

HYBORIA



Règles du Serveur

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.**

Ces règles sont pensées par rapport à l'état d'avancement actuel de Conan Exiles et pourraient ne plus fonctionner suite à des modifications dues à 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.

Concept

Vous commencez en tant que simple exilé, 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 y est interdite.

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 cité.

Il vous faudra donc fonder un clan ou en rejoindre un pour construire dans une zone définie par votre choix d'appartenance à une faction. Ainsi, vous pourrez définir vos nouveaux objectifs : construire, récolter, commercer ... ou piller.

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.

On pourrait donc dire que c'est un $\frac{3}{4}$ -RP mais je préfère éviter toute classification. 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 zone de "claim" entre 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 clan, 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 un seul autre dieu en plus de Crom (dieu de départ).

Il y aura donc 3 factions : la faction de Yog, la faction de Set et la faction de Mitra qui se verront chacune 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 variables sont utilisées et diffèrent 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.



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.

Au centre de la carte, le territoire contesté qui n'appartient à aucune faction est une zone propice 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 (pour le moment) par des règles spécifiques, le PvP y est donc autorisé mais le territoire n'est pas revendiqué.

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.



Yog

Centre
d'Esclavage

PvE

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 n'est pas autorisé 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.

Religion

Attention, à la création de votre personnage, la seule religion que vous êtes autorisé à choisir est Crom.

Objectif premier

Rejoindre Zaboria pour y construire votre première habitation et rejoindre le village.



Zaboria, ville marchande

Située en zone PvE, la ville marchande 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. Lorsqu'un joueur utilise un atelier il doit rester à proximité. 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.

Construction protégées

Lors de vos voyages, vous pourrez rencontrer certaines constructions : portails symbolisant l'entrée dans une zone, ponts, Centre d'Esclavage ; la dégradation ou la destruction de ces constructions sont, bien entendu, interdites.

Quitter Zaboria

Si vous souhaitez vous installer en dehors de la zone couverte par la cité, il vous faudra fonder un clan ou en rejoindre un. Il vous faudra auparavant accomplir votre "Preuve de foi".



Village de Zaboria

Le village de Zaboria 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. A 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 :

- la tenue de Zaboria
- 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, vous êtes autorisé à rester dans le village autant de temps que vous le souhaitez. Vous pouvez même y exercer une fonction administrative.

Fonction administrative

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

Les responsabilités qui vous seront confiées peuvent être :

- réalisation d'événements
- accueil des nouveaux arrivants
- distribution des paquetages de bienvenue
- verrouillage/déverrouillage des portes et des ateliers de la cité
- inspection des factions
- gestion du Centre d'Esclavage
- gestion/régulation du commerce*
- gestion de milice*

*ces rôles sont à établir

Zone de construction

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

Les villageois n'ont pas la permission de posséder leurs propres ateliers ou leurs esclaves. Ils devront utiliser ceux fournis par la cité marchande.

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 utilisant 12 blocs.

Construire plus grand

Si vous désirez vous agrandir au sein du village, vous devrez acheter l'autorisation de construire plus grand. Il vous restera sinon la solution de fonder/rejoindre un clan pour construire dans les zones réservées aux factions.

Clan

Taille

La création d'un clan est possible à partir de 5 membres minimum. Pour le moment, il n'y a aucune limite maxi.

Nom

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.

Conservation de vos objets

Si vous fondez un clan, vous et vos coéquipiers serez autorisés à conserver vos biens accumulés durant votre séjour dans le village, mais si vous rejoignez un clan, vous devrez laisser tout vos biens et partir dans le plus simple appareil, c'est-à-dire nu(e). Vous pouvez tout de même conserver l'argent que vous possédez. Ce sera alors à la charge de votre nouveau clan de subvenir à vos besoins et de vous équiper.

Niveau minimum requis

Il faut avoir au minimum le niveau (16 ?) 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. Vous ne pouvez faire partie d'un clan sans avoir préalablement accompli votre "Preuve de foi".

Zone de constructions

Les clans sont autorisés à construire uniquement dans la zone allouée à leur faction. Il est interdit de restreindre l'accès aux enseignants de religion ou de construire à proximité. Les autres joueurs doivent pouvoir accomplir leur Quête du Départ sans être entravé par les constructions ou être attaquer par des esclaves.

Architecture des bases

Les constructions de gros cubes inesthétiques et de tours immenses doivent être évitées.

Configuration/Emplacement des ateliers

Les ateliers de types différents ne doivent pas être réunis sous le même toit et entre les mêmes murs.

La règle est : une pièce, une fonctionnalité.

Exception faite pour le fourneau et l'établi de forgeron qui peuvent être placés dans la même pièce. En clair, les pièces/bâtiments multifonctions ne sont pas autorisés.

De même 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.

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 faisant parti du le 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.

Preuve de foi

Après avoir effectué votre choix de faction, il vous sera demandé de prouver votre foi en construisant un autel à la gloire du dieu choisi, en suivant un rite.

Mais pour cela, il vous faudra d'abord apprendre la religion auprès des PNJ qui vous enseigneront la religion après leur avoir parlé.

Pour apprendre la religion liée à Set et celle liée à Mitra, il vous faudra voyager en terre hostile.

En ce qui concerne la religion liée à Yog, le chemin est plutôt simple mais comme Yog apprécie tout particulièrement l'esclavage, il vous sera alors demandé, en plus de la construction de l'autel, de capturer un ou plusieurs esclaves pour la cité (le nombre dépendra du niveau et de la spécialité de l'esclave).

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

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

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

En cas de mort d'un ou plusieurs protagonistes, il est possible de récupérer la totalité de l'inventaire. Il est évidemment bien vu de ne récupérer sur le cadavre de votre adversaire que ce qui est vraiment nécessaire.

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

Guerre inter-factions a éviter

Un des raisons de réunir les clans sous une même la faction est aussi que les clans puissent s'entraider. Les attaques entre joueurs de même faction sont déconseillées tant que le serveur est faiblement peuplé (-40 joueurs).

Declaration de guerre

Vous pouvez être officiellement en guerre contre un clan. Dans ce cas le tir à vue entre deux clans en guerre est autorisé, sans sommation préalable.

Attaque des bases (Raid)

Periode 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.

Regroupement de joueurs

Une fois le rendez-vous est pris, les attaquants et les défenseurs sont libre de se regrouper avec d'autres clans ... voir des mercenaires qui proposeraient leurs services. Des lits peuvent alors être mis en place pour préparer la défense.

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.

Il est interdit de casser les lits pour empêcher les assaillants 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.