

BANLIEUE IF

GUILDE ALLIANCE SUR THROK'FEROTH

CHARTRE DE GUILDE.

Banlieue IF est née le 22 mai 2005. Ce qui en fait une des plus ancienne guilde active de Throk'feroth.

Nous sommes une guilde connue et reconnue par beaucoup, sur le serveur, pour son passé glorieux de pré-bc au début de bc. La suite est une succession de hauts et de bas, mais nous sommes toujours là grâce à un noyau fort et soudé ainsi qu'à l'esprit de "famille" qu'il y règne.

Avant de postuler ou si vous êtes membre vous devez prendre connaissance de cette charte et respecter les règles qui y sont établies, si vous ne pouvez pas ou voulez pas accepter et vous soumettre à ces règles, libre à vous de changer de guilde.

1. OBJECTIFS

Actuellement notre objectif est de faire du pve 10 et 25 et d'avancer ensemble le plus loin possible dans le contenu du jeu avec nos moyens en terme de disponibilité, contingent etc.. et surtout de bien rigoler avec des personnes qu'on apprécie.

2. LES GRADES

Gm : *Maitre de guilde garant du respect de cette charte.*

Officier : *Responsable en recrutement, logistique des raids & arbitre de tout conflit.*

Casu : *Joueur un peu moins optimisé devant encore améliorer son équipement et/ou son expérience de raid et/ou qui ne peut pas se permettre de bloquer 2 soirs sur les 6 jours prévus.*

Il nous permet de compléter certains raids qui ne pourraient exister sans sa présence.

Le casu est donc NECESSAIRE au bon fonctionnement d'une guilde, pour autant, leur nombre doit rester limité car leur manque d'expérience/pratique des stratégies et techniques seraient, entre autre choses, un frein trop important à notre progression.

Guest : *Joueur ami de.. ou copine à ..., voulant uniquement être dans la même guilde que ses amis irl et profiter du canal guilde. Les invités ne seront pas soumis à une période de test mais ils ne raideront pas sauf exception.*

Test : *Joueur en période de test. Cette période de test sera d'une durée minimum de 1 mois mais ne pourra excéder 3 mois au terme desquels il passera Membre/Casual ou sera invité à quitter la guilde.*

Reroll : *Les rerolls n'ont droit à aucun avantage de la guilde et seront là, uniquement pour profiter du canal de guilde. Ils auront la possibilité de participer à des events rerolls ou participer à des raids pu, pour autant qu'il n'y a pas de raid guilde organisé.*

Inactif : *Anciens membres en pause ou absent pour une durée maximale de 3 mois (sans nouvelles).*

Tg pour voir : *Grade de punitions temporaires :, ne donnant même plus droit au canal /g.*

3. COMPORTEMENT

Du moment que vous êtes guildé, vous portez le tag de la guilde au dessus de votre tête et devenez par conséquent un représentant et une image de la guilde auprès des autres joueurs. C'est pourquoi, vous vous devez de toujours être respectueux, ouvert et tolérant envers les autres joueurs quel qu'il soit.

4. RAIDS

Events de guilde

Les officiers placeront 6 événements par semaine le dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi et vendredi de 20h45 à minuit maximum.

La destination de ces raids sera définie lors du groupage en fonction de l'optimisation du roster.

La participation à ces raids sera obligatoire, pour les membres, dès l'instant où le joueur est présent sur le royaume.

L'inscription au raid se fait sur le forum. Au minimum, 1 semaine à l'avance, en gros chaque dimanche vous aurez planifier vos présences jusqu'au dimanche suivant et serez tenu de les respecter, sauf en cas d'imprévus majeurs.

Le raidlead et les officiers seront responsable de la formation du roster du raid en fonction des personnes inscrites. C'est pas parce que vous êtes inscrits que vous serez automatiquement pris pour ce raid. Dans ce cas, vous serez considéré comme remplaçant et devez être prêt à rejoindre le raid durant la soirée en cas de besoin.

Les grades Membres/Casu devront garder les id pour la guilde, les rerolls pourront utilisé leur id en pick-up pour autant qu'il n'y a pas d'event de guilde prévu.

Comportement en raid.

Le raidlead s'occupe de définir les techniques du boss à appliquer par le raid, vous devez suivre à la lettre ses prescriptions. Si vous avez une suggestion, faite lui savoir par /w.

Le raidlead et les officiers sont les seuls à parler sur ts durant un combat et pendant l'explication des techniques. Hors-combat la parole est libre, bien sûr avec parcimonie.

Les taunts et critiques non constructifs par les membres sont interdits, par contre un conseil éclairé en /w avec politesse peut toujours être bénéfique.

Les afk sont à minimiser au max sauf en cas majeurs bien sûr. Une pause sera faite environ en milieu de raid pour vous permettre de vous ravitailler et mettre la table :)

Systeme de récompenses.

Nous appliquerons un système au mérite basé sur des points Dkp. Les points seront gagnés selon la participation du joueur au raid. Les grades Officier/Membre/Casu/Test y sont soumis.

Lors de notre passage à ce système chaque joueur recevra 50 points automatiquement.

Gain et perte de dkp :

Chaque joueur participant à un raid 25 auquel il s'est inscrit gagnera 25 points.

Chaque joueur participant à un raid 10 auquel il s'est inscrit gagnera 10 points.

Chaque joueur étant remplaçant à un raid auquel il s'est inscrit gagnera 7 points.

Chaque joueur étant absent à un raid auquel il s'est inscrit perdra 30 points.

Comment dépenser les dkp ?

Si un objet vous intéresse vous pouvez faire une enchère de minimum 15 points, un autre joueur désirant également cet objet aura la possibilité de miser plus pour le recevoir. A ce moment libre à vous de miser plus et ainsi de suite pour vous assurer le gain de cet objet.

Bien sûr qu'il n'est pas possible de miser plus de points que l'on en possède :)

Les officiers se réservent toutefois le droit de refuser un objet à une classe et à modérer les cas abusifs et non optimisés.

Le raidlead ne pousse personne à miser. Si un joueur ne s'exprime pas, on considère qu'il n'est pas intéressé.

Pour des cas spéciaux, les dkp négatifs peuvent être autorisés, exceptionnellement.

Le principal avantage de ce système est qu'il récompense les joueurs participant le plus à l'avancée de la guilde, ce qui est un de nos objectifs. Il permet également aux gens de s'inscrire aux raids où ils sont susceptibles de ne rien gagner.

La distribution des récompenses pour des spécialisations secondaires est faite au random et ne sont jamais prioritaires sur une spécialisation principale.

4.4 Planing des raid

Lundi : Raid 20h45-00h00 maximum

Mardi : Raid 20h45-00h00 maximum

Mercredi : Raid 20h45-00h00 maximum

Jeudi : Raid 20h45-00h00 maximum

Vendredi : Raid 20h45-.....

Samedi : Raid selon les dispo, soirée libre

Dimanche : Raid 20h45-00h00 maximum

A 20h45 vous devez vous tenir prêt à être groupé à l'aire de Krasus sur votre monture avec vos flacons, bouffe, votre équipement réparé et connecté sur ts. Si vous savez que vous aurez quelques minutes de retard ou un imprévu, faites le savoir à un off.

5. ADDON ET PROGRAMMES

Les addons suivants sont obligatoire :

Deadly Boss Mods (DBM) : Addon permettant d'anticiper les événements durant un combat.
Omen : Addon de mesure de menace (aggro).
Ts 3 : Logiciel de communication audio.
Decursive : Addon d'aide au dispel.

Vous devez également les mettre à jour régulièrement.

6. RECRUTEMENT

Tous les recrutements sans exception se font sur le forum.

Une candidature claire et lisible, rédigée dans un bon français est demandée aux futures nouvelles recrues dans laquelle il sera détaillé :

Votre Irl : Votre prénom, âge, loisirs,

Votre personnage : Classe, race, métier, talents, équipements...

Votre parcours en pve hl

Vos disponibilités : Sachant que notre demande actuelle est de 2 soirs/semaine.

Votre ancienne guilde : Les raisons pour lesquelles vous quittez votre ancienne guilde

Votre motivation à nous rejoindre.

Votre équipement : Configuration de votre machine, type de connexion internet, etc. (les raids25 demandent un minimum de puissance et une connexion internet stable).

Votre interface, vos addons.

7. LE FORUM

Une fréquentation régulière du forum est obligatoire.

