

Membres du Staff :

Partie technique : Ce qui concerne les bugs et autres problèmes techniques liés aux serveurs.

Likyd the Wishmaster – Propriétaire des serveurs et membre fondateur de ce dernier.

Le Traqueur – Administrateur des serveurs et chasseur de déviants.

Architecte – Administrateur des serveurs et graphiste attiré de la PaxCruentus.

Partie roleplay/social : Ce qui a attiré aux relations entre personnages et joueurs.

Papa Fossoyeur – Maître du jeu et gardien du Cimetière.

Options mises en place :

Expérience : Le gain d'expérience en jeu est en X1.5. Nous privilégions le Roleplay avant toute chose, la vitesse à laquelle vous augmentez vos capacités afin de coller à votre background ne nous gêne pas à condition de rester cohérent avec votre personnage.

JCJ (Joueur Contre Joueur) : Le « joueur contre joueur » est actif, cependant nous sommes sur un serveur Roleplay, nous demandons donc un minimum de jeu et de fair-play lorsque vous croisez un autre survivant. Évidemment si vous attrapez un intrus en train de vider vos armoires ne vous gênez pas. Pour plus d'information sur le JCJ, veuillez vous référer au document traitant du « Principe de Guerre ».

La mort du personnage : A moins d'un bug avéré et vérifié du serveur, nous ne rendons ni les statistiques, ni les objets après la mort de votre avatar. Une mort en jeu n'est considérée comme Roleplay que s'il y a des témoins et que vous n'avez pas trouvé d'arrangement avec ces derniers.

Le vol en jeu : L'action est tolérée en jeu avec tous les risques qu'il comporte pour le(s) voleur(s). Nous vous demandons un minimum de fair-play, l'excès nuit en tout. Il reste appréciable de laisser un petit mot une fois votre larcin commit, si la chose est bien entendu possible. Ensuite, si vous désirez assurer vos arrières car vous estimez le travail bien fait, ouvrez un ticket Discord pour y décrire votre action. Gardez en tête que nous pouvons vérifier lesdites actions.

Le RPE (Roleplay Erotique) : Ce type de Roleplay, au même titre que ceux pouvant être immoraux, sont permis dans une certaine mesure. Au-delà de la discrétion de l'action et du consentement mutuel absolu, nous vous demandons de prendre les mesures adéquates pour ne pas sortir du cadre du « jeu de rôles ».

Systeme de sanctions :

Nous n'apprécions pas de devoir policer et surveiller sans arrêt les actions entreprises en jeu, l'activité est chronophage et ce temps pourrait être employé afin d'améliorer le serveur ou sa structure. Néanmoins, l'expérience nous a montré que malgré l'accord donné envers le règlement, nous devons encore et toujours intervenir pour effectuer des rappels à l'ordre.

Un ordre nécessaire à la pérennité du serveur, de son Roleplay et, surtout, de sa communauté.

Sanctions liées au comportement au sein de la communauté :

Après acte => Avertissement verbal.

Après récidive => Ban Temporaire.

Après seconde récidive => Ban Permanent.

Sanctions liées au manquement du règlement :

Après acte => Ban Temporaire.

Après récidive => Ban Permanent.

Définitions :

Avertissement verbal : Il s'agit d'un entretien vocal (préférable) ou écrit avec un ou plusieurs membre(s) du Staff au sujet du problème en cours. Nous ne prenons pas toujours la peine de dire au joueur qu'il a été officiellement averti, nous vous jugeons suffisamment capable pour le comprendre par vous-même.

Ban Temporaire : Il s'agit d'un Ban ip dont la durée, qui de base est fixée à 24 heures, peut varier en fonction de l'infraction commise. Il s'agit de notre case prison, si jamais vous vous y retrouvez alors que vous n'êtes pas connecté, le Ban ip ne sera retiré que lorsque vous vous serez signalé auprès d'un membre du Staff avec pour un minimum 24 heures de Ban.

Ban Permanent : Tout le monde à ses limites et les nôtres sont plutôt simples à comprendre. Nous sommes ouverts à la discussion, dès lors si l'infraction prend trop d'ampleur ou n'a de cesse de se répéter, le Bannissement ip sera Permanent. En théorie, il ne devrait pas s'appliquer au Discord afin de permettre au joueur Banni de faire amende honorable s'il désire récupérer leur accès au bout d'un temps. Cependant, le Staff se réserve le droit de Ban Discord en fonction des faits reprochés et/ou du comportement post-Ban Permanent.

Règles sur PaxCruentus :

Article 1 - Afin de ne pas surcharger le serveur, nous demandons à tous de ne pas jeter ses déchets au sol. Mettez-les dans les cadavres de zombies ou les poubelles présentes en jeu. Il existe également des astuces pour faire disparaître les déchets que la communauté sera heureuse de partager avec vous.

- Cette pratique n'est pas tolérée et sera donc sujette à un Ban temporaire immédiat.

Article 2 - On ne peut pas détruire/démonter les constructions d'autres joueurs sans leur accord.

- Cette pratique n'est pas tolérée et sera donc sujette à un Ban temporaire immédiat.

Article 3 - On ne peut pas faire de bruit à proximité d'une base dans le but d'attirer des zombies afin qu'ils la détruisent (Armes à feu, klaxons, sirènes, machines à bruits,...).

- Cette pratique n'est pas tolérée et sera donc sujette à un Ban temporaire immédiat.

Article 4 - Concernant le démontage de mobilier dans les maisons, vous pouvez démonter entièrement l'intérieur de l'abri que vous aurez choisi, uniquement, mais en aucun cas celui des autres maisons. Merci de ne pas changer d'abri chaque semaine. Nous vous demandons de ne pas démonter les meubles dans les maisons car vous privez de loot tous les autres joueurs, surtout les nouveaux.

- Cette pratique n'est pas tolérée et sera donc sujette à un Ban temporaire immédiat.

Article 5 - Les Raids ne sont désormais autorisés qu'entre 17h00 et 0h00, que les membres de l'abri visé soient en ligne ou non (Restez fair-play, comme toujours). Vous pouvez néanmoins braquer ou vous faire braquer en dehors de ces horaires. Il s'agit bien ici des raids (cambriolage, pillage, vol,... appelez ça comme vous voulez) sur les abris-joueurs actifs. N'hésitez pas à ouvrir un ticket auprès du Staff si vous voulez assurer vos arrières.

- Tout manquement à cette règle donnera lieu à un Ban temporaire immédiat.

Article 6 - Tuer un personnage-joueur ne sera toléré que pour une raison RP valable.

- Tout abus de « kill » sera lourdement sanctionné, merci de vous référer à la section « Principe de Guerre » si vous désirez pimenter votre jeu de JCJ.

Article 7 - Aucun règlement de comptes hors-Roleplay tant sur les canaux vocaux ou écrits ne sera toléré. Réglez vos soucis en adulte et en privé. Si ça ne fonctionne pas, contactez un membre du Staff pour faire office de médiateur ou de témoin.

- En cas d'excès (ça arrive à tout le monde de s'énerver, mais il y a une limite à tout) ou de récidive, le Staff se réserve le droit de sanctionner à sa convenance le(s) personne(s) impliquée(s).

Article 8 - Nous ne redonnons ni stat, ni objet, ni santé ou autre déblocage sauf en cas de bug avéré du serveur, que nous prendrons le temps d'examiner. Il est donc inutile de faire une demande de ce type sous un prétexte fallacieux de bug, lag, ou autre, nous finirons toujours par le découvrir.

- Mentir aux membres du Staff revient à tricher avec pour sanction un Ban temporaire, voire Permanent, immédiat.

Article 9 - En ce qui concerne vos constructions, nous demandons de rester au maximum RP, nous ne voulons pas de maison volante, géante ou autre bizarrerie défiant la physique. Les constructions des joueurs ne peuvent excéder deux étages au-dessus du rez-de-chaussée.

- En cas de non-respect de ce point, il y aura avertissement et s'il n'est pas respecté nous présenterons l'édifice aux zombies du coin façon Michael Bay.

Article 10 - Il est obligatoire, car nécessaire, d'avoir le même pseudo sur Discord qu'en jeu. Il s'agit d'une précaution facilitant la communication entre joueurs et les membres du Staff. Une meilleure fluidité d'informations est garante d'une immersion préservée.

Article 11 - Si le gameplay vous permet d'écraser une horde de zombies avec votre véhicule sans que ce dernier ne soit réellement endommagé, j'espère que vous comprenez que, pour les rôlistes que nous sommes, c'est du pur anti-jeu. Vous moissonnez des centaines de morts tout seul, sans aucun risque, ni dégât,...

- Si nous repérons quelqu'un dans ce cas de figure, nous nous assurerons que la réalité d'une telle action rattrape rapidement le gameplay.

Article 12 – Modifier sa sauvegarde sur un serveur PZ multijoueurs entraînera inmanquablement des bugs menant à la corruption de votre sauvegarde.

- Cette pratique n'est pas tolérée et sera donc sujette à un Ban temporaire immédiat.

Article 13 - Le metagame : « *Dans les jeux de rôle, on appelle metagame les actions qu'entreprennent les joueurs en tenant compte de paramètres que le personnage qu'ils jouent n'est pas censé connaître.* » En gros, il s'agit d'user en Roleplay d'informations Hors-Roleplay et c'est un risque si vous venez sur le Discord HRP alors que vous êtes en RP. Par erreur ou par hasard, un joueur pourrait divulguer des informations que vous ne voudriez pas connaître autrement qu'en jeu. Nous n'avons aucune solution à proposer sur ce point, nous en revenons toujours sur le fair-play des joueurs.

- Quiconque viendrait polluer sciemment une discussion avec des informations relevant du metagame sera sujet à un Ban temporaire immédiat.

Maintenant que vous avez bien tout lu et que vous souhaitez toujours nous rejoindre IG : Afin d'accéder à votre compte en jeu, il vous faut valider ce règlement et vous rendre dans la section Discord #fiche-de-personnage pour y poursuivre votre inscription.

Il est très important également de lire le contenu des « annonces Admins ». Nous attendons de vous un comportement adulte, responsable et tourné vers le plaisir de jouer ensemble.

S'en suit la section « Principe de Guerre » concernant le PVP sur le serveur.

Merci d'avoir tout lu et bienvenue sur PaxCruentus !



Le Principe de Guerre :

Le Principe de Guerre s'applique autant entre les factions ennemies que les joueurs seuls. La seule différence étant qu'une faction concernera plusieurs joueurs d'un coup. Lorsqu'une guerre est déclarée entre deux partis, alors la condition de freekill (meurtre gratuit) s'estompe pour les concernés, et uniquement eux, durant toute la durée des hostilités. Ce qui signifie qu'il leur sera permis d'assassiner leurs ennemis (pièges, snipers, ruses&Co.), même (voir surtout) si ces derniers sont en train de faire leur jardinage ou du Roleplay de taverne sans arme. Une période de guerre peut s'étendre sur plusieurs jours/semaines/mois irl.

Tant qu'il existe des opposants vivants ou qu'une paix Roleplay n'a pas été établie, les concernés resteront hors-freekill entre eux. Chaque mort causée par les hostilités sera considérée comme Roleplay. Il est conseillé de récupérer les porte-clés en guise de trophées et de faire des captures d'écran afin de limiter au maximum les abus. Les joueurs devront, comme toujours, faire preuve de fair-play et communiquer à Papa Fossoyeur l'état de guerre en plus des personnes concernées. Tout allié désirant prendre part aux hostilités devra se faire connaître auprès du MJ, mais également se faire connaître HRP aux ennemis et attendre réponse avant d'intervenir en jeu. L'usage de reroll (nouveau personnage) sera particulièrement surveillé.

Tout manquement au Principe de Guerre sera très lourdement sanctionné, davantage si la guerre Roleplay devenait hors-Roleplay. Entrer en Principe de Guerre avec quelqu'un implique donc de : Prévenir Papa Fossoyeur tout en fournissant la raison de la guerre, voire les preuves du « crime » (les soupçons ou les connaissances méta ne seront pas acceptés), prévenir votre/vos ennemi(s) de vos intentions à entrer en guerre, même si ça tombe sous le sens au vu des événements.

Le Maître du jeu se réserve le droit de déclarer si oui ou non les personnages entreront en Principe de Guerre.