

Les guerres ☐☐

Les guerres

Tableau des différences d'autorisations et d'interdictions selon le type d'organisation criminelle.

Catégorie	Organisations	Gangs
Déclenchement de guerre	<div>☐ Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp.</div> <div>L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.</div>	<div>☐ Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp.</div> <div>L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.</div>
Durée minimale	<div>☐ 7 jours</div>	<div>☐ 7 jours</div>
Alliances (milices / autres)	<div>☐ Interdites</div>	<div>☐ Interdites</div>
Descente chez l'ennemi	<div>☐ Dans la villa adverse, tous les 3 jours après le 3e jour de guerre</div> <div>☐☐ Toutes les armes sont permises</div>	<div>☐ Dans le quartier adverse tous les 3 jours après le 3e jour</div> <div>☐☐ Toutes les armes sont permises</div>
Gain lors de la descente	<div>☐ +100 000 XP + possibilité de prise d'otage</div>	<div>☐ +100 000 XP + possibilité de prise d'otage</div>
Mort RP (tous les 3 jours)	<div>☐ Une Mort RP est autorisée tous les 3 jours. Vous devrez filmer la descente et la capture du joueur en Mort RP. Ce rec devra être validé par l'équipe de modération. Voir l'onglet 'Mort RP' pour plus de détails</div>	<div>☐ Une Mort RP est autorisée tous les 3 jours. Vous devrez filmer la descente et la capture du joueur en Mort RP. Ce rec devra être validé par l'équipe de modération. Voir l'onglet 'Mort RP' pour plus de détails</div>
Drive-by	<div>☐ Interdit</div>	<div>☐ Autorisé toutes les 4h avec véhicules non blindés et non exclus, en zone ennemie</div>
Récupération d'ennemis	<div>☐ Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (⚠ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)</div>	<div>☐ Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (⚠ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)</div>

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
Prise d'un point chaud	<input type="checkbox"/> Par la force, sans négociation	<input type="checkbox"/> Par la force, sans négociation
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 de territoire	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée (contrôle de territoire, de point chaud, etc.)	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée (contrôle de territoire, de point chaud, etc.)
Gains à la victoire	<input type="checkbox"/> +500 000 XP	<input type="checkbox"/> +500 000 XP
Fin de guerre	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 3 jours de conflit. La guerre prend fin si le patron ou le co-patron est tué (Mort RP). Si l'un des deux meurt, la guerre est remportée par le groupe adverse. Le groupe perdant devra verser des indemnités au groupe gagnant.	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 3 jours de conflit. La guerre prend fin si le patron ou le co-patron est tué (Mort RP). Si l'un des deux meurt, la guerre est remportée par le groupe adverse. Le groupe perdant devra verser des indemnités au groupe gagnant.

Révision #4

Créé 8 mai 2025 14:48:44 par Fraise

Mis à jour 16 mai 2025 02:53:33 par Fraise