

Règles à respecter lors de la campagne RP : - Essayer de rester dans votre personnage. En jeu, vous êtes un sous-marinier, pas un joueur. Oubliées donc les discussions à propos de choses extérieures, comme le dernier patch note Star Citizen, ou des choses que votre personnage n'est pas censé connaître, comme le nombre de points de vie exacts d'un Moloch, ce genre de choses. - Vous pouvez roleplay plus ou moins lourdement, cela ne dépend que de votre envie. La seule chose à respecter impérativement, c'est le respect de la hiérarchie. Si vous adressez au Capitaine, par exemple, ce n'est pas votre pote, c'est votre supérieur. Commencez donc votre phrase par un "Monsieur," , ou un "Capitaine," . - Respectez les règles appliquées à bord, ou vous devrez probablement en subir les conséquences. Vous les trouverez dans le message ci-dessous

- Règles étant appliquées à bord du sous-marin : *(Ces règles sont des règles appliqués "in-character", elles pourraient donc être amenées à évoluer suivant l'évolution de la campagne et de la moralité du Capitaine)* 1 - La chaîne de commande doit être respectée. Ne pas le faire sera considéré comme une trahison ou une mutinerie. Manquer de respect à une figure d'autorité de la Coalition, que ce soit un VIP, un officier, ou le capitaine, sera considéré comme de l'insubordination. 2 - Attaquer un autre coéquipier, saboter le sous-marin ou voler du matériel de la Coalition sera considéré comme une haute trahison. Attaquer une figure d'autorité de la Coalition (VIP, Officier, Capitaine...) sera considéré comme une haute trahison. 3 - Porte une arme ou du matériel non autorisé (gilet pare-balles si vous n'êtes pas agent de sécurité, quelconque opiacé si vous n'êtes pas médecin...) est considéré comme une trahison. Refuser une inspection d'un agent de sécurité, ou résister à une arrestation sera considéré comme de l'insubordination. 4 - Les clowns sont autorisés à bord, et une certaine marge de manœuvre leur est accordée afin d'améliorer le moral de l'équipage. Néanmoins, il n'échappent pas à la loi, et le sabotage du navire par exemple sera toujours considéré comme une trahison. 5 - Tout membre d'équipage a le droit de se reposer et de vaquer à ses occupations personnelles à une station, dès l'amarrage du sous-marin. Les membres d'équipage ont également le droit de soumettre une requête à leur officier supérieur ou au capitaine afin de changer certaines choses à bord. 6 - La Coalition doit être respectée et servie avec une loyauté inébranlable à tout moment. Tout manquement à cette règle peut être considéré comme une trahison ou une mutinerie.
- Conséquences et sanctions : **Insubordination** : Tabassage en règle et/ou corvée de ballast. **Mutinerie** : Tabassage en règle, interrogation avec torture possible pour obtenir des aveux. En fonction des résultats de cette interrogation, vous serez accusé soit d'insubordination, soit de trahison. **Trahison** : Première fois : tabassage en règle, et avertissement. Deuxième fois : Mort par arme à feu ou haute pression.

**Haute trahison** : Mort par arme à feu ou haute pression. */!\ Si votre personnage est amené à se faire exécuter, ce sera une mort permanente. Vous aurez alors à créer un nouveau personnage. Les autres morts naturelles pouvant arriver en jeu (tué par une créature, noyade accidentelle...) ne sont pas considérés comme permanentes.*  
(modifié)

Tu n'as pas la permission d'envoyer des messages dans ce salon.