

GUILDE IVERNIA

Sommaire

Introduction :	2
Histoire :	2
Principe d'une guilde multi-jeu :	2
Objectif de la guilde :	2
Base et idéologie fondatrice :	2
Comportement attendu des membres :	2
-Respect, tolérance, sens de l'humour et courtoisies dans tous les cas.	2
-Assiduité en fonction de vos possibilités	2
-Ponctualité aux évènements de guilde que vous avez acceptée.	2
-Apprendre et s'adapter	2
-Entre membre	3
- La banque de guilde	3
Comportement proscris et sanction :	3
- Triche ou tous manquement aux obligations imposés par le jeu	3
- Attitude négative inacceptable.	3
- Le mot de trop	3
-Bannissement d'une team et de la communauté	3
Organisation :	4
L'intégration d'un nouveau membre :	4
Les grades :	4
Les rôles :	5
La banque :	5
L'argent :	6
Les mots de passe et le partage de compte :	6
Les évènements de guilde	7
Les instances :	7
Les raids :	7
Le PVP :	7
IRL :	7
La communauté Ivernia	7
Les vidéos	7
Le site Ivernia.fr	7
Le serveur Teamspeak	7
L'état d'esprit	8
Fonctionnement de la communauté	8
Les grades :	8
Financement de la communauté	8
Conclusion	8

Introduction :

Histoire :

Ivernia est une guilde multi-jeu créée en 2010. Elle a permis à de nombreuses personnes de créer des communautés sur de nombreux MMO. Elle est l'évolution d'une idée neuve, quand on veut changer de jeu on n'est plus obligé de perdre contact avec sa guilde. Avec Ivernia on peut changer de jeu et créer une nouvelle communauté tout en gardant l'ancienne.

Principe d'une guilde multi-jeu :

La guilde Ivernia est composée de membres appartenant à des teams, chaque team recrute sans avoir à contacter les autres teams selon ces besoins. Cependant le nouveau membre est informé qu'il y a d'autres teams et qu'il doit le même respect à ces autres membres.

Objectif de la guilde :

Dans l'ordre :

- Aspect communautaire permettre au membre de tisser des liens amicaux.
- Avancement PVE HL et PVP HL

Base et idéologie fondatrice :

Les racines d'Ivernia sont avant tout l'amitié et le respect entre joueurs.

L'idée d'un environnement agréable et divertissant où l'on se sent à sa place.

Un espace de convivialité ludique où chacun aide la guilde à atteindre ces objectifs.

Comportement attendu des membres :

-Respect, tolérance, sens de l'humour et courtoisies dans tous les cas.

Dans le but de créer une guilde agréable, il sera bien vu de garder vos critiques si elles ne sont pas constructives.

Garder vos jugements s'ils sont négatifs et/ou inutiles pour la guilde.

Soyez tolérant même quand vous pensez être simplement réaliste, tout le monde ne peut pas être vous.

Garder le sens de l'humour quand on vous taquine, personne n'est parfait.

Soyez courtois, évitez les insultes ou les grossièretés quand il y a des membres qui n'aime pas ça.

Respectez les opinions des autres et évitez les sujets sensibles qui n'ont rien à faire dans un moment de détente autant que possible.

-Assiduité en fonction de vos possibilités

Merci de respecter les horaires qui ont été négociés et de prévenir quand vous serez absent (vacances par ex.).

Prévenez si vous souhaitez réaménager vos horaires. N'acceptez pas d'événement de guilde si vous avez un doute sur votre présence.

-Ponctualité aux événements de guilde que vous avez acceptés.

Quand vous vous engagez à être présent, vous devez être présent. Les absences ou retards devront être obligatoirement justifiés à l'avance.

Il existe de très nombreux motifs de retard et d'absence, attention à prévenir suffisamment à l'avance pour que l'organisation d'un événement ne soit pas annulée.

Oublier de prévenir c'est oublier ce qui nous unit, l'amitié et le respect, c'est très grave et peut être sanctionné sévèrement.

-Apprendre et s'adapter

Personne n'est parfait, tout le monde n'est pas un roxor, on n'a pas toujours la forme mais on doit tous progresser.

Progresser fait partie de l'objectif de la guilde, elle doit donc aussi faire partie de chacun de ces membres.

Individuellement il nous est demandé dans la mesure du possible de progresser.

Regarder les tutos/cour/post/video sur notre classe, spécialité, métier, se renseigner sur les raids à venir ou simplement poser des questions et s'entraîner.

-Entre membre

Pas de vente entre membre, ce qui n'empêche pas de fournir les compos pour un craft.

Pas d'esclavagisme, pas de d'enrichissement sur le dos des autres membres, veiller a toujours donné au moins autant que vous recevez.

- La banque de guilde

La banque de guilde n'est pas un entrepôt ou un supermarché, elle sert a centralisé les composants et stuff utile pour les objectifs de guilde.

Dans un second temps, si la place le permet pour aider les membres de la guilde à s'échanger des composant/recette utiles pour progresser.

(Voir organisation de la banque pour plus d'information)

Comportement proscris et sanction :

- Triche ou tous manquement aux obligations imposés par le jeu

Un manquement au contrat passe avec l'éditeur du jeu à des conséquences sur votre compte et vos personnages, cela en affectera donc la guilde.

Il est donc interdit sous peine d'exclusion tout manquement aux obligations imposées par l'éditeur.

- Attitude négative inacceptable

Tous le monde peu perdre ca motivation mais partagé son attitude négative dans le but de faire perdre la motivation des autres membres est inacceptable.

Tout manquement pourra être sanctionné d'une exclusion temporaire ou définitive.

- Le mot de trop

Les injures ou tous humours qui blessent sont à proscrire. De même tout comportement portant atteinte a l'image ou a l'unité dans la guilde. Si on vous prévient mais que vous persistiez une sanction sera appliqué (exclusion, perte de droit...).

-Bannissement d'une team et de la communauté

Le bannissement d'une team est une sanction ou vous ne faite plus partie de la team.

Le bannissement de la communauté est une sanction ou vous n'avez plus accès aux outils de la communauté.

Le bannissement d'une team est une punition qui sert à maintenir l'ordre et faire respecter la charte, elle est donc accompagné le plus souvent d'un bannissement de la communauté. Dans le cas ou le membre fait parti de plusieurs team, les chef de clan de chaque team seront prévenu et voteront pour le bannissement ou pas de la communautés.

Organisation :

L'intégration d'un nouveau membre :

Tout nouveau membre doit avoir accès rapidement à la charte.
Il doit obligatoirement prévenir s'il est mineur.

Il doit installer teamspeak 3 et se connecter, un administrateur le validera. (Préférentiellement entre 21h - 23h en semaine)

(Voir <http://www.teamspeak.com/>)

Pour le jeu wow : installation de curse (ou manuellement si expert)

(Voir <http://www.curse.com/client>)

Voir avec le Tuteur pour les plugins à installer.

Le nouveau membre doit s'inscrire sur le site ivernia.fr et se présenter au autre membre sur ts.ivernia.fr (ou skype).
Le mail avec lequel il s'inscrit sera utiliser pour communiquer, il est donc important que ce mail soit valide.

Les grades :

Le conseil d'Ivernia (entité virtuel composé des chefs de clan)

Les Chefs de clan

Les lords

Les chevaliers

Les écuyers

L'autorité du **chef de clan** est absolue, il peut prendre seul des décisions sur tout membre d'un rang inférieur.

Les décisions concernant la guilde ce fait par le conseil d'Ivernia, réunion d'au moins ¾ des chefs de clan.

Devenir chef de clan nécessite d'être présent au moins 4-5 fois dans la semaine, d'aider les autres membres en priorité de ces objectifs personnels.

De s'investir dans l'objectif de guilde par tous les moyens.

Les **lords** sont les membres actifs et réguliers, pilier de la guilde ils ont pour mission de permettre a la guilde d'atteindre ces objectif.

Ils peuvent recruter des novices ou des apprenties et crée des reroll.

Chacun d'eux a un rôle en fonction de ces possibilités et de ces compétences donné par le conseil.(Voir les roles)

Pour devenir un lord, il faut avoir un personnage utile a l'objectif de la guilde, et pouvoir être présent au moins 2-3 fois par semaine régulièrement.

Les lords sont toujours présents aux évènements de guilde, leur place dans les rosters est réserver. Ils doivent prévenir de leur absence et aider a leur remplacement.

Il peut prendre des décisions sur les grades inférieurs en prévenant rapidement un Chef de clan.

Les **chevaliers** sont des membres peu actif ou peu régulier qui aident les membres de la guilde sans avoir d'engagement ou de responsabilité particulière.

Ils aident quand ils sont présents et s'engage à la demande via le calendrier des évènements. Ils n'ont pas d'obligation de présence s'il ne s'engage pas. Leur place dans les rosters ce fait en fonction de la place restante. Les chevaliers peuvent guider des écuyers en prévenant rapidement un chef de clan.

Les **écuyers** sont des novices fraîchement guidé. Ils sont la pour faire leur peuvent.

Les rôles :

Rôle	Détail
Récolteur	En fonction de vos métiers vous récolter des composants que vous envoyer vers l'artisan qui les utilise.
Artisan	Vous êtes artisan d'un métier, vous avez accès à la banque, les membres de la guilde vous demanderont des crafts en échange de compo, le conseil de guilde vous demandera des crafts a partir des compos en banque.
Tuteur	Vous aider les plus novices a progressé. Vous écrivez des tutos sur le site internet et analyser les progrès des membres.
Leader	Vous préparer les stratégies et les raids. Vous planifier des raids et organiser son bon déroulement. Vous planifier sur le calendrier les évènements et rendez compte des résultats et de l'avancement.
Recruteur	Vous recruté de nouveau membre. Participé aux opérations de communication permettant de valorisé la Guilde. Vous écrivez sur les sites et réseau sociaux les postes à pourvoir.
Modérateur	Vous participé a l'activité créatrice et modératrice des contenus numériques sur notre site web et sur les réseaux sociaux.
Trésorier	Vous avez pour mission d'organiser la banque. Vous vérifier ce qui s'y passe. Vous avez autorité sur chaque onglet et vous revendez les surplus aux enchères pour faire gagner de l'argent à la guilde.
Ambassadeur	Vous avez le droit de parler au nom de la guilde dans le respect des membres et de l'idéologie de la guilde. Vous êtes un faiseur de paix et vous intervenez pour résoudre pacifiquement les problèmes entre membre.
Administrateur	Gère le site et les services numériques.

Les rôles ne sont pas imposé mais proposé, ils apportent certain avantage et demande un investissement particulier. Quand vous accepter un rôle vous êtes alors tenu de vous y tenir rigoureusement. Si vous ne voulez plus de ce rôles vous devrez trouver un remplaçant.

Vous ne pouvez pas abandonner votre rôle, n'accepter pas a la légère si vous ne vous sentez pas d'endosser des responsabilités lourdes.

Il n'y a pas de hiérarchie entre les rôles. L'ambassadeur peut vous aider a communiqué. En cas de problèmes demander à un chef de clan de trancher.

Si vous êtes intéresser par un rôle merci d'en informé un chef de clan et de le convaincre que vous êtes motivé. Il en informera le conseil qui décidera de vous confier ou non ce rôle.

La banque :

Onglet	Contenu	Détail place	Droits dépôt	Droits de retrait
1 - Partage	Utile pour progresser	100%	>= écuyers	>= chevalier
2 – Artisanat BL / Recette BL	Utile pour progresser	100%	>= écuyers	>= chevalier
3 – Partage Guilde	Utile pour la guilde	100%	>= chevalier	Chef de clan
4 – Enchant. HL / Potion HL / Flacon HL / Festin HL	Utile pour les raids	100%	Artisan	Leader + Chef de clan
5 – Compo. Enchantement HL / Pêche HL	Artisan	75% enchant. 25% poisson	Artisan + Récolteur	Artisan + Chef de clan
6 – Compo. Herbo. HL /	Artisan	30% herbo.	Artisan +	Artisan + Chef de clan

Calligraphie HL / Cuisine HL		30% Calli. 40% cuisine	Récolteur	
7 – Compo. Joaillerie HL / Forge HL	Artisan	40% Joaillerie, 60% Forge	Artisan + Récolteur	Artisan + Chef de clan
8 – Compo. Cuir HL / Tissu HL / Bandage HL	Artisan	45% Cuir 45% Tissu 10% Bandage	Artisan + Récolteur	Artisan + Chef de clan

BL = BAS LEVEL < au lvl max

HL = HAUT LEVEL ~ = Level max

Les onglets trop plein seront vidé par le trésorier qui revendra pour faire gagner des PO à la guilde.

L'argent :

Ici on parle de PO, jamais il ne vous sera demander d'argent réel. Les événements organisés IRL ne coute que ce que vous dépenser vous-même.

Si qui que ce soit vous demande de l'argent réel merci de prévenir immédiatement un chef de clan.

La guilde ne demande pas d'impôt journalier, mais quand vous utiliser quelque chose, faites en sorte que ce soit pour la guilde et remboursé la par votre investissement personnel.

Les dons volontaires, la participation au raid et le temps que vous accorder a vos rôles permettent d'enrichir la guilde et sont de l'investissement personnel.

Dans le cadre de certain événement de guilde une participation financière peut être demandé, cette exception sera notifier et expliqué et la participation deviendra non obligatoire.

En cas de besoin extraordinaire il sera demander au membre de cotisé une somme spécifique pour un achat.

Dans ce cas les cotisations sont partagées comme suis :

Soit X la somme nécessaire.

Soit N le nombre de joueurs >= chevalier

Soit L le coef du joueur

Level	Temps de jeu négocié	Coef
1 - 60	*	0
60 – 80	<2 * semaine	0.3
60 – 80	2-4 *semaine	0.5
60 – 80	>4 * semaine	0.6
80-*	<2 * semaine	0.7
80-*	2-4 *semaine	0.8
80-*	>4 * semaine	0.9

Ecuyers = 0 PO

Chevalier = $X / N * L$

Lords = X / N

Chef de clan = Ce qu'il restera à payer / nombre de chef de clan

Evidement tout don volontaire sera fortement apprécier.

Les mots de passe et le partage de compte :

Il n'est pas autoriser de s'échanger des comptes ou des mots de passes. Personne ne doit vous demander un mot de passe. Ne partager pas votre compte ni ne donner accès a votre compte a un autre membre de la guilde.

Les évènements de guilde

Les instances :

Des instances sont proposées chaque jour ou il n'y a pas de raid. Il n'y a pas d'évènement au calendrier. Tout le monde peut participer s'il est présent. La construction du groupe est sous l'autorité d'un Leader ou d'un Tuteur qui a toutes autorités pour construire son groupe. Il n'y a pas de place réservée.

Les raids :

Des raids sont proposés 2-3 fois par semaine. L'évènement est visible sur le calendrier et l'inscription est obligatoire. Tout Lord qui ne peut être présent doit prévenir le plus tôt possible de manière à ce que le Leader s'organise. Les chevaliers qui souhaitent soutenir le raid le font, ils seront prévenus si une place leur est réservée. Le jour même les chevaliers qui n'ont pas de place mais ont tout de même été présents seront réservistes et pourront être appelés à tout moment pour soutenir le raid. Les personnes présentes seront notées et s'ils sont réguliers seront prioritaires par rapport aux autres chevaliers. Ils peuvent profiter de ce temps pour du PVP en groupe.

Le PVP :

Le PVP est secondaire, il est organisé par les leaders à la demande ou en parallèle des raids quand le nombre de joueurs ne permet pas de créer un autre groupe.

IRL :

Les évènements IRL sont possibles, cependant personne ne doit se sentir obligé. Tout membre souhaitant rester anonyme en a le droit. Si y a de nouveaux membres, le lieu choisi doit rester public et toute la guilde doit être invitée via le calendrier. Les réseaux IRL organisés ne sont pas orientés MMO mais sur des jeux réseaux de gestion et de FPS. Le nom des jeux est alors précisé, il vous faut la licence de chaque jeu.

La communauté Ivernia

Ivernia est une communauté, le site ainsi que les ressources (teamspeak, réseau sociaux...) sont partagés par de nombreux teams. Considérer les comme des membres d'Ivernia même si il ne joue pas au même jeu. Ne critiquez jamais les goûts des autres quel que soit vos goûts.

Les vidéos

Ivernia est sur twitch.tv et crée des vidéos ludiques présentant nos activités. Les vidéos sont temporairement disponibles sans retouche. Seul les vidéos sur youtube et dailymotion peuvent faire l'objet de retouche si besoin.

Le site Ivernia.fr

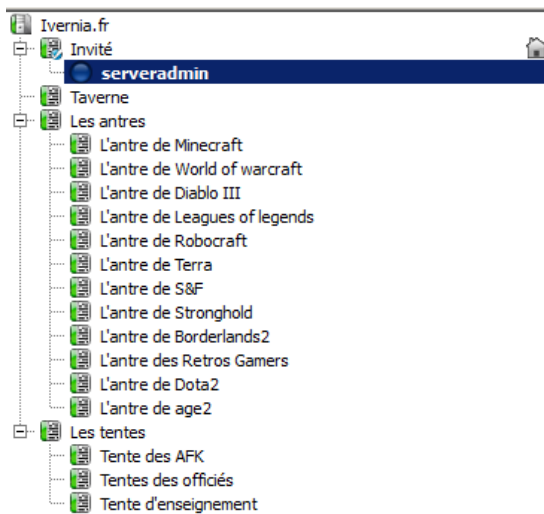
Le site web est le moyen de communication pour tous les chefs de clan. Les nouvelles y sont présentes ainsi qu'un forum pour poser vos questions. L'inscription y est obligatoire avec un email valide, en cas d'évènement majeur une newsletter sera envoyée. C'est aussi un moyen pour envoyer vos demandes en privé.

Le serveur Teamspeak

Le serveur teamspeak est disponible à tout membre. L'inscription se fait en étant présent entre 21h et 23h en semaine à l'adresse ts.ivernia.fr. Ce serveur est à usage de toute la communauté. Placé vous préférentiellement sur le jeu auquel vous jouez actuellement (pas obligatoire). En cas d'évènement des salons temporaires peuvent être créés pour les besoins de chaque groupe par le leader ou le tuteur.

Si vous souhaitez entrer dans la team d'un autre jeu, n'hésitez pas à vous faire connaître des membres qui sont dans le salons du jeu qui vous intéresse.

Si vous voulez ajouter un jeu faites vous connaître d'un chef de clan.



L'état d'esprit

Dans Ivernia tous les teams doivent avoir le même état d'esprit, recherché avant tout l'amitié et le respect entre joueur. Chacun doit être un faiseur de paix. Il est donc à éviter les ragots ou les calomnies entre membre de team différente. Si vous n'aimiez pas jouer avec un joueur sur un jeu ça ne veut pas dire qu'il se comporte de la même façon sur un autre jeu.

Fonctionnement de la communauté

Les grades :

Conseil d'ivernia => Chef de clan de toutes les teams

Conseil d'ivernia d'une team => Chef de clan de la team

Les Chef de clan

Les Lords

Les Chevaliers

Les Ecuyers

Financement de la communauté

La communauté loue des services de prestation pour ces outils numériques.

Le coût de ces services sont couverts par notre partenariat avec la société NokéWeb.

En échange la société se réserve le droit de ce promouvoir au travers des activités et des communautés.

(encart de pub sur le site par ex.)

Conclusion

Que l'on soit fun, ou sérieux, jouer ensemble c'est mieux.