

# Malise

Wiki de Malise

- [📖 Règlement de Malise - Royaume Nordique](#)
- [📖 Les guerres](#)

# ☐☐ Règlement de Malise - Royaume Nordique

“ Le respect des Asgardiens et le respect du clan. Quiconque brave les lois du Nord s’attirera le courroux des dieux.

Bienvenue, voyageur des terres gelées ! Avant de forger ton destin parmi nous, prends connaissance des lois du royaume. Ces règles sont sacrées, et quiconque les transgresse s'expose à l'exil ou pire...

---

## ⚖ Lois du Clan

### ☐☐ Honneur et Respect

- ☐☐ Tout membre du royaume doit faire preuve de **respect**, de **courtoisie** et d'**honneur** envers les autres.
- ☐ Les insultes, moqueries, discriminations ou comportements hostiles sont bannis.
- ☐ La trahison (mensonge, arnaque, vol) est mal vue par les dieux et punie sévèrement.

### ☐☐ Le Code des Asgardiens (Staff)

- ☐☐ Le staff est composé des Asgardiens du royaume. Ils sont là pour faire respecter l'équilibre.
  - ☐ Le non-respect d'un Asgardiens est une grave offense.
  - ☐☐ Tout abus d'un Asgardiens peut être signalé à l'Assemblée des Anciens (via Discord ou MP).
- 

## ☐☐ Colonisation et Territoires

- ☐☐ Chaque viking peut réclamer un **territoire** via le système de claim.
- ☐ S'installer trop près d'un autre clan sans autorisation est **interdit** (moins de 16 chunks de distance).

- ☐ Les **longhouses** (maisons) et **halls** (bases) doivent être respectés, même s'ils ne sont pas protégés.

## ☐ Pillage et Grief

- ☐ Le pillage sauvage est interdit sans déclaration de guerre RP ou autorisation.
  - ☐ Détruire les bâtiments ou champs d'un autre clan sans motif valable est un acte de lâcheté.
- 

## ✂ Le Code du Combat

- ☐ Le **PvP** est **autorisé en duel ou guerre RP**, avec accord ou rôle défini.
  - ☐ Les embuscades injustifiées sont vues comme de la couardise.
- 

## ☐ Artisanat et Ressources

- ☐ Le troc et l'échange sont encouragés entre vikings.
  - ☐ L'arnaque est punie par bannissement du marché.
  - ☐ Les **shops** RP et marchands itinérants sont les bienvenus.
- 

## ☐ Magie et Artefacts (Mods, Cheats)

- ☐ Toute magie interdite par les dieux (X-ray, fly, autoclick, cheat) est proscrite.
  - ☐ Sont autorisés : minimap, OptiFine, shaders, replay mod, Schematica (sauf printer).
  - ☐ En cas de doute, consulte un Asgardiens avant d'utiliser un mod.
- 

## ☐ Constructions et Élevages

- ☐ Constructions RP et bâtisses nordiques sont encouragées !
  - ☐ Les fermes automatiques sont autorisées si elles ne nuisent pas au royaume (lag).
  - ☐ Les constructions obscènes, modernes ou hors thème sont bannies par les dieux.
  - ☐ Les machines à lag sont proscrites (machines volantes, clocks trop rapides).
  - ☐ Les anti-afk sont interdits.
- 

## ☐ Sanctions des Dieux

---

"Quiconque ne respecte pas ces lois sera jugé au tribunal d'Odin."

Les sanctions varient selon la gravité :

- ⚠ Avertissement
- 🏠 Prison temporaire
- 🏠 Exil (ban temporaire)
- 🏠 Banishment éternel (ban permanent)

---

## 🏠 Pour Nous Rejoindre

- 🏠 Rejoins notre Discord pour les annonces du Asgardiens suprême.
- 🏠 Besoin d'aide ? Ouvre un ticket ou envoie un corbeau (MP) à un membre du staff.

---

# 🏠 En foulant ces terres, tu prêtes allégeance au règlement du Royaume Nordique.

“Gloire aux braves, paix aux justes, et mort aux traîtres.”  
— Sagas du Nord, tome I

# Les guerres

## 1. Déclarer la guerre

1. Pour déclarer la guerre à votre ennemi, exécutez simplement `/wars declare <land>`.
2. Un menu s'ouvrira vous demandant de définir un tribut. Ce tribut sera payé par l'ennemi (défenseur) s'il décide de se rendre plus tard.
3. Après avoir cliqué sur le bouton d'envoi, l'ennemi recevra votre déclaration de guerre avec des informations, comme la date de début de la guerre et le tribut que vous avez fixé en cas de reddition.

## 2. Temps de préparation à la guerre

Après l'envoi de la déclaration, le temps de préparation à la guerre commence. Pendant cette période, le défenseur a le temps de se préparer au combat à venir. La durée de cette préparation dépend de la configuration de votre serveur. Tous les joueurs des deux territoires recevront une notification périodiquement. En exécutant `/wars info` ou `/wars`, vous pouvez obtenir des informations sur la guerre à venir.

## 3. La guerre commence

Lorsque le temps de préparation à la guerre est terminé, tous les joueurs des deux territoires peuvent combattre leur ennemi. Certaines options peuvent être activées sur votre serveur pour empêcher l'invasion du territoire ennemi lorsque leurs joueurs sont hors ligne. En exécutant `/wars menu`, vous pouvez voir quelles actions, comme la destruction de blocs, etc., vous pouvez effectuer dans les territoires ennemis.

### 3.1 Que se passe-t-il si un joueur fait partie de plusieurs territoires ? Quelle équipe rejoindra-t-il ?

Les territoires en défense sont prioritaires et l'équipe est calculée une fois et reste la même.

### 3.2 Alliés

Les alliés directs (un territoire ou des territoires d'une nation) pourront vous soutenir dans votre guerre. Ils seront également visibles dans le menu `/wars`. Ils peuvent aussi être attaqués par l'ennemi.

## 4. Pendant la guerre

Pendant la guerre, vous pourrez peut-être envahir le territoire ennemi et voler des objets de leurs conteneurs, mais cela dépend entièrement de la configuration de votre serveur. Vous pourrez peut-être même casser et placer certains ou tous les blocs. Encore une fois, cela dépend du serveur sur lequel vous jouez. De plus, le serveur peut avoir configuré un nombre minimum de membres de l'ennemi qui doivent être en ligne avant que vous puissiez envahir leur territoire.

### 4.1 Capturer des drapeaux

Les drapeaux de capture peuvent être fabriqués ou vous être donnés par le serveur. Vous pouvez consulter la recette de fabrication pendant la guerre dans le menu `/wars`. Vous devez les placer à la périphérie du territoire ennemi. Ensuite, vous devez éliminer toute présence ennemie dans cette zone et tenir le point de capture pendant un temps spécifique. Vous pourrez voir une barre de progression en haut de votre écran. Attention, les défenseurs sont notifiés dès que vous placez un point de capture ! Selon la configuration de votre serveur, votre territoire peut revendiquer la zone capturée après l'avoir tenue avec succès.

## 5. La guerre est terminée

Votre serveur a une durée maximale de guerre configurée, qui sera visible pour vous pendant la guerre. L'équipe avec le plus de points remporte la guerre. Des points sont attribués pour les éliminations, les drapeaux capturés, etc. Le vainqueur sera récompensé par un montant d'argent de pillage prélevé sur le solde du défenseur (généralement la banque de leur territoire ; cela dépend de la configuration de votre serveur). Votre serveur peut également avoir mis en place des récompenses personnalisées. Si les deux équipes ont le même nombre d'éliminations, la guerre se terminera par un match nul et aucune équipe ne sera récompensée. Selon la configuration de votre serveur, vous pourriez recevoir un bouclier de guerre après la guerre.