

# HYBORIA



## Règles du Serveur

version 0.10.0  
10/07/2017

ANTOENH

Dans ce guide, je vous propose une  
nouvelle façon de jouer à Conan Exiles.

J'espère que cela vous donnera  
envie d'essayer ...

- Asghaard -

# HYBORIA

**EN REJOIGNANT LE SERVEUR HYBORIA,  
VOUS EN ACCEPTEZ LE FONCTIONNEMENT ET LES  
RÈGLES ÉNONCÉES CI-APRÈS.  
CES RÈGLES SONT SUCEPTIBLES D'ÊTRE MODIFIÉES  
POUR UNE MEILLEURE EXPÉRIENCE DE JEU.**

*Les règles présentées sont  
pensées par rapport au  
développement actuel de  
Conan Exiles et pourraient ne  
plus fonctionner suite à des  
modifications engendrées par  
une mise à jour du jeu.*

## Objectif du serveur

L'objectif est de créer des interactions "intelligentes" entre les joueurs. Un système de faction fixe les limites d'actions ou de zones dans lesquelles un joueur peut agir.

Que ce soit par l'échange, le commerce ou la guerre, les joueurs auront besoin de ressources, d'esclaves ou d'objet pour lesquels l'accès leur est parfois restreint.

L'argent sera essentielle pour fabriquer ou réparer armes et armures mais aussi pour effectuer certains achats ou obtenir des autorisations particulières.

## Concept

Vous commencez en tant que simple exilé, seul, sans clan ni faction. Il faudra vous rendre à la Cité marchande pour vous enregistrer et obtenir votre paquetage de nouvel arrivant.

Vous pourrez ainsi construire à proximité de la cité dans une zone définie afin de débiter votre aventure. La cité vous proposera confort et sécurité. Confort, grâce aux ateliers disponibles en libre service. Sécurité, car toute action PvP et le vol sont interdits dans la zone couverte par la cité.

Puis, si la soif d'aventure et le besoin d'autonomie se fait sentir vous pourrez alors choisir votre faction d'appartenance et accomplir une quête qui vous ouvrira alors les portes vers les chemins de la liberté. Chaque faction possède des avantages et des inconvénients (territoire, accès aux ressources, utilisation des esclaves, proximité de la cité).

Attention toutefois, les aventuriers solitaires ne sont pas autorisés à s'installer en dehors de la zone de la cité.

# Est-ce un serveur RP ?

De mon point de vue, oui, mais afin d'éviter tout débat relatif à cette notion, je vous retourne la question à laquelle vous serez en mesure de vous répondre après avoir joué quelques temps.

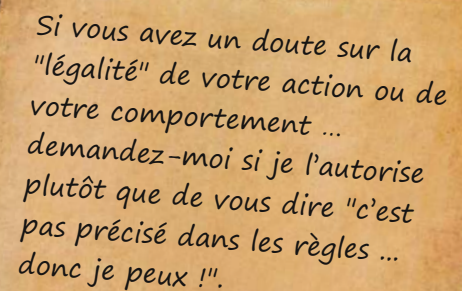
Un certains nombres de règles tendent à construire des mécaniques de jeu différentes de celles proposées par le jeu de base. Le jeu ne permet pas d'être toujours logique dans l'établissement des règles. Aussi, des incohérences relatives à l'univers de Conan peuvent donc exister.

Il y a des règles à suivre et il vous est fortement conseiller de jouer un rôle afin de mieux apprécier les interactions entre joueurs.

## Fairplay et respect

Le paramétrage du serveur vous donnera de grande liberté (pas de zone de "claim" entre constructions de joueurs, possibilité d'ouvrir tout les contenants et les ateliers pour y prendre le contenu sans les détruire). Aussi, ce sera à vous de respecter les règles et les autres joueurs.

Si vous abusez de certaines mécaniques dans le but d'empêcher le fonctionnement normal du jeu ou de vous avantager, des sanctions seront appliquées.



*Si vous avez un doute sur la "légalité" de votre action ou de votre comportement ... demandez-moi si je l'autorise plutôt que de vous dire "c'est pas précisé dans les règles ... donc je peux !".*

# Systeme de faction

Pour ajouter un niveau supérieur de cohésion et d'entraide entre joueurs, un système de faction est mis en place. Chaque faction ne reconnaît qu'un seul et unique dieu qu'elle vénère.

En conséquence, les joueurs ne sont autorisés qu'à choisir une seule religion parmi Mitra, Set et Yog. La religion de Crom est réservée aux joueurs sendentaires qui désirent rester à l'abri de la cité en zone où le combat est interdit.

Il y aura donc 3 factions, chacune se verra attribuée un territoire et des restrictions concernant l'usage de l'artisanat ou des esclaves.

*Il est primordial que les joueurs acceptent les restrictions liées à leurs factions.*

## Pourquoi des restrictions ?

L'idée est de pousser le joueur (vous) à avoir des interactions avec d'autres joueurs (les autres).

Outre les événements (events) organisés sur le serveur, en jeu, on peut agir principalement de deux façons avec les joueurs : l'échange et le conflit.

J'ai donc choisi de créer un besoin en restreignant certaines possibilités pour chaque faction. Ainsi, chaque faction aura besoin de composants/d'objets qu'elle ne pourra obtenir qu'en réalisant des échanges, du commerce ou du pillage avec les autres factions.

Afin d'équilibrer le tout, 4 types de variable sont ajustées selon la faction :

- l'interdiction de construire certains ateliers
- la répartition des ressources naturelles selon la zone couverte par votre faction
- l'utilisation plus ou moins contraignante de l'esclavage
- la proximité de la cité marchande

Il est demandé à chaque joueur de jouer le jeu et de ne pas aller à l'encontre de ces règles.

*Notez toutefois que bien que certaines factions n'ont pas le droit de construire des ateliers spécifiques, l'accès à ces ateliers leur ait autorisé à l'intérieur de la cité marchande.*

*De même, toute faction peut utiliser des esclaves, les conditions d'accès sont néanmoins soumises à condition.*



Set

## Le découpage de la carte

La carte est divisée en plusieurs secteurs. Chaque faction possède un territoire limité, la plupart du temps, par des frontières naturelles. C'est uniquement sur leur propre territoire que les factions sont autorisées à construire.

À l'ouest et au centre de la carte, les territoires contestés qui n'appartiennent à aucune faction sont des zones propices au PvP.

La zone à proximité de la cité marchande est un territoire sacré où les combats entre joueurs et le vol sont interdits.

Le reste de la carte n'est pas régulée par des règles spécifiques (pour le moment), le PvP y est donc autorisé et le territoire n'est pas revendiqué.

Mitra

La circulation est libre sur toute la carte et la récolte de ressources ou la chasse peuvent être pratiquées n'importe où, par n'importe qui. Cependant, un clan peut juger inopportun la venue de joueurs d'une faction adverse sur leur territoire et sont en droit d'exiger qu'ils déguerpissent au prétexte que ce sont "leurs" ressources.



Centre  
d'Esclavage

Yog

Hyboria

Mitra

# Creation de votre personnage

Vous êtes libre de créer le personnage que vous souhaitez. Le peuple que vous choisissez d'incarner n'a pas de conséquence.

## Regle de nommage

Vous devez porter un nom cohérent sans pour autant obligatoirement avoir un Prénom+Nom. Les noms avec des numéros ne sont pas autorisés de même que les noms faisant référence à des notions modernes. Bref, je ne vous remets pas un pavé de texte ici, ce sont des règles classiques.

## Choix de la religion

Attention, à la création de votre personnage, la religion choisie déterminera la faction que vous devrez rejoindre.

Si vous choisissez Crom, vous ne serez pas autorisé à rejoindre une des trois factions et devrez rester au sein de la ville (par exemple, en tant que mercenaire).

## Objectif premier

Après la création de votre personnage, ne perdez pas de temps : rejoignez Hyboria pour y construire votre première habitation et intégrer le village !



## Changement de religion et de faction

*Tout le monde peut se tromper, c'est pourquoi chaque joueur pourra recréer un personnage qui sera remonté au même niveau que le personnage précédent. Attention toutefois, cette opération doit se faire avec le support d'un administrateur et doit rester exceptionnelle.*



# Hyboria, ville marchande

Située en zone PvE, la ville marchande "Hyboria" est un lieu où vous trouverez les ateliers nécessaires à la confection d'objets. Un peu plus tard, des marchés seront mis en place pour échanger votre or contre des objets ou des potions.

C'est un lieu approprié pour réaliser des échanges entre joueurs.

## Utilisation des ateliers

Les ateliers peuvent être utilisés par tous les joueurs et sont déjà équipés d'esclave T3 (le vol de ces esclaves est interdit). Lorsqu'un joueur utilise un atelier il doit rester dans les environs pour ne pas monopoliser un atelier lorsque la transformation est terminée. Le vol de ressources ou d'objet à l'intérieur de la ville, et encore plus dans les ateliers de la cité sont strictement interdits.

Il est évidemment nécessaire de connaître les recettes pour fabriquer les objets.

Ces ateliers en libre service permettent l'accès à certaines recettes que les factions ne peuvent fabriquer sur leur territoire.

## Construction protégées

Lors de vos voyages, vous pourrez rencontrer certaines constructions (grandes portes symbolisant l'entrée dans une zone, ponts, Centre d'Esclavage) sur lesquelles la dégradation ou la destruction de ces constructions sont, bien entendu, interdites.

# Village d'Hyboria

Le village de Hyboria est un village résidentiel qui se situe non loin de la ville marchande. Il a pour but d'accueillir les nouveaux arrivants en fournissant des services via la cité marchande et une certaine sécurité étant donné que la zone est déclarée PvE par décret.

C'est aux joueurs de construire leur propre maison où d'en récupérer une abandonnée.

À votre arrivée au village, vous serez intégré au clan des Villageois et on vous fournira un paquetage de bienvenue comprenant vêtements, nourriture, argent, coffres pour y stocker vos ressources ainsi que quelques éléments de construction pour vous permettre de vous fabriquer une maison (pas un bunker).

## Paquetage de bienvenue

Le paquetage de bienvenue sera distribué gratuitement à chaque nouvel arrivant.

Pour l'obtenir, il faudra vous présenter au bureau (sous l'escalier menant à la cité).

En voici quelques éléments :

- une tenue
- un lit
- des éléments de toit
- 3 escaliers
- 2 portes
- 2 caisses en bois
- de la nourriture + une outre étanche
- un feu de camp
- un peu d'argent

## Resident permanent

Si vous ne désirez pas rejoindre un clan particulier (autre que le village), vous êtes autorisé à rester dans le village autant de temps que vous le souhaitez. Vous pouvez même y exercer une fonction administrative.

Si vous choisissez Crom en tant que divinité, vous serez alors autorisé à avoir votre propre habitation indépendante en créant un clan dont vous seul serez l'unique membre. Vos portes resteront ainsi fermées aux autres villageois. Il sera alors possible de posséder vos propres ateliers et de faire croître votre habitation... mais tout ceci demandera des autorisations particulières ... qui ne seront pas gratuites !

## Fonction administrative

Si vous souhaitez aider au bon fonctionnement du serveur, vous pouvez être les yeux et les mains de la cité. Pour certaines fonctions, il faudra être résidant permanent au sein du village.

Les responsabilités qui vous seront confiés peuvent être :

- réalisation d'événements
- accueil des nouveaux arrivants
- distribution des paquetages de bienvenue
- inspection des factions
- gestion du Centre d'Esclavage
- gestion/régulation du commerce\*
- gestion de milice\*

\*ces rôles sont à établir

# Zone de construction du village

Vous pouvez construire à l'ouest des murs de la cité, sur un plateau naturel réservé à cet effet.

## Ateliers et esclaves privés, non autorisés

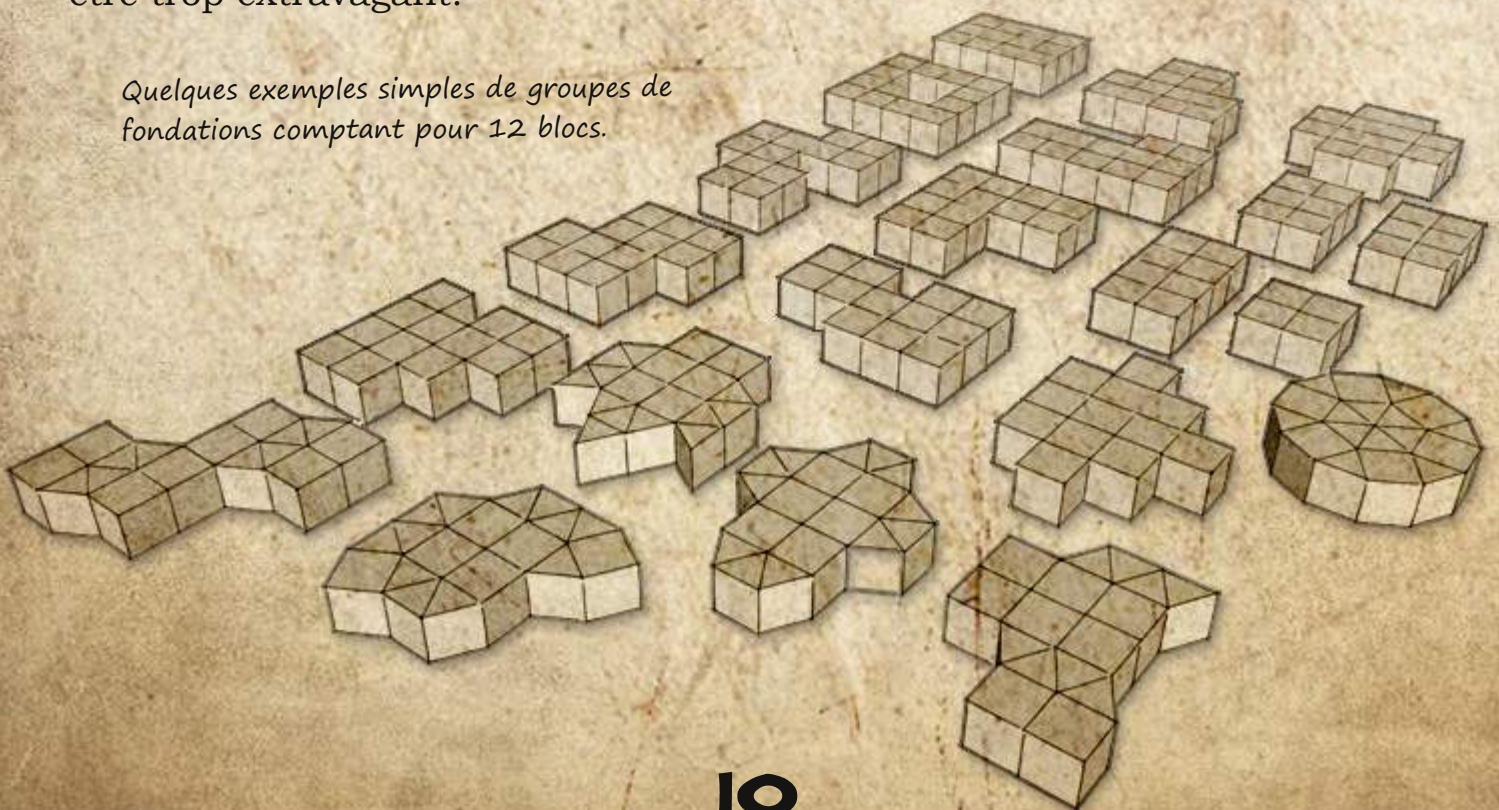
Sauf autorisation particulière, les villageois n'ont pas la permission de posséder leurs propres ateliers ou esclaves. Ils devront utiliser ceux fournis par la cité marchande. Quand aux autels, leur construction est réservée aux factions.

## Dimension de votre habitation

Dans la zone du village, vous serez autorisé à construire une habitation dont les dimensions au sol ne peuvent excéder 12 blocs de fondation (les fondations en triangle comptent pour  $\frac{1}{2}$  bloc et les escaliers simples ne sont pas comptabilisés). De même, la surface des étages supérieurs, si elle doit "déborder", doit être dans des proportions raisonnables par rapport à la base.

Il est fortement déconseillé de construire les formes primitives tel un simple bloc de 4x3. Il pourra vous être demandé de revoir votre architecture si votre réalisation n'est pas conforme à ce qui peut être attendu (à vous d'en comprendre les limites). Sachez faire preuve d'originalité sans pour autant être trop extravagant.

*Quelques exemples simples de groupes de fondations comptant pour 12 blocs.*



## Construire plus grand

Si vous désirez vous agrandir au sein du village, vous devrez acheter l'autorisation de construire plus grand. Si vous vous sentez à l'étroit, il vous faudra alors quitter la zone d'Hyboria pour construire dans les zones réservées aux factions.

## S'installer en dehors de la zone d'Hyboria

Si vous souhaitez vous installer en dehors de la zone couverte par la cité, il vous faudra fonder un clan ou en rejoindre un.



# Clan

## Taille du clan

La création d'un clan est possible à partir de 2 membres minimum. Pour le moment, il n'y a aucune limite maxi. Tous les membres du clan doivent avoir la même religion.

## Nom du clan

Le nom du clan ne doit pas être de simples initiales. Il pourra vous être demandé de changer de nom si celui-ci est jugé non-conforme aux attentes.

## Niveau minimum requis

Il faut avoir au minimum le niveau (20 ?) et être sur le serveur depuis au moins (3 jours ?) avant de pouvoir fonder/rejoindre un clan. Il est cependant possible de rejoindre un clan prématurément en payant une somme qui sera fonction de votre niveau en cours (à déterminer).

## Conservation de vos objets

Si vous faites parti des membres fondateurs d'un clan, vous et vos coéquipiers serez autorisés à conserver vos biens accumulés durant votre séjour dans le village.

Au contraire, si vous rejoignez un clan existant, vous devrez laisser tout vos biens sur place et partir dans le plus simple appareil, c'est-à-dire nu(e). Ce sera alors à la charge de votre nouveau clan de subvenir à vos besoins et de vous équiper. Vous pouvez tout de même conserver avec vous l'argent que vous possédez.



## Couleurs du clan

*Afin bien identifier à quelle faction est rattaché un clan, les couleurs dominantes utilisées pour teindre les armures doivent reprendre les couleurs de la faction, à savoir :*

- Yog : Rouge/Orange
- Set : Violet/?
- Mitra: Bleu/Cyan

# Regle de constructions des clans

Les clans sont autorisés à construire uniquement dans la zone allouée à leur faction (voir la carte).

Il est interdit de restreindre l'accès aux territoires des factions. Les autres joueurs doivent pouvoir circuler sans être entravés par les constructions ou être attaqués par des esclaves. Les accès menant aux comptoirs doivent rester libres et les systèmes de péage sont proscrits.

## Architecture des bases

Les constructions de gros cubes inesthétiques et de tours immenses doivent être évitées. Les murailles sont autorisées dès lors que des portes aménagées, de temps à autre, permettent de les franchir.

## Configuration/Emplacement des ateliers

Les ateliers de types différents ne doivent pas être réunis sous le même toit et entre les mêmes murs. En clair, les pièces/bâtiments multifonctions ne sont pas autorisés.

Exception faite pour le fourneau avec l'établi de forgeron qui peuvent être placés dans la même pièce. De même pour les éléments servant à cuisiner. En outre les lits n'ont pas à être situés dans les mêmes bâtiments que les ateliers de production. Avec le bruit, la fumée et les odeurs, il serait impossible de s'y reposer convenablement.

*Si un nombre importants d'ateliers identiques dans le but de générer une production massive était mis en place, une taxe pourrait être appliquée à partir d'un certain nombre d'atelier supplémentaire.*

*La règle a retenir est :  
"une pièce, une fonctionnalité".*

## Limitation du nombre de PNJ en défense

Le nombre d'archers et de guerriers postés en défense est réglementé. À partir de 15 PNJ en défense, le clan ne peut ajouter qu'un seul PNJ supplémentaire par joueur (actif) faisant parti du clan. C'est-à-dire que si vous êtes 6 joueurs dans un clan vous ne pouvez pas dépasser un total de 21 PNJ en défense (15+6).

Cette règle vise à mieux concentrer les défenses et à éviter de faire ralentir le serveur ou faire chuter la fluidité des joueurs qui arrivent à proximité de votre camp.

Les esclaves nécessaires au crafting ou les danseurs ne sont pas comptabilisés.

# Les Factions

Chaque faction est dévouée à un seul dieu et doit uniquement construire l'autel dédié à ce dieu. Dans le but de générer plus d'interactions entre joueurs, chaque faction se voit imposer certaines restrictions (territoire, atelier, esclavage, recettes).

## Usage réglementé des ateliers

La présence d'ateliers sur le territoire des factions est soumise à certaines restrictions selon votre faction.

- La faction de Yog n'est pas autorisée à détenir des établis d'armurier ainsi que des établis de charpentier.
- La faction de Set n'est pas autorisée à détenir des établis de forgerons et des tanneries.
- La faction de Mitra n'est pas autorisée à détenir un chaudron à creuset.

*Chaque faction est libre d'accéder à tous les ateliers d'Hyboria.*

*Si leur faction n'est pas autorisée à posséder le type d'atelier requis pour fabriquer un objet, les joueurs devront donc se rendre à la cité pour transformer les matériaux dans les ateliers en libre service.*

## Usage réglementé de l'esclavage

L'esclavage est soumis à certaines règles selon votre appartenance.

- Les villageois n'ont pas le droit de posséder des esclaves, ils peuvent cependant en capturer pour les vendre lorsqu'ils sont inconscients.
- La faction de Yog est la seule autorisée à construire des roues de la souffrance sur leur territoire et à les utiliser.
- La faction de Set doit obligatoirement utiliser les roues de souffrances qui leur sont réservées dans le Centre d'Esclavage situé au sud du territoire de Set.
- La faction de Mitra n'a pas le droit d'asservir des esclaves car elle n'est pas autorisée à posséder des roues de la souffrance. Cependant elle peut acheter des esclaves ou en voler dans les camps (sauf dans le Centre d'Esclavage). Elle peut aussi vendre des esclaves inconscients.



# Centre d'Esclavage

Le Centre d'Esclavage, uniquement réservé à la faction de Set, se situe au sud de son territoire. À l'intérieur, on y trouve des compartiments pour que chaque clan de la faction de Set puisse y déposer une roue de la souffrance afin d'y asservir les esclaves capturés par la faction.

Une fois les esclaves convertis les clans propriétaires peuvent les récupérer pour les utiliser ou les vendre.

## Taxe d'esclavage

Une taxe pour "utilisation" du centre d'esclavage sera demander au clan possédant une roue. Les modalités de versement restent à définir.

*Le Centre d'Esclavage est sous l'égide de la Cité marchande et en tant que tel, il ne doit faire l'objet d'aucune attaque.*

*Il est interdit de voler les esclaves à l'intérieur du Centre d'Esclavage ou de pénétrer dans un compartiment qui n'est pas vôtre.*



# Restrictions

Pour s'approvisionner, 4 solutions :

- fabriquer dans la cité marchande
- acheter à la cité marchande (à d'autres factions ou à un commerçant)
- voler des joueurs (en chemin)
- attaquer un clan d'une autre faction

## Ateliers

	FOURNEAU	ÉTABLI DE FORGERON	ÉTABLI D'ARMURIER	ÉTABLI DE CHARPENTIER	TANNERIE	CHAUDRON À FEU
 Yog	 ✓	 ✓	 ✗	 ✗	 ✓	 ✓
 Set	✓	✗	✓	✓	✗	✓
 Mitra	✓	✓	✓	✓	✓	✗

## Esclavage

	CAPTURER	ASSERVIR DANS SON CAMP	ASSERVIR DANS LE CENTRE D'ESCLAVAGE	ACHETER	VOLER
 Yog	 ✓	 ✓	 ✗	 ✓	 ✓
 Set	✓	✗	✓	✓	✓
 Mitra	✓	✗	✗	✓	✓

## Avantages Géographiques

	ACCÈS AUX RESSOURCES	TAILLE DU TERRITOIRE	PROXIMITÉ DE LA CITÉ
 Yog	★★	★★★★	★
 Set	★★★★	★★	★
 Mitra	★★	★	★★★★



# Faction de Yog

## ✧ Inconvénients

- pas d'accès direct à l'établi d'armurier et de charpentier
- difficultés pour fabriquer des armures
- doit commercer pour fabriquer des constructions T2
- un peu éloignée de la cité marchande

## ✧ Avantages

- vaste territoire proposant de nombreuses ressources
- beaucoup d'esclaves à capturer
- système d'esclavage sans contrainte
- peut utiliser la tannerie et le chaudron de feu

## ✧ Bonus

- +1 esclave en défense par joueur dans le clan

## ✧ Analyse

La faction de Yog possède un vaste territoire avec de nombreuses ressources, notamment des PNJ à capturer afin de les convertir en esclaves. Le système d'esclavage n'étant pas restrictif, cela permet d'en créer facilement et de les vendre. Les joueurs doivent commercer (esclaves, produit issues de la tannerie), se rendre aux ateliers de Hyboria ou attaquer les clans des autres factions pour obtenir armes, armures et matériaux de construction T2. Les constructions en T3 ne poseront pas de difficultés particulières.



# Faction de Set

## ✧ Inconvénients

- pas d'accès direct à l'établi de forgeron et à la tannerie
- difficultés pour fabriquer et réparer armes et outils
- Centre d'Esclavage pour soumettre les PNJ

## ✧ Avantages

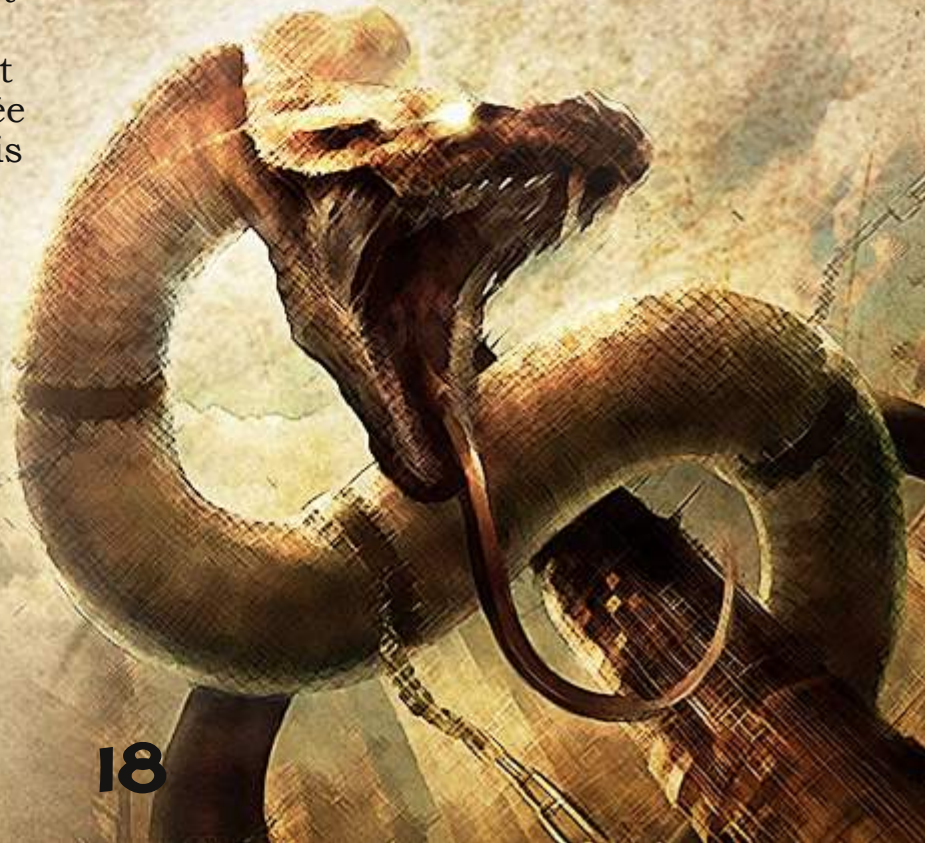
- seule faction à pouvoir créer des potions anti-venin
- fer et charbon disponibles en grande quantité
- beaucoup d'esclaves à capturer

## ✧ Bonus

- possibilité de fabriquer des obélisques à la gloire de Set

## ✧ Analyse

La faction de Set bénéficie d'un territoire riche en ressources et peuplé de nombreux PNJ. Les joueurs peuvent facilement accéder à la ville des PNJ située à l'ouest pour les capturer mais ils devront les amener jusqu'au Centre d'Esclavage pour les asservir. Pour fabriquer et réparer armes et outils mais également pour construire des bâtiments de niveau T3, les joueurs devront faire du commerce (esclaves, minerais, métal, armures).





# Faction de Mitra

## ✧ Inconvénients

- zone pauvre en fer et charbon
- pas d'accès aux roues de la souffrance
- doit acheter ou voler les esclaves
- doit commercer pour fabriquer des constructions T3

## ✧ Avantages

- seule faction à pouvoir fabriquer des soins
- peut fabriquer armes et armures sans contrainte
- proximité de la ville marchande (atelier, commerce)
- peut utiliser la tannerie et le chaudron de feu

## ✧ Bonus

- recette exclusive à base d'œuf dont la cité raffole (la cité achète ce plat à un bon prix)

## ✧ Analyse

La faction de Mitra bénéficie d'un territoire verdoyant et peut construire sur les eaux qui bordent son territoire. Sa proximité avec la cité est un avantage mais il sera nécessaire de s'aventurer sur un territoire contesté ou ennemi pour récupérer des matériaux. Cette faction aura besoin de commercer pour accumuler de l'argent et acheter des esclaves.

C'est donc une faction qui devra trouver les moyens de générer de l'argent. Heureusement, une recette exclusive à base d'œuf est spécialement prévue à cet usage et c'est la seule faction à pouvoir proposer des potions de soins, indispensables en combat.

Cette faction peut intéresser les joueurs qui recherchent une certaine difficulté et qui aiment s'aventurer en territoire hostile.



# Combat entre joueurs

Les combats doivent se faire dans le respect des adversaires. Le dépouillement total, le pillage complet ou la quasi annihilation d'une base tendent à ralentir le PvP car cela oblige à devoir se refaire des stocks ou de l'équipement pour être à nouveau compétitif. Il vous êtes donc demander d'être fairplay et de ne pas vouloir tout, tout de suite. Il faut vous fixer un objectif d'attaque et le respecter.

## Regles d'engagement PvP

Le tir à vue sans échange préalable est interdit. Nous ne sommes pas des êtres incivilisés. Tuer un autre joueur est un acte répréhensible et proscrit. Il vous faut une raison pour passer à l'acte et une agression ne doit pas forcément se terminer par un meurtre.

Tout acte de violence doit d'abord commencer par un dialogue où on annonce clairement notre demande qui, en cas de désaccord, sera suivi de conséquences.

*Exemples de motif de PvP :*

- Une faction adverse vient récolter vos ressources, sur vos terres. Vous pouvez exiger qu'elle déguerpisse en vous laissant les ressources récoltées.□
- Vous êtes en manque de ressource que vous ne pouvez pas produire, vous pouvez alors guetter les abords de la cité pour détrousser les joueurs sur les chemins de la cité. Dans ce cas, seules des ressources particulières vous intéressent et vous annoncez ce que vous attendez de la part du joueur.

## Soyez raisonnable et "honnête"

La demande se doit d'être raisonnable, il n'est pas question de dépouiller en totalité un joueur qui vient de croiser malencontreusement votre route. La mort n'est qu'une solution de dernier recours.

Il est souvent possible de convenir d'un accord sans pour autant que cela se solde par la mort d'un joueur.

La personne à qui l'on demande quelque chose doit être de bonne foi et se soumettre à la demande lorsqu'elle le peut. Quand on vous demande de donner tout votre argent ... vous donner toutes vos pièces (et pas seulement celles en argent, et pas qu'une partie).

## Phase de combat PvP

En cas de désaccord le combat peut avoir lieu.

A priori il n'y a pas de règles particulières lors du combat.

L'utilisation des potions de soin est autorisée.

De même, il est possible de se faire aider lors d'un combat en cours sauf si un accord contraire était convenu avant le combat.

## Fin du combat PvP

Le combat peut se conclure par la fuite, la mort, ou la reddition.

Si un joueur souhaite se rendre, son adversaire doit respecter cette décision mais il peut aussi revoir sa demande légèrement à la hausse.

*En cas de mort d'un ou plusieurs protagonistes, il est possible de récupérer la totalité de l'inventaire mais il est évidemment bien vu de ne récupérer sur le cadavre de votre adversaire que ce qui est vraiment nécessaire et qui était à l'origine du conflit.*



# Attaque des bases (Raid)

## Période de raid

Les raids sauvages ne sont pas autorisés.

L'attaque des bases doit être un acte programmé de sorte que la base attaquée puisse préparer ses défenses. A l'instar de ce que l'on peut trouver sur les autres jeux vidéo lors des matchs qui opposent 2 équipes, il est nécessaire de prendre contact avec les occupants de la base visée pour convenir d'une date et d'une plage horaire de début de combat. La durée d'attaque/défense du raid ne doit excéder 2 heures (la période de pillage n'est pas comprise dans ces 2 heures).

## Annulation de l'attaque

Le clan en défense peut demander l'annulation du raid au minimum 2 heures avant l'heure fixée. Dans ce cas, le clan qui devait attaquer devra refixer un rendez-vous, en commun accord, qu'il sera alors impossible d'annuler une seconde fois.

## Protagonistes et regroupement de joueurs

Il ne peut s'agir que d'un clan d'une faction qui attaque un clan d'une autre faction.

Une fois le rendez-vous pris, les attaquants et les défenseurs sont libres de se regrouper avec tout joueur qui proposerait ses services à condition qu'il ne soit pas amené à combattre des joueurs de sa propre faction.

Les clans faisant parti d'une même faction pourront donc soutenir le clan de leur faction. Par contre, les joueurs de la 3ème faction et les joueurs présents dans le village peuvent, eux, se joindre indépendamment à l'un ou l'autre des camps et devront porter leur couleur.

Le temps du combat, ces recrues temporaires font alors pleinement parti du clan pour lequel ils offrent ou louent leurs services.

Ils ont obligation de se soumettre aux ordres du clan rejoint en agissant en tant que soldats.

Ils n'ont pas à agir de façon indépendante à moins d'avoir été spécifiquement missionné où qu'un certain pouvoir de décision leur ait été attribué.

Un joueur engagé en tant que soldat peut dissocier son RP pour n'être qu'un "simple" soldat sans identité.



## Regles d'attaque

Il est interdit de construire des escaliers à proximité des remparts pour les franchir. Les attaquants doivent rentrer dans la base de façon classique, en détruisant un mur ou une porte ou bien en escaladant les murs.

Il est interdit de détruire plus que nécessaire pour se frayer un accès. Les ateliers et autres éléments n'ont pas à être vandaliser lors de l'attaque.

Il est interdit de casser les lits pour empêcher les défenseurs de revenir.

## Regle de defense

Les défenseurs ne doivent pas supprimer des escaliers pour empêcher les assaillants d'accéder à une partie de la base.

## Duree et fin de l'attaque

Si la base n'est pas conquise au bout de 2 heures maximum après le premier échange offensif, les assaillants doivent quitter les lieux de la bataille.

Si les défenseurs jugent qu'ils ont perdu, ils peuvent déclarer forfait et se rendre. Les assaillants peuvent alors piller la base.

## Pillage de base

Lorsque les assaillants sont déclarés vainqueurs, ils disposent de 15 minutes pour piller les lieux et emporter ce qu'ils peuvent. Les assaillants doivent définitivement quitter les lieux au bout de ces 15 minutes.

# Mods

Pour pouvoir rejoindre le serveur, il vous faudra télécharger certains les mods.

Voici une liste non exhaustive des modifications proposées :

- ajout de pièces de monnaies (or, argent, bronze) + atelier pour convertir l'argent
- ajout de "boutique/marché" pour acheter des éléments de décoration ou vendre des ressources (principe d'un atelier, il faut des ressources pour obtenir un objet. Ces ressources peuvent être de l'argent)
- il sera nécessaire d'avoir de l'argent sur soi pour réparer arme et armures
- ajout de toits colorés (aux couleurs de chaque faction)
- ajout de drapeaux (possibilité d'avoir des drapeau personnalisé)
- désactivation de certaines recettes (les objets de déco doivent être achetés)
- désactivation des potions de soins et de respécialisation (soins uniquement craftables par Mitra)
- limitation de la pose d'atelier en fonction de la religion (chaque faction à des restrictions sur l'utilisation des ateliers)
- ajout de nouveaux éléments pour équilibrer le gameplay (recettes particulières, nouveau ateliers)
- modification de la courbe d'XP (il n'y a pas de multiplicateur d'XP et c'est bien la courbe qui est modifiée, l'XP nécessaire pour atteindre le niveau 15 est similaire au jeu par défaut puis la prise de niveau va demander moins d'XP par rapport au jeu par défaut. Pour atteindre le niveau 50, il vous faudra gagné autant d'XP que pour atteindre le niveau 35 si les réglages étaient de base).

## Recette désactivées

Certaines recettes vous seront indisponibles (désactivée via un mod). Le seul moyen d'obtenir les objets sera de les acheter.

Extrait de la liste des objets uniquement disponibles à l'achat :

- Potion de lotus jaune
- Potion d'aloé
- Mobilé (chaise, table, banc, tonneau)
- Éléments de décoration
- (Teintures ?)

# Utilisation de l'argent

## A quoi sert l'argent

L'argent permet de créer et réparer armes et armures. Elle sert aussi de monnaie d'échange pour commercer. Elle est utile pour acheter des biens non craftables comme le mobilier ou certaines potions.

L'argent sert aussi à payer des taxes et acheter des autorisations particulières (extension de maison, taxe sur l'utilisation des roues, droit de posséder des ateliers au delà d'un certain nombre).

C'est aussi un moyen de rétribué les joueurs pour des services (surveiller un atelier pendant la transformation de ressources, engager des mercenaires).

## Comment obtenir de l'argent ?

Chaque jour, il vous sera possible de taper une commande en jeu pour obtenir une somme d'argent.

Vous pourrez également vendre des ressources (échanger un certains nombre de ressource contre de l'argent) notamment dans des comptoirs qui, s'ils sont éloignés de certaines ressources, procureront plus de revenu.

La vente d'objets, de ressources ou d'esclave à la ville d'Hyboria peut aussi vous rapporter de l'argent.

Enfin des évènements particuliers pourraient vous faire gagner de l'argent en récompense.

Le vol et le pillage sont également un moyen d'obtenir de l'argent mais impliquent le respect des règles liées au PvP.

