

Notice du Serveur

Melchisedech

Notes préalables :

Mes frères, **Minecraft** étant la **Vraie Vie**, cette **Notice** un peu technique (qu'il aurait fallu appeler **Catéchisme**) est donc une approche métaphysique, voire théologique, du **Serveur**, et donc du **Monde** !

Dans une civilisation non-décadente il est, vous en conviendrez, toujours important de citer **les grandes divinités** régissant le monde, ou au moins d'en avoir une connaissance respectueuse. Pour votre culture religieuse, donc, les noms en **orange** feront référence à des **mods** (côté client), ou à des **plugins** (côté serveur).

Et s'il est sans doute vrai que l'on peut vivre en ignorant le nom et le rôle des **divinités**, reconnaissez au moins qu'une connaissance rigoureuse **des rituels** est indispensable pour mener sa vie avec **dignité**. Les **prières** et **incantations** de la forme **/[commande] [paramètre]** se récitent donc pieusement sur le tchat du serveur (accès via la touche **T**).

Adresse du forum :

<http://melchisedech.xooit.fr>

Adresse du serveur :

melchisedech.fr

I.	Côté client	3
II.	Côté serveur	4
(1)	Rang Vagabond (rang par défaut)	4
(2)	Rang Aventurier (2 homes par monde, 3 en tout)	5
(3)	Rang Bagnard (1 home par monde, 3 en tout)	10
(4)	Rang Coron (2 homes par monde, 3 en tout)	10
(5)	Rang Baron (2 homes libres par monde, 4 homes en tout)	11
(6)	Rang Maître (2 homes libres par monde, 4 homes en tout)	12
(7)	Rang Prévôt (5 homes libres)	12
(8)	Rang Grand-Prêtre (7 homes libres)	19
(9)	Rang admin	23
(10)	Rang owner	23
III.	Docs	24

I. Côté client

Bases

En jeu

- **'exc'** : Accéder au menu Minecraft.
- **F11** : Passer en plein écran.
- **F5** : Changer de vue.
- **F3** : Afficher les performances, positionnements, etc.
- **T** : Accéder au tchat du serveur.
- **E** : Accéder à l'inventaire.
- **'Tab'** (maintenir) : Afficher les joueurs en ligne.
- **'shift'** (maintenir) : Marcher lentement (et s'arrêter automatiquement au bord d'un bloc). Rester immobile sur une échelle.
- **Z deux fois rapidement** : Courir (affame assez rapidement).
- **W** : Jeter l'objet tenu en main (un par un).

Dans l'inventaire

- **'shift'** : Transférer les items d'une zone d'inventaire à une autre, en les rangeant si possible.
- **'Clic droit'** : Prendre la moitié des items, ou bien les poser un par un.

Minecraft version RDeckard (disponible sur melchisedech.fr)

mods installés :

- **Forge + LiteLoader** : Chargeurs de mods.
- **OptiFine** : Optimisation générale des performances de Minecraft. Ajouts de nombreux paramètres vidéos.
- **ReMinimap** : Système de carte embarquée et annotable, configurable via la touche 'M'.
- **TooManyItems** : Visualisation et obtention d'items (admin). Utilisation libre possible en solo.
- **Inventory Tweaks** : Rangement automatique de l'inventaire et des coffres.
- **BetterGrassAndLeavesMod** : Amélioration du rendu des feuillages et herbes.
- **ArmorStatusHUD + StatusEffectHUD** : Affichage des modifications de statuts et de l'état des outils/armes et armures.
- **WorldEditCUI** : Visualisation des zones de sélections WorldEdit.

Raccourcis **ReMinimap**

- **M** : Accéder au menu carte.
- **X** : Afficher la carte locale.
- **C** : Changer de zoom.
- **V** : Noter le lieu sur la carte.

Dans l'inventaire (**TooManyItems** et **Inventory Tweaks**)

- **O** : affichage de tous les items du jeu. Seuls les admins peuvent les obtenir (en cliquant dessus).
- **R** : Rangement de votre inventaire.

II. Côté serveur

Introduction

Les commandes disponibles dépendent du rang auquel vous appartenez. Le serveur utilise le plugin **PermissionsEX** pour la gestion des rangs et des droits (permissions).

Groupes et rangs PEX du serveur :

Joueurs : Vagabond < Bagnard < Aventurier < Colon < Baron < Maitre*

Staff : Prevot* < Pretre/Pretresse* < Admin < Owner

Sauf admin/owner, chaque rang hérite des droits de tous les rangs précédents.

*Le nom apparent de ces trois rangs est respectivement : « maître », « prévôt », et « grand prêtre »/« grande prêtresse ».

Statut OP, hors-PEX :

On peut être OP (opérateur du serveur) sans changer de rang. Pour faire simple, OP est un statut indépendant du rang PEX d'appartenance. Ce statut permet de ne pas tenir compte des autorisations PEX (et donne donc les pleins pouvoirs).

Carte Dynmap : <http://melchisedech.fr:8123/>

(I) Rang Vagabond (rang par défaut)

Il s'agit des visiteurs non encore inscrits sur le serveur.

- Les vagabonds ne peuvent rien modifier au monde. (**ModifyWorld**)
- Ils ont accès au chat (en pressant « **T** »).
- Les monstres ne les attaquent pas afin de faciliter la visite, mais aussi d'éviter les griefs via creepers !

Commandes : (Liste exhaustive)

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !)

HomeSpawnPlus : (commandes de gestion avancée des Homes/Spawn)

- **/spawn** : Retourner au *spawn* (point de départ) du monde en cours. (Commande limitée à un usage toutes les 30 secondes minimum. Ne se déclenche qu'après 2 secondes d'attente, sans prise de dégâts ni mouvements durant ce délai !)

Essentials : (commandes générales)

- **/help** : Lister des commandes disponibles. On peut ajouter le numéro de la page.
Ex. : **/help 5** pour la page 5.
- **/helpop [message]** : Demander de l'aide au staff (prevôt et au-delà).
- **/list** : Lister les joueurs en ligne. En plein écran, vous pouvez aussi plus simplement maintenir '**tab**' enfoncé.
- **/motd** : Lire le « Message Of The Day ». (Il n'est pas réellement renouvelé tous les jours !)
- **/rules** : Afficher les règles.
- **/msg [nom du joueur] [message]** : Envoyez un message privé dans le tchat.
- **/r [message]** : Répondre de manière privé au dernier message privé (inutile de préciser le nom du joueur).

(2) Rang Aventurier (2 homes par monde, 3 en tout)

Ce sont les joueurs inscrits sur le serveur.

- Les aventuriers peuvent modifier le monde. (**ModifyWorld**)

Commandes : (Liste exhaustive, en plus des commandes 'Vagabond')

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !)

HomeSpawnPlus : (commandes de gestion avancée des Homes/Spawn)

Les lits : Cliquez deux fois ('clic-droit') sur un lit (la nuit) pour définir un point personnel de téléportation («home bed»), qui sera ainsi également votre point de réapparition («respawn») automatique après la mort, sauf s'il se trouve dans un autre monde que celui où vous êtes mort. Un *home bed* reste accessible via commande même après la destruction du lit, mais un lit reste nécessaire pour un *respawn* après la mort. Enfin, il peut être utile de savoir qu'un *home bed* par monde peut être placé (mais pas plus).

- `/homelist` : lister les points personnels de téléportation (les *homes*) enregistrés.

Un joueur peut avoir plus de *homes* que ce que son rang est censé lui permettre normalement s'il a pu les définir à un moment où cela était possible, ou s'il a été rétrogradé. Cependant il risque de perdre rapidement ces *slots* excédentaires par l'utilisation des commandes `/sethome` et `/deletehome`.

- `/sethome` : Définir ou déplacer (écraser) le «home par défaut» dans le monde en cours.
- `/sethome <nom du lieu>` : Définir ou déplacer le *home* spécifié à l'endroit où vous vous situez. Si aucun nom n'est donné, c'est le «home par défaut» du monde en cours qui sera affecté.
- `/home <nom du lieu>` : Se téléporter au *home* spécifié du monde en cours. Si aucun nom n'est donné, le «home par défaut» du monde en cours est alors utilisé. **Il est impossible de changer de monde par ce biais.** (Commande limitée à un usage toutes les 30 secondes minimum. Ne se déclenche qu'après 2 secondes d'attente, sans prise de dégâts ni mouvements durant ce délai !)
- `/setdefaulthome [nom du lieu]` : Rendre le *home* spécifié (qui doit avoir été défini préalablement) en «home par défaut» pour le monde en cours. Il ne peut y avoir qu'un seul «home par défaut» pour chaque monde.
- `/deletehome <nom du lieu/id>` : Effacer le *home* spécifié, ou bien le «home par défaut» du monde en cours si aucun nom n'est donné. Attention, donc, à ne pas effacer un *home bed* utile.

Si le *home* à effacer n'a pas de nom (<*noname*>), vous pouvez utiliser son *id.*, disponible avec `/homelist`.

Essentials : (commandes générales)

- `/afk` : Signaler que vous êtes « Away From Keyboard » (loin du clavier). Vous entrez automatiquement en AFK après 5 minutes d'inactivité.
 - `/ignore [nom du joueur]` : Ignorer un joueur sur le tchat.
 - `/mail send [nom du joueur] [message]` : Envoyer un mail (messagerie persistante et interne au serveur).
 - `/mail read` : Lire ses messages.
 - `/mail clear` : Vider sa boîte.
- On peut également écrire `[mail]` sur la première ligne d'une pancarte ; chacun pourra alors consulter ses propres mails par un simple '**clic-droit**' sur celle-ci.
- `/realname [nom]` : Obtenir le vrai nom d'un joueur.

(En rapport avec la commande `/nick` : voir section « Rang Baron ».)

WorldGuard : (protection de régions/surveillance)

Ces commandes doivent être effectuées dans le même monde que celui de la zone à traiter.

Outil de détection de région : bâton (stick) ('**clic-droit**' : info sur la zone).

- `/region list` : Lister tous les *cuboïds* (du monde actuel) dont vous êtes membre ou propriétaire.
- `/region info [nom de la region]` : Consulter les infos (emplacement, membres et propriétaires) d'une région protégée («*cuboïd*») dont vous êtes soit membre, soit propriétaire.
- `/region select [nom de la region]` : Sélectionner dans le but de visualiser (si votre client possède le mod *WorldEditCui*) les dimensions d'une région protégée («*cuboïd*») dont vous êtes soit membre, soit propriétaire. (Voir la section *WorldEdit* ci-dessous pour désélectionner.)
- `/region addmember [nom de la region] [nom du joueur]` : Ajouter un membre à une région protégées («*cuboïd*») dont vous êtes propriétaire.
- `/region removemember [nom de la région] [nom du joueur]` : Retirer un membre à une région protégée («*cuboïd*») dont vous êtes propriétaire.

Attention : Seul un admin peut créer une région protégée.

WorldEdit : (sélections de zones/modification du monde/réparations)

- `/desel` : Désélectionner la zone visualisée.

FrameProtect : (protection des cadres/tableaux)

Les cadres et tableaux posés sont désormais automatiquement protégés. Cependant, des actions sont disponibles pour retirer ces protections ou les appliquer sur des cadres non encore protégés.

- **clic gauche (après un Shift/Maj)** : Poser/retirer la protection d'un cadre/tableau.
- **clic droit (après un Shift/Maj)** : Obtenir le nom du propriétaire d'un cadre/tableau protégé.

Multiverse : (Gestion multi-mondes)

- `/mv who <world>` : Afficher une liste des joueurs éventuellement présents dans le monde indiqué. Si aucun monde n'est indiqué, tous les mondes « habités » et leurs joueurs sont listés. Ajoutez `--all` pour obtenir la liste de tous les mondes, même vides.

LagMeter : (veille de l'état du serveur)

- `/lag` : Afficher le nombre de tics par seconde (20 indiquant un fonctionnement normal).

QuickSign : (édition rapide de pancartes)

- `/qs` : activer/désactiver **QuickSign**.

Sélection/désélection d'une pancarte à copier/modifier : '**clik-droit**' sur elle. Possibilité d'en sélectionner plusieurs.

- `/qs clear` : désélectionner toutes les pancartes.
- `/qs [ligne] [nouveau texte]` : Changer le texte de la ligne spécifiée (entre 1 et 4).
- `/qs all [nouveau texte]` : Changer le texte de toutes les lignes.
- `/qs clear [ligne]` : Effacer le texte de la ligne spécifiée.
- `/qs clear all` : Effacer toutes les lignes.
- `/qs copy` : Copier tout le texte de la dernière pancarte sélectionnée.
- `/qs paste all` : Coller tout le texte du presse-papier sur la ou les pancarte(s) sélectionnée(s).
- `/qs paste [ligne] all` : Coller la ligne spécifiée du presse-papier sur TOUTES les lignes de la ou des pancarte(s) sélectionnée(s).
- `/qs paste [ligne] [ligne]` : Coller la ligne spécifiée du presse-papier sur la ligne spécifiée de la ou des pancarte(s) sélectionnée(s).
- `/qs cb clear` : Effacer le presse-papier. (Une désactivation de **QuickSign** efface également le presse-papier.)
- `/qs color clear [ligne]` : Retirer les couleurs de la ligne spécifiée. (cf. section **QuickSign** du « rang Colon », ou la commande `/qs color [...]`, du « rang Prévôt ».)
- `/qs color clear all` : Retirer les couleurs de toutes les lignes. (cf. section **QuickSign** du « rang Colon », ou la commande `/qs color [...]`, du « rang Prévôt ».)
- `/qs replace [ligne] [mot à remplacer] [mot de remplacement]` : Remplacer un mot par un autre à la ligne spécifiée.
- `/qs append [ligne] [texte]` : Ajouter un texte au bout de la ligne spécifiée. Un espace est automatiquement ajouté juste avant.
- `/qs insert [ligne] [index de la ligne] [texte]` : Insérer un texte à l'index spécifié de la ligne spécifiée.
- `/qs undo` : Annule le dernier changement opéré sur la pancarte sélectionnée. La désélection d'une pancarte efface son historique.
- `/qs redo` : Réopère le dernier changement annulé par `/qs undo`. La désélection d'une pancarte efface son historique.

Lockette : (protection des coffres/portes/etc.)

Les aventuriers peuvent poser des pancartes « Lockettes » (verrouillage et protection absolue de portes, trappes, coffres, fours, distributeurs, *droppers*, tables d'enchantelements et jukebox).

Format (sur la pancarte) :

[Private]

Propriétaire (Propriétaire et utilisateur : forcément vous ! Seul les prévôts peuvent poser des Lockettes pour quelqu'un d'autre.)

Utilisateur1 (Qui vous voulez. Facultatif.)

Utilisateur2 (facultatif)

Ajout éventuels d'utilisateurs (sur une autre pancarte) :

[More Users]

Utilisateur3

etc...

Seul le propriétaire peut retirer et donc modifier ces pancartes.

indications spéciales :

Faire référence à un rang PEX pour l'ajouter en utilisateur (≠ propriétaire) :

[nom du rang] (au singulier et sans accent. Notez que les rangs de rangs supérieurs seront également autorisés à utiliser l'objet ainsi protégé. Ex : [aventurier] fermera l'accès uniquement aux vagabonds.)

Voir les rangs **PEX** dans l'introduction de la rubrique « côté serveur ».

Accès à tous (ligne 3 ou 4) :

[everyone]

Timer pour une porte ou une trappe (fermeture automatique) :

[Timer: #] (en ligne 3 ou 4, où '#' est le temps d'ouverture en secondes.)

Pose :

Pour les coffres/fours/distributeurs/tables d'enchantelements/jukebox :

La pancarte se remplira automatiquement (à votre unique nom) si vous la poser sans l'éditer contre l'objet à verrouiller.

Pour les portes (simples ou doubles) :

Posez la pancarte sur le bloc au-dessus, puis remplissez-la.

Pour les trappes :

Posez la pancarte sur le bloc auquel les gonds de la trappe sont attachés, puis remplissez-la.

Edition des pancartes :

- `/lockette [ligne] [texte]` : Ajouter/remplacer un utilisateur, un rang d'utilisateur, ou un timer. Faites d'abord un '**clic-droit**' sur la pancarte concernée !

Bug récurrent avec les portes :

Les portes «Lockettes» peuvent inverser leurs positions lorsqu'elles sont ouvertes avec des items dont le comportement est modifié par un *plugin* (exemple, par exemple le bâton via un '**clic-droit**'). Il suffit de reproduire la même action pour l'annuler.

PhysicalShop : (coffres boutiques)

Les aventuriers peuvent créer/utiliser les pancartes boutiques (PhysicalShop).

Format (sur la pancarte) :

[\[Nom ou numéro de l'item\]](#) (Se fier au nom apparaissant dans l'inventaire ([en anglais](#)). Certains noms peuvent poser problème. Vous pouvez vous référer à [ce topic](#) pour plus d'information.)

[Buy X for Xd \(ou Xg\)](#) (Le client peut acheter X exemplaires de l'item pour X diamant(s) (d) ou X minerai(s) d'or (g) ou de fer (i), uniques monnaies utilisables via ces boutiques).

[Sell X for Xd \(ou Xg\)](#) (Le client peut vendre X exemplaires de l'item pour X diamant(s) (d) ou X minerai(s) d'or (g) ou de fer (i).)

[nom du propriétaire](#) (Toujours en 4ème ligne : se remplit automatiquement !)

Seul le propriétaire peut retirer la pancarte ou se servir du coffre (où sont placées ses marchandises et diamants/minerais d'or/fer) situé sous la pancarte. Quand vous créez une pancarte PhysicalShop, la quatrième ligne (propriétaire) se remplira automatiquement.

Attention : Veillez à bien alimenter le coffre en ressources correspondantes et/ou en diamants/minerais d'or/fer.

exemple :

[\[Dirt\]](#)

[Buy 64 for 1d](#)

[Toto](#)

Dans cet exemple, le client peut acheter 64 blocs de sable pour 1 diamant à Toto, mais pas en vendre. Il existe des pancartes avec seulement « Sell X for Xd », et d'autres avec Buy et Sell en même temps. Le nom du propriétaire doit, encore une fois, toujours être en 4ème ligne.

Notez que les verbes « Buy » et « Sell » concernent le client, et non le propriétaire !

Utilisation :

Ne vous tenez pas trop près de la pancarte, puis faites un '**clic-droit**' sur la pancarte en tenant du diamant/minerai d'or/fer pour acheter, ou bien en tenant l'item en question pour le vendre (selon ce que la pancarte permet).

Les items/diamants/minerais d'or/fer sont alors échangés automatiquement avec le coffre situé juste sous la pancarte, si ce dernier contient ce qu'il faut.

Si vous tapez sur la pancarte ('**clic-gauche**'), celle-ci vous dira ce qu'elle contient, ce que vous pouvez acheter ou vendre, et pour combien de diamants/minerais d'or/fer.

Sécurisation :

La sécurité technique des coffres PhysicalShop pouvant, dans des cas exceptionnels, être prise à défaut (LogBlock gardera une trace du crime), nous vous conseillons de doubler ensuite leur sécurité avec Lockette.

Notes au sujet de l'économie du serveur :

- Les boutiques [server] sont par définition alimentées en ressources de manière illimitée. De ce fait, et pour éviter les excès, il n'y aura jamais de boutiques [server] permettant aux joueurs de vendre leurs items contre du diamant ou des minerais d'or/fer, SAUF entre minerais (considérés comme des monnaies de changes).

(3) Rang Bagnard (1 home par monde, 3 en tout)

Les bagnards sont des aventuriers condamnés à des travaux d'intérêt généraux, pour cause de griefs, de vol, ou autres comportements immatures. **Ils ne peuvent évoluer que dans le Sphère du Bagne, et ne peuvent en sortir.**

Une fois sa mission accomplie (généralement remplir un coffre de ressources prédéterminées) le bagnard redevient aventurier (même s'il était colon auparavant) et, comme tous les autres joueurs, ne peut rien garder de ce qu'il a trouvé au Bagne.

(4) Rang Colon (2 homes par monde, 3 en tout)

Les Colons sont des aventuriers ayant fait leurs preuves en terme d'autonomie et de survie.

Commandes : (Liste exhaustive, en plus des commandes 'Aventurier')

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !)

- `/calladmin [message]` : Envoyer un message sur le portable de *RDeckard*.

Essentials : (commandes générales)

- `/depth` : Obtenir votre niveau par rapport à celui de la mer.
- `/me` : Décrire une action dont vous êtes l'auteur. Ex. : si Toto tape `/me s'endort.`, nous lirons sur le tchat : « Toto s'endort. »
- `/ping` : Pong (Tester le lag du serveur).
- `/suicide` : En finir avec la cruauté du monde.

Dynmap : (carte dynamique)

- `/dynmap hide` : Ne pas apparaître sur la carte dynmap du serveur.
- `/dynmap show` : Apparaître sur la carte dynmap du serveur.

WorldGuard : (protection de régions/surveillance)

- `/region flag [nom de la region] greeting [« message »]` : Éditer un message de bienvenue pour un *cuboïd* dont vous êtes le propriétaire. ('none' pour effacer le message)
- `/region flag [nom de la region] farewell [« message »]` : Éditer un message d'au revoir pour un *cuboïd* dont vous êtes le propriétaire. ('none' pour effacer le message)

Les messages peuvent-être colorés avec `&x` (ou 'x' va de 0 à 9 et de 'a' à 'f'). (Codes couleurs disponible [ici](#).)

(En cas d'abus, ces messages sont modifiables par les prévôts. Voir la section « Rang Prévôt ».)

QuickSign : (édition rapide de pancartes) (fonctions de coloration temporairement désactivées)

~~Pour colorer une pancarte avec un colorant («dye»), activez qs (`/qs`), puis faite un 'clie-gauche' avec le colorant en main. Cela ne prendra pas en considération la limite de caractères des pancartes, vous perdrez donc une ou deux lettres à la fin de chaque ligne de plus de 13 caractères (cf. les commandes `/qs-color [...]`, section « Rang Prévôts »).~~

~~**Attention, seul le premier colorant jeté sur une pancarte est pris en compte ! Pour «effacer» cette couleur, il faut utiliser un sac d'encre («ink sac»), ou la commande `/qs-color clear [...]`, cf. section QuickSign du « Rang Aventurier ».**~~

PlayerHeads : (gestion des blocs « têtes personnalisées »)

- `/ph rename [nom]` : Renommer une tête (joueur ou mobs) afin qu'elle se devienne la tête du personnage nommé (compte *Mojang*). Beaucoup de blocs décoratifs sont trouvables sur Google (via des recherches du type « *custom head minecraft* »). Consultez par exemple [ce topic de planetminecraft.com](http://ce.topic.de.planetminecraft.com).

(5) Rang Baron (2 homes libres par monde. 4 homes en tout)

Les Barons sont en quelque sorte des joueurs « VIPs », des aventuriers ayant fait leurs preuves. Devenir Baron dépend d'une décision purement arbitraire du staff :p. Ils ont quelques privilèges de modération légère.

Commandes : (Liste exhaustive, en plus des commandes 'Colon')

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !

Essentials : (commandes générales)

Vous pouvez écrire `&x` (ou 'x' va de 0 à 9 et de 'a' à 'f') dans vos nicknames pour colorer les lettres qui suivent. (Codes couleurs disponible [ici](#).)

- `/nick [nickname]` : Se donner un surnom.
- `/nick off` : Annuler le surnom.
- `/mute [nom du joueur] <durée>` : Sur le tchat, couper la chique à un importun *en ligne*. La durée doit être donnée en années (y) ou/et mois(mo), semaines(w), jours(d), heures(h), minutes(m), secondes(s) ; par exemple : « `45m` ».

LogBlock : (surveillance et réparations)

- `/lb me` : Consulter vos stats (nombres et type de blocs créés/détruits).
- `/lb next` ou `/lb prev` : afficher la page suivante ou précédente.
- **Outils d'accès à l'historique** : - `pioche en bois` ('**clic-droit**' : Lister les dernières actions effectuées sur le bloc pointé).

JukeLoop : (gestions des jukebox)

Les disques qu'un Baron place dans un jukebox sont automatiquement joués en boucle. Ce jukebox chargera alors successivement chaque disque présent dans tout coffre juxtaposé. Il réagira également aux signaux de *Redstone* pour passer au disque suivant. Taper dans le jukebox produit le même effet.

MobManager : (gestions des mobs)

- `/mm count <monde>` : Afficher le nombre de *mobs* (par type) et leurs limites* pour chaque monde (ou pour un monde spécifique s'il est précisé).

Type de mobs :

M : monstres,

A : animaux/golems

W : animaux des eaux

Am : animaux d'ambiance (chauve-souris)

V : villageois

* Les limites ne sont données qu'à titre indicatif, et augmentent dynamiquement en fonction du nombre de *chunks* chargés dans chaque monde (jusqu'à un maximum fixe).

(6) Rang Maître (2 homes libres par monde. 4 homes en tout)

Les maîtres sont les joueurs vétérans par excellence. En plus du respect qu'on leur doit, ils ont à leur disposition quelques commandes de modération plus avancées que celles des Barons.

Le nom PEX de ce rang est en réalité 'maître'.

Commandes : (Liste exhaustive, en plus des commandes 'Baron')

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !)

Essentials : (commandes générales)

Les maîtres peuvent `/mute` un joueur même lorsque ce dernier est hors ligne.

- `/jails` : Afficher la liste des prisons disponibles.
- `/jail [nom du joueur] [nom de la prison] <durée>` : Mettre temporairement un joueur en prison. La durée doit être donnée en années (y) ou/et mois(mo), semaines(w), jours(d), heures(h), minutes(m), secondes(s) ; par exemple : « 1h 30m ».
- `/kick [nom du joueur]` : Éjecter un joueur du serveur en guise d'avertissement (il pourra revenir immédiatement).

(7) Rang Prévôt (5 homes libres)

Ce sont les modérateurs du serveur. Ils sont automatiquement prévenus de toute malveillance potentielle.

Le nom PEX de ce rang est en réalité 'prevot'.

Commandes : (Liste exhaustive, en plus des commandes 'Maître')

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !)

HomeSpawnPlus : (commandes de gestion avancée des Homes/Spawn)

Les prévôts peuvent utiliser les commandes `/home` et `/spawn` sans compte à rebours, et peuvent utiliser ces commandes pour changer de monde.

- `/spawn [nom du monde]` : Se rendre au *spawn* du monde indiqué.
(*world*, *nether*, *the_end*, *bagne*, *bagne_nether*, *skylands*, ou *skylands_nether*)
- `/home w:[nom du monde]` : Se téléporter au «*home* par défaut» du monde spécifié.
(Les noms des mondes sont visibles via la commande `/homelist`.)

PermissionsEX : (gestion des rangs et des droits)

- `/pex promote [nom du joueur]` : Faire monter un joueur d'un rang dans la hiérarchie. (Uniquement pour des rangs inférieurs à soi.)
- `/pex demote [nom du joueur]` : Faire descendre un joueur d'un rang dans la hiérarchie. (Uniquement pour des rangs inférieurs à soi.)

(Ces commandes sont TOUJOURS accessibles pour *RDeckard* et *Brisban*.)

VanishNoPacket : (invisibilité)

- `/v` ou `/vanish` : Basculer de l'état visible à l'état invisible. L'état d'invisibilité rend de plus le prévôt à la fois inoffensif et invincible, empêche toute interaction avec l'environnement (pose/destruction/ramassage de blocs, activation de portes/leviers/plaque de pressions/etc.), et lui permet de regarder le contenu d'un coffre sans l'ouvrir (discrétion parfaite), mais sans pouvoir en modifier le contenu non plus.

Attention : le bug récurrent des portes «*Lockettes*» lorsqu'elle sont ouvertes avec des items dont le comportement est modifié par un *plugin*, est *permanent* en mode invisible, et ce quelque soit l'item porté !

Essentials : (commandes générales)

Les prévôts reçoivent les demandes d'aide au staff (envoyées via `/helpop [message]`). De plus, en tapant dans le tchat ou dans une pancarte `&x` (ou 'x' va de 0 à 9 et de 'a' à 'f'), les prévôts peuvent colorer le texte qui suit. (Codes couleurs disponible [ici](#).)

- `/tp [nom du joueur]` : Se téléporter vers un joueur.
- `/tphere [nom du joueur]` : Téléporter un joueur vers soi.
- `/tppos [x] [y] [z]` : Se téléporter aux coordonnées indiquées, dans le monde actuel.
- `/back` : Retourner au point avant la dernière téléportation.
- `/ban [nom du joueur]` : Bannir un joueur du serveur.

(Melchisedech refuse les versions craquées de Minecraft, donc les faux comptes.)

- `/unban [nom du joueur]` : Débannir un joueur.
- `/banip [IP ou nom du joueur]` : Bannir une adresse IP.
- `/unbanip [IP ou nom du joueur]` : Débannir une adresse IP.
- `/tempban [nom du joueur] [durée]` : Bannir temporairement un joueur. La durée doit être donnée en années (y) ou/et mois(mo), semaines(w), jours(d), heures(h), minutes(m), secondes(s) ; par exemple : « `2d 5h 30m` ».
- `/nick <nom du joueur> [nickname]` : Donner un surnom au joueur ciblé (s'applique à soi-même si aucun nom de joueur n'est donné).
- `/nick <nom du joueur> off` : Rendre à un joueur son vrai nom (s'applique à soi-même si aucun nom de joueur n'est donné).
- `/seen [nom du joueur]` : Vérifier depuis combien de temps un joueur est en ligne, ou bien depuis combien de temps il n'est plus en ligne, son IP, et sa dernière position *in-game*.
- `/whois [nom du joueur]` : Affiche de multiples infos *in-game* sur un joueur, mais également son IP.

- `/warps` : Lister les warps disponibles.
- `/warp [nom du warp]` : Se téléporter au warp spécifié.
- `/warp [nom du warp] [nom du joueur]` : Téléporter le joueur indiqué au warp spécifié.
- `/invsee [nom du joueur]` : Voir l'inventaire d'un joueur en ligne (sans pouvoir le modifier).
- `/setwarp` : Configurer un points de téléportation à partager entre prévôts et supérieurs.
(Attention : seuls les **admins** peuvent supprimer un warp.)

WorldGuard : (protection de régions/surveillance)

- `/stopfire` : Arrêter la propagation du feu dans le monde où l'on se situe.
- `/allowfire` : Rétablir, dans le monde où l'on se situe, la possibilité pour le feu de se propager.
- `/region info [nom de la region]` : Consulter les infos (emplacement, membres et propriétaires) de n'importe quel cuboid.
- `/region list` : Lister tous les *cuboids* du monde actuel.
- `/region select [nom de la region]` : Sélectionner dans le but de visualiser (si votre client possède le mod *WorldEditCui*) les dimensions de n'importe quel *cuboid*.
- `/locate <nom du joueur>` : Faire pointer la boussole là où un joueur se situe à l'instant (non dynamique). Possibilité de l'utiliser sur soi. Si aucun nom n'est entré, la boussole pointera vers le *spawn*.

WorldEdit : (sélections de zones/modification du monde/réparations)

Pour visualiser graphiquement les sélections WorldEdit, il faut installer sur le client le mod WorldEditCui.

- `/pos1` : Sélectionner (à ses pieds) le point 1 du *cuboid*.
- `/pos2` : Sélectionner (à ses pieds) le point 2 du *cuboid*.
- `/hpos1` : Sélectionner à distance (point de mire) le point 1 du *cuboid*.
- `/hpos2` : Sélectionner à distance (point de mire) le point 2 du *cuboid*.
- `/wand` : Obtenir l'outil de sélection de zones.
- `/sel [type]` : choisir son type de sélection (**cuboid**, **poly**, **extend**). Le plugin vous indiquera quoi faire (en anglais).
- **Outil de sélection de zones** : **hache en bois** ('**clic-gauche**' : point 1 du *cuboid*, '**clic-droit**' : point 2).

Lockette : (protection des coffres/portes/etc.)

Un prévôt peut passer les portes protégées, et faire des pancartes « Lockettes » pour n'importe qui, et donc mettre n'importe quel autre pseudo ou n'importe quel [rang] en « propriétaire » (ligne 2 de la pancarte [private]), mais ne pourra alors pas les détruire.

(Voir Lockette dans la section « Rang Aventurier ».)

Dynmap : (carte dynamique)

- `/dynmap render` : Forcer dynmap à générer la carte là où l'on se trouve.
- `/dynmap updaterender` : Mettre à jour ce qui nécessite de l'être, sur toute les cartes.

LogBlock : (surveillance et réparations)

LogBlock est un outils de recherche très puissant, mais aussi assez complexe. Certains paramètres seront donc décrits dans une section à part, ceux-ci étant assez nombreux et surtout combinables. Ce que nous nommons 'paramètres' sont les informations dont ont besoin certaines commandes pour fonctionner. Par exemple, la commande `/lb page` doit être suivie d'un paramètre de numéro de page. (par exemple `/lb page 3` affichera la page 3 de la dernière recherche effectuée). Certaines commandes, comme la commande de recherche `/lb lookup`, peuvent prendre de nombreux paramètres simultanément, d'où la puissance et l'efficacité de *LogBlock*.

- **Outils d'accès à l'historique :** - *neige (bloc)* ('**clic-droit**' : Idem dans bloc vide).

Liste des commandes LogBlock disponibles pour les prévôts :

- `/lb commands` : Lister les commandes *LogBlock* : toutes ne sont pas utilisables par les prévôts.
- `/lb params` : Lister les paramètres disponibles.
- `/lb permissions` : Afficher les permissions *LogBlock* qui vous ont été assignées.
- `/lb lookup [paramètres]*` : Afficher le résultat de la recherche spécifiée par les paramètres. Taper `lookup` n'est pas obligatoire (`/lb [paramètres]*` suffit).
- `/lb [next/prev]` : Passer à la page suivante/précédente de la dernière recherche *lookup*.
- `/lb page [numéro de page]` : Afficher la page spécifiée de la dernière recherche *lookup*.
- `/lb tp [numéro de ligne]` : Se téléporter au lieu précis correspondant à la ligne indiquée, dans la dernière recherche *lookup*.

Afin de pouvoir se téléporter, il faut avoir entré le paramètre `coords` lors de la dernière recherche *lookup*.

- `/lb tp [paramètres]*` : Se téléporter au changement indiqué en ligne 1 de la recherche indiquées par les paramètres.

Par exemple `/lb tp player weelders block pumpkin` vous téléporte à la dernière action effectuée par *Weelders* sur une citrouille (pose ou destruction).

- `/lb tool` : Obtenir une *pioche en bois* (**outil d'accès à l'historique**, voir plus haut).
- `/lb toolblock` : Obtenir de la *neige (bloc)* (**outil d'accès à l'historique**, voir plus haut).

- `/lb tool [on|off]` : Activer ou désactiver la fonction *LogBlock* de la *pioche en bois*.
- `/lb toolblock [on|off]` : Activer ou désactiver la fonction *LogBlock* de la *neige (bloc)*.
- `/lb tool [paramètres]*` : Changer les paramètres de recherche associés à la *pioche en bois LogBlock* par ceux indiqués. Ils ne s'appliqueront qu'à vous, et uniquement durant la session de jeu actuelle. Pour revenir aux paramètres par défaut, taper `/lb tool default`.
- `/lb toolblock [paramètres]*` : Idem, pour la *neige (bloc)*.
- `/lb chat [paramètres]*` : Effectuer une recherche dans le *chat* (public uniquement).

*Voir section suivante.

Liste des paramètres **LogBlock** disponibles :

Les paramètres de recherche suivants sont utilisables indépendamment ou simultanément dans la plupart des commandes. Si nécessaire, vous pouvez mettre "entre guillemets" tout paramètre dont l'interprétation poserait un problème d'ambiguïté pour *LogBlock*.

Par exemple : `/lb player Tigrou_1190 world "world"` (lister toutes actions de *Tigrou_1190* dans le monde «*world*»).

- `player [nom1] <nom2> <nom3> <...>` : Limiter la recherche au(x) joueur(s) spécifié(s). Le feu (*fire*), la lave (*LavaFlow*), et d'autres types d'actions de l'environnement sont également utilisables. (Pour au contraire *exclude* de la recherche le où les joueur(s) indiqué(s), il faut placer '!' devant un nom. Par exemple `/lb player !Notch Jeb` ignorera ces deux inconnus.)
- `block [type1] <type2> <type3> <...>` : Limiter la recherche aux types de blocs spécifiés (*ID* ou *nom*).

Attention : *LogBlock* utilise des noms bien à lui pour certains blocs.

- `created` : Ne voir que les créations de blocs.
- `destroyed` : Ne voir que les destructions de blocs.
- `chestaccess` : Ne voir que les accès aux coffres.

Attention : *LogBlock* ne prend pas en charge les EnderChests.

- `all` : Voir toutes les interactions (créations/destructions de blocs, mais aussi *chestaccess*, interactions avec les portes, les boutons et les leviers), mais pas les *kills*.
- `kills` : Ne voir que les *kills* (de joueurs, de monstres et d'animaux).
- `killer [nom1] <...>` : À ajouter à `kills`, rechercher un ou des tueur(s) précis.
- `victim [nom1] <...>` : À ajouter à `kills`, rechercher une ou des victime(s) précises.
- `area <rayon>` : Limiter la recherche au rayon spécifié (autour de soi). Si aucun rayon n'est indiqué, la valeur `20` est utilisée par défaut. Un rayon de `0` peut être utilisé pour limiter la recherche à un seul bloc, ce qui est utile lors par exemple du paramétrage de la *pioche en bois* (voir `/lb tool` plus haut dans la section commandes).
- `sel` : Limiter la recherche à la région actuellement sélectionnée via *WorldEdit* (voir la section **WorldEdit** des *prévôts*).

- **since <temps>** : Limiter la recherche aux modifications plus récentes que le temps indiqué (si rien n'est indiqué, *30 minutes* est la valeur par défaut).

Les syntaxes acceptées sont par exemple une durée :

- *4 minutes, 5 hours, 6 days*
- *4m5h6d, 5d40m, 7m*

ou encore une heure et/ou une date :

- *19:20:00 16.06.2012*
- *19:20:00, 16.06.2012*

(Pour une *date* sans *heure* indiquée, *minuit* est utilisé. Pour une *heure* sans *date* indiquée, le *jour actuel* est utilisé.)

- **before <temps>** : Limiter la recherche aux modifications plus anciennes que le temps indiqué (si rien n'est indiqué, *30 minutes* est la valeur par défaut).

Les syntaxes acceptées sont les mêmes que pour *since*.

- **limit [nombre de ligne]** : Limiter le nombre de lignes affichées par page (15 par défaut).
- **sum [none/blocks/players]** : Comptabiliser les résultats : *blocks* permet de comptabiliser par type de blocs, et *players* de comptabiliser par joueurs. *none* est le mode par défaut (il est donc inutile d'écrire *sum none*), et signifie que chaque changement de bloc est listé.
- **world [nom du monde]** : Spécifier le monde où appliquer la recherche (*world*, *world_nether*, *world_the_end*, *world_bagne*, *world_bagne_nether*, *world_skylands*, *world_skylands_nether*, ou *world_eldaria*). Utile pour faire une recherche dans un autre monde que celui où l'on se trouve.
- **asc** ou **desc** : Changer l'ordre d'affichage de la recherche. À défaut, **desc** (le plus récent en premier) est utilisé.
- **coords** : Numéroter chaque ligne de la recherche, et y ajouter les coordonnées correspondantes (uniquement utilisable pour un *lookup*).

Nécessaire pour pouvoir ensuite utiliser la commande */lb tp [numéro de ligne]* (voir plus haut).

- **silent** : Réduire au minimum les messages et les éventuels questions pour cette recherche.
- **last** : Faire appel à tous les paramètres entrés lors la dernière commande. Permet d'en ajouter, ou d'en remplacer.

Par exemple :

/lb player Guilivore affiche les actions effectuées par *Guilivore*.

/lb last area affiche les actions effectuées par *Guilivore* dans le rayon par défaut (voir *area*).

/lb last area 50 affiche les actions effectuées par *Guilivore* dans un nouveau rayon de 50 blocs.

- **search [mot1] <mot2> <mot2> <...>** : Faire une recherche dans le *chat* (public uniquement).

Par exemple :

/lb chat player Brisban search RE affiche tous les messages de *Brisban* contenant le mot *RE*

/lb chat player Brisban search kikou lol affiche tous les messages de *Brisban* contenant les mots *kikou* OU *lol*.

/lb chat player Brisban search +kikou +lol affiche tous les messages de *Brisban* contenant les mots *kikou* ET *lol*.

`/lb chat player Brisbane search kikou -lol` affiche tous les messages de *Brisbane* contenant le mot *kikou* sans le mot *lol*.

Référence : <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/en/fulltext-boolean.html>.

- `loc [coordonnées]` : Limiter la recherche à un bloc précis.

par exemple :

- `loc -155 74 119`

- `loc -155:74:119`

LBStats : (informations poussées sur les joueurs)

- `/lbs info [joueur]` : Afficher la date et l'heure de la première et dernière connexion d'un joueur, son temps de jeu, son IP ainsi que les éventuels autres joueurs partageant la même IP.

XRy Informer : (contrôle manuel anti-XRay)

XRy Informer vient en plus de nombreux plugins automatisés de lutte et détection de *cheats*, disponibles au niveau admin.

- `/xcheck player:[nom du joueur|all]` : Obtenir les taux de minages du joueur indiqué sur différents blocs clefs (par rapport à la *stone*), et propose une interprétation automatique des taux par couleurs : **taux normal**, **taux étrange**, **taux anormal**. La couleur blanche indique qu'aucune interprétation automatique n'est faite. Utiliser « **all** » (« tous ») comme nom de joueur n'est correctement interprété par le plugin que lorsque le paramètre « **maxrate** » (décrit ci-dessous) est utilisé.

autres paramètres optionnels :

- `world:[nom du monde]` : Faire une recherche pour un autre monde que le monde par défaut (*world*). (*world_nether*, *world_the_end*, *world_bagne*, *world_skylands*)
- `ore:[ID du minerais]` : Faire une recherche concernant un bloc précis, indiqué par son ID.
- `maxrate:[pourcentage]` : Utilisé avec « `player:all` », ne lister que les joueurs dépassant le pourcentage indiqué. Attention : les joueurs bannis ne sont par défaut pas listés.
- `banned:true` : utilisé avec « `player:all` », inclure les joueurs bannis dans le listing.

EnderChestViewer : (gestion des *EnderChests*)

- `/ecv` : Accéder à son *EnderChest* depuis n'importe où.

QuickSign : (édition rapide de pancartes)

- `/qs s` : Sélectionner/désélectionner la pancarte visée, même très éloignée.
- `/qs color [nom de la couleur]* [ligne] [index de la ligne]` : Colorer la ligne spécifiée, à partir de l'index spécifié (de 1 à 15). Le code couleur compte pour deux caractères dans l'index d'une ligne.
- `/qs color [nom de la couleur]* all [index de la ligne]` : Colorer toutes les lignes, à partir de l'index spécifié (de 1 à 15).

*Pour les couleurs, utilisez les **noms** ou **codes** suivants dans vos **commandes** ou lors du placement d'une pancarte :

- **black** (&0), **darkblue** (&1), **darkgreen** (&2), **darkaqua** (&3), **darkred** (&4), **darkpurple** (&5), **gold** (&6), **gray** (&7), **darkgray** (&8), **blue** (&9), **green** (&a), **aqua** (&b), **red** (&c), **lightpurple** (&d), **yellow** (&e), **white** (&f)

Note : Une couleur prend la place de deux caractères sur une ligne. Donc une ligne comportant une couleur peut ne comporter que 13 caractères au lieu des 15 habituels. Vous pouvez utiliser plus d'une couleur par ligne.

Quand vous utilisez la commande «`/qs color [...]`», utilisez le **nom des couleurs !**

(8) Rang Grand-Prêtre (7 homes libres)

Ce sont de super-modérateurs, aux pouvoirs renforcés en surveillance, déplacements, Lockettes, et restaurations localisées.

Le nom PEX de ce rang est en réalité 'pretre' ou 'pretresse'.

Commandes : (Liste exhaustive, en plus des commandes 'Prévôt')

(«`[]`» pour les paramètres obligatoires, «`< >`» pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS `[]` ou `< >` !)

HomeSpawnPlus : (commandes de gestion avancée des Homes/Spawn)

- `/homelistother [nom du joueur]` : Obtenir la liste de tous les *homes* du joueur indiqué.
- `/homeother [nom du joueur] <nom du home ou du monde>` : Se téléporter vers le *home* spécifié d'un autre joueur, ou vers son «home par défaut» dans le monde indiqué. Si aucun lieu ni aucun monde n'est précisé, le «home par défaut» du monde principal est choisi.

Lockette : (protection des coffres/portes/etc.)

Un grand-prêtre peut contourner ou détruire tous les lockettes. (Fonction temporairement donnée également aux prévôts afin d'accélérer la réparation des Lockettes en 1.8.)

Essentials : (commandes générales)

- `/egod` : Activer/désactiver l'immortalité (désactivée par défaut).
- `/tp [nom du joueur1] [nom du joueur2]` : Téléporter le joueur1 au joueur2.
- `/fly` : Activer/désactiver la capacité de voler (désactivée par défaut).
Double saut pour activer le vol, atterrir pour le désactiver. Une fois en vol : maintenir **saut** pour monter, et **marche** ('**shift**') pour descendre.
- `/lightning <nom du joueur>` : Frapper par la foudre un joueur ou, si aucun nom n'est indiqué, ce que l'on regarde.
- `/invsee [nom du joueur]` : Voir l'inventaire d'un joueur en ligne, et éventuellement le modifier (sauf si ce dernier est également un Grand-Prêtre ou supérieur).
- `/item [bloc/item<:metadata>] <quantité>` : Obtenir certains blocs parmi cette liste (utilisez de préférence leur numéro, c'est plus stable).

1 : Stone
3 : Dirt (3:0 : Dirt, 3:1 Grassless Dirt, 3:2 Podzol)
4 : Cobblestone
12 : Sand (12:0 : Sand, 12:1 : Red Sand)
17 : Wood (17:0 : Oak Wood, 17:1 : Spruce Wood, 17:2 : Birch Wood, 17:3 : Jungle Wood)
24 : Sandstone (24:0 : Sandstone, 24:1 : Cheseled Sandstone, 24:2 Smooth Sandstone)
35 : Wool (35:0 : White, 35:1 : Orange, 35:2 : Magenta, 35:3 : Light Blue, 35:4 : Yellow, 35:5 : Lime, 35:6 : Pink, 35:7 : Gray, 35:8 : Light Gray, 35:9 : Cyan, 35:10 : Purple, 35:11 : Blue, 35:12 : Brown, 35:13 : Green, 35:14 : Red, 35:15 : Black)
45 : Bricks
48 : Moss Stone
79 : Ice
80 : Snow
82 : Clay
87 : Netherrack
88 : Soul Sand
89 : Glowstone
98 : Stone Bricks (98:0 : Stone Bricks, 98:1 : Mossy Stone Bricks, 98:2 : Cracked Stone Bricks, 98:3 : Chiseled Stone Bricks)
112 : Nether Brick
121 : End Stone
155 : quartz block
159 : Stained Hardened Clay (159:0 : White, 159:1 : Orange, 159:2 : Magenta, 159:3 : Light Blue, 159:4 : Yellow, 159:5 : Lime, 159:6 : Pink, 159:7 : Gray, 159:8 : Light Gray, 159:9 : Cyan, 159:10 : Purple, 159:11 : Blue, 159:12 : Brown, 159:13 : Green, 159:14 : Red, 159:15 : Black)
162 : Wood (162:0 : Acacia Wood, 162:1 : Dark Oak Wood)
174 : Packed Ice
351 : Ink Sac ('**x**' pour la couleur, voir les items ci-dessus)

Ex : `/item 12:1 64` pour un stack de Sable Rouge.

Les commandes `/item dirt 64` | `/item 3 64` | `/item 3:0 64` sont équivalentes.

Spectate : (surveillance : entrer dans la peau d'un joueur)

- `/spectate [nom du joueur]` : voir ce qu'un joueur voit.
- `/spectate off` : Sortir de *spectate*.
- `/spectate mode [default/scroll]` : Le premier mode vous laisse surveiller un joueur, tandis que le second, une fois en surveillance, vous permet de passer d'un joueur à l'autre par '**clic-gauche**' et '**clic-droit**'.
- `/spectate scan [intervalle en secondes]` : « Inspecter » automatiquement tous les joueurs pouvant l'être, en passant de l'un à l'autre dans l'intervalle indiqué.
- `/spectate angle [firstperson/thirdperson/thirdpersonfront/freeroam]` : Changer l'angle de vue.
- `/spectate` : Afficher toutes les commandes *spectate*.

WorldGuard : (protection de régions/surveillance)

- `/region addowner [nom de la region] [nom du joueur]` : Ajouter un propriétaire à n'importe quel cuboid.
- `/region removeowner [nom de la region] [nom du joueur]` : Retirer un propriétaire de n'importe quel cuboid.
- `/region addmember [nom de la region] [nom du joueur]` : Ajouter un membre à n'importe quel cuboid.
- `/region removemember [nom de la region] [nom du joueur]` : Retirer un membre de n'importe quel cuboid.
- `/region flag [nom de la region] greeting [« message »]` : Éditer un message de bienvenue dans n'importe quel cuboid. ('none' pour effacer le message)
- `/region flag [nom de la region] farewell [« message »]` : Éditer un message d'au revoir pour n'importe quel cuboid. ('none' pour effacer le message)

EnderChestViewer : (gestion des EnderChests)

- `/ecv <joueur>` : Accéder à l'*EnderChest* du joueur nommé (temporairement désactivée), ou le sien si aucun nom est entré.

PhysicalShop : (coffres boutiques)

Un grand-prêtre peut contourner ou détruire toutes les boutiques, et gérer les boutiques « server ». (Fonction temporairement donnée également aux prévôts afin d'accélérer la réparation des Lockettes en 1.8.)

FrameProtect : (protection des cadres/tableaux)

Un grand-prêtre peut administrer la protection des « frames », et donc les annuler.

WorldEdit : (sélection de zones/modification du monde/réparations)

Navigation :

- **Outil de navigation (téléportation) :** **boussole** ('**clic-gauche**' : saut vers la cible, '**clic-droit**' : passer à travers un obstacle).
- **/unstuck** : Aller vers la zone libre la plus proche.
- **/ascend** : Monter d'un niveau.
- **/descend** : Descendre d'un niveau.
- **/up** : Aller le plus haut possible.
- **/ceil** : descendre le plus bas possible.
- **/jumpto** : Se téléporter vers la cible (comme via le '**clic-gauche**' de la boussole).
- **/thru** : Passer à travers la cible (comme via le '**clic-droit**' de la boussole).

Restaurations/backups localisés :

Les *snapshots* (ou *backup*) sont des archives permettant les restaurations. Il s'agit donc d'une **sauvegarde** du monde, liée à une date et une heure précise. Les *snapshots* sont effacés au fil du temps, de sorte à ce qu'il y en reste un pour chaque heure sur les 3 derniers jours, puis un toutes les deux heures durant 7 jours, puis un par jour (minuit) sur les six derniers mois, puis un par tranche de 10 jours sur la dernière année, le tout sur 1000 jours maximum (pour l'instant)... Les commandes suivantes vous aideront à choisir le bon *snapshot* avant d'utiliser la commande qui EFFECTUE la restauration (**/restore**). Si aucun *snapshot* n'a été explicitement choisi, le plus récent sera utilisé (typiquement celui correspondant à la dernière heure pleine : par exemple 8h pile, 21h pile, etc.).

- **/snap** : Afficher les commandes disponibles.
- **/snap list** : Afficher une liste des *snapshots* les plus récents.
- **/snap sel [numéro du snapshot]** : Sélectionner le *snapshot* du numéro indiqué (après affichage de la liste : cf. **/snap list**).
- **/snap use [nom du snapshot]** : Sélectionner le *snapshot* indiqué, de la forme : [nom_du_monde]/aaaa-mm-jj-HH-MM (ex. : world/2012-09-10-00-00).
- ~~**/snap after [date]** : Sélectionner le premier *snapshot* disponible après la date indiquée. Par exemple : **/snap after 2012-09-15** → world/2012-09-20-00-00).~~
- ~~**/snap before [date]** : Sélectionner le premier *snapshot* disponible avant la date indiquée. Par exemple : **/snap before 2012-09-15** → world/2012-09-10-00-00).~~
- **/restore** : **effectuer la restauration sur la zone WorldEdit en cours** (cf. section *WorldEdit* du rang Prévôt) **à partir du dernier *snapshot* sélectionné à l'aide des commandes décrites ci-dessus. Si aucune sélection n'a été faite, le dernier *snapshot* (voir paragraphe d'introduction ci-dessus) sera automatiquement utilisé.**
- **/undo** : Annuler la dernière action effectuée.
- **/redo** : Refaire la dernière action annulée.
- **/clearhistory** : Effacer l'historique des derniers changements effectués, ce qui a pour effet de libérer la mémoire des dernières actions, mais empêche également l'utilisation des **/undo** et **/redo**.
- **/regen** : régénérer la zone (naturelle) : attention aux zones anciennes : le générateur de mondes ayant régulièrement changé, il en résultera des incohérences.

Dynmap : (carte dynamique)

Les Grands Prêtres peuvent ajouter et où déplacer des repères sur la carte *Dynmap*.

- `/dmarker list` : Obtenir la liste de tous les repères *Dynmap*.
- `/dmarker add [nom du repère] <icon:nom de l'icône>` : Ajouter un nouveau repère au lieu actuel, avec, optionnellement, le nom de l'icône désiré.
 - > liste des icônes disponibles : <https://github.com/webbukit/dynmap/wiki/Using-markers>
- `/dmarker movehere [nom du repère]` : Déplacer le repère indiqué au lieu actuel.
- `/dmarker delete [nom du repère]` : Effacer le repère indiqué.

(9) Rang admin

- Les admins ne sont pas attaqués par les monstres ! (**ModifyWorld**)
- Ils peuvent, si nécessaire, outrepasser également tous les droits **Lockette** et **PhysicalShop**.

Commandes : (Liste non-exhaustive. Voir docs.)

(« [] » pour les paramètres obligatoires, « < > » pour les facultatifs. mais n'écrivez PAS [] ou < > !)

Un admin a accès à toutes les commandes (des centaines... voir *Docs* plus bas) et tous les droits **PEX**, mais :

- Il ne peut ni construire ni détruire dans une région protégée dont il n'est pas membre ou propriétaire. (Même si, techniquement, il peut bien-sûr modifier les paramètres de la région pour le devenir. Mais cela évite des erreurs.) (**WorldGuard**)
- Il ne peut pas arrêter le serveur, recharger les plugins, etc. (**CraftBukkit**)
- Quelques commandes trop puissantes (notamment **LogBlock**) sont inhibées également pour eux (effacement de *logs*, *rollbacks* trop importants, etc.).

PermissionsEX : (gestion des rangs et des droits)

- `/pex user [nom du joueur] group set [nom du rang]` : Changer le rang d'appartenance d'un joueur.

(Cette commande est TOUJOURS accessible pour *RDeckard* et *Brisban*.)

(10) Rang owner

- Un owner possède tous les droits **PEX**, et a donc accès à toutes les commandes (des centaines... voir *Docs* plus bas).
- Comme les admins, il n'est pas non plus attaqué par les monstres (**ModifyWorld**).

Toutefois, **il reste parfois nécessaire de passer OP** (voir l'introduction de la rubrique « côté serveur ») pour contourner les plugins n'intégrant pas ou mal **PEX**.

III. Docs

CraftBukkit :

http://wiki.bukkit.org/CraftBukkit_commands

PermissionsEX :

<https://github.com/t3hkod3/PermissionsEx/wiki>

Essentials :

http://ess.khhq.net/wiki/Command_Reference

HomeSpawnPlus :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/homespawnplus/>

Dynmap :

<https://github.com/webbukkit/dynmap/wiki/Commands>

Lockette :

<http://forums.bukkit.org/threads/sec-lockette.4336/>

PhysicalShop :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/physicalshop/>

WorldEdit :

<http://wiki.sk89q.com/wiki/WorldEdit>

https://github.com/downloads/sk89q/worldedit/worldedit_ref_rev6.pdf

WorldGuard :

<http://wiki.sk89q.com/wiki/WorldGuard>

https://github.com/downloads/sk89q/worldguard/worldguard_ref_rev2.pdf

LogBlock :

<https://github.com/LogBlock/LogBlock/wiki>

NoCheatPlus :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/nocheatplus/>

Orebfuscator :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/orebfuscator/>

QuickSign :

<http://dev.bukkit.org/bukkit-plugins/quicksignreloaded/>

VanishNoPacket :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/vanish/>

Spectate :

<http://forums.bukkit.org/threads/admn-spectate-watch-what-other-players-are-doing-in-first-person-1-2-5-r2-o.56880/>

SpawnerAdjuster :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/spawneradjuster/>

CreepHeal :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/creepheal-nitnelave/>

LagMeter :

<http://dev.bukkit.org/server-mods/lagmeter/>

Codes couleurs :

http://www.minecraftwiki.net/wiki/Classic_Server_Protocol#Color_Codes