

Règlement Organisation

Général :

- Il vous est **interdit** de faire une OP ou des actes illégaux sans **porter votre tenue d'organisation** (Porter la même tenue est obligatoire pour tout le monde.)
- **Seuls les leaders ont le droit de communiquer avec un gérant illégal en cas de plainte ou autres problèmes.**
- **Jouer le fear LSPD est obligatoire, vous êtes censé fuir la LSPD et non la combattre**

Achat Orga :

- Sensity se réserve **le droit de supprimer une Organisation** à tout moment si le groupe devient inactif ou pose des problèmes.
- Les organisations bénéficient de plusieurs avantages, notamment un coffre de groupe, un espace de stationnement dans leur villa, un menu de gestion organisationnelle.
- En tant que leader, vous êtes soumis à des sanctions en cas de non-respect des règles.
- Veillez à maintenir **une gestion adéquate de votre groupe** et à éviter autant que possible les **conflits inutiles**.
- Il est impératif de **maintenir un environnement de jeu respectueux envers les autres joueurs**, le staff et les autres groupes, en évitant les conflits en dehors du jeu.

Guerres :

Une guerre dure au minimum 7 jours avant qu'un des 2 groupes puisse **demandeur un armistice**

- Une **guerre** peut-être **déclenchée par une organisation avec un ticket illégal** expliquant **les raisons RP de la guerre**. Il n'y a **plus besoin de l'accord des deux patrons**, le 2ème patron sera mis au courant par les GM de la Guerre **(Aucun refus ne sera possible)**.
- Lors d'une **Guerre**, les **alliances sont interdites** que ce soit avec les milices ou les autres groupes.
- **En cas de mort du patron durant la Guerre, le co-patron doit reprendre la Guerre. En cas de mort du Co-patron et du Patron le groupe se voit delete.**
- Le gagnant d'une guerre remporte 500.000 XP.

- Lors d'une **Guerre** vous pouvez **tirer sur l'équipe ennemie** sans passer **ni par négociation ni par sommation hors zone de Mass RP**. En cas d'otage sur la scène vous devez **respecter le Fear RP**.
- **Tous les 3 jours une Mort RP sera acceptée** (les GM devront être au courant grâce à un ticket explicatif, cela vous permet de continuer à **mettre la pression sur le gang adverse** afin qu'il **signe une trêve**, qu'il **accepte leur défaite en vous payant**, en vous cédant des points ou autre.
- Après 3 **jours de Guerre**, vous pouvez effectuer **une descente tous les 3 jours** dans **la villa adverse**. Le vainqueur de la descente prend **100K XP sur l'équipe perdante**. Il aura également la possibilité de prendre en otage l'équipe perdante En **respectant les conditions** des prises d'otage et réanimation.
- Sur les points chauds, si le groupe avec qui vous êtes en guerre détient le point, **vous n'êtes pas obligé de passer par des négociations**, vous pouvez prendre le point de force avec les armes.

Pendant votre guerre, vous serez amené à négocier, à discuter, contrôle de territoire, contrôle des points chauds prises en otages qui pourraient être de bons moyens de pression afin d'avoir un avantage considérable lors de votre guerre.

Le règlement est susceptible de recevoir plusieurs modifications, merci de vous tenir à jour !

Vous êtes dans l'obligation de respecter ce règlement, sous peine de lourdes sanctions !

