

# Les guerres et conflits

Les conflits sont la possibilité d'un début de guerre, mais n'engage pas les mêmes règles que les déclenchement de guerre.

Vous pouvez être en conflit sur les drogue, labos et territoire sans forcément être en réelle guerre.

**Tableau des différences d'autorisations et d'interdictions selon le type d'organisation criminelle. Votre guerre devra être validé avant par les Game Master en ticket discord.**

Catégorie	Organisations	Gangs
Déclenchement de guerre	<input type="checkbox"/> Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. <b>L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.</b> <b>( Si valider par le GameMasters )</b>	<input type="checkbox"/> Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. <b>L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.</b> <b>( Si valider par le GameMasters )</b>
Durée maximum	<input type="checkbox"/> 7 jours	<input type="checkbox"/> 7 jours
Alliances (milices / autres)	<input type="checkbox"/> Interdites	<input type="checkbox"/> Interdites
Descente chez l'ennemi	<input type="checkbox"/> Dans la <b>villa adverse</b> <input type="checkbox"/> Attendre la validation des Game Masters pour qu'ils spec.	<input type="checkbox"/> Dans le <b>quartier adverse</b> <input type="checkbox"/> Attendre la validation des Game Masters pour qu'ils spec.
Gain lors de la descente	<input type="checkbox"/> +500 points au classement + possibilité de <b>prise d'otage</b>	<input type="checkbox"/> +500 points au classement + possibilité de <b>prise d'otage</b>
Mort RP	<input type="checkbox"/> Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente.	<input type="checkbox"/> Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente.
Drive-by	<input type="checkbox"/> Interdit	<input type="checkbox"/> <b>Autorisé</b> toutes les <b>4h</b> avec véhicules <b>non blindés et non exclus</b> , en zone ennemie

Récupération d'ennemis	<input type="checkbox"/> Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (⚠ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)	<input type="checkbox"/> Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (⚠ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)
Réaction des défenseurs	<input type="checkbox"/> Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants	<input type="checkbox"/> Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants
Utilisation des otages en guerre	<input type="checkbox"/> Comme moyen de pression stratégique	<input type="checkbox"/> Comme moyen de pression stratégique
Tirs sans sommation (hors Mass RP)	<input type="checkbox"/> Autorisés (sans négociation ni sommation)	<input type="checkbox"/> Autorisés (sans négociation ni sommation)
Respect du Fear RP en otage	<input type="checkbox"/> Obligatoire	<input type="checkbox"/> Obligatoire
Contrôle des circuits de drogue	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée
Gains à la victoire	☑ + 1 000 XP	☑ + 1 000 XP
Fin de guerre	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 7 jours. La guerre prend fin si le patron <b>ou</b> le co-patron est tué ou qu'un des deux groupes abandonne car il ne se sent pas capable de rivaliser.	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 7 jours. La guerre prend fin si le patron <b>ou</b> le co-patron est tué ou qu'un des deux groupes abandonne car il ne se sent pas capable de rivaliser.

Les guerres ne se terminent pas obligatoirement par des morts RP mais peuvent aussi se terminer en donnant le respect à l'équipe gagnante.

Révision #10

Créé 8 mai 2025 14:48:44

Mis à jour 19 mars 2026 18:40:27 par Tazzerk