

Règlement Organisation

Général :

- Les **aides entre organisations** sont strictement **interdites**, sans accord des GI.
- 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.)
- En cas de **conflit** avec un **autre groupe**, vous devrez **obligatoirement faire appel à un gérant illégal**.
- **Seuls les leaders ont le droit de communiquer avec un gérant illégal en cas de plainte ou autres problèmes.**
- Les organisations ont le droit de **missionner** les gangs
- **Jouer le fear LSPD est obligatoire, vous êtes censé fuir la LSPD et non la combattre.**

Achat Orga :

- Voici le **dossier** de candidature pour l'acquisition d'un groupe illégal. Vous y trouverez les éléments que nous vous demandons de respecter. Il est libre à vous de **personnaliser la présentation** ou d'ajouter des éléments supplémentaires. Si votre dossier est accepté par nos GI, vous **aurez la possibilité d'acheter le pack gang et de débiter votre aventure**. Une fois votre dossier finalisé, merci **d'ouvrir un ticket dans la catégorie illégal** et de fournir votre dossier. Vous recevrez une réponse **sous 24 heures** pour savoir si votre candidature est acceptée ou non.
- Une fois **votre groupe accepté**, un **référent** sera à votre disposition pour vous **guider** dans le **monde des groupes illégaux**.
- Les organisations peuvent compter jusqu'à un **maximum de 20 membres**.
- **Sensity** se réserve **le droit de supprimer une Organisation** à tout moment si le groupe **devient inactif ou pose des problèmes**, ce n'est pas parce que vous avez **payé** que votre groupe ne peut pas être **supprimé**. (aucun remboursement de Sensity)

est prévu si vous êtes delete).

- 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 une 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 GI 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 GI 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.

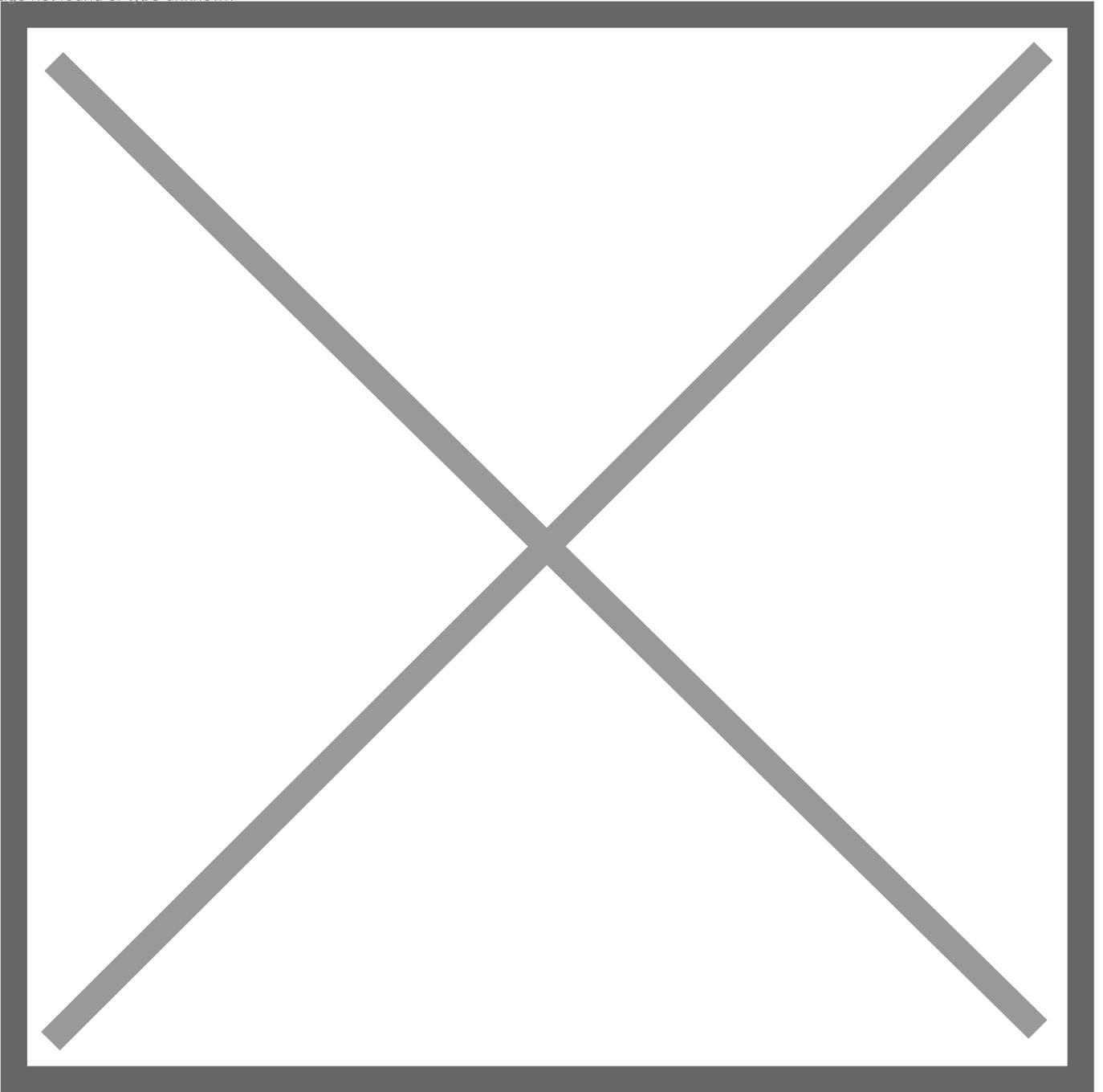
- Sur les points chauds, si le groupe avec qui vous êtes en guerre détient le point, **vous n'êtes pas obligé de passer par des négociations**, vous pouvez prendre le point de force avec les armes.

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 !

Image not found or type unknown



Revision #29

Created 31 July 2024 19:33:42 by Tazzerk

Updated 11 November 2024 14:40:42 by GI