

LE MOD « MAJOR »

PRINCIPE DE BASE : RAPPEL

- Pour les lives RP, Monté incarne le **Major Lingwista**, voyageur temporel réfugié au 21^e siècle et qui influe sur les univers parallèles via des interfaces informatiques complexes (les jeux de stratégie).
- Le chat influera sur la partie, via un système de décisions permis par les mods.
- Les lives sont entrecoupés de scénettes, qu'elles soient préécrites ou totalement improvisées, dans un cadre particulier exploitant notamment le fond vert et la communauté.

LE BUT DU MOD

Le mod a pour objectif de rendre possible une très forte interactivité entre le chat et ce qui se passe dans le jeu. Deux principales formes sont alors à explorer : tout d'abord, l'utilisation de décisions dans le jeu par Monté en fonction de ce qui pourrait se passer sur le live (raid, sub, host, bits mais aussi interactions particulières avec la communauté, etc). Ensuite, l'apparition d'évènements décidés par la communauté dont Monté n'a pas forcément la connaissance.

Le but est alors de raconter une histoire : comment des ingrédients du 21^e siècle peuvent mettre le foutoir dans un univers parallèle à une autre époque, que ce soit sous forme de société secrète, ou bien en sortant du placard et en prenant les choses en main. Le mod donnera donc un avantage certain au joueur, c'est même l'un des objectifs souhaités, mais si des évènements non-connus du joueur venait à arriver pour contrebalancer sa puissance en fin de partie, ce ne serait pas une si mauvaise chose.

LE LORE

Le major Lingwista est l'un des lointains descendants de Monté de Linguisticae que vous connaissez, et qui lui prête sa chaine twitch occasionnellement. Venant d'un futur parallèle très steampunk, son adaptation au mode de vie actuel n'est pas sans problème.

Le Major a eu une histoire compliquée : élevé dans le français du 21^e siècle et dans la foi du Général de Gaulle, le plan grand héros stellaire de tous les temps, il a connu les invasions aliens et la guerre. Devenu major sur le front, il a été enlevé par des robots polyglottes qui prenaient un malin plaisir à lui parler polonais. Pour autant le Major, comme on l'appelle

désormais, a tenu bon face aux épreuves : forcé à faire des vidéos sur la chaine YouTube d'un ancêtre afin de lui faire prendre la grosse tête et ainsi compromettre sa lignée, il s'est arrangé pour que cela ne rencontre aucun succès (la série douksavien sur youtube). Suite à un concours de circonstance, il a réussi à s'évader.

Fort de modifications génétiques héritées d'expériences traumatisantes, le Major est devenu immortel : cet atout lui a permis de voyager sans crainte dans le temps et les univers. Muni d'un traducteur universel plagié sur Star Trek Next Generation, rien ne peut plus l'arrêter.

Passionné d'histoire, le Major aime venir faire de l'ingérence dans le passé. A ce titre, il est devenu membre du *temple de la Lune de sang bleue de la nuit sacrée d'automne*, un thinktank de voyageurs temporels ingérents. Au 21^e siècle, il est aussi connu pour avoir infiltrer les illuminatis et y avoir fondé le groupe dissident des illuminatos, lesquels le suivent dans ses missions périlleuses.

PRINCIPES GÉNÉRAUX RELATIFS AU STREAM/HISTOIRE

Un habillage du stream est réservé à ces évènements RP. Plusieurs alertes sont déjà préparées, qui fonctionnent alors ainsi :

- Un subgift : une médaille avec mention « recruteur »
- 5 subgifts : une médaille avec un aigle et mention « dévoué à la cause »
- Don de bits : un lingot d'or avec mention « don au Major »
- Alerte sub : un petit appareil à hélice avec mention « du soutien pour le Major ! »

Plusieurs scènes sont prévues, avec des incrust live sur fond vert, dont notamment :

- Conseil de guerre : discussion pré-guerre avec des chats de la communauté
- Les tribunes : des plans de discours derrière un pupitre. Des discours seront en effet improvisés en fonction de ce qu'il se passe, et sont la condition d'évènements ingame déclenchés par décisions.
- Les salons : La maison du Major, pour les discussions informelles.

Pour les termes, les voici :

- Illuminato : concerne les subs et les membres de la communauté actif.
- Plèbe : concerne tous les autres
- Natifs : les malheureux ayant vu leur pays pris en otage.

RÔLE DE LA COMMUNAUTÉ

Pour les lives, il est prévu que la communauté puisse intervenir dans plusieurs cadres :

- Des modérateurs/animateurs/intervenants habitués des streams et du discord pourront peser sur les décisions en incarnant des prophètes, des conseillers, des diplomates, des espions, des cadres du mouvement illuminato.
- Quelques joueurs pourront être tribun/syndicaliste/représentant du chat. Leur rôle est celui de gens se préoccupant de l'avis des natifs, la majorité silencieuse, qui ne savent pas que leur pays a été noyauté par le futur.
- Des sondages seront parfois effectués pour connaître la position de la plèbe.

BESOINS DU MOD

Pour les besoins du mod, il faut donc des décisions à déclencher en cas :

- De sub
- De subgift
- De dons
- De raid/host
- De discours, de conseils de guerre.

Chaque décision ainsi déclenchée provoque des événements. MetroMKI du discord en avait esquissé le fonctionnement, par ailleurs. D'un point de vue RP, ils signalent l'arrivée de renforts que le Major peut répartir en fonction des besoins du moment, ils peuvent être donc trigger à répétition. Ceux-là, à choix multiples, permettent par exemple d'augmenter le trésor, le manpower, etc. mais aussi la discipline, l'innovation, le nombre de diplomate etc. en cumulant des modifieurs.

Ceci le représente le gros du fonctionnement du mod. L'autre besoin, c'est un événement particulier : si le Major est censé influer la politique d'un pays choisi au hasard sur la carte, et si d'un point de vue RP il noyaute avec son groupe toutes les instances dudit pays, un événement particulier et à condition très exceptionnelle (raid de plus de 2k personnes, subgift 50+, franchir les 100, 200, 300 subs etc) peut être déclenché. Il débouche alors sur la formation d'un nouveau pays : La Majorie.

Ce pays doit être moddé. Théoriquement, la structure du pays en question existe et sera jointe à ce document. D'un point de vue RP, c'est la sortie du bois : le Major prend officiellement la tête de son pays, et les illuminatos forment son gouvernement. Il faut voir ce qui est possible, mais cet événement serait à la base uniquement un changement de

tags et de dynastie, pas d'idées nationales, ni de religion, ni de culture. D'autres événements du même acabit permettrait d'avoir ces étapes.

Le pays Majorie doit avoir plusieurs caractéristiques majeures :

- Une couleur orange sur la carte
- Une dynastie « Lingwista »
- Une revendication permanente sur l'île-et-villaine (Rennes, terre du Nesblog), la Haute-Marne (Dijon, terre des Lingwista).

Selon la même logique d'événements exceptionnels, si c'est possible, l'arbre des missions pourra être changé par un arbre spécifique à la Majorie, les idées nationales également, le gouvernement, la culture et la religion. Cela suppose de créer :

- Un arbre des missions spécifique
- Des idées nationales spécifiques
- Un type de gouvernement (monarchie) spécifique
- Une culture (française/oïl : français contemporain)
- Une religion : lune de sang bleue

EN SUS

Tout événement imprévisible est évidemment le bienvenu, s'il a des rapports avec l'histoire RP. Des idées sont par ailleurs suggérées :

- Par choix multiples suite à une décision, faire répondre à des questions au joueur qui l'aiguilleront vers des événements dont il ne peut pas avoir connaissance. Exemple : un raid de combien ? 150, 200, 300 personnes ? aimes-tu celui qui t'a raidé ? etc. En fonction de la réponse, accorder un bonus ou malus.
- Pour le endgame, il est envisageable de partir sur une histoire de séparatistes illuminatos fondant leur pays ou en volant un. Ils deviendraient une nation cible et particulièrement puissante. Antoine est lord de Seeland, c'est un candidat idéal.