**Tome 7 : La Science, la Technologie et l’Innovation**

**Chapitres :**

1. **Recherche scientifique et laboratoires**
2. **Technologies républicaines et innovations**
3. **Inventions et brevets**
4. **Technologie militaire et défense**
5. **Éthique, sécurité et contrôle scientifique**

**Chapitre 1 : Recherche et Laboratoires (Articles 1 à 20)**

1. Toute expérience scientifique doit être validée par le conseille sientifique.
2. Les laboratoires doivent être construits dans des zones sûres et déclarées.
3. Seuls les membres reconnus peuvent accéder aux laboratoires.
4. Les expériences dangereuses sont interdites sans autorisation spéciale.
5. La manipulation de potions ou objets magiques à usage expérimental doit être déclarée.
6. Les découvertes importantes doivent être partagées avec la République.
7. Les expériences entraînant des monstres agressifs doivent être évitées.
8. La destruction accidentelle d’un laboratoire entraîne une sanction.
9. Les ressources rares utilisées en recherche doivent être comptabilisées.
10. Le clonage d’entités est interdit sauf accord du conseil.
11. Le vol de recettes de crafts expérimentaux est puni.
12. Les enchantements expérimentaux doivent être testés sur des objets non précieux.
13. Tout chercheur doit respecter le code d’éthique républicain.
14. Les potions expérimentales ne doivent pas être distribuées aux civils sans permission.
15. Les recherches liées aux créatures surnaturelles doivent être surveillées.
16. Les mobs hostile doivent être sécurisée en laboratoir.
17. Les expériences doivent être consignées dans un journal officiel.
18. L’importation d’objets magiques rares est soumise à contrôle.
19. Les laboratoires publics doivent ouvrir leurs résultats annuellement.
20. Toute violation de ces règles peut entraîner l’exclusion du conseil.

**Chapitre 2 : Technologies et Innovations (Articles 21 à 40)**

1. La construction de machines automatiques doit respecter les règles de sécurité.
2. Les redstones complexes sont encouragées mais doivent être documentées.
3. L’usage des pistons, dispensers et autres mécanismes doit être déclaré.
4. Les inventions nouvelles doivent être présentées au conseil pour validation.
5. Les farms automatiques doivent respecter les quotas d’utilisation des ressources.
6. L’exploitation excessive de ressources via machines est réglementée.
7. Les circuits automatisés doivent être conçus pour éviter les pannes.
8. Le vol de plans d’inventions est puni par la loi.
9. La construction de pièges automatiques est interdite en zone publique hors autorisation.
10. Les redstones activées sans permission dans les zones civiles sont interdites.
11. Toute technologie impactant l’environnement (biomes, forêts) doit être contrôlée.
12. Les robots (mods) doivent être programmés pour respecter les règles du serveur.
13. L’espionnage via dispositifs technologiques est interdit au seins de la république (voire tome 4).
14. Les utilisateurs doivent déclarer l’usage de blocs rares dans leurs constructions automatiques.
15. Les machines de combat sont réservées aux forces de défense.
16. L’importation de technologies externes doit être approuvée.
17. Toute innovation doit bénéficier à la communauté républicaine.
18. Le recyclage des matériaux est encouragé dans toutes les inventions.
19. Les joueurs doivent signaler toute faille technologique importante.
20. La République peut confisquer toute technologie non conforme.

**Chapitre 3 : Inventions et Brevets (Articles 41 à 60)**

1. Les inventions doivent être enregistrées au registre des innovations.
2. Le plagiat d’invention est sévèrement puni.
3. Les brevets durent 30 jours dans le serveur, renouvelables sur présentation.
4. Les inventions communes appartiennent à la communauté si non revendiquées.
5. Les inventeurs peuvent demander des récompenses ou financements.
6. La divulgation prématurée d’une invention annule son brevet.
7. Les inventions militaires sont classifiées et protégées.
8. Les joueurs doivent respecter les droits d’invention des autres.
9. Le partage d’inventions est encouragé pour le bien commun.
10. Le Conseil des Inventeurs statue sur les litiges liés aux brevets.
11. Les recettes de craft innovantes doivent être documentées.
12. Les brevets peuvent être cédés à d’autres joueurs avec accord écrit.
13. Les inventions dangereuses sont soumises à une approbation stricte.
14. Le vol d’invention entraîne une exclusion temporaire du serveur.
15. Toute modification d’une invention doit être notifiée.
16. Les inventions uniques sont exposées dans un musée dédié.
17. Les joueurs doivent présenter leurs inventions avant tout usage public.
18. Les inventions à usage privé doivent respecter les lois de confidentialité.
19. Les brevets étrangers sont reconnus après validation par le conseil.
20. Les inventions abandonnées retournent à la République après délai.

**Chapitre 4 : Technologies Militaires et Défense (Articles 61 à 80)**

1. Les technologies de combat doivent être testées uniquement en zone militaire.
2. L’usage d’armes modifiées est interdit en zone civile.
3. Les robots de combat doivent avoir un protocole d’arrêt d’urgence.
4. La fabrication d’armes interdites entraîne une sanction sévère.
5. Le piratage de systèmes militaires est un crime grave.
6. Les tests militaires doivent être déclarés au commandement.
7. Les machines de défense automatiques doivent être balisées.
8. Les forces républicaines contrôlent les technologies de défense.
9. Toute fuite d’information militaire est punie.
10. L’usage de potions de combat est limité en zone civile.
11. Les drones militaires sont réservés à l’armée.
12. Les armes technologiques sont interdites pour les civils.
13. Le commandement militaire décide des technologies à développer.
14. Toute technologie militaire doit respecter le code d’honneur.
15. Le camouflage technologique est interdit hors missions.
16. La maintenance des équipements militaires est obligatoire.
17. Les bases militaires sont protégées par des systèmes automatisés.
18. Le transport de technologies militaires est contrôlé.
19. Toute infraction militaire entraîne une sanction immédiate.
20. Les armes expérimentales doivent être détruites après usage.

**Chapitre 5 : Éthique, Sécurité et Contrôle (Articles 81 à 100)**

1. Toute technologie doit respecter la vie privée des joueurs.
2. Les expériences sur les autres joueurs sont interdites sans consentement hors autorisation.
3. Les modifications corporelles magiques sont réglementées.
4. Les machines qui font laguer sont interdites sur le serveur.
5. La surveillance excessive par technologie est prohibée.
6. Toute manipulation mentale par magie ou technologie est interdite.
7. Les implants doivent être déclarés au conseil.
8. La désinformation technologique est punie.
9. Les technologies liées à la santé doivent être sûres.
10. Un comité éthique contrôle les innovations.
11. Le stockage des données doit être sécurisé.
12. Les erreurs scientifiques doivent être corrigées publiquement.
13. Les jeunes inventeurs sont encouragés et protégés.
14. L’impact environnemental des inventions est pris en compte.
15. Le gaspillage technologique est interdit.
16. L’obsolescence programmée est proscrite.
17. Les joueurs peuvent signaler les abus technologiques.
18. La destruction d’une technologie doit être validée.
19. Une commission surveille l’usage des technologies.
20. Toute violation entraîne des sanctions selon la gravité.