

Vendredi 21 août  
2020 #10



The Elder  
GUARDIAN



PARTENAIRE



Cité de l'Olympe

MAPPECK

MC Eternal

PAGE 6

# La course aux EMERAUDES

MAP

Greenfield

PAGE 9

Sortie de la release 1.16.2

La fin de la Nether Update

PAGE 1

PAGE 3

# DANS CETTE ÉDITION

Dernière édition avant la rentrée, nous accueillons un nouveau partenaire pour cette édition, la Cité de l'Olympe qui aura lieu ce samedi 22 août. Grosse édition avec ses 16 pages. Je tiens à préciser que nous ne pourront peut-être pas garantir des éditions bimensuelles à la rentrée



Pisteur\_alpin

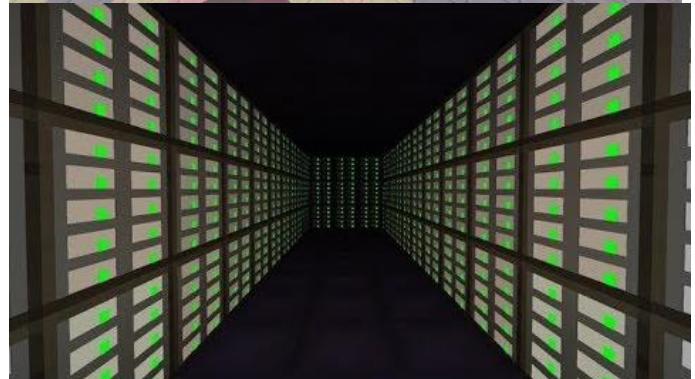
Release  
1.16.2

Cité de  
l'Olympe

MCEternal

Greenfield

## MINECRAFT NETHER UPDATE



# Sortie de la 1.16.2

Le 11 août 2020, la 1.16.2 sortait, elle ajoute entre autres un nouveau mob, le « Piglin Barbare ». Tout droit sortit de l'imagination d'un joueur, Mojang a apprécié l'idée et a donc décidé de l'implanter dans sa toute dernière version. En autre, il correspond à une variante plus forte et enragé du Piglin de base. Il sera hostile à l'égard des joueurs, wither skeletons et du Wither en personne, audacieux n'est-ce pas ? Il est trouvable dans la structure « Vestiges de bastions ». À l'instar de ses congénères il ne s'intéresse pas à l'or. Il peut vous détecter derrière un mur ou bien si vous ouvrez un coffre ou détruisez un bloc d'or. Il entraînera contre vous tous les pligins aux alentours. Le Piglin Barbare n'a peur de rien, que vous ayez une armure en or, ou non, ils vous attaqueront quand même. Il ne s'enfuit pas devant du feu des âmes, des piglins zombifiés ou encore des zoglins. Ils n'attaquent pas les hoglins adultes, mais peut rejoindre d'autres Piglins, chassant ces derniers. De plus, il fait désormais partie des succès « Chasseur de monstres » et « Monstres chassés ». Enfin, il n'est plus possible de tromper les Piglins en plaçant un entonnoir pour vider les coffres, un bloc de Roche-Noire dorée à été ajouté en dessous de ces derniers, ce qui rend obligé la destruction de ce bloc, ce qui enragera immédiatement les pligins, le combat sera désormais inévitable !



De plus, elle ajoute quelques modifications au jeu de base, il est désormais possible de crafter un Alambic avec de la roche noire à la place de la pierre. Lorsque on observe un Cactus dans un pot d'en dessous, on n'y aperçoit plus un trou. Les champignons du Nether peuvent désormais être posés sur des blocs de Mycélium. Maintenant, le Totem d'immortalité donne l'effet « Résistance au feu » pendant 40 secondes. La génération des mondes prend dorénavant en compte les biomes personnalisés. Les villageois émettent des particules vertes lorsqu'ils entrent dans un village, choisissent un lit ou bien une profession. De la pierre lumineuse, crème de magma ne sont plus obtenable en troquant avec un Piglin, elles ont laissé place aux Bouteille d'eau, roche noire et flèches spectrales. La promenade de Zoglin en laisse sera désormais possible !

Plus d'infos : <https://www.minecraft.net/fr-fr/article/minecraft-java-edition-1-16-2>

# Deux nouvelles snapshots de combat sont sorties

Qui ne se souvient pas de la 1.9 et de sa mise à jour du combat ? Cette version qui a divisé en quelques mois la communauté en deux groupes préférant respectivement le nouveau PvP et les nouvelles fonctionnalités et l'ancien PvP et restant en 1.8.9. Malheureusement, la plupart des serveurs aujourd'hui doivent rester en 1.8 sous peine de voir leurs communautés réduire, à l'image d'Epicube, fermé quelques temps après son passage à la 1.9. Mais, ce faisant, les serveurs ne pouvaient pas utiliser les nouvelles fonctionnalités, et la plupart des logiciels utilisés ont abandonnés la 1.8 (Spigot, Paper, Bukkit,...) rendant la version vulnérable aux failles de ces logiciels trouvées après l'abandon. Mojang est conscient que la mise à jour du PvP a divisé la communauté et cherche un moyen de réparer cette erreur, de plus, ils cherchent un moyen pour rapprocher la Java Édition et la Bedrock Édition au niveau du PvP. Cette solution est en cours de développement et occupe pour l'instant la place de Combat Test, révélés par Jeb en personne sur Reddit, il en existe au total 9, bien que 2 (la 7 et la 7b) soient restées privées.

Mais, concrètement, qu'ajoutent-elles ? Elles modifient tout simplement le PvP selon ce que Jeb a pu lire des messages de la communauté, ainsi, elle est un mix du PvP de la 1.8 ainsi que de la 1.9 et du PvP idéal imaginé par la communauté.

Plutôt que de faire un long pavé barbant, voici une liste des changements :

- En plus des points d'attaque et de la durabilité, une nouvelle caractéristique fait son apparition : le reach. Il s'agit de la distance à laquelle on peut attaquer, si le reach est de 3, on peut attaquer à 3 blocs.
- La hache est maintenant une arme à part entière, elle peut être enchantée avec tous les enchantements de l'épée. La hache, contrairement à l'épée, traverse et désactive pendant un certain temps les boucliers mais est plus lente.
- Le cooldown entre deux attaques est retiré et remplacé par un concept d'attaques "chargées" : le curseur se charge quand aucune attaque n'est en cours et un coup chargé fait plus mal qu'un coup classique. Ainsi, il y a deux possibilités : spam clic avec d'avantage de coups portés mais moins de dégâts ou attendre entre deux coups pour mettre plus de dégâts.
- Les potions se stackent par 16 (sauf celle jetables et durables)
- Le bouclier réduit le knockback de 50% et arrête entièrement les projectiles.
- Le bouclier s'active automatiquement le joueur accroupi (désactivable via une gamerule).
- Il est possible de maintenir le bouton d'attaque afin de taper automatiquement, rendant le jeu sur console et téléphone plus simple, mais avec 1 tick de cooldown par rapport au spam. Ainsi on tape plus vite en spamant qu'en restant appuyé.
- Le coup critique donne un petit cooldown tandis que le coup classique non, comme le coup chargé, cela donnera deux types de PvP : le spam clic et le coup critique qui tape moins vite mais fait plus de dégâts. Il sera possible de faire un coup critique chargé encore plus puissant.

Voilà les principales nouveautés des Combats Test sorties par Mojang récemment. Elles ne sont cependant pas disponibles dans le launcher et vous devrez les installer manuellement en suivant les instructions des posts Reddit de Jeb.

Notez également que ces fonctionnalités sont temporaires et que tous les avis sont pris en compte, si vous n'aimez pas une fonction ou voudriez en voir une autre, n'hésitez pas à donner un avis constructif via le post Reddit ou le site de Feedback Mojang.

# MINECRAFT EARTH

## Ou'est-ce que c'est ?



Minecraft Earth a été annoncé à la MineCon le 17 mai 2019. Il est sorti en bêta fermé sur Apple le 16 juillet dans certaines villes et sur Samsung le 18 août. Minecraft Earth est sorti en France et dans 14 autres pays le 19 Novembre 2019.

Minecraft Earth est un jeu basé sur le même principe que Pokémons Go, il faut se balader avec son téléphone dans toute la ville afin de récupérer des blocs. Le but étant de récupérer différents blocs afin de pouvoir construire sa maison sur une plateforme de 8x8.

Des donjons sont mis à disposition en activant différentes runes. Chaque rune correspond à un niveau de difficulté plus ou moins élevés. Les donjons sont sous la forme d'une mini grotte sous la terre. A la surface vous pouvez trouver des animaux et un arbre. Sous terre il y a différents monstres comme des creepers, des squelettes, des zombies et autres. Vous pouvez aussi y trouver de minéraux qui change au fur et à mesure de la difficulté du donjon, vous pouvez aussi trouver un coffre qui vous donnera différents items.

La réalité est reconstituée sous la forme d'un plan fabriqué en blocs. Des arbres, des coffres, des animaux et bien d'autre chose apparaissent au fur et à mesure que l'on reste connecté ou pas.

Protip d'Edouard :

"Au début, je ne savais pas comment regagner de la vie, en fait c'est tout simple, il faut tout simplement manger de la nourriture"





## La Cité de l'Olympe

# La course aux émeraudes sous le signe des Dieux

Vous connaissez sans doute le concept des cités avec la célèbre Cité des Sables ? Non ? Bon retour en arrière, père Guardian à toi.

*En 2012, Zelvac lance le concept de cité. Le but est simple : récolter le plus d'émeraudes dans un temps imparti. Pour ce faire des PNJ vous échangerons des items contre des émeraudes. Mais attention, s'il est interdit de se battre dans l'enceinte de la cité, le PVP est autorisé en dehors. De nombreux youtubers et streamers sont conviés à cet évènement tel que Aypierre, Frigiel ou encore Siphano.*



C'est bon, vous avez compris le concept ? Alors revenons à notre Cité de l'Olympe. Le concept a été ouvert au public par Wast et Farine il y a un an, elle se déroulera samedi 22 août. Mais ils ne sont pas à leur coup d'essai, leur première version a vu une dizaine de participants et la deuxième version, la Cité du Temps s'est déroulée du 16 au 23 mai 2020 et a rassemblé de nombreux joueurs. Retrouvons maintenant notre reporter préféré qui se prépare à l'évènement de ce samedi.

Cela fait maintenant quelques jours que je me prépare, combat et speedrun sont de mise. Mais cette édition est

placée sous le signe des Dieux. En effet, la cité est près de l'Olympe, la demeure des Dieux grecs. Mais quelques ajouts viennent compléter cette édition. Des quêtes vous permettront d'obtenir des émeraudes mais vous pourrez aussi convertir votre xp en émeraudes ! Les PNJ ont eux-aussi revu leurs trades.

Merci Dan, voici maintenant l'interview exceptionnelle qu'a pu obtenir notre reporter préféré des deux gérants de la cité pour cet édition, Wast et Amiral.

**TEG :** Quand et comment vous est venue cette idée ?

**Wast & Amiral :** Cette idée nous est venue il y a presque une année pile ! (Le 28/08/19) avec mon meilleur pote Farine, à la base on était que deux, on regardait la cité des éléments sur Twitch et comme on est des gros farmeurs on est tombé amoureux du concept. Mais le souci était posé, ce n'était pas accessible aux joueurs comme nous, car ce type d'évènement était bien souvent organisé par des streamers ou YouTubeurs. Mais on avait un peu d'expérience dans la création de projets/serveur alors on s'est dit « le seul moyen d'y jouer c'est de créer notre évènement ». Donc on a décidé créer un petit serveur en 5j avec moins de 10 joueurs dans le but de construire une communauté et de faire quelque chose de beaucoup plus poussé par la suite.



**TEG** : Comment avez-vous débuté dans ce projet (recrutement, moyens...) ?

**Wast & Amiral** : Pour le premier serveur (- de 10 joueurs) on a fait au plus simple, on a pris des plugins pré-fait sur internet, créé un serveur discord pour accueillir les joueurs et faire de la pub. C'est d'ailleurs comme ça qu'on a rencontré Amiral et Mimic qui font partie du staff activement aujourd'hui ! (Pour le meilleur comme le pire) Pour le serveur on en a loué un sur un hébergeur de serveur classique avec nos économies.

Aujourd'hui on est plus dans notre staff, plus structuré et organisé, nous sommes d'ailleurs en partenariat avec OuiHeberg qui nous fournit les machines pour l'événement.

Pour la deuxième édition (La cité de l'Olympe est la 3ème édition), de notre événement on a recruté des CM (Responsables Pub) qui nous ont trouvés de nombreux joueurs et fait grandir notre communauté !

**TEG** : Y-t-il eu des hauts et des bas ? Des moments où vous avez eu envie de tout lâcher ?

**Wast & Amiral** : Oui, lors du développement de la deuxième édition nous avions tout lâché, détruit le discord et nous ne nous parlions plus beaucoup avec l'équipe... Mais Wast avait tout de même fait une sauvegarde des fichiers. Et en mars vient l'heure du confinement, un ancien membre le recontacte et le projet est relancé ! Grâce à la chaîne YouTube de Wast les joueurs reviennent et l'événement se passe bien.

**TEG** : Quels sont les autres projets à venir ? Le futur du projet ?

**Wast & Amiral** : Pour être honnête c'est la première fois qu'on en parle publiquement mais oui on a été contacté par un gros joueur du mode de jeu qui nous a proposé un concept de serveur autour des cités. On a mis l'idée de côté pour se concentrer sur nos projets présents mais on reparlera plus en détails de tout ça à la fin de la Cité de l'Olympe !



 Dates : 22 au 27 août 2020

 Discord : <https://discord.gg/V2fgsQ>

 Site internet : <https://sites.google.com/view/citedelolympe>

 Twitter : <https://twitter.com/CiteEvent>

# MODPACK

## MC Eternal, entre technologie et magie

Mc Eternal est un modpack créé par adam98991 réunissant plus de 750 quêtes, cumulant plus d'un million de téléchargement. Ce modpack compte plus de 300 Mods comptant à son bord les plus connus comme d'autre méconnu. Que vous aimiez la magie, l'aventure ou bien la Technologie, ce modpack est fait pour vous, il les comporte tous ! Et vous serez obligé d'y passer à cause du système de quête, c'est donc un bon moyen pour faire de bonnes découvertes ! Pour progressez dans votre aventure vous devrez donc vous fier aux quêtes ce qui vous amènera sûrement à la découverte de mods originaux. Comme le mod Rats qui comme son nom l'indique rajoute des Rats et pas que ! Vous allez pouvoir apprivoiser des rats les exploiter comme mineur, bûcheron ou bien comme Chef afin qu'il vous prépare de bons petits plats. Pour les plus téméraires d'entre vous allez pouvoir rentrer dans la dimension Ratlantis, une toute nouvelle dimension ajoutée par ce mod des plus originales. Ce mod ne se caractérise aussi par ses mods d'aventure comme le célèbre Twilight Forest, qu'on a plus besoin de présenter. Ou bien le mod Midnight, qui rajoute lui aussi une dimension, pour rentrer dans cette dimension vous devrez attendre la nuit, pour que les portails apparaissent. Une fois rentré dedans ou bien qu'un Slacker vous ai trainer jusque dans cette dimension, vous découvrirez un monde lugubre peuplé de créature quelque peu étrange. Une fois rentré dans l'overworld vous allez pouvoir vous atteler à la partie technologique du modpack, qui est assez importante je dois l'avouer entre Applied Energistics 2, permettant tout



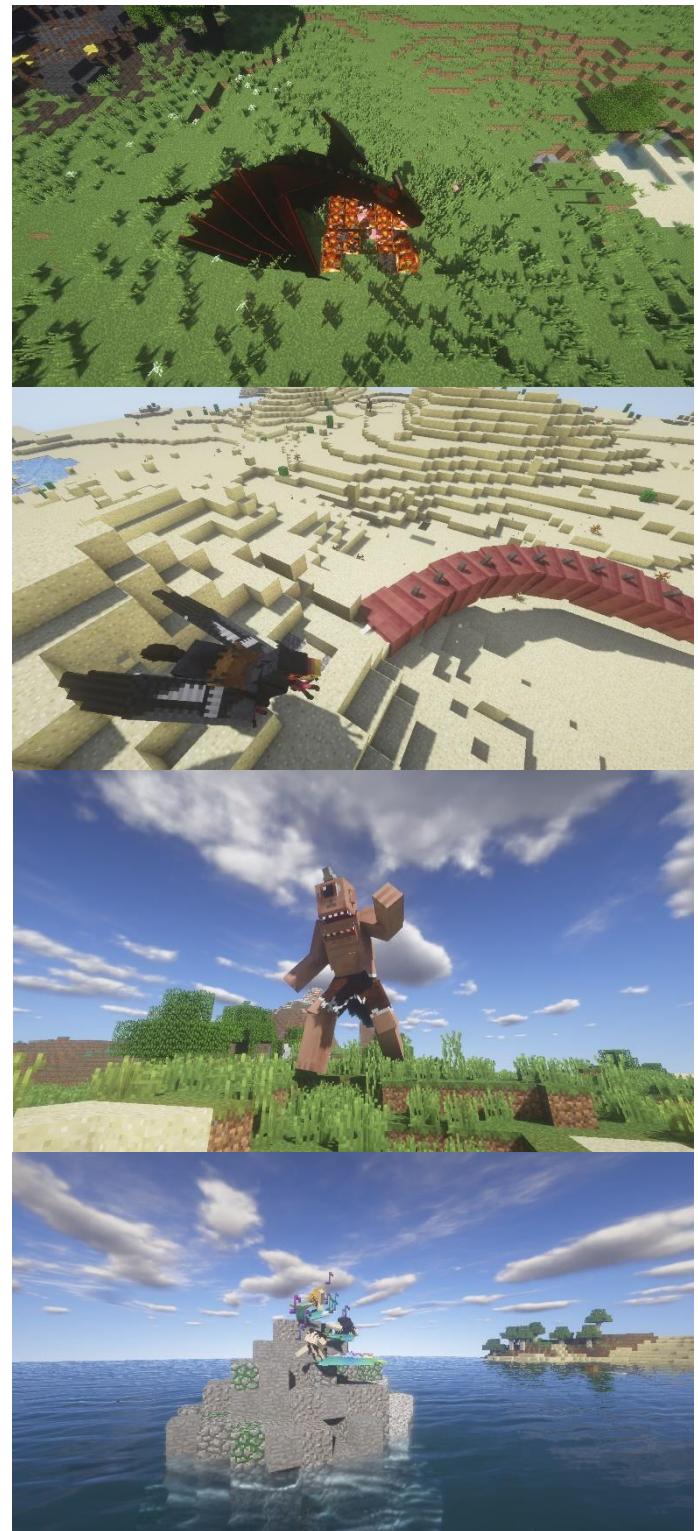
simplement de stocker énormément d'item dans un storage numérique. Thermal Foundation permettant la production d'énergie grâce à de la lave ou bien des diamants, oui des diamants. Quant à lui le mod NuclearCraft permet la création d'un réacteur nucléaire pour une production d'énergie maximale. Bien d'autre mods technologiques y sont, comme Mekanism rajoutant une pioche surpuissante et bien d'autre chose... Les mods de magies ont aussi leur importante dans ce modpack, comme Astral Sorcery qui vous permettra de faire de la magie grâce aux étoiles, ou encore Botania rajoutant le mana obtenu à partir de fleur. Ou bien Electroblob's Wizardry avec le quel vous pourrez faire de vrai duel de sorcier ! L'un des mods emblématiques de ce modpack reste Ice and Fire dont vous retrouvez la présentation dans cette édition ! Voilà, Mc Eternal est un modpack très agréable rajoutant beaucoup de contenu que je n'ai pu présenter dans son intégralité, il m'aurait fallu une édition spéciale juste pour présenter ce modpack. J'ai adoré et j'adore jouer à ce modpack, mon aventure n'est toujours pas finie, il me reste encore beaucoup de chose à accomplir ! Il se diffère vraiment des autres par son système de quête qui vous guide vraiment et ne vous laisse pas perdu au milieu de ces 300 mods. Je le conseille à tout joueurs ayant la configuration pour le faire tourner et qui voudrait découvrir de magnifique mods, qui s'accordent parfaitement ensemble !

Téléchargement : <https://www.curseforge.com/minecraft/modpacks/minecraft-eternal>

# Ice and Fire, la terre des dragons

Ice and Fire est un mod à la popularité fulgurante, il tire son inspiration de différentes mythologies comme la mythologie Grecque ou encore Nordique. Le mod tourne autour du thème médiéval. L'intérêt principale du mod est ses Dragons, séparé en deux espèces, Dragons de Feu, Dragons de Glace, Ils représentent une grosse partie du mod. Il existe deux moyens pour trouver ces Dragons. Vous pourrez trouver des Dragons à la surface même de la terre, protégeant leur trésor comme les légendes. Ces Dragons sont des adolescents (Stage 2-3) en les tuant ils ne vous donneront pas d'œuf mais des écailles, des os de dragon et du sang de Dragon. En revanche vous pourrez trouver des structures beaucoup plus grandes en dessous de la surface, habité par un dragon adulte assoupi, si vous le réveillez attention à vous. Ses attaques sont très puissantes, pour le battre vous devrez faire preuve d'habileté, ces Dragons sont bien plus puissants qu'un simple Wither ou que leur congénère vivant à la surface. En le tuant vous obtiendrez un œuf de dragon ! Comme dis précédemment les dragons se déclinent en deux espèces, les Dragons de feu se déclinent en 4 couleurs et vivent dans pratiquement tous les biomes quant à eux les Dragons de glace vivent dans les biomes de Glace, ils se déclinent eux aussi en quatre couleurs. Entre ces deux espèces les attaques sont différentes. Il est possible d'accoupler des Dragons à condition qu'il soit de la même espèce pour cela je vous conseille de vous référer au bestiaire fournit par le mod ou au wiki (cette partie serait trop longue à expliquer en un seul article). Grâce au dragon vous allez pouvoir obtenir deux nouveaux métaux, le Dragonsteel, permettant la création d'une armure, d'une épée et d'outils. Pour en obtenir vous allez avoir besoin de la Dragon Forge. Vous pourrez aussi récolter du sang sur les cadavres des dragons pour créer du Dragonsteel ou bien des épées respectives aux éléments de ces dragons.

Ice and Fire, ajoute une multitude de créature, comme la Gorgone qui d'un simple regard vous pétrifiera, elle vit dans un temple souvent au bord de la mer. Les cockatrix, des créatures hybrides entre le poulet et le serpent, il émet un lase qui lorsque qu'il vous touche vous applique l'effet wither. Il vit dans le biome savane et vous pouvez obtenir un œuf avec de la chance en tuant un, afin de l'apprivoiser. Les deathworms sont littéralement des vers des sables, dont la taille et la couleur varie. Comme le cockatrix vous pouvez obtenir un œuf en éliminant un, afin de l'apprivoiser. Les sirènes vivent sur un rocher en pleine mer, elle vous attire en chantant afin de vous dévorer. Les Hippogriphes vivent dans différents biomes, ils sont apprivoisables en leur jetant des pattes de lapins, il est possible de reproduire des Hippogriphes entre eux. Les Hippocampus sont des Hippocampes géants, ils vivent dans la mer, apprivoisable à l'aide de fragments de



prismarines. Les amphiptères sont de grand oiseaux, peuplant les jungles, il est possible de les apprivoiser en montant sur leur dos mais attention ils vous attaqueront. Les trolls, vivent dans les grottes, ils se battent à l'aide de grosse masse/pillier, en les tuant vous pourrez récupérez ces armes en plus de leur peaux nécessaire à la création de leur armure. Au contact du soleil, les trolls se transforment en pierre. Les oiseaux d'Alexandrie vivent dans les marais, en groupe, ils vous attaqueront en vous lançant leur plumes d'acier. Les myrmex sont des fourmis géantes vivant dans des colonies régit par leur reine, qui en la tuant vous donnera son oeuf et vous permettra de créer votre propre colonie. Le cyclope est un éleveur de mouton vivant dans des plaines ou dans des sortes de grottes visible à la surface du monde. Les pixies sont des fées qui s'amusent à vous voulez vos armes et armures.

Ces différents mobs loot des ressources nécessaires au craft d'armes légendaires respectives à ces mobs.

Version : Minecraft Java 1.12.2

Forge : <http://files.minecraftforge.net/>

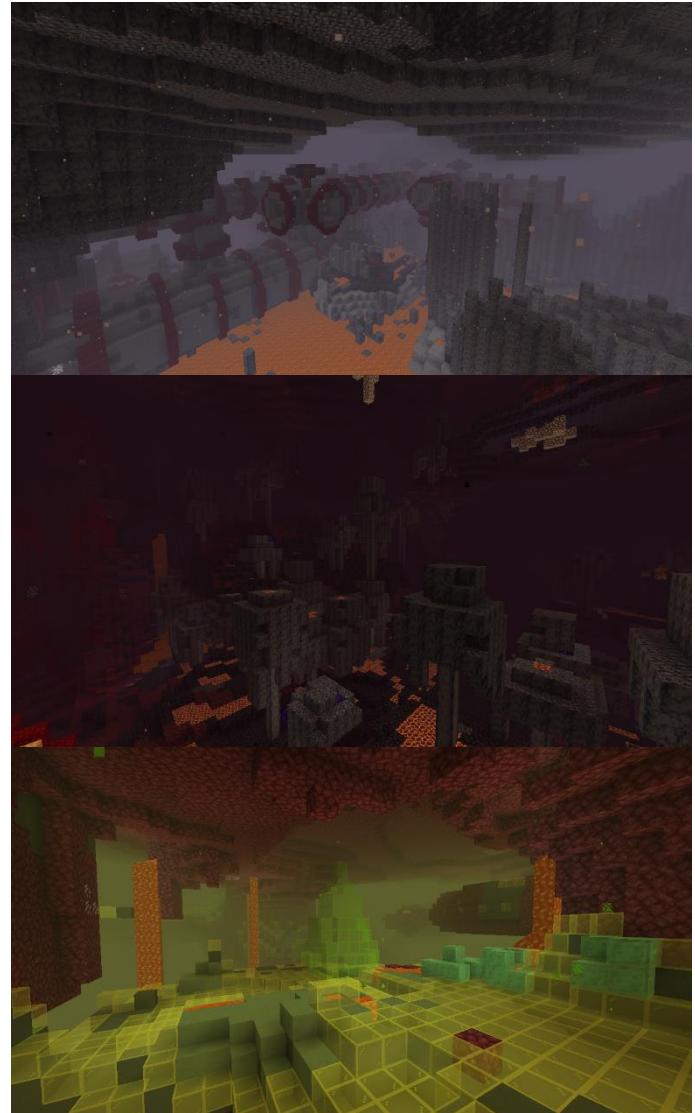
Téléchargement : <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/ice-and-fire-dragons>



# DATAPACK

## Les biomes customs de la 1.16 !

La 1.16 avait pour but de créer de nouveaux biomes dans le nether, mais apparemment, certains joueurs restent insatisfaits ; Incendium est un datapack qui rajoute encore 4 nouveaux biomes dans le nether, des variantes des biomes déjà existant, ainsi que de nombreuses structures (de quoi enfin vous satisfaire, j'espère). Vous pourrez ainsi croiser les dunes infernales, un désert fait de sable rouge et de terre cuite dont la génération se rapproche du biome basalt delta, quartz flats, fait de quartz, mais prenez garde à ce biome glacé, il est aussi dangereux que les autres, et surtout il est gardé par des hordes de phantom, les tas toxiques, un biome fait de gaz, de gaz (particules spéciales dans le biome), de déchets et de restes nucléaires. L'ambiance de ce biome est pour le moins, disons... toxique, ou encore la forêt flétrie, un monde autrefois gouverné par les Poblins, qui suite à une terrible guerre contre les wither squelettes, a conduit le biome dans son état actuel : la désolation et des armées de Wither squelette partout. Les fantômes ont également élu domicile ici - certains d'entre eux ont même leurs nids. Il y a aussi des laboratoires abandonnés dans ce biome, une nouvelle structure. Parlons justement des structures. Vous pourrez tomber sur les nids des phantom, fait de verre avec des lots assez intéressants mais assez dangereux, les tours abandonnés, qui apparaissent dans les biomes quartz flat, les pipelines, des sortes de tuyaux abandonnés avec des lots orientés technologiques, les villages du nether, villages dans lesquels vivent les poblins



Et bien d'autres encore, téléchargez le datapack avec le lien pour les découvrir !

Téléchargement : <https://www.planetminecraft.com/data-pack/incendium-nether-expansion/>

# Greenfield, la ville ultime

Dan, l'un de nos journalistes, est parti visiter une ville. Cette ville c'est Greenfield. C'est une gigantesque ville construite sur le modèle des villes américaines et qui requiert pour sa visite le pack de texture qui vous a déjà été présenté. Elle a la particularité d'avoir les intérieurs des bâtiments presque aménagés et chaque building de façon unique. Il raconte : Tout d'abord à mon arrivé j'étais dans une immense salle avec un dizaine de carte montrant les différents endroits de la ville et me permettant de m'y rendre. J'ai donc visité les différents quartiers très divers. J'ai commencé par le quartier des affaires. Un endroit grandiose surplombé par d'immenses gratte-ciel et ayant aussi des parcs et des jardins. J'ai ensuite pris le métro pour faire un tour et vous parler des meilleurs endroits de Greenfield car oui même métro dessert différents endroits comme quoi le réalisme est poussé au bout. Je suis ensuite allé vers le terrain de baseball avec d'immenses gradins. Pour continuer il était l'heure du repas je me suis alors dirigé vers Clinton le centre commercial de la ville avec un cinéma de nombreux restaurants et une encore plus de magasin vendant de tout. Je suis ensuite passé par le port, la gare, mais aussi la zone industrielle, et la plage. Mais voilà quand je vous cite tous ces endroits je d'énumérer même pas une dizaine de tous les lieu et secret de la ville. Mais le plus grandiose c'est qu'elle n'est pas finie et nous réserve donc encore plein de surprises et de nouveauté. Je vous souhaite donc avec du temps et de l'acharnement une bonne visite de la ville ce qui vous prendra environ tout votre temps.



Version : Minecraft Java 1.14

Téléchargement : <https://www.planetminecraft.com/project/greenfield---new-life-size-city-project/>

# RESOURCE PACK

## Greenfield

Dans cette édition nous allons vous présenter un nouveau pack de texture. Ce pack est le Greenfield, il tire son nom de la map du même nom. Ce pack est donc vous l'avez compris un pack fait pour les villes modernes. Grâce à lui fini les problèmes de texture pas réaliste, moyenâgeuses ou encore le manque de diversité. C'est un pack épuré se détachant totalement de minecraft car la plupart des textures n'allant pas avec le moderne ont été modifier. Et c'est que le pack prend tout son sens c'est qu'avec le nombre de textures modifier cela fait énormément de nouveau bloc à utiliser pour le moderne et donc fini les redondances dans vos constructions. Désormais tous les blocs seront utiles. De plus les textures ont un côté métallisé ou bétonné allant parfaitement pour le moderne. Mais ce n'est pas tous les tableaux aussi ont aussi été modifier par des télévisions ou encore des affiché comme "Exit" écrit en vert mais aussi "for sale" en orange sur noir. Pour finir je dirai donc que Greenfield est un pack totalement fait pour le moderne ajoutant de la diversité et permettant de nombreux petit ajout pour mettre de la vie dans votre construction.



Version : Minecraft Java 1.14

Téléchargement : <https://www.curseforge.com/minecraft/texture-packs/official-greenfield-resource-pack-1-10>

Encart publicitaire  
disponible, contactez  
Pisteur\_alpin#7726

# INFOS PRATIQUES

## Août 2020

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
17	18	19	20	21	22 <i>Lancement Cité de l'Olympe</i>	23
24	25	26	27 <i>Clôture Cité de l'Olympe</i>	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

## Septembre 2020

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

## PETITES ANNONCES

The Elder Guardian cherche créateur de musique, non rémunéré, contacter Pisteur\_alpin#7726

The Elder Guardian cherche dessinateur, non rémunéré, contacter Pisteur\_alpin#7726

The Elder Guardian recrute des journalistes, contacter Pisteur\_alpin#7726

Projet en beta Viking RP recherche builder et dev java/web, non rémunéré, contacter AuJusDowange#3941



Encart publicitaire  
disponible, contactez  
Pisteur\_alpin#7726

#10

The Elder  
GUARDIAN



The Elder Guardian

Discord : <https://discord.gg/UqSUucW>

## ADMINISTRATION

Directeur : Pisteur\_alpin

Directeur adjoint : Vét'

## REDACTION

Maquettiste : Pisteur\_alpin

Rédacteurs : Pisteur\_alpin, Vét', Guynouard, Nyarlathotep, Starbird, Leviathann, Thorgal, Aeris One, Edouard

Photographes : Vét', Greem\_Screem

## MODERATION

Resp. Modération : Guynouard

Modérateurs : Pisteur\_alpin, lekrazeur, Vét', Guynouard, ItzNeras

## AUTRES

Oscar



## NOS PARTENAIRES



Odyssia

Battle royale

Discord : <https://discord.gg/sUMUEf7>



AboveTheWorld

Survie/RP

Discord : <https://discord.gg/By4hayy>



Cité de l'Olympe

Evènement

Discord : <https://discord.gg/V2fgsQ>



Viking RP

RP moddé

Discord : <https://discord.gg/bVjRFqe>



Redio

Webradio Minecraft

Discord : <https://discord.gg/n2EAqAn>