

Salut à tous, This is your Captain talking to you !

On va profiter de cet espace pour l'instant pas très utilisé pour développer la charte de l'alliance.

A sa création, j'avais insisté sur les 3 piliers qui fondaient la création de l'alliance RUBIS, ceux-ci étaient : **Respect – Humilité – Fun.**

L'alliance ayant révélée tout son potentiel et le nombre de joueurs nous rejoignant ne cessant d'augmenter, il nous a semblé opportun à Steye et moi, de rappeler à tous les valeurs de l'alliance, tant pour les anciens qui auraient pu les oublier, que les nouveaux à qui elles n'ont pas forcément été transmises.

Ces valeurs sont pour nous très **importantes** et découlent de celles-ci les règles de l'alliance que je vais développer. Il importe à chacun, de respecter ces trois piliers et de ne pas transgresser les règles qui vont suivre, sous peine de sanction.

### **Premier Pilier : Le Respect.**

- Sur Dofus on croise de tout, des gens biens, des gens mauvais. Lorsque l'on croise la seconde catégorie, quel est l'intérêt de blablater avec des crétins ? Vous savez que derrière son ordi, ce petit idiot pourra dire ce qu'il veut sans aucune crainte. Donc la réponse que vous devez donner, n'est pas de jouer au crétin avec le crétin, vous **ignorez la personne** et la **laissez parler**. Sachez qu'il y a un comportement que l'on déteste par dessus tout, c'est celui de jouer à qui a la plus grosse. Quelqu'un vous nargue, essaye de vous faire rager, soyez plus intelligent, ne rentrez pas dans son jeu, si vous le faites il aura gagné et c'est vous qui passerez pour un con. Quoi de plus jouissif que de voir un crétin trolleur derrière son ordi' à qui personne ne répond ? Là c'est lui qui perd, et vous qui gagnez.

- Il ne faut pas oublier, **le respect est une valeur certaine qu'il faut avoir en permanence**. Il ne s'applique pas qu'en réaction à un comportement, il doit être explicite et perpétuel. Là je parle du regard des autres, vous préférez que l'on dise de vous que vous êtes un emmerdeur insupportable que personne ne peut blairer, ou quelqu'un de respecter sur le serveur tant par son comportement que ses qualités de gamer ? Moi je choisis la seconde. Alors bien sûr tout le monde ne peut pas avoir le même avis sur vous, mais tant pis, le soir vous vous coucherez en sachant que vous êtes quelqu'un de bien.

### **Second Pilier : L'Humilité**

- Elle est le corolaire de la première, nous voulons des joueurs de l'alliance humbles ! Est insupportable l'individu imbus de sa propre personne, et celui-ci n'a pas sa place chez nous. Qu'entend-on par humilité ? C'est un comportement très simple, que je répétais lors des premiers AVA que l'on gagnait : lorsque l'on gagne, on ne va pas se foutre de la gueule des autres qui ont perdu, car croyez moi, vous ne gagnerez pas tout le temps, et lorsque vous perdrez vous aurez envie de frapper celui en face qui se foutra de votre gueule. Je veux que chacun respecte l'adage : Ne fait pas à autrui ce que tu ne voudrais pas que l'on te fasse. Ceci implique évidemment, que **le Troll est plus qu'interdit** et qu'il sera **très durement sanctionné**.

### Troisième Pilier : Le Fun

- On oublie très souvent, que l'on est sur un JEU. On est là pour **s'amuser** ! Dofus n'est pas votre vie ! Votre vie est celle que vous passez hors de votre écran, avec vos amis, votre famille, vos enfants, vos animaux, votre plan-cul. #Johnny'sAss

Lorsque vous vous connectez c'est pour vous amusez, pas pour venir faire chier tout l'monde. Si vous vous ennuyez, que vous vous énervez, allez faire un tour jouer sur l'autoroute par exemple, mais ne gênez pas les autres dofusiens qui eux prennent du plaisir à jouer tranquillement.

### Les règles de l'Alliance :

Bon nombre de règles découlent des valeurs et sont implicites, je ne développerais que les règles sous-jacentes qui doivent faire l'objet de précisions.

#### 1) Lors des AVA :

- On est environ 40/50 sur les AVA, ce qui rend l'organisation toujours compliquée car chacun veut émettre son avis et donner son opinion. En temps normal la démocratie règne évidemment, mais lors de l'AVA, on passe en temps de guerre et de dictature, où **le Général est le seul que vous devez écouter** ! Vous devez impérativement écouter **UNIQUEMENT** le chef du combat AVA. Il peut se faire aider par ses Seconds mais alors, lui seul dira qui ils sont, et personne ne peut s'imposer et donner son avis. Imaginez en IRL, si chaque citoyen donne son avis à des militaires, ça serait vite le Dawa.

- En temps de guerre l'objectif est de gagner, pour cela **la règle du 2vs1 est obligatoire**. Elle se décline évidemment en 3vs2, 4vs3, 5vs4 et 12vs11... Aux rageux adversaires qui diront que ce n'est pas Fair-Play, l'AVA c'est la Guerre des Alliances, *l'objectif est de gagner* il faut donc pour cela s'en donner les moyens. Sachez que pour notre part, nous estimons que l'absence de fair-play est de faire des **combats du type 5vs1** car ceux là sont uniquement là pour humilier l'adversaire, et cela est **INTERDIT**. On gagne avec humilité et avec force, pas par petitesse, on laisse ça à ceux qui aggro la nuit car le jour ils sont sûrs de perdre.

- Le canal /a est ouvert à tous jusqu'au début de l'AVA, après cela, **chacun se tais** et laisse le Chef de l'AVA **donner ses consignes** pour que le /a soit clair et que chacun comprennent aisément le message.

- Tactique de victoire : **chacun doit avoir une spécialisation** : Crok ou Résus (Zaap Temple des alliances). Les croks et les résus doivent se tenir prêt lorsque la première vague d'agression se termine et effectuer leur métier. Point très important, lorsque vous voyez un ennemi en train de Résus ou Crok, peu importe ce que vous faites, **vous l'AGRESSEZ**. N'attendez pas qu'un autre allié le

fasse pour vous, car dans sa tête il se dit la même chose que vous et au final personne n'agit ! Donc prenez les reines et agissez !

- Lorsque l'on est sur la Maap donnée par le Chef pour le regroupement, **PERSONNE ne bouge de cette maap et PERSONNE ne Bouge SUR cette maap**, cela permet d'éviter les agressions de mobs.  
#Kaldoor

## 2) Le comportement sur le Canal /a.

- Règle implicite qui devient explicite et obligatoire pour tous les recruteurs de chaque guildes :

Un **nouvel entrant dans la guildes** et donc dans l'alliance, doit obligatoirement voir son Droit de parler en /a retiré tant qu'il est en période d'essai ! Cette règle est très importante pour ne pas déstabiliser l'alliance. Le jouer recruté est souvent inconnu, on ne sait pas ses tendances, sa façon de parler etc. Donc pourquoi lui donner l'opportunité de nuire à l'alliance et de surcroît à votre guildes. Car oui, si jamais quelqu'un dans le /a a un comportement inadéquate, ce sera **votre guildes** qui perdra en réputation et en force. Le non-respect de cette règle par les meneurs et recruteurs des guildes sera très fortement sanctionné.

- Le /a est un **espace convivial**, aussi, le respect entre membre de l'alliance est primordial ! Vous pouvez évidemment ne pas apprécier une personne, ce n'est pas notre problème, mais nous ne voulons pas voir cette animosité sur le /a qui pourrait déstabiliser l'alliance. Vous avez un problème, vous le réglez en privé /w. Il y a un comportement que nous détestons aussi, c'est le fait d'utiliser le /a pour mettre en porte à faux quelqu'un en essayant de l'humilier devant les autres ! Encore une fois, réglez votre problème en privé /w. Le fait d'effectuer ce comportement sera sanctionné.

## 3) Les attaques de percepteurs.

Nous sommes, et je le dis avec humilité, la plus grosse alliance du serveur, ce qui implique des **responsabilités** ! Pour respecter nos Valeurs, il faut avoir un comportement adéquate en agression de percepteurs. Pour cela, **LES ATTAQUES DE PERCEPTEUR LA NUIT SONT INTERDITES** (Entre 1h du matin et 8h). Oui cette règle va faire jaser, certains ne vont pas être d'accord, mais c'est comme ça. Nous nous plaignions d'un certains nombre d'adversaires qui agressent toutes les nuits les percos, il ne faut donc pas que nous fassions pareil, ce serait juste **ridicule et hypocrite**. Lors de l'attaque, votre comportement doit être adéquate, pas de troll, pas de foutage de gueule sur un fail etc ...

Aussi, il est interdit de jouer perco lors d'une attaque ! Vous êtes entrain de perdre ? Tant pis prenez la défaite comme un Homme et assumez, ne venez pas faire le faible à vous rabattre sur un Pov' Poney. C'est à ce genre de comportement qu'on voit les vrais, alors ne nous décevez pas !

#### 4) Les défenses de percepteurs.

Lors des grosses attaques par des teams Optis adversaires de 5 joueurs, **SEULS doivent rejoindre, les personnes optis qui ont l'habitude de défendre et qui ont les armes pour remporter la défense.** On ne veut pas de joueurs level 190 qui viennent défendre contre 5 optis en face, cela serait s'assurer une défaite. Il se peut que l'on soit en sous-nombre d'opti, dans ce cas là, regardez bien le /a et s'ils demandent à qq de combler ce manque, là alors peuvent entrer les moins optis.

#### 5) Les attaques de prismes.

Les attaques de prismes doivent être **préparées** par des teams très optis et dans l'objectif de gérer un futur AVA. L'attaque de prisme ne doit pas être prise à la légère pour le fun car on a rien à faire dans l'heure qui suit. Ainsi, l'attaque de prisme doit être autorisée par avance.

#### 6) La relation face aux petites alliances.

Il est tentant pour certain d'abuser de notre position dominante vis à vis des autres petites alliances. Aussi, je demande à chacun de **respecter ces petites alliances** qui n'ont pour certaines rien demandé et qui n'ont pas la force de rivaliser. La guerre des alliances doit se concentrer pour nous, à nous battre contre les alliances telles que RELIC, KCDUC, PLBC ...

### **Les sources de tensions actuelles :**

- Les muldos : J'ai bien vu que depuis la sortie de l'extension, nombreux sont ceux à vouloir faire un élevage de ces chocobos. Le /a a déjà vu des tensions sur le fait que certains "prenaient" ces muldos à d'autres. Ainsi la règle est simple : **Chacun sa merde**. Vous pouvez rester sur votre Map à faire repop, vous déplacer un peu partout à chercher. J'ai entendu qu'il y avait une sorte de règle tacite comme quoi chacun reste sur sa maap et fait son repop. Si vous voulez l'appliquez très bien sans soucis, mais le problème de la règle tacite en Droit, c'est qu'elle n'a de valeur juridique uniquement si les deux parties l'ont convenues, et surtout elle est source de conflit de preuve, (ouloulou le juriste). Bref, **personne ne sera sanctionné selon les règles de l'alliance** concernant l'obtention des muldos.

- La pose de percepteurs : Certains commencent à abuser de la position dominante de l'alliance principalement sur la zone des gelées qui est source de Kamas à gogo. Sachez, que ceci est une des raisons qui nous avait conduit, à arrêter l'alliance ABYSS. Je ne laisserais donc pas ce même problème perdurer ! La pose de perco aux gelées est *libre à chacun*, si vous voulez vous échanger les places ce n'est pas un problème, cependant, il ne faut pas en abuser ! Ainsi, si jamais une seule personne dispose de 5 ou 6 percos dans la zone, je caractérise cela comme un **abus**, et le meneur de guildes doit stopper cet abus. Aussi, il arrive que les percos soient rapidement **full PODS**, si jamais quelqu'un voit ceci, il peut évidemment le reporter en /a à la guildes en question. Mais ATTENTION, ce report d'information ne doit pas être adresser avec une quelconque animosité du genre " ptin les ...

vosre perco est encore plein go le ramasser sa nous empêcher de profiter des bots aussi". **Le message est clair ? Bien.**

### Les sanctions :

La partie que j'espère le moins utiliser. Elle se divise en deux sections. La première sur les sanctions envers des guildes, la seconde envers des joueurs.

#### 1) Sanctions de guilde.

Sachez tout d'abord, que toutes les guildes ont chacune leurs qualités et leurs défauts. Ceux-ci sont connus depuis leurs recrutements, et aussi, aucune guilde ne sera jamais bannie pour un motif que l'on connaissait **auparavant**. Le fait qu'une guilde soit trop petite, ou trop grande, qu'elle n'ait pas assez d'opti, ou de joueurs actifs, ne sera JAMAIS un motif de bannissement.

Le seul motif de bannissement sera à raison de comportement qui nuirait à l'alliance.

Nous entendons par cela les agissements d'un meneur **contraire à l'esprit de l'alliance**. Si un meneur devient incontrôlable ou que sa réputation est très négative, sa guilde sera bannie en raison de SON propre agissement. Cela sera pour lui une double punition, dans le sens où il ne sera plus dans l'alliance, et en conséquence, sa guilde se videra de membres qui voudront probablement revenir dans d'autres guildes de l'alliance. Cette règle est très importante, et elle est utile pour bien montrer que chaque meneur dispose d'une très grande responsabilité, et une grande **confiance** de notre part.

Une guilde pourra aussi être bannie, encore en raison du comportement de son meneur, s'il ne prend pas les sanctions adéquates envers ses guildeux qui ne respectent pas les règles ici présentes.

#### 2) Sanction de joueurs.

Chaque joueur doit lui aussi être responsable dans ses agissements quotidiens sur Dofus. Il doit respecter les piliers de l'alliance, s'il ne le fait pas des sanctions pourront lui être données.

#### **L'échelle des sanctions :**

- Retrait droit de parler /a selon le trouble.
- Avertissement.
- Bannissement au second avertissement/Bannissement direct selon le trouble.

Cette échelle et ces règles sont donc connues par tous. Et si quelqu'un contrevient aux règles, il n'aura pas à se plaindre de la punition car elle est publique.

De plus, ces règles ont été **validées par tous vos meneurs**, c'est donc qu'ils pourront les appliquer et surtout, ils pourront demander aux autres meneurs de les faire appliquer s'ils ont vent de comportement néfastes de membres d'autres guildes !

Chaque meneur a aussi accepté de se soumettre à l'**obligation d'appliquer les sanctions** à raison de comportement d'un de ses guildeux, quant bien même il l'apprécie et n'a pas de problème personnel avec lui. Ainsi, un meneur pourra demander à un autre meneur d'effectuer une sanction à un de ses membres si le joueur en question ne respecte pas les règles. Si les deux meneurs ne sont pas d'accord pour la sanction, je serais l'arbitre de cette décision et ma décision est irrévocable. Selon le trouble, la demande d'un meneur à un autre peut aller jusqu'à un **KIK** joueur.

Nous sommes une Alliance, **les mêmes règles s'appliquent à tous**, et si quelqu'un brise une règle dans une guilde, il le fait dans une autre, et n'a donc sa place dans aucune.

### **Pour terminer :**

Par ces dernières règles, nous voulons **renforcer l'union et la cohésion de notre alliance**, qui commence à se faire grosse, en éradiquant les comportements et les personnes néfastes. Ainsi, chacun à sa place auprès de nous, s'il respecte toutes ces règles. Notre alliance est attractive, il ne nous est pas compliqué de nous séparer de membres dérangeants pour en faire venir des plus sympathiques. Ainsi, c'est à chacun de revoir son comportement personnel pour vérifier qu'il est bien en adéquation avec notre esprit. Sans quoi, il ira voir ailleurs si l'herbe est plus verte.

Sachez, que si l'on veut faire perdurer l'alliance, il faut savoir à certains moments, **remettre de l'ordre dans la maison**. Durant les prochaines semaines, qui coïncident avec les grandes vacances, nous allons être stricts sur ces règles, car nous allons sûrement être beaucoup plus nombreux à jouer, ce qui implique plus de conflits potentiels. Cette officialisation de charte permet de dresser le cadre légal de notre alliance et ainsi stabiliser notre esprit d'union.

Votre meneur **Dernounet**, et sa Bitch préférée **Steye**,

Ainsi que chaque meneur de guilde :

**Johnyamma,**

**Kelf,**

**Kaldoor,**

**Gambashuril,**

**Drehgan,**

**Ze-Pingouin,**

**Niout,**

**Kbiichy.**