

WORDTOWN

Bâissez une ville. Tenez jusqu'à l'aube.

PLUGIN PAPER · DES VILLES BÂTIES PAR VOS JOUEURS · FRANÇAIS, ANGLAIS, ITALIEN



DOSSIER DE PRÉSENTATION · OCTOBRE 2026

© 2026 Massimiliano (Massii) · Tous droits réservés

Sommaire

Chaque ligne mène à sa page ; dans l'en-tête de chaque page, « Sommaire » ramène ici.



En bref	03	08 Zones et donjons	16
		Le tirage des zones	16
01 La boucle de jeu	04	Les 10 donjons de la horde	17
Le calendrier des sièges	04	Prendre et tenir un donjon	18
		Mini avant-postes, camp d'exercice	18
02 La ville	05		
Fonder, la Mairie et son Maire	05	09 Objets ajoutés	19
Le territoire et ce qu'il protège	05	Les artefacts et leurs coffres	19
Membres et rôles	05	8 capacités au clic droit	19
Progresser : titres, compétences, prestige	06	Artefacts de l'Overworld	20
Renaissance de ville	06	Artefacts du Nether	21
		Artefacts de l'End	21
03 La nuit	07	25 enchantements maison	23
Une horde à la mesure de la ville	07	Les parchemins d'enchantement	24
Qui vient, et quand	07	8 cosmétiques	24
Warden et Wither	07	Le comptoir du marchand d'armes	25
L'assaut et la limite de mobs	07	25 générateurs de ressources	25
17 modificateurs de vague	08		
Les nuits qui ont un nom	08	10 Commandes joueur	26
		Général	26
04 L'IA de la horde	09	Siège	26
Ce qu'elle sait faire	09	Territoire	26
Escouades et « chacun son tour »	10	Argent et marché	27
		Ville	27
05 Boss et élites	11	Mercenaires	27
Capitaines, sièges majeurs, colosse	11		
32 pouvoirs	11	11 Commandes admin	28
Le butin	11	Argent et catalogue	28
		Vagues et calendrier	28
06 L'aube	12	Nuits et événements	28
Réparation automatique	12	Zones et conquête	29
Ce que rapporte une nuit	12	Villes	29
		Outils	29
07 Économie et villageois	13	Permissions	29
La monnaie et la boutique	13		
Marché, enchères, marchand d'armes	13	12 Installation et compatibilité	30
Quêtes du jour et contrats	13	Prérequis et compatibilité	30
Dix spécialistes à embaucher	14	Fichiers de configuration et langues	30
Des garde-fous contre les abus	15	Performances	30
La semaine d'un serveur HordeTown	15		
Caravane, classements, livret, musique	15	14 Options sur mesure	31
		Mises à jour personnalisées	31
		Version « Gemmes »	31
		15 L'offre et la démo	32

POUR LES PROPRIÉTAIRES DE SERVEURS PAPER

En bref

HordeTown donne à votre serveur survie des villes que vos joueurs construisent eux-mêmes, et une horde qui vient les assiéger la nuit.

Vos joueurs fondent une ville autour de son Maire, la font grandir le jour — territoire, commerce, villageois spécialistes, équipement — et la défendent la nuit contre une horde qui marche sur la Mairie et creuse les murs qu'elle ne peut pas contourner. Chaque vague tenue rapporte de l'argent, du territoire et de la progression, jusqu'au Nether, à l'End et au plafond de difficulté. Un même serveur peut accueillir plusieurs villes, chacune avec son propre calendrier de siège.

■ Ce n'est pas un mini-jeu de vagues.

01 Tout est construit par vos joueurs Le plugin ne pose aucun bâtiment dans la ville : à la fondation, il n'y a que le Maire, un villageois. Murs, maisons, boutiques, pièges : vos joueurs construisent tout, bloc par bloc.	02 Ils installent eux-mêmes leurs marchands Forgeron, Mage, Cuisinier, Pêcheur... Les 10 spécialistes s'achètent en œuf chez le Maire. Le joueur le pose où il veut dans sa ville, dans sa boutique ou sur la place, avec un lit à côté.	03 Une ville par groupe, pas une pour tout le serveur Chaque groupe d'amis a la sienne : son Maire, son territoire, son calendrier de siège. Sur un même serveur : alliances, rivalités et zones à se disputer.
---	--	---

10 villageois spécialistes	25 générateurs de ressources	10 donjons générés avec le monde	273 quêtes du jour possibles	27 contrats hebdomadaires
80 artefacts : armes, armures, boucliers	25 enchantements maison	17 modificateurs de vague	22 types de mobs sur 6 paliers	32 pouvoirs de boss

■ Ce que vous obtenez

 Autonome Un seul fichier .jar pour Paper 1.21.6 à 26.3 : aucun ressource pack, aucun plugin requis, pas même pour l'économie, qui est à part.	 Trois langues Français, anglais, italien : chaque joueur reçoit ses messages dans la langue de son client.	 Tout est réglable Un config.yml de plus de 5600 lignes commentées : chaque système se règle ou se coupe.	 La ville se répare seule À l'aube, ce que la horde a cassé est reconstruit gratuitement, sauf l'obsidienne.	 Plusieurs villes Chacune avec son Maire, son territoire et son calendrier ; alliances, zones et donjons à conquérir.
--	---	---	---	---



Voyez-le avant de décider

Je vous montre HordeTown en direct sur un serveur de test, sans engagement.

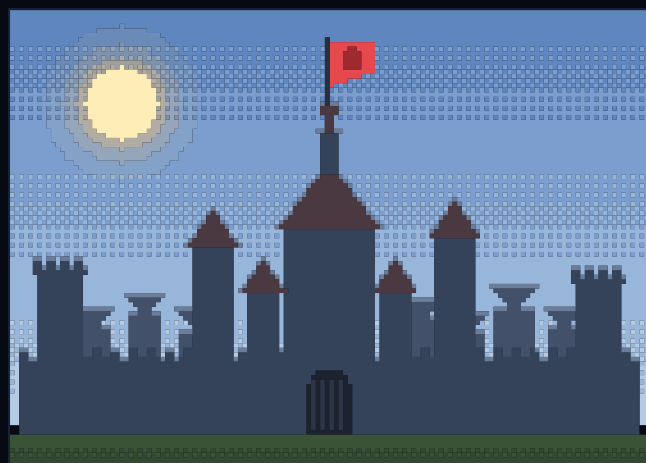
L'OFFRE EN DÉTAIL : P. 32

01

La boucle de jeu



Un rythme que vos joueurs comprennent dès le premier soir : on bâtit le jour, on tient la nuit, on répare à l'aube. Chaque soirée a un enjeu.



Jour Construire et commercer

Construire la ville bloc par bloc, y poser ses marchands, revendiquer du territoire, commercer, remplir les quêtes, conquérir des zones.



Crépuscule Se préparer

Les Prévisions annoncent la vague : numéro, niveau, nombre de mobs, modificateur. Certains soirs, une enchère.



Aube Réparer et encaisser

Les blocs cassés sont reconstruits ; chaque mob tué a payé, chaque vague battue rapporte du territoire.



Nuit Tenir le siège

La horde arrive par escouades, marche sur la Mairie et creuse ce qu'elle ne contourne pas, jusqu'au dernier mob.

■ Le calendrier des sièges

- Une vague toutes les **3 nuits comptées**. ■ RÉGLABLE `cycle.nights-per-wave`
- Une nuit compte pour une ville quand **3 de ses membres** sont connectés, dont un dans le monde de la Mairie ; les joueurs des autres villes ne comptent pas. ■ RÉGLABLE `cycle.min-players` `cycle.require-overworld`
- Le chef ou un second peut passer ce minimum à **2**, après un avertissement et une confirmation.
- Le chef ou un second peut sonner le cor (`/ht callwave`) : la vague suivante arrive dès la nuit d'après, mais se bat comme une vague de 5 plus haute ; 5 heures réelles entre deux appels.
- Une ville neuve a **2 jours de grâce** : ni caravane, ni Brèche, ni colosse chez elle. ■ RÉGLABLE `town.grace-days`

02

La ville



Chaque groupe de joueurs bâtit sa propre ville : un lieu commun, un territoire à défendre et une raison de revenir chaque soir.

Fonder

`/ht town create <nom> <couleur>` : le Maire, un villageois, se pose là où se tient le fondateur. Le nom fait de 3 à 16 lettres ou chiffres, la couleur est l'une des 16 de Minecraft. Fonder est gratuit par défaut.

Un serveur peut héberger **plusieurs villes totalement indépendantes**, chacune avec son Maire, son territoire et son calendrier de siège : au moins 300 blocs entre deux Maires, aucune ville à moins de 500 blocs du point d'apparition.

■ RÉGLABLE `guilds.create-cost` `town.min-distance`
`town.spawn-exclusion`

La Mairie et son Maire

Le Maire est la porte de la ville : un clic droit sur lui, ou `/ht`, ouvre la Mairie — villageois à embaucher, générateurs, marché, prévisions des vagues, jours de paix, quêtes, compétences, palmarès. Il a 200 points de vie et reste invulnérable hors des vagues. Dans un carré de 7 × 7 autour de lui, impossible de poser obsidienne, obsidienne pleureuse ou ancre de réapparition : on ne peut pas l'emmurer. S'il tombe pendant un siège, la Méga Lune de Sang se lève.

Le territoire

10 chunks offerts à la fondation, puis 2 points de territoire par vague **battue**, à dépenser avec `/ht claim` sur un chunk voisin. `/ht unclaim` rend un chunk contre 1 point.

■ RÉGLABLE `territory.free-claims` `territory.points-per-wave`

Ce que le territoire protège

- Les explosions venues d'ailleurs : TNT, creeper égaré.
■ RÉGLABLE `town.protect-explosions`
- Les pistons qui pousseraient un bloc hors du territoire.
■ RÉGLABLE `town.protect-pistons`

- L'apparition naturelle de monstres sur ses terres.
■ RÉGLABLE `territory.block-natural-hostiles`
- Les visiteurs : sur les terres d'une ville, seuls ses membres peuvent se blesser entre eux, et deux villes alliées ne se blessent jamais. Ailleurs, la règle PvP de votre serveur s'applique.

☠ **Ce qu'il ne protège pas.** La horde de la ville elle-même, qui creuse selon ses propres règles — tout est réparé à l'aube.

Membres et rôles

Chef	Dirige la ville. Seul à pouvoir nommer ou révoquer un second, et à céder la ville.
Second	Jusqu'à 2 par ville. Tous les pouvoirs du chef, sauf céder la ville, la dissoudre ou nommer un autre second. ■ RÉGLABLE <code>guilds.max-deputies</code>
Membre	Défend, construit, commerce ; se téléporte chez lui ou chez une ville alliée.
Mercenaire	Un joueur sans ville qui se loue jusqu'à l'aube : il défend le siège, sans jamais devenir membre. Il touche 10 % des gains des membres, mais seulement connecté et après avoir frappé la horde de ce siège ; 3 au plus par ville.

Par défaut, on entre librement dans une ville ; vous pouvez exiger une invitation. Les alliances se proposent et s'acceptent d'une seule commande, et se rompent à tout moment, des deux côtés.

■ RÉGLABLE `guilds.open-join`

■ Le drapeau

Chaque ville compose sa bannière dans un menu dédié ou sur un métier à tisser : 16 teintes, jusqu'à 8 couches (Minecraft s'arrête à 6) et tous les motifs que connaît votre serveur, datapacks compris. Le drapeau flotte en grand au-dessus du Maire et tourne sur lui-même ; chaque membre en reçoit une copie avec `/ht town banner`, gratuite par défaut — sur son bouclier, ou plantée sur une zone pour la conquérir.

■ Progresser

À LA FONDATION	10 VAGUES BATTUES	20 VAGUES BATTUES	35 VAGUES BATTUES
Hameau	Village	Bourg	Cité
Départ	Le Nether s'ouvre	L'End s'ouvre	Plafond de difficulté

Chaque titre franchi offre 2 chunks de plus. L'accès au Nether et à l'End reste acquis à chaque joueur, même s'il change de ville.

■ RÉGLABLE `progression.nether-wave` `progression.end-wave`



Arbre de compétences

Trois branches de 10 à 13 nœuds, achetées avec l'argent gagné et affichées dans l'écran des progrès ; une branche complète coûte de 7000 à 17000 \$. Le tout premier niveau est offert.



Prestige

Un arbre complet peut être remis à zéro contre un cœur permanent de plus, jusqu'à 5.

■ RÉGLABLE `prestige.max-hearts`



Niveau de combat

De 1 à 100, gagné en tuant la horde. L'écart de niveau avec les mobs pèse sur les dégâts, dans les deux sens : être en retard doit piquer, pas tuer d'un coup (`/ht level`).



Renaissance de ville

Une fois la vague 35 battue, le fondateur peut tout recommencer contre une étoile, jusqu'à 3.

■ RÉGLABLE `town.rebirth-wave` `town.max-stars`

REPART DE ZÉRO

- La vague, remise à 0.
- Le personnel, licencié (l'indemnité est partagée entre les membres).
- La carte, réduite au quartier du Maire.
- La moitié des zones conquises, rendue à la horde : le fondateur choisit celles qu'il garde.

RESTE ACQUIS

- L'identité de la ville : Maire, nom, couleur, drapeau, membres, alliances.
- Toute la progression personnelle de chaque joueur : argent, compétences, prestige, niveau de combat, dimensions débloquées.

CHAQUE ÉTOILE AJOUTE, EN CUMUL

10 % d'argent en plus sur chaque mob de la horde tué 2 chunks offerts 10 % de remise chez chaque spécialiste (plancher : 70 % du prix)

25 % de vie en plus pour le Maire une bordure dorée sur le drapeau ; à 3 étoiles, elles tournent au-dessus du Maire

un avant-poste déjà conquis

03

La nuit



Le cœur du jeu : une horde qui grandit avec la ville, et jamais deux nuits pareilles.

■ Une horde à la mesure de la ville

TAILLE	$(8 + 1,5 \times \text{vague}) \times (1 + 0,25 \times (\text{joueurs} - 1))$ Elle grossit à chaque vague et avec chaque défenseur connecté.
NIVEAU	$1 + 0,25 \times \text{vague}$ Environ un niveau de plus toutes les 4 vagues ; une plaque affiche le niveau de chaque mob. ■ RÉGLABLE <code>elite.plates</code>
PLAFOND	vague 35 Au-delà, la horde n'enfle plus, mais le numéro de vague et les records continuent de grimper. ■ RÉGLABLE <code>wave.cap-wave</code>

■ Qui vient, et quand

PALIER	VAGUES	NOUVEAUX VENUS
1	1-4	zombies, zombies momifiés, squelettes, vagabonds
2	5-9	noyés, embourbés, araignées, araignées venimeuses, creepers
3	10-19	sorcières, vindicateurs, pillards, loups
4	20-29	piglins zombifiés, poissons d'argent, évocateurs, ravageurs
5	30-34	wither squelettes, illusionnistes, ours blancs, endermen
6	35+	golems de siège (golems de fer)

Chaque palier remplace une partie des zombies et squelettes du premier soir. Aucun mob de la horde ne peut être apprivoisé, monté, nourri ou soigné, et la horde ne s'attaque jamais à elle-même.

Warden et Wither. Dès la vague 25, chaque vague a 15 % de chances d'amener un Warden en plus de la horde ; dès la vague 35, 5 % de chances d'amener un Wither. Un Wither amené par le siège ne laisse pas d'étoile du Nether : le siège ne devient pas une ferme à balises.

■ RÉGLABLE

`wave.warden-chance` `wave.wither-chance` `wave.siege-wither-drops-star`

■ L'assaut

- La horde arrive en 4 escouades étalées sur la nuit, la première avec son capitaine, au son du cor ; une petite horde (30 mobs ou moins) arrive d'un bloc.

■ RÉGLABLE

`wave.batches`
- 50 mobs au plus en même temps par ville : la vague n'est pas réduite, les renforts entrent à mesure que des places se libèrent. Un plafond pour tout le serveur se règle à part — coupé par défaut ; s'il est mis, la ville la plus vide passe d'abord.

■ RÉGLABLE

`wave.max-alive` `wave.max-alive-global`
- Dès la vague 8, elle choisit 2 ou 3 fronts pour la nuit, de préférence le côté le moins défendu, en évitant les endroits où elle est souvent morte.
- Elle apparaît sur un anneau de 60 à 100 blocs au-delà du territoire, jamais sur les terres protégées.
- Dès la vague 5, jusqu'à 6 voleurs se glissent dans la horde : au premier coup, chacun prend 5 % de l'argent du joueur (250 \$ au plus, jamais un objet) et file. Abattu, il rend tout ; s'il s'enfuit ou voit l'aube, c'est perdu.

■ RÉGLABLE

`wave.thieves.enabled`

17

modificateurs de vague

Dès la vague 5, chaque nuit a 40 % de chances de recevoir un modificateur ; une nuit modifiée paie 25 % de plus.

■ RÉGLABLE

wave.modifier-chance

MODIFICATEUR	EFFET	DÈS
Horde rapide	Toute la horde va 30 % plus vite.	vague 5
Cuirassés	Casque et plastron de fer pour les zombies et squelettes, en diamant à haut niveau.	vague 5
Nuit des araignées	Une horde faite surtout d'araignées.	vague 5
Vampiriques	40 % des dégâts infligés aux joueurs soignent le mob.	vague 5
Kamikaze	La mèche des creepers est deux fois plus courte.	vague 5
Double horde	Une deuxième vague complète part à minuit.	vague 5
Orage	Orage toute la nuit, et 20 % des creepers déjà chargés.	vague 5
Capitaines doublés	Deux fois plus de capitaines ce soir-là.	vague 5
Nuit profonde	Des vagues de ténèbres, toutes les 45 secondes.	vague 5
Creuseurs	La horde creuse deux fois plus vite.	vague 5
Porte-étendard	Un porte-bannière par escouade renforce les siens tant qu'il vit ; l'abattre met l'escouade en déroute.	vague 5
Raid du Nether	Wither squelettes, blazes, cubes de magma et piglins zombifiés enragés. Les ghouls sont en option, désactivés par défaut.	10 vagues battues
Incursion de l'End	Endermen, endermes et 2 à 4 tourelles de shulkers en hauteur.	20 vagues battues
Nuit des géants	Moitié moins de mobs, deux fois plus grands et 2,5 fois plus résistants ; leur capitaine mesure 2,5 fois la taille normale.	5 vagues battues
Nuit noire	Des vagues de ténèbres sur les défenseurs toute la nuit, sans toucher un bloc.	8 vagues battues
Nuit des ombres	Les mobs de base sont invisibles : seule leur fumée les trahit.	12 vagues battues
Temps de guerre	Pluie toute la nuit : la boue ralentit la horde de 15 %, mais des rafales de ténèbres aveuglent les défenseurs.	vague 5

Les nuits qui ont un nom

☾

Lune de Sang

SUR DEMANDE

Le chef ou un second la réclame (/ht bloodmoon, puis confirm) : la horde de la vague en cours, 1,75 fois plus nombreuse et 20 % plus rapide, sous un ciel dégagé. La nuit ne finit qu'au dernier mob tué ; la tenir offre 7 jours de trêve, et le calendrier ne bouge pas.

👁

Méga Lune de Sang

LA PUNITION

Elle se lève quand le Maire tombe : horde doublée, 10 vagues plus forte, et l'enjeu est annoncé à toute la ville. La horde anéantie avant l'aube, le Maire se relève. Si tous les défenseurs tombent, ou si l'aube trouve encore des monstres sur le territoire, la ville est perdue et repart de zéro — ses blocs lui sont rendus, sauf l'obsidienne. Quitter la ville cette nuit-là compte comme une mort, et fuir à plus de 200 blocs aussi. Sans aucun défenseur présent, elle se termine en victoire.

👁

Nuit du Présage

SANS SIÈGE

Environ une nuit sur 8 sans siège, sous une lune rouge : les monstres apparaissent 1,5 fois plus dans le monde de la ville, et un boss rôde seul. Abattu avant l'aube, il rapporte 150 \$ à chaque défenseur.

👑

Nuit des Déchus

NOUVELLE LUNE

Les boss que cette ville a déjà vaincus se relèvent, au niveau où ils sont tombés ; chacun rapporte 100 \$ à son tueur. Ils creusent à travers les murs : ce qu'ils cassent ne rapporte aucun bloc, et l'aube le remet en place.

☀

Nuit des Étoiles Filantes

LA NUIT CALME

Environ une nuit sur 12 : rien d'hostile n'apparaît sur le territoire, des étoiles filantes traversent le ciel, et chaque étoile tombée, à courte marche, vaut 120 \$ et un objet au premier arrivé.

🌱

La Brèche

DE JOUR

Un jour sans siège sur 4 : un cadre de portail s'ouvre à 80–150 blocs, gardé par 2 ou 3 élites de niveau 10. Nettoyée avant le crépuscule : 600 \$ partagés. Ignorée : la vague suivante gagne un front à cet endroit.

04

L'IA de la horde



Une horde qui assiège vraiment : elle cherche la faille, creuse ce qu'elle ne contourne pas, et reste légère pour votre serveur.

■ Ce qu'elle sait faire

Elle creuse selon la dureté

1,2 seconde par point de dureté, 30 secondes au plus pour un mob ordinaire : l'obsidienne tient 30 s face à un zombie, environ 7,5 s face à un capitaine, 5 s face à un boss. La bedrock et les blocs incassables, jamais.

■ RÉGLABLE `wave.grief.max-seconds`

Le travail reste au bloc

Jusqu'à 3 creuseurs s'additionnent sur un même bloc, et les fissures tiennent 60 secondes : un mob bousculé ne recommence pas de zéro.

■ RÉGLABLE `wave.grief.max-diggers-per-block`

Jamais sous ses pieds

Un mob ne creuse pas le sol sous lui. Seule exception : descendre en escalier, un bloc à la fois, vers un défenseur, un villageois ou le Maire réfugié au moins 2 blocs plus bas.

■ RÉGLABLE `wave.grief.dig-down`

Un mur est une marche, pas une porte

Face à un mur de 3 blocs ou plus, il n'en perce plus la base : il l'escalade, un bloc par passe, et arrive au sommet.

Pas de cratères en chaîne

Un creeper de la horde ne fait jamais sauter le sol sous ses pieds : une série d'explosions ne creuse pas de puits.

■ RÉGLABLE `wave.grief.blast-floor`

Des douves qui comptent

Eau et lave comptent pour un bloc de dureté 1 ; la horde ne nage pas, elle coule et marche au fond. Une douve reste un vrai obstacle, sans rendre la ville invincible.

■ RÉGLABLE `wave.grief.fluid-hardness`

Elle choisit ses fronts

Dès la vague 8, 2 ou 3 côtés d'attaque pour la nuit, de préférence le moins défendu ; elle se souvient des zones où elle est souvent morte.

■ RÉGLABLE `wave.fronts.favour-undefended`

Des incendiaires

Dès la vague 6, jusqu'à 10 pyromanes mettent le feu aux bâtiments, dans une limite de 40 blocs par vague.

■ RÉGLABLE `wave.arson.budget`

Les costauds creusent plus vite

Ravageur, Warden, ours blanc, hoglin, zoglin, piglin barbare, vindicateur : ils percent un mur plus vite que leur santé ne le laisse croire, et les boss encore plus. Le Warden creuse désormais, lui aussi.

■ RÉGLABLE `wave.grief.strong-types`

Cœurs et colonnes, visibles de loin

Dès la vague 8, la horde plante au-delà des murs des cœurs — en briser un dissout 15 % de ce qui reste — et des colonnes qui lui donnent vitesse et résistance ; seuls les joueurs peuvent les casser. Un panache de particules les signale à 512 blocs, rouge pour un cœur, bleu et blanc pour une colonne, et reste visible de nuit.

■ RÉGLABLE `wave.organs.column-height`

Jamais cassés : coffres de l'Ender, balises, générateurs de mobs de la ville, coffres de mort de ResurrectionChest. Pour couper toute casse : `wave.grief.enabled`.

■ Coordination et performances

Chacune de ces fonctions se règle ou se coupe séparément (`wave.ai.*`).

01 Une horde toujours éveillée

Paper «endort» les monstres éloignés des joueurs. Les mobs de vague restent actifs et continuent de marcher sur la ville, même quand personne n'est à côté.

■ RÉGLABLE `wave.ai.keep-awake`

02 Le plugin commande, pas le hasard

Le comportement de Minecraft ne détourne pas un zombie envoyé vers la Mairie vers un défenseur aperçu à 30 blocs. Chaque mob suit un ordre cohérent : marcher, chasser, riposter, battre en retraite, creuser.

■ RÉGLABLE `wave.ai.arbitrate-targets`

03 Aucun mob planté

Après un combat, l'ordre de marche est relancé dès le tick suivant.

04 Des escouades

Les mobs d'un même lot marchent en formation derrière un chef — le porte-étendard, sinon le premier debout qui n'est pas un boss — en rangs de 3, au lieu d'arriver en file indienne ; capitaines et boss marchent seuls. 8 mobs au plus par escouade.

■ RÉGLABLE `wave.ai.squads.max-size`

05 Chacun son tour

Au plus 4 mobs au contact d'un même joueur ; les autres l'encerclent à quelques blocs et attendent qu'une place se libère. Un mob frappé riposte aussitôt. Désactivé pendant la Méga Lune de Sang et la marée finale, quand les derniers mobs d'une vague foncent sur la Mairie.

■ RÉGLABLE `wave.ai.tokens.per-player`

06 Pas de pic de lag

Le travail de l'IA est étalé sur chaque tick, avec un budget partagé par toutes les villes : 2 ms par tick par défaut.

■ RÉGLABLE `wave.ai.tick-budget-ms`

07 Diagnostic intégré

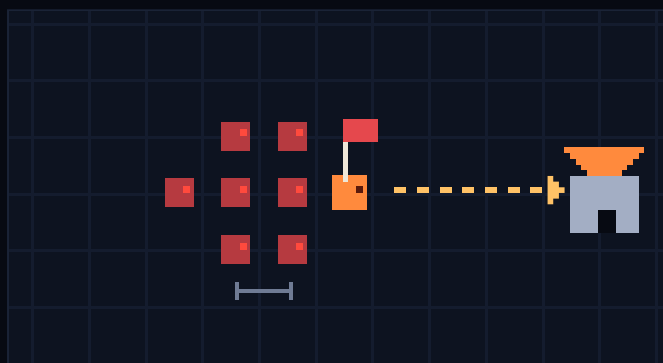
Le plugin mesure la part de la horde active et le temps d'IA par tick : une ligne dans la console toutes les 30 secondes pendant un siège.

■ RÉGLABLE `wave.ai.census-seconds`

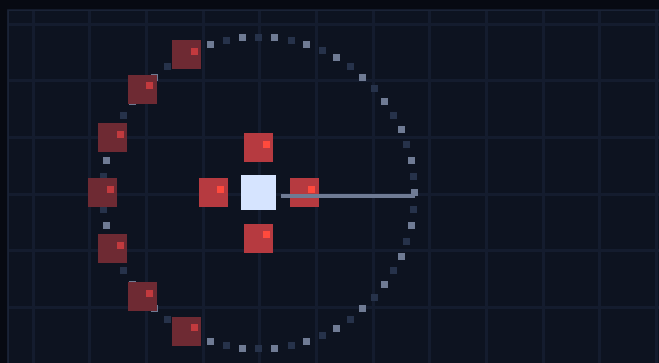
08 Un conseil de réglage au démarrage

Il signale le réglage de Paper

`update-pathfinding-on-block-update`, qui fait recalculer les chemins à chaque bloc cassé pendant un siège. Il ne touche jamais aux fichiers de Paper.



Une escouade. Le chef marche vers la Mairie ; les autres suivent en rangs de 3, à 2 blocs d'écart.



Chacun son tour. 4 mobs au contact ; les autres attendent sur un anneau de 5,5 blocs, chacun à sa place.

05

Boss et élit



Chaque nuit a ses têtes d'affiche : des capitaines nommés, des boss de nuit et un colosse de jour, qui donnent à vos joueurs des objectifs et des histoires à raconter.



Capitaines de la horde

Chaque vague est menée par un capitaine nommé, 5 niveaux au-dessus de sa horde, qui vaut 5 fois la prime d'un mob et tire 2 pouvoirs de plus. Un capitaine de plus rejoint l'assaut toutes les 10 vagues — 1 jusqu'à la vague 9, 2 de la 10 à la 19... — jamais le même deux fois dans la nuit.

■ RÉGLABLE

`wave.captain-every`

Sièges majeurs

Toutes les 10 vagues : un capitaine choisi parmi les plus forts disponibles, une horde 25 % plus grosse, un cor qui annonce le boss par son nom, une page Prévisions qui le prédit d'avance — et, quand la nuit tire un modificateur, un second qui ne le contredit pas.

■ RÉGLABLE

`wave.major-every`

Le colosse du jour

Tous les 4 jours de jeu vers midi, annoncé 10 minutes à l'avance, un colosse se dresse dans chaque quart de la carte qui compte une ville. Trois fois la vie du plus fort capitaine de son niveau, sans plus de dégâts ; 600 \$ partagés selon les dégâts, et un coffre de butin pour la ville qui a le plus frappé.

■ RÉGLABLE

`dayboss.health-vs-captain`

Champions de zone

Chaque avant-poste et donjon à conquérir est gardé par un boss nommé : pas de capture tant qu'il vit (section 08). Les boss nommés ont 50 % de vie en plus et, sauf le colosse, frappent 25 % plus fort — tirs compris. Taille : ×1,4 capitaines et champions, ×1,3 Déchus, ×2,5 colosse. Jamais d'étouffement. Réglable : `bosses.might`.

Boss de nuit

La Nuit du Présage lâche un boss seul sous la lune rouge ; la Nuit des Déchus relève ceux que la ville a déjà vaincus (section 03).

Élites

Chaque mob de la horde est mis à l'échelle de son niveau, et une plaque flottante affiche ce niveau. ■ RÉGLABLE `elite.plates`

Reconnaissables de loin

Sans resource pack, les boss nommés portent un petit halo au-dessus de la tête — fer dès le niveau 8, or dès le niveau 14 — et certains une tête de mob de Minecraft.

■ RÉGLABLE

`boss-look.enabled`

■ 32 pouvoirs

Les boss en portent quelques-uns ; passé un certain niveau, n'importe quel mob de la horde peut en tirer un.

DÉFENSES

`immunité au feu` `immunité aux flèches` `immunité au recul` `mur-bouclier` `vitesse`

COUPS

`enflammés` `gelants` `affaiblissants` `empoisonnants` `repoussants` `flétrissants` `gravitationnels` `confondants`
`aveuglants` `foudre au contact`

À DISTANCE

`boule de feu` `pluie de flèches` `flèche traqueuse` `enfer de flèches` `cône de givre` `lance-flammes`
`pluie de météores` `orage` `volée de fusées`

CONTRÔLE

`aspiration` `implosion` `onde de choc` `tempête de feu` `choc en retour` `grosse explosion`

SOUTIEN

`canal de soin des alliés` `résurrection`

Le butin

Primes en argent (×5 pour un capitaine), coffre du colosse, primes des nuits à boss — et les trois grands boss de Minecraft paient en artefacts : le Warden, le Wither et le Dragon de l'End donnent chacun des pièces exclusives, garanties au premier kill de chaque joueur, puis 20 % de chances. Un Warden ou un Wither amené par le siège ne paie rien.

Un moteur maison. Aucun plugin de boss requis, ni déguisement ni modèle 3D : chaque boss est un mob de Minecraft, avec son équipement et ses pouvoirs.

06

L'aube



Le matin efface la nuit : la ville se répare seule, sans corvée pour vos joueurs ni pour votre équipe.



Réparation automatique

Tout bloc cassé par la horde sur le territoire, ou à 16 blocs de son bord, est remis en place à l'aube, gratuitement. Plus loin, le terrain piétiné garde ses cicatrices.

■ RÉGLABLE

code.wave.repair.fringe



Les coffres d'abord

Un conteneur qui avait un contenu est toujours reconstruit, avec son contenu, où qu'il se trouve.



L'obsidienne se mérite

Elle n'est jamais reconstruite automatiquement : seul l'Ingénieur la restaure, un bloc toutes les 2 minutes au plus.

■ RÉGLABLE

code.wave.repair.slow-restore-seconds



Pas de casse du tout ?

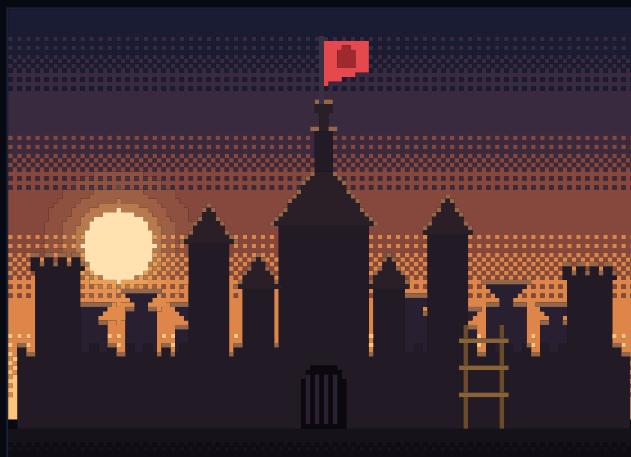
Un interrupteur coupe toute casse : les mobs s'entassent alors contre les murs.

■ RÉGLABLE

code.wave.grief.enabled

■ Ce que rapporte une nuit

- Chaque mob tué paie : 4 \$ un zombie, 8 \$ un creeper, 12 \$ une sorcière ou un vindicateur, 30 \$ un ravageur... plus 10 % par niveau du mob, 25 % de plus sous modificateur, 5 fois plus pour un capitaine.
- Chaque vague battue : 2 points de territoire, un nouveau record, un pas vers le titre suivant, le Nether et l'End.
- Lune de Sang tenue : 7 jours de trêve. Méga Lune de Sang survécue, ou record battu : un banquet — de la nourriture tombe du ciel pendant 15 secondes, et chaque portion attrapée donne Absorption II et Vitesse I pendant 24 heures réelles.
- Dès la vague 3, chaque siège ordinaire met à prix la tête d'un capitaine — 300 \$ plus 10 \$ par vague, 1500 \$ au plus — pour qui l'abat.
- Environ une nuit sur deux, dès la vague 3 aussi, le cor lance un défi — ne perdre personne, ni arc ni arbalète, ne rien laisser toucher le Maire... (18 en tout). Tenu, il rapporte à chaque défenseur 10 à 30 % de ce qu'il a gagné dans la nuit.
- Le niveau de combat monte avec chaque mob abattu, et bien des quêtes et contrats se jouent pendant le siège.



Économie et villageois



Une économie complète et fermée, pensée pour que défendre la ville rapporte toujours plus qu'une ferme automatique.



La monnaie « \$ »

HordeTown gère sa propre monnaie : aucun plugin d'économie n'est requis. On la gagne surtout en tuant la horde, puis avec les quêtes, les contrats et les événements ; on la dépense à la Mairie, chez les villageois et au marché.

Une économie à part. L'argent de HordeTown ne se mélange jamais à celui des autres modes de jeu de votre serveur : c'est voulu.

Au-delà de 5 000 \$ gagnés, les achats (marchand, Mage, générateurs) montent peu à peu, jusqu'à 1,75 fois le prix.

■ RÉGLABLE `pricing.progressive`



La Mairie

Chez le Maire, on embauche les villageois (chef ou second) et on achète les générateurs ; on y trouve aussi le marché des joueurs, les Prévisions, les quêtes et les compétences. Le chef ou un second peut y offrir à la ville des jours de paix — 1, 3 ou 7 jours sans siège — ou acheter le cor de guerre (900 \$) : soufflé la nuit, avec 3 membres connectés, il fait venir sur-le-champ la prochaine vague, 2 niveaux plus haut et plus nombreuse d'un quart — et chaque mise à mort paie double.

■ Marché, enchères, marchand



Le marché des joueurs

`/ht sell <prix>` met en vente la pile tenue en main : elle est mise de côté aussitôt, 5 offres par joueur, 7 jours de vente (puis récupérable), 5 % de taxe prélevés sur chaque vente.

■ RÉGLABLE `market.tax-percent`



Le marchand d'armes

1 ou 2 visites par semaine, à des moments tirés au sort, 24 heures chacune : 6 armes et 5 objets tirés au sort dans son catalogue, artefacts compris. Il répare aussi l'équipement usé (600 \$ la barre complète).

■ RÉGLABLE `merchant.visits-per-week`



L'enchère du soir

Tous les 3 jours sans siège, un objet haut de gamme du marchand d'armes part aux enchères 10 minutes avant la nuit, pour 5 minutes : mise de départ à la moitié du prix, 25 \$ d'écart minimum. Survoler le nom du lot montre l'objet, un clic ouvre sa fiche.

Pour miser sur un objet du Nether ou de l'End, il faut avoir débloqué cette dimension. Le déblocage est inscrit sur chaque membre quand sa ville atteint la vague du Nether ou de l'End, et il le garde même s'il perd ou quitte sa ville.

■ RÉGLABLE `auction.every-days`

■ Quêtes : une fenêtre, trois onglets



Aujourd'hui

5 quêtes du jour, les mêmes pour tout le serveur, tirées d'un catalogue de 273 et renouvelées à 5 h : 40, 70 ou 110 \$, et 100 \$ de bonus pour les 5.



Ville et semaine

6 contrats du Maire par semaine, tirés de 27 (150 à 500 \$), et le contrat de ville : la même quête pour toutes les villes (13 possibles), 200 \$ pour chaque ville qui la termine, le titre de « Ville Éclair » pour la plus rapide et un classement de saison.



Commandes

Les villes publient leurs besoins (« 64 fer contre 300 \$ ») ; la récompense est prélevée d'avance, et on livre d'un clic droit sur le Maire.

Un seul contrat dépend d'un autre plugin (mcMMO) : sans lui, il n'est simplement jamais tiré.

■ Dix spécialistes à embaucher

Achetés chez le Maire sous forme d'œuf, ils sont posés par le joueur où il veut sur les terres de la ville. Un exemplaire de chaque par ville. Aucun joueur ne peut les blesser, et la horde ne les tue jamais : assommés, ils se relèvent en 3 jours, ou tout de suite contre un tiers de leur prix. Ils veulent un lit à 16 blocs au plus, se déplacent d'un bouton sur leur comptoir (chef ou second) et rendent la moitié de leur prix si on les congédie. Chaque embauche ajoute 15 % au prix des suivantes.

■ RÉGLABLE `villagers.step`

VILLAGEOIS	PRIX	CE QU'IL APORTE
Forgeron	1 300 \$	Répare l'équipement usé des défenseurs, bien plus vite sur un porte-armure. Rachète minerais bruts et lingots, charbon, lapis, quartz, émeraudes, diamants et netherite.
Alchimiste	1 600 \$	Au son du cor, une potion défensive pour chaque défenseur, puis des fioles persistantes lancées sur la horde. À son comptoir : toutes les potions du serveur, à boire, en jet ou persistantes (dès 45 \$). Rachète les ingrédients d'alchimie, sauf la poudre de blaze.
Mage	1 700 \$	Pose n'importe quel enchantement connu du serveur sur l'objet en main, sans enclume ni « Trop cher ! » ($120 \$ \times \text{niveau}^2$, le double pour un trésor), malédictions comprises, au double du prix. Retire toutes les malédictions pour 480 \$.
Guérisseur	2 250 \$	Régénération et Résistance I sur tout le territoire, une lente guérison pour les villageois et les animaux, et son propre comptoir de soins.
Éclaireur	1 600 \$	Annonce exactement la prochaine vague, marque les mobs dangereux, donne les directions d'attaque, compte la horde restante par front et fait briller les capitaines en rouge. Après une vague battue, 25 % de chances de révéler un donjon que n'importe quelle ville peut prendre. À son comptoir : trois ordres de siège et son équipement d'éclaireur ; il rachète ce que l'exploration rapporte.
Cuisinier	950 \$	Au son du cor, Saturation et Absorption pour chaque défenseur. À son comptoir : la pomme d'or, la carotte dorée et dix plats, dont cinq ragoûts à effet. Rachète récoltes et viande.
Ingénieur	1 800 \$	Les générateurs tournent 20 % plus vite ; il remonte des blocs pendant le siège, seul capable de restaurer l'obsidienne. Rachète la redstone.
Maître d'armes	1 400 \$	10 % de remise chez le marchand d'armes et une relance gratuite de son étal par visite, pour sa ville. Il forge l'arme ou l'armure en main, jusqu'à +5 (+1 dégât ou +1 d'armure par niveau, $250 \$ \times \text{niveau}^2$), et rachète les artefacts à 30 % du prix du marchand.
Érudit	2 250 \$	10 % d'argent en plus sur chaque mob de la horde tué, pour toute la ville. Rachète le butin de la horde.
Pêcheur	1 300 \$	Rachète le poisson ; environ un matin sur trois, tant qu'un membre de sa ville est là, il remonte quelque chose de l'eau — poisson, trésor enchanté, parfois un trident, un cœur de la mer ou un artefact : le premier qui le lui demande le garde.
Villageois	260 \$	Un villageois ordinaire, sans limite de nombre : élevage, halls de commerce.

Huit d'entre eux rachètent les produits de la ville, à des prix qui baissent à mesure qu'on leur vend dans la journée ; ce qui sort d'un générateur est marqué et refusé à tous les comptoirs. Aucune ferme automatique ne rapporte plus que le combat.

■ Des garde-fous contre les abus

Sur un serveur en mode hors ligne, un nouveau pseudo est un nouveau compte : l'argent se protège à la source.



Argent bloqué pour un compte neuf. Un compte doit avoir joué 120 minutes avant que son argent puisse aller à un autre joueur — `/ht pay <joueur> <montant>`, achat sur le marché, commande publiée. Recevoir, vendre et livrer restent libres. Taxe et plafond par jour (`pay.*`) : en option.

■ RÉGLABLE `pay.min-playtime-minutes`



Mercenaires plafonnés. Une ville engage 3 mercenaires au plus, et chacun ne touche sa part que connecté et après avoir frappé la horde du siège en cours.

■ RÉGLABLE `mercenary.max-per-town`



Bourse de bienvenue en deux moitiés. Qui arrive après coup reçoit une bourse calculée sur la première ville qu'il rejoint (50 \$ par vague battue, 2 000 \$ au plus) : la moitié aussitôt, l'autre après la première vague de cette ville où il frappe la horde — perdue s'il part avant. Une ville n'en verse que 2 par semaine.

■ RÉGLABLE `catchup.max-per-town-per-week`



Fermes à spawners freinées. Le butin d'un spawner baisse au fil de l'heure : 100 % pour ses 100 premiers mobs tués, 50 % pour les 100 suivants, puis 25 %, avant de remonter à 100 % à chaque heure. L'XP et le nombre de mobs ne changent jamais ; la règle est écrite sur la fiche d'achat du spawner.

■ RÉGLABLE `spawners.diminishing-drops.enabled`

■ La semaine d'un serveur HordeTown

Des rendez-vous fixes, en temps réel, qui donnent un rythme à votre communauté.

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
Contrats de la semaine Le tableau du Maire se renouvelle ; la course des villes repart.		Nouvelles zones Entre 10 h et 22 h, chacune à un moment tiré au sort, annoncé dans le chat.				Nouvelles zones Second tirage de la semaine, entre 10 h et 22 h.
Reprises Une ville peut prendre une zone tenue par une autre.						
5 h · quêtes du jour	5 h · quêtes du jour	5 h · quêtes du jour	5 h · quêtes du jour	5 h · quêtes du jour	5 h · quêtes du jour	5 h · quêtes du jour



Marchand d'armes : 1 ou 2 passages par semaine, à des moments tirés au sort ; il reste 24 heures.



Chaque jour à 5 h : 5 nouvelles quêtes du jour, les mêmes pour tout le serveur.



Au fil des jours de jeu — Un siège toutes les 3 nuits comptées · une enchère tous les 3 jours sans siège · la caravane et le colosse tous les 4 jours environ.

■ Des soirs sans siège qui comptent aussi



Caravane. Tous les 4 jours de jeu environ, une caravane attend dans chaque quart de la carte qui compte une ville. Le premier joueur d'une ville à la rejoindre choisit sa route ; sa ville l'escorte de 3 à 5 minutes selon la route, puis les marchands filent à la Mairie : 400 \$ de base partagés entre les escorteurs, puis un étal de 10 minutes.



Classements. 5 hologrammes à poser où vous voulez : villes, mobs tués, argent, niveau de combat, course des villes.



Tutoriel et livret. 9 étapes qui ne bloquent rien et révèlent chaque mécanique au bon moment ; un livret `/ht guide` dans la langue du joueur.



Colosse, Brèche, banquet. Des rendez-vous de jour et de fin de nuit qui donnent une raison de se connecter même sans vague.



Cosmétiques. 8 styles purement visuels (particules du drapeau ; nom en gras, en italique ou en petites capitales dans les classements), achetés une fois pour toutes.



Musique. Une bande-son propre à HordeTown, que chaque joueur règle ou coupe pour lui seul (`/ht music`).

Zones et donjons



Deux fois par semaine, la carte se redistribue : des avant-postes et des donjons à prendre, à tenir, puis à défendre contre une horde qui revient plus forte.



Le tirage, deux fois par semaine

- Chaque mercredi et chaque dimanche, de nouvelles zones sont tirées : chacune apparaît à un moment choisi au hasard entre 10 h et 22 h (heure du serveur), annoncé dans le chat — tout le monde a sa chance.
- Avant-postes et donjons peuvent sortir **n'importe où dans le monde déjà généré**, dans la limite du monde — même là où personne n'est jamais allé, terrain prégénéré compris. Rien n'est jamais généré pour les poser.
- **Overworld** : 3 avant-postes (facile, moyen, difficile) et 3 donjons sur la même échelle. **Nether** et **End** : 1 avant-poste et 1 donjon chacun, un et deux crans au-dessus du difficile.
- Le Nether et l'End ne se conquièrent qu'une fois ouverts par la ville (10 et 20 vagues battues).
- Jamais dans un claim ni à moins de 300 blocs du territoire d'une ville, ni dans le carré du spawn, ni près d'une autre zone, ni au-delà de la limite du monde.
- Chaque zone est gardée par un boss nommé. La prendre rapporte une prime, la tenir une rente quotidienne et du contrôle de carte.
- La rente est payée une fois par jour réel, à la fin de la première horde de la ville, à parts égales entre tous ses membres ; 900 \$ au plus par ville et par jour, sans arriérés : un jour sans horde ne paie rien.
- Une zone reste à sa ville de 7 à 15 jours, tirés au sort ; le dimanche, une autre ville peut lui prendre la moitié la plus ancienne de ses zones. Puis la horde la reprend — ses défenseurs reviennent chaque fois 3 niveaux plus forts, jusqu'à +9 — et l'ancienne ville a 15 minutes de priorité pour la reconquérir.
- Si une ville est dissoute, toutes ses zones retombent aussitôt à la horde.
- Aucune zone n'est offerte à la fondation : sur un serveur neuf, les premières arrivent le mercredi ou le dimanche suivant.

PALIER	PRISE : AVANT-POSTE · DONJON	RENTE PAR JOUR : AVANT-POSTE · DONJON
Facile	200 \$ · 100 \$	75 \$ · 40 \$
Moyen	300 \$ · 150 \$	120 \$ · 60 \$
Difficile	450 \$ · 225 \$	180 \$ · 90 \$
Nether	700 \$ · 350 \$	270 \$ · 135 \$
End	1 000 \$ · 500 \$	400 \$ · 200 \$

■ RÉGLABLE

objective.dungeons.anywhere

objective.outposts.anywhere

objective.min-town-distance

objective.uprising.level-per-recapture

■ Les 10 donjons de la horde

HordeTown apporte ses propres donjons, et c'est le monde qui les génère, avec les chunks, comme une salle des épreuves : `/locate` structure les trouve. Plus le palier monte, plus ils sont grands, profonds et riches.

DONJON	DIMENSION	PALIER	TAILLE X × Y × Z	OÙ LE TROUVER
Crypte du porte-étendard Une chapelle en ruine au-dessus d'une crypte voûtée.	Overworld	■ FACILE	25 × 24 × 25	Plaines, prairies, forêts, taïga, collines venteuses, plaines enneigées
Poste de guet enfoui Un poste de guet de pierre avalé par une colline.	Overworld	■ FACILE	27 × 20 × 27	Collines venteuses, forêts, taïga, savane, prairies
Nid de la horde Une colline que la horde a creusée.	Overworld	■ MOYEN	37 × 18 × 37	Plaines, savane, prairies, forêts, taïga
Atelier de siège L'atelier de siège enterré de la horde, sous son trébuchet.	Overworld	■ MOYEN	39 × 22 × 39	Plaines, prairies, forêts, collines venteuses, savane
Prison du marais Une geôle sur pilotis, cellules à demi noyées, citerne sous le marais.	Overworld	■ MOYEN	35 × 24 × 35	Marais et mangroves
Catacombes de l'ossuaire Des catacombes aux murs d'os, autour d'une rotonde à coupole.	Overworld	■ DIFFICILE	55 × 24 × 55	Sous presque toute la terre ferme, scellé dans la roche vers y -30
Temple de la lune de sang Un temple à degrés de grès rouge, une arène enfoncée en son cœur.	Overworld	■ DIFFICILE	57 × 34 × 57	Plaines, déserts, badlands, savane
Forge de basalte La fonderie de la horde au-dessus de la mer de lave, sous cinq cheminées.	Nether	■ NETHER	61 × 34 × 61	Deltas de basalte, désolation du Nether
Chapelle des âmes Une église gothique de basalte, de pierre noire et d'os.	Nether	■ NETHER	55 × 38 × 55	Vallée des âmes
Observatoire du Vide Une tour d'observatoire sur une île de l'End, sous un dôme ouvert.	End	■ END	49 × 56 × 49	Hautes terres de l'End

Le plugin écrit son propre datapack au démarrage, sans rien de tiers : les donjons naissent au redémarrage suivant, dans les chunks générés ensuite — un monde prégénéré après l'installation les contient tous. Avec `dungeons.enabled` à `false`, le plugin retire son datapack : les donjons déjà générés restent, les nouveaux chunks n'en ont plus.

■ Ce qu'on y trouve

- **Des coffres**, sur une table de butin plus riche à chaque palier : une arme ou une pièce d'équipement dans 40 % des coffres d'un donjon facile, 86 % d'un difficile.
- **Des barils de ravitaillement**, dans six d'entre eux : nourriture, flèches, torches, charbon... jamais d'artefact.
- **Des générateurs de monstres** au thème du lieu, 2 à 5 par donjon : squelettes et zombies dans la crypte, noyés et sorcières dans la prison du marais, blazes et wither squelettes dans la forge, endermen dans l'observatoire.
- **Le sanctuaire** : la salle la plus basse et la plus centrale. Quand le donjon est tiré, la bannière de la zone s'y dresse, entre quatre poteaux de sa pierre coiffés de lanternes des âmes.

Par palier : les coffres, ce qu'ils peuvent contenir et la chance d'artefact de chacun — jamais une pièce de boss.

■ FACILE 10 % de chance d'artefact par coffre 3 COFFRES Épées de pierre et de fer, arc, bouclier, cuir, pomme d'or	■ MOYEN 18 % de chance d'artefact par coffre 5 COFFRES Armure de fer, arbalète, épée de diamant, diamants	■ DIFFICILE 30 % de chance d'artefact par coffre 7 COFFRES Armure de diamant, masse, fragments de netherite, totem	■ NETHER 35 % de chance d'artefact par coffre 7 OU 8 COFFRES Débris antiques, gabarit de netherite, pomme d'or enchantée	■ END 45 % de chance d'artefact par coffre 7 COFFRES Élytres, masse, armure de diamant, totem
---	--	---	---	--

■ Prendre et tenir un donjon

- Les zones-donjons sont tirées parmi nos donjons et les bâtiments de Minecraft — temples, manoirs, cités antiques, forteresses, bastions... Quand un chunk tiré porte l'un des nôtres, il passe en premier, et un donjon de la horde ne porte que son propre palier. Villages, épaves, ruines sous-marines, monuments, trésors enfouis, fossiles du Nether et portails en ruine ne deviennent jamais des zones.
- La bannière n'apparaît qu'au tirage : avant, un donjon n'est qu'un bâtiment du monde.
- À l'approche du premier joueur (48 blocs), une garnison de la horde — mêlée et archers, à la taille de son palier — se réveille avec un boss nommé. Son niveau suit le serveur : à chaque réveil, la garnison est levée à la plus haute vague qu'une ville ait battue, si elle dépasse la sienne — jamais à la baisse —, avec un plancher par palier : facile 3, moyen 5, difficile 8, Nether 10, End 12. La bannière de la ville ne se plante qu'une fois la garnison et le boss morts.
- Les coffres, coffres piégés et barils sont remis à neuf — reposés s'ils ont été cassés, leur contenu remplacé par un butin tiré à nouveau — quand la zone devient objectif, quand la horde la reprend et quand une ville la prend à une autre (la ville qui l'emporte en est prévenue); une fois par 24 h au plus, pour que personne n'en fasse une ferme.

■ RÉGLABLE `objective.dungeons.garrison` `objective.wake-radius` `objective.chests.refill-cooldown-hours`
`objective.level-follows-server`

🚩 Les mini avant-postes

Sur un terrain nu, l'avant-poste tiré est l'un des **10 mini avant-postes** faits maison — 6 dans l'Overworld, 2 dans le Nether, 2 dans l'End —, choisi selon le biome, orienté au hasard et bâti pour la zone ; là où aucun ne tient, le petit camp du plugin prend sa place. Son coffre suit la table de butin de Minecraft de sa dimension — avant-poste de pillards, forteresse du Nether, cité de l'End —, avec la chance d'artefact de ces coffres.

Il ne se pose jamais sur une structure, une construction de joueur ou un joueur. Quand la zone est remplacée à un tirage suivant, le terrain revient tel qu'il était, case par case : seuls restent les blocs posés depuis par des joueurs et les coffres qui contiennent encore des objets.

■ RÉGLABLE `objective.minis.enabled`

🏰 Le camp d'exercice

Quand une ville bat la horde d'ouverture du tutoriel, un avant-poste d'exercice se dresse pour elle à 140–200 blocs, porte tournée vers le Maire, et la boussole le pointe : une petite garnison, pas de boss, pour apprendre à tout abattre puis à planter la bannière de la ville (`/ht town banner` en donne une copie). Il ne part jamais : ni la horde ni le tirage n'y touchent.

09

Objets ajoutés



De quoi collectionner pendant des mois : 80 artefacts sur trois dimensions, 25 enchantements maison, 5 parchemins, le comptoir du marchand d'armes, 25 générateurs et 8 cosmétiques.

Les artefacts

- 80 pièces** : 21 dans l'Overworld, 20 dans le Nether, 39 dans l'End — armes, armures, boucliers et élytres, bâties sur des objets de Minecraft avec leurs propres statistiques et enchantements, parfois au-delà des maximums du jeu.
- Deux raretés** : épique et rare. Toutes portent Solidité (jusqu'à XII), et presque toutes Raccommode.
- Sans resource pack**, chaque pièce a son allure : un nom en dégradé et un reflet sur les 80, un modèle emprunté à un objet de Minecraft pour 40, une apparence portée propre pour 17 pièces qui se portent.
- Où les trouver** : dans les coffres des structures et des donjons de la horde — jamais dans un village —, selon la valeur de la pièce ; chez le marchand d'armes ; aux enchères du soir. Les pièces du Nether et de l'End suivent l'ouverture de ces dimensions par la ville.
- Sept pièces de boss** ne sortent jamais d'un coffre : 1 du Warden, 2 du Wither, 4 du Dragon de l'End.

Coffres : qui donne quoi

GAMME	PRIX AU COMPTOIR	OÙ LA TROUVER
Entrée de gamme	jusqu' à 1 500 \$	avant-postes de pillards, puits de mine, portails en ruine du Nether
Milieu de gamme	1 501 à 2 900 \$	donjons, temples, trésors enfouis, épaves, ruines sous-marines, forteresses, bastions, chambres d'épreuves ; donjons de la horde faciles, moyens et de l'End
Haut de gamme	2 901 à 5 000 \$	bibliothèques de forteresse, cités antiques, manoirs, chambres d'épreuves sinistres, écuries et salles au trésor des bastions, cités de l'End ; donjons de la horde difficiles, du Nether et de l'End
Pièces de boss	au-delà de 5 000 \$	le Warden, le Wither et le Dragon de l'End : garanties au premier kill de chaque joueur, puis 20 % de chances

8 capacités au clic droit

16 artefacts ont une capacité : un clic droit, l'objet en main, puis un temps de recharge visible. Aucune ne blesse un villageois, le Maire, un golem de la ville, un animal apprivoisé ou un joueur protégé.

CAPACITÉ	EFFET	RECHARGE
Bond LEAP	Un bond vers l'avant.	6 s
Déflagration BLAST	Une onde autour du porteur, jusqu'à 6 cœurs de dégâts, sans casser de blocs.	8 s
Soin MEND	4 cœurs rendus sur-le-champ.	25 s
Rayon BEAM	Un clic arme, le suivant tire un rayon de 24 blocs : de 1,5 à 5,5 cœurs selon l'attente.	12 s
Purification CLEANSE	Retire tous les effets néfastes et laisse un nuage de soin que les alliés peuvent traverser.	20 s
Clignement BLINK	Jusqu'à 20 blocs en avant, à travers les obstacles ; annulé sans rien coûter s'il n'y a pas de point d'arrivée sûr.	10 s
Tribut LEVY	Coûte 3 cœurs, donne Force II pendant 12 s ; refusé sous 5 cœurs : il ne peut jamais tuer.	18 s
Voile VEIL	6 s d'invisibilité, et les monstres à 12 blocs perdent leur cible.	22 s

Le nom d'un artefact est écrit dans la langue de celui qui le reçoit — l'acheteur, celui qui ouvre le coffre, celui qui abat le boss —, sinon dans celle du serveur. Les tableaux qui suivent donnent le nom français et, dessous, l'anglais.

ARTEFACT	TYPE	CE QU'IL FAIT	RARETÉ	PRIX
■ Overworld — « la ville de nuit » 21 PIÈCES				
La Longue Veille The Long Vigil	Arc	Puissance V · Frappe II · Flamme · Infinité	■ ÉPIQUE	3 200 \$
L'Arbalète de l'Éclaireur The Scout's Repeater	Arbalète	Charge rapide IV · Perforation V	■ ÉPIQUE	2 600 \$
Le Fendoir du Forgeron The Blacksmith's Cleaver	Hache netherite	14 dégâts · 1,05 coup/s · Tranchant V · Coup de cloche II · Allonge I	■ ÉPIQUE	3 000 \$
Dernier Glas Last Bell	Épée netherite	9 dégâts · 1,7 coup/s · Tranchant V · Butin III · Brise-foule II · Moisson d'âmes II	■ ÉPIQUE	2 800 \$
La Lance du Présage Omen's Lance	Épée netherite	13 dégâts · 1,1 coup/s · allonge +0,5 · Tranchant IV · Allonge II · clic droit : rayon (12 s)	■ ÉPIQUE	3 500 \$
La Masse du Sapeur The Sapper's Maul	Masse	14 dégâts · 1 coup/s · Densité V · Coup de cloche II · clic droit : déflagration (8 s)	■ ÉPIQUE	3 600 \$
La Lame du Coureur The Runner's Edge	Épée netherite	8 dégâts · 1,8 coup/s · Tranchant IV · Affilage III · Frappe rapide II · Brise-foule I · clic droit : bond (6 s)	■ ÉPIQUE	2 200 \$
Pas-de-Brèche Breachstride	Épée netherite	7 dégâts · 1,6 coup/s · Tranchant III · Frappe rapide I · clic droit : clignement (10 s)	■ ÉPIQUE	2 600 \$
La Promesse de la Guérisseuse The Healer's Pledge	Épée netherite	6,5 dégâts · 1,6 coup/s · Tranchant III · Moisson d'âmes I · clic droit : soin (25 s)	■ ÉPIQUE	2 000 \$
L'Encensoir du Savant The Scholar's Censer	Épée netherite	7 dégâts · 2 coup/s · Tranchant III · Frappe rapide III · clic droit : purification (20 s)	■ ÉPIQUE	2 400 \$
Appel du Couvre-feu Curfew Call	Épée netherite	7 dégâts · 1,6 coup/s · Tranchant IV · Venin II · Coup de cloche I	■ ÉPIQUE	2 200 \$
L'Égide de l'Alchimiste The Alchemist's Ward	Bouclier	+4 armure · +2 ténacité	■ ÉPIQUE	2 400 \$
Bottes du Guet Nightwatch Treads	Bottes netherite	+4 armure · +3 ténacité · +10 % de vitesse · Protection IV · Protection contre les explosions II · Chute amortie IV · Duvet de chardon II · Tenir le rang II	■ ÉPIQUE	3 400 \$
Le Harnois du Rempart The Rampart Harness	Plastron netherite	+9 armure · +4 ténacité · +1 cœur max · Protection IV · Protection contre les explosions II · Grand bras III · Pied ferme IV · Tenir le rang II	■ ÉPIQUE	3 600 \$
La Visière du Veilleur The Watchman's Visor	Casque netherite	+4 armure · +3 ténacité · +10 % de vitesse d'attaque · Protection IV · Protection contre les explosions II · Affinité aquatique · Apnée III · Robustesse III	■ ÉPIQUE	3 400 \$
Jambières Trempées à la Forge Forge-Tempered Legplates	Jambières netherite	+7 armure · +3 ténacité · +10 % de dégâts infligés · Protection IV · Protection contre les explosions II · Protection contre le feu IV · Bond de rempart II · Robustesse I	■ ÉPIQUE	3 400 \$
Heaume de Levée Muster Helm	Casque fer	+2,5 armure · +2 ténacité · résistance au recul +0,05 · Protection II	■ RARE	1 200 \$
Plastron de Levée Muster Plate	Plastron fer	+7,5 armure · +2 ténacité · résistance au recul +0,05 · Protection II	■ RARE	1 200 \$
Jambières de Levée Muster Greaves	Jambières fer	+5,5 armure · +2 ténacité · résistance au recul +0,05 · Protection II	■ RARE	1 200 \$
Bottes de Levée Muster Boots	Bottes fer	+2,5 armure · +2 ténacité · résistance au recul +0,05 · Protection II	■ RARE	1 200 \$
La Veille Silencieuse The Silent Watch	■ WARDEN Épée netherite	12 dégâts · 1,5 coup/s · +40 % de vitesse accroupi · Tranchant V · Brise-foule II · Moisson d'âmes III · Frappe rapide II · clic droit : voile (22 s)	■ ÉPIQUE	5 200 \$

ARTEFACT	TYPE	CE QU'IL FAIT	RARETÉ	PRIX
■ Nether — «la ville au feu» 20 PIÈCES				
La Coulée du Fourneau ■ WITHER The Furnace Tap	Arc	Puissance VI · Frappe III · Flamme · Infinité	■ ÉPIQUE	5 500 \$
Le Feu de Signal The Signal Fire	Arc	Puissance V · Flamme · Frappe II	■ ÉPIQUE	4 500 \$
Le Grand Soufflet The Great Bellows	Arbalète	Perforation VI · Charge rapide IV	■ ÉPIQUE	5 000 \$
La Réplique du Chauffour The Kiln's Answer	Arbalète	Tir multiple · Charge rapide III	■ ÉPIQUE	4 000 \$
La Volée de la Fonderie The Foundry Volley	Arbalète	Tir multiple · Charge rapide IV	■ ÉPIQUE	3 200 \$
La Mèche Lente The Slow Fuse	Arbalète	Perforation VII · Charge rapide I	■ ÉPIQUE	4 200 \$
La Hachette du Charbonnier The Burner's Hatchet	Hache diamant	9 dégâts · 1 coup/s · Tranchant IV · Aura de feu II	■ RARE	1 200 \$
Le Fer Trempé The Quenching Iron	Épée diamant	7 dégâts · 1,6 coup/s · Tranchant IV · Venin II	■ RARE	2 500 \$
Le Fil de l'Essayeur The Assayer's Edge	Épée or	7 dégâts · 1,6 coup/s · Châtiment V · Moisson d'âmes II	■ RARE	2 600 \$
La Dîme The Tithe	Épée netherite	8 dégâts · 1,75 coup/s · Tranchant V · Butin IV · Frappe rapide II	■ ÉPIQUE	4 000 \$
Le Tribut de Sang ■ WITHER The Blood Levy	Épée netherite	16 dégâts · 0,8 coup/s · Tranchant V · Coup de cloche II · Brise-foule II · clic droit : tribut (18 s)	■ ÉPIQUE	6 000 \$
Solde de Sang Bloodwage	Épée netherite	7 dégâts · 1,8 coup/s · Tranchant V · Frappe rapide III · Moisson d'âmes III · clic droit : soin (25 s)	■ ÉPIQUE	4 800 \$
Meule Millstone	Hache netherite	13,5 dégâts · 0,6 coup/s · −12 % de vitesse · Tranchant V · Coup de cloche II · clic droit : déflagration (8 s)	■ ÉPIQUE	4 200 \$
Le Jet du Frappeur The Striker's Cast	Trident	11,5 dégâts · 1,1 coup/s · Loyauté III · Canalisation · Empalement V	■ ÉPIQUE	3 800 \$
Le Retour de Flamme The Forge Backdraught	Bouclier	+5 armure · +3 ténacité · Épines III	■ ÉPIQUE	3 500 \$
La Face du Marteau The Hammer Face	Bouclier	+5 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,15	■ ÉPIQUE	3 500 \$
La Garde du Crassier The Slagheap Ward	Bouclier	+5 armure · +3 ténacité · Épines II	■ ÉPIQUE	3 500 \$
Le Manteau Pare-feu The Firebreak Mantle	Élytres	+5 armure · +2,5 ténacité · −4 % de vitesse · Protection contre le feu IV · Ailes blindées IV	■ ÉPIQUE	4 500 \$
Le Manteau du Fondeur The Slagman's Coat	Plastron netherite	+8 armure · +3 ténacité · Protection IV · Protection contre le feu IV · Robustesse III	■ RARE	2 600 \$
Heaume du Veilleur de Four Kilnwatch Helm	Casque netherite	+3 armure · +3 ténacité · Protection III · Protection contre le feu IV · Apnée III · Robustesse II	■ RARE	1 500 \$
■ End — «les gens au portail» 39 PIÈCES				
Le Dernier Appel The Last Roll Call	Arc	Puissance VI · Frappe II · Infinité	■ ÉPIQUE	5 000 \$
La Borne The Waypost	Arc	Puissance V · Frappe I	■ RARE	3 500 \$
La Complainte The Keening	Arc	Puissance V · Flamme · Frappe III	■ ÉPIQUE	4 200 \$
Feu de l'Abîme Brinkfire	Arbalète	Perforation VI · Charge rapide III	■ ÉPIQUE	4 800 \$
Le Carreau du Seuil The Threshold Bolt	Arbalète	Perforation VIII · Charge rapide II	■ ÉPIQUE	4 000 \$

ARTEFACT	TYPE	CE QU'IL FAIT	RARETÉ	PRIX
■ End — «les gens au portail» SUITE				
La Longue Absence The Long Absence	■ DRAGON Épée fer	10 dégâts · 1,4 coup/s · +2 cœurs d'absorption · Tranchant V · Moisson d'âmes III · Brise-foule II · clik droit : tribut (18 s)	■ ÉPIQUE	7 000 \$
Le Maillet du Cairn The Cairn Maul	Hache netherite	14 dégâts · 0,4 coup/s · Tranchant V · Coup de cloche II	■ ÉPIQUE	4 500 \$
Lumignon Lanternlight	Hache netherite	9 dégâts · 1 coup/s · Tranchant IV · Aura de feu II · Frappe rapide II	■ ÉPIQUE	3 800 \$
Le Retour The Homecoming	■ DRAGON Épée netherite	12 dégâts · 1,6 coup/s · allonge +0,6 · Tranchant V · Butin IV · Brise-foule II · Allonge II · clik droit : déflagration (8 s)	■ ÉPIQUE	7 500 \$
Le Tour de la Veuve The Widow's Turn	Épée netherite	7 dégâts · 1,9 coup/s · Tranchant V · Aura de feu II · Frappe rapide III · clik droit : purification (20 s)	■ ÉPIQUE	4 200 \$
Le Compte du Deuil The Mourner's Count	Épée netherite	7 dégâts · 1,7 coup/s · allonge +0,35 · Tranchant V · Butin III · Moisson d'âmes III	■ ÉPIQUE	4 000 \$
Le Mot Calme The Quiet Word	Épée netherite	6 dégâts · 1,6 coup/s · Tranchant IV · Allonge II · clik droit : rayon (12 s)	■ ÉPIQUE	4 500 \$
La Route Lointaine The Far Road	Trident	9 dégâts · 1,2 coup/s · Loyauté III · Empalement V	■ RARE	3 200 \$
Le Premier Jalon The First Milestone	■ DRAGON Épée bois	3 dégâts · 20 coup/s · Frappe rapide III	■ ÉPIQUE	9 999 \$
Le Lien The Tether	■ DRAGON Épée netherite	8 dégâts · 1,8 coup/s · Tranchant V · Frappe rapide II · Coup de cloche II · clik droit : clignement (10 s)	■ ÉPIQUE	6 000 \$
La Hache du Voyageur The Wayfarer's Axe	Hache netherite	9,5 dégâts · 1 coup/s · +25 % de vitesse de minage · Tranchant IV · Efficacité V	■ RARE	3 200 \$
La Lame du Péager The Tollkeeper's Blade	Épée netherite	7,5 dégâts · 1,8 coup/s · Tranchant IV · Butin III	■ RARE	3 000 \$
La Garde du Bord The Verge Ward	Bouclier	+5 armure · +3 ténacité · Épines II	■ ÉPIQUE	3 800 \$
La Garde du Revenant The Returner's Ward	Bouclier	+6 armure · +3 ténacité · +4 % de dégâts infligés · Épines III	■ ÉPIQUE	3 500 \$
La Garde du Deuil The Mourning Ward	Bouclier	+5 armure · +2 ténacité	■ RARE	3 000 \$
Les Ailes Creuses The Hollow Wings	Élytres	Solidité VIII · Racommodage	■ RARE	900 \$
Ailes Rodées Roadworn Wings	Élytres	+4 armure · +1,5 ténacité · -7 % de vitesse · Protection IV · Ailes blindées III · clik droit : voile (22 s)	■ ÉPIQUE	4 000 \$
Les Ailes du Retour The Homeward Wings	Élytres	+3 armure · -30 % de dégâts de chute · +3 blocs de chute sans dégâts · -30 % de gravité · Chute amortie IV · Ailes blindées II	■ ÉPIQUE	5 000 \$
Casque de l'Appel Roll-Call Helm	Casque netherite	+3 armure · +2,5 ténacité · résistance au recul +0,05 · Protection III · Robustesse II	■ RARE	1 900 \$
Plastron de l'Appel Roll-Call Plate	Plastron netherite	+8 armure · +2,5 ténacité · résistance au recul +0,05 · +12 % de vitesse d'attaque · Protection III · Robustesse II	■ RARE	2 000 \$
Jambières de l'Appel Roll-Call Greaves	Jambières netherite	+6 armure · +2,5 ténacité · résistance au recul +0,05 · +20 % de dégâts de balayage · Protection III · Robustesse II	■ RARE	1 900 \$
Bottes de l'Appel Roll-Call Boots	Bottes netherite	+3 armure · +2,5 ténacité · résistance au recul +0,05 · Protection III · Robustesse II	■ RARE	1 900 \$
Casque du Seuil Threshold Helm	Casque netherite	+3 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · Protection IV · Protection contre les projectiles IV · Robustesse II	■ RARE	2 000 \$
Plastron du Seuil Threshold Plate	Plastron netherite	+8 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · Protection IV · Protection contre les projectiles IV · Robustesse II	■ RARE	2 100 \$
Jambières du Seuil Threshold Greaves	Jambières netherite	+6 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · +30 % de vitesse accroupi · Protection IV · Protection contre les projectiles IV · Robustesse II	■ RARE	2 100 \$

ARTEFACT	TYPE	CE QU'IL FAIT	RARETÉ	PRIX
■ End — «les gens au portail» SUITE				
Bottes du Seuil Threshold Boots	Bottes netherite	+3 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · +6 % de vitesse · Protection IV · Protection contre les projectiles IV · Robustesse II	■ RARE	2 000 \$
Casque de la Veuve Widow's Helm	Casque netherite	+3 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · +1,5 bloc de chute sans dégâts · Protection IV · Protection contre les explosions III · Robustesse III	■ RARE	2 500 \$
Plastron de la Veuve Widow's Plate	Plastron netherite	+8 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · Protection IV · Protection contre les explosions III · Robustesse III	■ RARE	2 600 \$
Jambières de la Veuve Widow's Greaves	Jambières netherite	+6 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · +12 % de saut · Protection IV · Protection contre les explosions III · Robustesse III	■ RARE	2 500 \$
Bottes de la Veuve Widow's Boots	Bottes netherite	+3 armure · +3 ténacité · résistance au recul +0,1 · +0,45 bloc de pas · Protection IV · Protection contre les explosions III · Robustesse III	■ RARE	2 500 \$
Casque du Cairn Cairn Helm	Casque netherite	+3 armure · +3,5 ténacité · résistance au recul +0,22 · -4 % de vitesse d'attaque · Protection IV · Protection contre les explosions IV · Robustesse III	■ RARE	2 300 \$
Plastron du Cairn Cairn Plate	Plastron netherite	+8 armure · +3,5 ténacité · résistance au recul +0,22 · -4 % de vitesse · Protection IV · Protection contre les explosions IV · Robustesse III	■ RARE	2 400 \$
Jambières du Cairn Cairn Greaves	Jambières netherite	+6 armure · +3,5 ténacité · résistance au recul +0,22 · Protection IV · Protection contre les explosions IV · Robustesse III	■ RARE	2 400 \$
Bottes du Cairn Cairn Boots	Bottes netherite	+3 armure · +3,5 ténacité · résistance au recul +0,22 · Protection IV · Protection contre les explosions IV · Robustesse III	■ RARE	2 300 \$

■ 25 enchantements maison

Le plugin écrit son propre datapack au démarrage : rien à installer, et leurs noms s'affichent dans les trois langues.

ENCHANTEMENT	NIV.	EFFET	TYPE
Marche-cendres	II	La lave gèle sous les pas : on marche dessus.	Trésor
Pas assuré	II	Monte un bloc entier sans sauter.	Ordinaire
Marche forcée	III	Fait marcher plus vite, sans potion.	Ordinaire
Bond de rempart	II	Saute plus haut et encaisse mieux la chute.	Ordinaire
Robustesse	III	+1 point de vie (un demi-cœur) par niveau, sur chaque pièce.	Ordinaire
Allonge	II	Touche les ennemis de plus loin.	Trésor
Frappe rapide	III	L'arme revient en garde plus vite.	Ordinaire
Venin	III	Les coups empoisonnent, sauf les morts-vivants.	Ordinaire
Moisson d'âmes	III	Les monstres tués donnent plus d'expérience.	Ordinaire
Toucher de forge	I	Le minerai sort du sol déjà fondu.	Trésor
Grand bras	III	Pose et casse des blocs de plus loin.	Trésor
Pied ferme	IV	Les explosions ne déplacent presque plus.	Ordinaire
Duvet de chardon	II	Fait tomber plus lentement.	Trésor
Furie	III	Frappe plus fort, mais l'armure protège moins.	Ordinaire
Ailes blindées	IV	Les élytres protègent, mais on marche moins vite.	Ordinaire
Coureur de nuages	IV	Le ghastr joyeux vole plus vite.	Ordinaire
Éperon	III	La monture court plus vite.	Ordinaire

ENCHANTEMENT	NIV.	EFFET	TYPE
Allure bondissante	III	La monture saute plus haut et se reçoit mieux.	Ordinaire
Croc de guerre	III	Le loup mord bien plus fort.	Ordinaire
Malédiction du fardeau	III	L'arme frappe plus fort, mais ralentit.	Malédiction
Malédiction du colosse	II	Fait grandir : plus solide et plus fort, mais plus facile à toucher.	Malédiction
Malédiction du rapetissement	II	Fait rapetisser : dur à toucher, mais coups plus faibles.	Malédiction
Tenir le rang	II	Ce qui frappe ne fait plus reculer.	Artefact
Coup de cloche	II	Les coups projettent les ennemis bien plus loin.	Artefact
Brise-foule	II	Le coup balaye la foule autour.	Artefact

Ordinaires : table d'enchantement, bibliothécaires, butin. Trésors et malédictions : bibliothécaires et butin, jamais la table. Les trois « artefact » n'existent que sur les artefacts qui les portent. Le Mage écrit tout le reste — les malédictions au double du prix — et les retire toutes pour 480 \$.

■ Les parchemins d'enchantement

Le parchemin dans une main, l'objet dans l'autre, un clic droit : ni table, ni enclume, ni niveaux d'expérience, ni pénalité de réparation. Un parchemin fait deux choses : un tirage de table d'enchantement au niveau de son rang, puis un minimum garanti par-dessus, qui passe les niveaux maximums de Minecraft. C'est le seul accès du jeu à Tranchant X. Solidité X. Efficacité IX et Butin VI.

PARCHEMIN	PRIX	VAGUE BATTUE	NIVEAU DU TIRAGE	GARANTI SUR UNE ÉPÉE
Parchemin d'apprenti	700 \$	1	— · livre 10	Solidité I–II ; parfois Tranchant jusqu'à II et Butin I
Parchemin de scribe	1 500 \$	5	12 · livre 16	Tranchant I–III, Solidité I–II ; parfois Butin jusqu'à II
Parchemin de maître	3 000 \$	10	20 · livre 26	Tranchant III–V, Butin I–III, Solidité II–IV ; parfois Fléau des arthropodes jusqu'à III
Parchemin d'archimage	5 000 \$	15	30 · livre 40	Tranchant IV–VII, Butin II–IV, Solidité III–V ; parfois Fléau des arthropodes jusqu'à V
Le Dernier Mot	8 000 \$	25	50 · livre 75	Tranchant VI–X, Butin III–VI, Solidité IV–X ; parfois Fléau des arthropodes jusqu'à V

Le niveau du tirage est celui d'une épée, d'une hache, d'une armure, d'un arc ou d'un outil ; un livre est tiré plus haut. La table d'enchantement s'arrête à 30. Le tirage suit ses règles (jamais deux enchantements incompatibles) et puise aussi dans les trésors et les enchantements de HordeTown, jamais dans les malédictions.

Sur un objet déjà enchanté, il complète et ne baisse jamais : un enchantement absent est ajouté, un plus faible est relevé, un égal ou supérieur reste tel quel. S'il n'apporte rien, le parchemin est refusé et reste en main.

Il marche sur les épées et les haches, les outils, les armures, les arcs, les arbalètes, les masses, les cannes à pêche, les boucliers et les livres (un livre simple devient un livre enchanté). Élytres, tridents et cisailles : refusé, le parchemin est gardé.

■ 8 cosmétiques

Purement visuels, achetés une fois pour toutes (même une Renaissance ne les retire pas) ; un seul actif par catégorie.

PARTICULES DU DRAPEAU		NOM DE VILLE (CLASSEMENTS)		NOM DU JOUEUR (CLASSEMENTS)	
Étincelles	4 000 \$	Nom de ville en gras	1 500 \$	Nom en gras	1 000 \$
Braises	4 000 \$	Nom de ville en italique	1 500 \$	Petites capitales	2 000 \$
Pluie d'étoiles	4 000 \$	Petites capitales	2 500 \$		

■ Au comptoir du marchand d'armes

30 objets en plus des artefacts, tirés au sort à chaque visite.

2 ARMES IMPOSSIBLES À FABRIQUER		16 OBJETS RARES			
Trident	1 800 \$	Pommes dorées ×3	350 \$	Fragments de netherite ×2	1 600 \$
Masse	3 500 \$	Perles de l'Ender ×8	400 \$	Crâne de wither squelette	1 200 \$
7 CONSOMMABLES		Fioles d'expérience ×16	300 \$	Ancre de réapparition	700 \$
Flèches spectrales ×32	260 \$	Étiquettes ×2	200 \$	Étoile du Nether	5 000 \$
Flèches de lenteur ×16	320 \$	Selle	150 \$	Carapaces de shulker ×2	1 200 \$
Flèches de faiblesse ×16	320 \$	Cœur de la mer	900 \$	Élytres	4 000 \$
Flèches empoisonnées ×16	400 \$	Totem d'immortalité	2 400 \$	Souffle de dragon ×4	800 \$
Boules de feu ×8	280 \$	Pomme dorée enchantée	3 000 \$	Cristaux de l'End ×2	900 \$
Paquetage de milicien (fer + épée)	900 \$				
Paquetage de vétéran (diamant + épée)	3 200 \$				

Au comptoir, les 2 armes et les 16 objets rares gardent leur nom anglais ; les consommables et les parchemins sont traduits.

■ 25 générateurs de ressources

Un tonneau acheté à la Mairie et posé sur le territoire, qui se remplit seul : un objet toutes les N secondes, jusqu'à 8 par ville, incassable par la horde, les explosions, les pistons et le feu.

Palier I — les murs DÈS LA FONDATION				Palier II — les fournitures du siège DÈS 5 VAGUES BATTUES			
Pierre	10 s · 100 \$	Chêne	15 s · 130 \$	Pain	20 s · 200 \$	Steaks	30 s · 260 \$
Terre	8 s · 65 \$	Sable	15 s · 100 \$	Flèches	5 s · 230 \$	Charbon	23 s · 230 \$
Gravier	15 s · 100 \$	Verre	23 s · 160 \$	Ficelle	20 s · 200 \$	Os	20 s · 200 \$
				Cuivre	30 s · 230 \$		

Palier III — les matériaux avancés DÈS 10 VAGUES BATTUES				Palier IV — les objets précieux DÈS 20 VAGUES BATTUES			
Fer	60 s · 520 \$	Or	90 s · 590 \$	LA PERLE DE L'ENDER EXIGE 30 VAGUES BATTUES			
Redstone	45 s · 390 \$	Lapis	45 s · 390 \$	Émeraudes	150 s · 980 \$	Diamants	300 s · 1 630 \$
Poudre	60 s · 460 \$	Obsidienne	120 s · 780 \$	Expérience	90 s · 780 \$	Perles d'Ender	240 s · 1 300 \$
Quartz	60 s · 460 \$	Pierre lumineuse	60 s · 460 \$				

- **Le bloc se choisit** : accroupi, main vide, clic droit sur le tonneau ; une page propose le bloc à fabriquer dans sa famille (11 bois, 9 pierres, 6 terres, 2 sables, 18 verres). Ce qui est déjà dedans ne change pas.
- **Tout membre de la ville** à qui appartient le terrain peut démonter un générateur, accroupi : le tonneau lui revient tel qu'il a été acheté.
- **Côté admin**, /ht admin catalog crée un générateur pour n'importe quel objet, choisit la vague qui le débloque, règle son temps de production (tonneaux déjà posés compris) et son prix, le retire de la vente ou le supprime.

■ RÉGLABLE

generators.max-per-town

generators.variants



Commandes joueur

Presque tout se joue aussi depuis les menus de la Mairie : les commandes sont courtes, cohérentes et traduites dans les trois langues.

■ Comment lire ce dossier

Réglages	Commandes	Commandes admin	Navigation
■ RÉGLABLE wave.max-alive La clé de config.yml qui règle ou coupe ce système.	/ht admin setwave <n> [ville] <valeur> obligatoire, [valeur] facultative; les mots-clés restent en anglais.	■ DESTRUCTIF ■ LECTURE SEULE Une commande admin qui efface pour de bon, ou qui ne fait que lire.	■ SOMMAIRE Dans le PDF, ce lien de l'entête ramène au sommaire, et les signets du lecteur reprennent le plan.

- /hordetown, /ht et /wave sont strictement équivalentes.
- Les mots-clés (confirm, list, on, off...) restent en anglais dans toutes les langues; <valeur> est obligatoire, [valeur] facultative.

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT	QUI PEUT
■ Général		
/ht	Ouvre le menu de la Mairie; sans ville, un menu réduit liste les villes du serveur.	Tout le monde, sans permission
/ht help	La liste des commandes, avec la partie admin pour les administrateurs.	Tout le monde, sans permission
/ht status	Le calendrier du siège : prochaine vague, record battu, trêve, points de territoire, défenseurs requis et connectés.	Membre d'une ville
/ht level	Son niveau de combat, et ce que la horde de ce soir lui fait.	Tout le monde
/ht guide	Donne, ou redonne, le livret du joueur dans la langue de son client.	Tout le monde
/ht daily /ht daily list	Les 5 quêtes du jour; list les affiche en texte plutôt qu'en fenêtre.	Tout le monde
/ht music /ht music on off /ht music volume <0-100>	La musique de HordeTown pour soi seul : état, marche, arrêt, volume. Les courts jingles de siège restent audibles.	Tout le monde
■ Siège		
/ht bloodmoon /ht bloodmoon confirm	Demande, puis confirme, une Lune de Sang volontaire.	Chef ou second
/ht callwave /ht callwave confirm	Sonne le cor : la vague suivante arrive dès la nuit d'après et se bat comme une vague de 5 plus haute. Un avertissement, puis confirm dans les 30 secondes; 5 heures réelles entre deux appels; refusé pendant une vague, ou si c'est déjà prévu.	Chef ou second; sinon, permission hordetown.callwave
/ht objectives	Toutes les zones à prendre — avant-postes et donjons — : où, qui les tient, à quelle distance.	Membre d'une ville
■ Territoire		
/ht claim	Revendique le chunk où l'on se trouve, voisin du territoire, contre des points de territoire.	Membre d'une ville
/ht claims	Les chunks de la ville, et le coût de la prochaine revendication.	Membre d'une ville

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT	QUI PEUT
■ Territoire SUITE		
/ht unclaim	Rend le chunk où l'on se trouve (+1 point); jamais celui de la Mairie, ni un chunk qui couperait le territoire.	Membre d'une ville
/ht borders	Trace les limites de la ville pendant 30 secondes, visibles pour soi seul.	Membre d'une ville
■ Argent et marché		
/ht pay <joueur> <montant>	Verse de l'argent à un autre joueur, connecté ou non. Il faut avoir joué 120 minutes; taxe et plafond par jour en option.	Tout le monde
/ht sell <prix>	Met en vente sur le marché des joueurs la pile tenue en main, au prix indiqué.	Tout le monde
/ht ah /ht asta	Ce qui est en vente : l'enchère du soir, avec un lien pour miser, et le marché des joueurs, qui s'ouvre.	Tout le monde
/ht bid <montant>	Enchère sur l'enchère du soir en cours.	Tout le monde
■ Ville		
/ht town create <nom> <couleur>	Fonde une ville : le Maire se pose là où l'on se tient. Nom de 3 à 16 lettres ou chiffres, une des 16 couleurs.	Joueur sans ville
/ht town join <ville>	Rejoint une ville, librement par défaut ou sur invitation.	Joueur sans ville
/ht town info /ht town info <ville>	La fiche de sa ville, ou de n'importe quelle ville par son nom : chef, seconds, membres, niveau, mobs tués, contrôle de la carte...	Tout le monde
/ht town list	Toutes les villes du serveur, avec leur plus haute vague battue.	Tout le monde
/ht town warp /ht town warp <ville>	Téléporte devant son Maire, ou celui d'une ville alliée. 60 secondes entre deux sauts, impossible en plein combat.	Membre d'une ville
/ht town banner	Une copie du drapeau de la ville, où que l'on soit : sur son bouclier, ou à planter sur une zone.	Membre d'une ville
/ht town leave /ht town leave confirm	Quitte la ville; un chef doit d'abord passer la main. Le dernier membre qui part y met fin, après confirmation. Pendant une Méga Lune de Sang, partir compte comme une mort.	Membre d'une ville
/ht town promote /ht town demote	Sans argument : la liste des seconds de la ville.	Membre d'une ville
/ht town invite <joueur>	Invite un joueur dans la ville.	Chef ou second
/ht town kick <joueur>	Exclut un membre. Personne ne peut exclure le chef, et un second ne peut pas exclure un autre second.	Chef ou second
/ht town move	Déplace le Maire sur le territoire de la ville, ou en replante un s'il a été retiré.	Chef ou second
/ht town ally <ville> /ht town unally <ville>	Propose ou accepte une alliance; unally la rompt aussitôt, des deux côtés.	Chef ou second
/ht town hire <joueur>	Engage un mercenaire qui s'est proposé à la ville.	Chef ou second
/ht town promote <joueur> /ht town demote <joueur>	Nomme un second (2 au plus), ou lui reprend ses clés : il reste membre.	Chef
/ht town transfer <joueur>	Passe la main : le joueur choisi devient chef, l'ancien chef reste membre.	Chef
■ Mercenaires		
/ht mercenary <ville>	Se propose comme mercenaire à une ville, jusqu'à l'aube suivante.	Joueur sans ville
/ht mercenary leave	Rompt son propre contrat de mercenaire.	Mercenaire engagé
/ht mercenary dismiss <joueur>	Renvoie un mercenaire engagé par sa ville.	Chef ou second

Des refus qui expliquent. Selon le cas, le joueur apprend qu'aucune ville n'existe encore, qu'il n'est dans aucune ville, ou que son Maire n'est pas debout en ce moment : jamais un message générique. Toutes les réponses sont traduites dans la langue de son client.

11

Commandes admin



De quoi animer, corriger et tester votre serveur sans ouvrir un fichier, avec des garde-fous sur chaque remise à zéro.

- Toutes exigent `hordetown.admin`. Un rôle dans une ville ne donne jamais accès aux commandes admin.
- `[ville]` est facultatif s'il n'y a qu'une ville sur le serveur, obligatoire sinon. Les remises à zéro (ville, Maire, course) se confirment dans les 30 secondes, par le même admin.

COMMANDE	CE QU'ELLE FAIT
■ Argent et catalogue	
<code>/ht admin give <joueur> <montant></code>	Crédite de l'argent personnel à un joueur connecté.
<code>/ht admin wipe <joueur></code>	Remet à zéro l'argent personnel d'un joueur, connecté ou non. ■ DESTRUCTIF
<code>/ht admin givepoints <montant> [ville]</code>	Crédite des points de territoire à une ville, sans passer par une vague.
<code>/ht admin economy [jours]</code>	L'économie de la ville jour par jour : argent créé, argent détruit, et par quoi (7 jours par défaut). ■ LECTURE SEULE
<code>/ht admin catalog</code>	Une fenêtre à cinq onglets : ce que vendent le marchand (au comptoir et aux enchères) et la caravane, les livres d'enchantement en vente, le butin du colosse du jour et les générateurs. Une croix bascule entre les modes normal, suppression et prix. Tout est écrit dans <code>admin_catalog.json</code> .
■ Vagues et calendrier	
<code>/ht admin forcewave [modificateur none] [vague] [ville]</code>	Lance une vague tout de suite : modificateur au choix, aucun (none) ou tiré au hasard. Un numéro de vague ici ne déplace pas le compteur.
<code>/ht admin setwave <n> [ville]</code>	Règle le compteur de vagues de la ville.
<code>/ht admin setbeaten <n> [ville]</code>	Règle la plus haute vague battue — ce qui ouvre ou referme le Nether et l'End.
<code>/ht admin wave stop [ville]</code>	Interrompt un siège ordinaire : ni gagné ni perdu, rien de compté, calendrier intact.
<code>/ht admin truce <jours> [ville]</code> <code>/ht admin truce end [ville]</code> <code>/ht admin truce reduce <n> [ville]</code> <code>/ht admin truce set <n> [ville]</code>	Accorde des jours de trêve (ils s'additionnent), y met fin aujourd'hui, en retire n, ou la fixe à exactement n jours. Pendant une trêve, les nuits ne comptent pas.
<code>/ht admin cycle</code> <code>/ht admin cycle min-players <n></code> <code>/ht admin cycle nights-per-wave <n></code>	Lit ou change le calendrier : membres connectés requis pour qu'une nuit compte (pour toutes les villes), nuits par vague. Effet à la nuit suivante, écrit dans <code>config.yml</code> .
<code>/ht admin siege [ville]</code>	L'état du siège en cours : vague, mobs restants et ce que la horde a posé sur le terrain. ■ LECTURE SEULE
■ Nuits et événements	
<code>/ht admin night fallen blood mega stars omen [ville]</code> <code>/ht admin night clear [ville]</code>	Met en scène une nuit spéciale tout de suite : Déchus, Lune de Sang sans cérémonie, Méga sans tuer le Maire, Étoiles filantes, Présage. <code>clear</code> termine proprement ce qui est en cours.
<code>/ht admin breach open dusk close [ville]</code> <code>/ht admin breach status [ville]</code>	La Brèche : l'ouvrir, la résoudre comme au crépuscule, la fermer, ou voir son état.
<code>/ht admin merchant</code>	Fait venir le marchand d'armes tout de suite.
<code>/ht admin auction</code> <code>/ht admin auction stop</code>	Ouvre une enchère tout de suite, ou fait tomber le marteau.
<code>/ht admin caravan</code> <code>/ht admin caravan stop</code>	Fait attendre une caravane dans chaque quart de la carte qui compte une ville ; stop les retire.

COMMANDE

CE QU'ELLE FAIT

■ Nuits et événements

SUITE

/ht admin dayboss

/ht admin dayboss now

/ht admin dayboss stop

Annonce un colosse dans chaque quart de la carte qui compte une ville, ou le dresse tout de suite (now) ; stop les renvoie tous.

/ht admin banquet [ville]

/ht admin banquet stop [ville]

Lance le festin, ou y met fin.

/ht admin event <nom|list>

Déclenche un événement par son nom — merchant, night, breach, banquet, auction, callwave, caravan, dayboss... ; list affiche leur état.

■ Zones et conquête

/ht admin objective

/ht admin objective draw

/ht admin objective reroll <zone>

L'état des zones, dimension par dimension, et le prochain tirage avec ses heures d'apparition. draw lance un tirage tout de suite : toutes les zones apparaissent d'un coup, pratique pour une démo. reroll replace une zone libre, jamais une zone tenue.

/ht admin conquest <ville> [objectif] [poids]

Crédite une conquête à une ville ; le poids est ce qu'elle vaut sur la page Contrôle de la carte.

/ht admin uprising <zone|any>

La horde reprend une zone tenue.

■ DESTRUCTIF

/ht admin relic status

/ht admin relic lose <zone>

Les reliques de conquête ; en rendre une volable.

/ht admin zones reconcile

Recalcule l'atlas des zones de chaque ville sur le terrain (déjà fait à chaque démarrage).

/ht admin townrace

/ht admin townrace reset

/ht admin townrace reset confirm

Le classement de la course hebdomadaire ; sa remise à zéro vaut pour tout le serveur et ne se rattrape pas.

■ DESTRUCTIF

■ Villes

/ht admin reset [ville]

/ht admin reset confirm [ville]

Efface une seule ville — Mairie, territoire, calendrier, personnel, générateurs — et rend ses zones à la horde. Les autres villes, l'argent, les compétences et les stats des joueurs restent. Refusé pendant un siège.

■ DESTRUCTIF

/ht admin removemayor [ville]

/ht admin removemayor confirm [ville]

Retire uniquement le Maire : compteur, territoire et points restent. Le chef en replante un avec /ht town move.

■ DESTRUCTIF

■ Outils

/ht admin daily

/ht admin daily roll

L'état des quêtes du jour ; roll en tire 5 nouvelles tout de suite.

/ht admin leaderboard set <type>

/ht admin leaderboard remove <type>

/ht admin leaderboard list

Pose, retire ou liste les hologrammes de classement : towns, kills, money, combat, race.

/ht admin book

Le Manuel de l'Op : un livre qui liste toutes les commandes. Réservé aux opérateurs.

/ht admin purge-orphans [rayon]

Nettoie, autour de soi, les mobs laissés par une ancienne conversion (mobs noyés).

■ Permissions

NEUD

PAR DÉFAUT

CE QU'IL OUVRE

hordetown.player

tout le monde

Les commandes joueur. /ht et /ht help n'exigent aucune permission.

hordetown.bloodmoon

tout le monde

/ht bloodmoon — en pratique réservé au chef, à ses seconds, aux admins et à la console.

hordetown.callwave

opérateurs

/ht callwave pour qui ne dirige pas la ville — un opérateur qui teste son serveur, d'abord : le chef et ses seconds sonnent le cor de leur ville sans permission.

hordetown.admin

opérateurs

Toute la branche /ht admin. Le Manuel de l'Op exige en plus d'être opérateur.



Installation et compatibilité

Un seul fichier à déposer dans le dossier plugins : HordeTown démarre sans rien d'autre et se règle entièrement depuis ses fichiers.

■ Prérequis

- Un serveur **Paper** de **1.21.6 à 26.3**, avec un seul et même fichier. Démarrage vérifié sur 1.21.6, 1.21.8, 1.21.10, 1.21.11, 26.1.2, 26.2 et 26.3 : deux démarrages chacune, aucune erreur. 26.3 est encore en alpha chez Paper : prise en charge au mieux. 1.21.4 et 1.21.5 : non prises en charge.
- **Java 21** ; Paper 26.x demande lui-même Java 25.
- Aucune dépendance obligatoire : ni resource pack, ni plugin d'économie, ni base de données — tout est enregistré en fichiers JSON dans le dossier du plugin.
- Les enchantements maison et les donjons s'installent seuls (deux datapacks écrits par le plugin, actifs au redémarrage suivant) ; un **auto-test** à chaque démarrage écrit une ligne « HordeTown self-test » et un avertissement par problème.
- Folia, et les joueurs Bedrock via Geyser : non testés, aucune garantie.

■ Compatible, en option

- **mcMMO** — Un contrat hebdomadaire sur 27 en dépend ; sans mcMMO, il n'est simplement jamais tiré.
- **ResurrectionChest** — La horde ne casse jamais un coffre de mort marqué par ce plugin.
- **PlaceholderAPI** — Des placeholders de ville pour votre tab-list ou votre scoreboard ; sans lui, la couleur de ville passe par les équipes de Minecraft.
- **Pour les développeurs** — 13 événements Bukkit publics, en lecture seule, que d'autres plugins écoutent : ville sur le point d'être fondée (annulable), fondée ou dissoute, membre arrivé ou parti, vague lancée ou terminée, boss abattu, zone prise ou perdue, caravane arrivée ou perdue, contrat accompli. Une clé de caisse après un siège gagné, une annonce Discord... HordeTown ne dépend d'aucun d'eux.

■ Fichiers de configuration

- **config.yml** — Plus de 5 600 lignes commentées : chaque système se règle ou se coupe.
- **messages_fr.yml** · **messages_en.yml** · **messages_it.yml** — Tous les textes du jeu, dans les trois langues.
- **merchant-catalog.yml** — Le catalogue du marchand d'armes.
- **admin_catalog.json** — Ce que vous réglez en jeu avec `/ht admin catalog`.

■ Langues

Le réglage `language` choisit la langue du serveur — console, annonces, écriteau du Maire. Chaque joueur reçoit ce qui lui est adressé dans la langue de son propre client : français, anglais ou italien.

Bon à savoir : même les artefacts suivent cette règle — leur nom est écrit dans la langue de celui qui les reçoit.

■ Pensé pour ne pas faire laguer

Ces garde-fous sont nés de mesures réelles sur un serveur en production.

- Les apparitions naturelles s'arrêtent autour des défenseurs pendant un siège. ■ RÉGLABLE `wave.pause-natural-spawns`
- 50 mobs de horde à la fois par ville ; un plafond pour tout le serveur se règle à part (coupé par défaut). La vague n'est jamais réduite : les renforts entrent quand des places se libèrent. ■ RÉGLABLE `wave.max-alive-global`
- Le tirage des zones ne génère jamais de terrain et ne lance aucune recherche de structure : il lit, hors du fil principal, les régions déjà générées.
- La casse est bornée dans le temps : 30 secondes au plus par bloc. ■ RÉGLABLE `wave.grief.max-seconds`
- Les générateurs hors chargement ne rattrapent qu'une quantité plafonnée. ■ RÉGLABLE `generators.offline-cap`
- Les striders n'apparaissent plus naturellement dans l'Overworld. ■ RÉGLABLE `territory.never-in-overworld`
- Le travail de l'IA étalé sur chaque tick, avec un budget partagé (détail en section 04). ■ RÉGLABLE `wave.ai.tick-budget-ms`

14

Options sur mesure



HordeTown peut aller plus loin pour votre serveur. Ces options se construisent à la demande : elles ne font pas partie du plugin livré.



Mises à jour personnalisées

Des fonctionnalités, un équilibrage ou des textes adaptés à votre serveur et à votre communauté, sur devis.



Version « Gemmes »

Une **deuxième monnaie**, qui reste précieuse.

Deux façons de l'obtenir

- **En jeu** : la convertir chez le marchand contre beaucoup d'argent du jeu, à un taux volontairement cher, pour que les gemmes restent précieuses.
- **Sur la boutique de votre serveur**, en argent réel (Tebex ou autre) : la boutique lance une commande qui crédite les gemmes.

À quoi elles servent

- Des **cosmétiques** personnels ou de ville.
- Des **lootbox** : cosmétiques — dont des bougies flottantes aux couleurs de la ville et un totem de relique flottant —, armes spéciales et enchantements.
- Si vous le souhaitez, des **grades** : titre, couleur de pseudo, préfixe de chat, avantages de confort — contenu défini avec vous.

Ce qui reste vrai, quoi qu'il arrive

- **Tout s'obtient aussi sans payer** : les gemmes se gagnent en jeu, au marchand, à un taux volontairement cher.
- Les **probabilités des lootbox sont affichées**.
- Les lootbox sont **désactivables** par le serveur.
- **Pas de cape**.
- Des gemmes **sans valeur réelle** : ni revendables, ni transférables vers un autre serveur.

L'OFFRE ET LA DÉMO

Voyez-le avant de décider

Je vous montre HordeTown en direct sur un serveur de test, sans engagement.

Un plugin payant

Au prix adapté à la taille de votre serveur.

Installé et réglé pour vous

Installation et réglages pour votre serveur inclus, puis 3 mois de mises à jour et de corrections.

Sur mesure, si vous le voulez

Des mises à jour personnalisées, en option.

CONTACT **Massii — développeur de HordeTown**

tomboliniwork@gmail.com

LICENCE

HordeTown est un logiciel propriétaire. Chaque achat donne une licence d'utilisation pour votre serveur : pas de revente, pas de partage, pas de redistribution du plugin ni de ses fichiers.

HordeTown n'est pas un produit officiel Minecraft. Non approuvé par Mojang ni Microsoft, et sans lien avec eux.