- **Ingénieur** : *Innovez. Inventez. Évoluez. Vous êtes le cœur de la civilisation. Vous êtes celui qui pourra lui permettre de tout faciliter, d'un peu automatiser.*
- **Mineur** : *Cherchez et minez des ressources importantes à votre compte ou à celui des autres. Vous serez très précieux pour les civilisations : sans vous, elles ne peuvent pas construire grand chose de nouveau.*
- **Prêtre/Moine** : *Soyez quelqu'un de sage, de pieux, suivez votre culte intensément et ramenez les autres vers le droit chemin !*
- **Et c'est infiniment loin d'être une liste exhaustive !**

Religions

Les religions sont probablement parmi les aspects les plus RP de cette aventure, et j'ai personnellement très hâte de voir où ça va mener et à quel point ça va se développer.

Vous avez envie d'en développer une mais vous ne savez pas quoi faire ?

Hé bien, je vais vous dire, inspirez-vous simplement des cultes et des religions de la vraie vie.

Attention, il est interdit de reproduire des cultes et des religions déjà existantes, encore moins sous forme de satire dégradante.

Ayez un chef religieux, celui qui établit les dogmes, ayez vos idoles, ceux que vous allez vénérer, inventez-vous toute une histoire, parfumez vos croyances de mysticisme et d'ésotérisme, rédigez tout ça pour que tout le monde puisse entendre vos belles histoires... et convertissez les gens !

Bien sûr, il faut fêter sa religion. Créez des rites, des temples, des endroits qui nous rappellent qu'on peut être fier de faire partie de cette religion. Oubliez pas les lieux et moments de pèlerinage, trouvez-bien vos saints, faites connaître votre religion en envoyant à tous les recoins du monde des émissaires, des prêtres, faites la guerre aux mécréants ou au contraire promulguez la paix, mais, attention aux religions rivales !

Bref, n'hésitez pas à tenter de créer votre religion ou de devenir un haut gradé dans une religion déjà existante !

Culture

Fonder une civilisation, c'est bien. Mais qu'est-ce qui vous démarquera des autres ?

Vous avez sûrement un style architectural qui se démarque des autres, un peuple qui partage un sentiment d'aide et de solidarité, une petite histoire commune et des événements dont on se souvient tous, des légendes communes... En fait, vous avez déjà un début de culture, là.

La culture, je dirais, c'est très important. Pour le RP, et aussi pour le dynamisme de la civilisation. Si vous avez votre propre culture, les autres civilisations ne pourront pas soumettre votre peuple aussi facilement !

Donc, il est de votre rôle, de chef de civilisation, de ministre, de roi, de citoyen, de soldat... de développer votre culture, de la rendre meilleure, plus unique, plus spéciale ! Vous pouvez reprendre les conseils que j'ai donnés avec la religion, ou pas, par ailleurs, mais n'oubliez surtout pas :

Là où la religion est optionnelle et complémentaire, la culture c'est quelque chose qui définira votre ou plusieurs autres civilisations. Avoir une suprématie culturelle, c'est imposer le respect, le charisme, et surtout... le "woah trop stylé" !

Civilisations et politique

Qui est le leader d'une civilisation ? Est-ce qu'il peut y en avoir plusieurs ? Ou... aucun ? Hé bah je vais vous le dire. Je n'en ai rien à faire et c'est à vous de vous débrouiller. Là où je vous ai aidé pour le reste, j'ai envie que tout l'aspect politique se crée naturellement.

Est-ce que les leaders vont être élus démocratiquement une fois que la civilisation aura recueilli assez de personnes ? Est-ce qu'un leader naturel s'imposera ? Un noble va-t-il se proclamer roi, ou se voir offrir un titre qui fera de lui le leader de facto ? A vous de choisir (ou pas !).

Peut-être que des factions vont se former à l'intérieur même des civilisations, avec des gens ayant chacun différentes opinions, peut-être que quelqu'un va imposer sa propre opinion, jusqu'à que ça ne plaise plus à personne au point où certains commettront des attentats et préféreront le terrorisme, peut-être que l'on verra des guerres civiles, des révoltes, des révolutions, des grèves, des mouvements sociaux ou nationalistes, des mouvements religieux ou culturels, voire même des civilisations s'effondrer...

En tout cas, je vous conseille une chose : ayez des ambitions.

Si vous êtes un chef de civilisation, je vous conseille d'avoir une culture, une religion, peut-être même une affiliation politique pour que des gens puissent s'y mettre derrière vous, de bien écrire l'histoire, de vous doter d'une constitution pour faire régner le droit et la justice, soyez RP et **jouez le jeu jusqu'à que ça en devienne presque vrai. Faites ça jusqu'au bout.**

Saisons

Dans le modpack, il y a un système de saisons. Cela veut dire que vous pourrez voir de la neige dans des forêts normales, dans des plaines...

Mais ce n'est pas que joli. Cela veut dire que certaines graines poussent mieux à certains moments de l'année (par exemple, pas en hiver).

Nutrition

Si vous voulez survivre dans ce monde aussi cruel, vous devrez satisfaire votre estomac, mais de façon équilibrée : vous devez vous nourrir en protéine, en graines, ainsi de suite... Cela vous permettra d'avoir des bonus. C'est presque magique !

Histoire et géopolitique

On est quand même sur un RP où ces deux sciences sont fondamentales pour développer... bah le RP, quoi. Cela veut dire qu'il ne faut absolument pas hésiter à enregistrer les événements historiques qui se déroulent dans votre civilisation, d'une manière journalistique, ou historique, ou géopolitique. Le plus important, c'est le lore et la façon dont vous le raconter, je vous rappelle !

Conclusion

Si vous avez pu tout lire, que vous êtes arrivés jusque là, je vous félicite bien fort ! Merci beaucoup d'avoir lu, j'espère que vous vous amuserez sur le serveur !

P.-S.: Le modpack fait un peu moins de cent mods et sera disponible bientôt sur Curseforge. Il est assez léger et peut tourner sur des plus petits PC. Je recommande quand même de l'essayer prudemment une fois qu'il sera disponible.