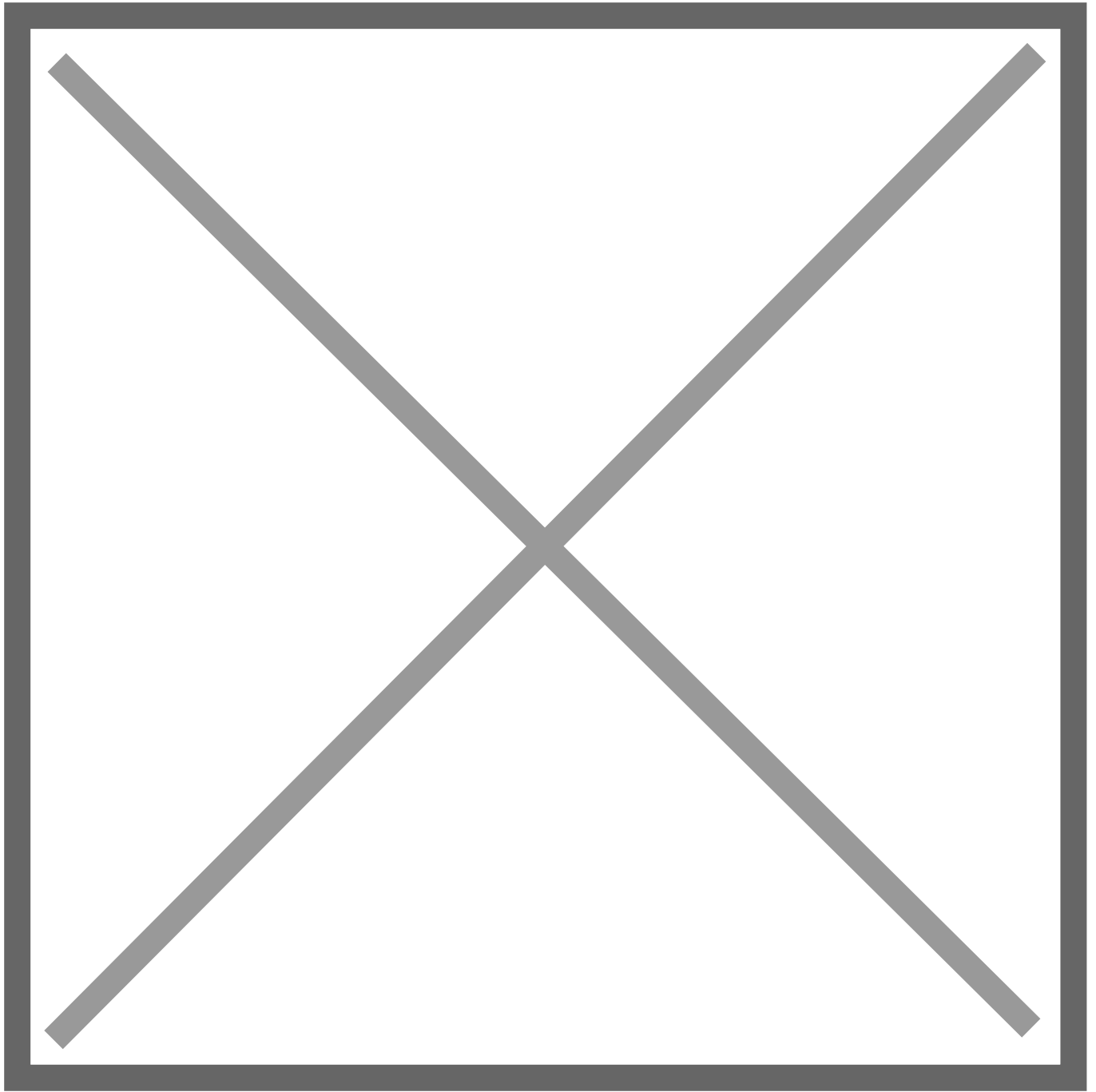


Règlement Illégal

- Règlement Général
- Règlement Organisation
- Règlement Gang

Règlement Général



RÈGLEMENT ILLÉGAL

Règles Général :

- Le **modificateur de voix** n'est autorisé que si vous **portez un masque** et que **la voix est audible**. Pour toute autre dérogation, à voir avec le Staff.

- Il est **interdit** de **retirer ses chaussures en scène** (spécialement les scènes de tirs).
- **Entrer ou quitter un groupe illégal dans le but de les faire couler ou de leur causer du tort est interdit.**
- Il est **interdit** de faire un **Report** pouvant **annuler une scène lors de son déroulement**, privilégiez un ticket discord.
- **Les arnaques sont interdites**, en cas d'arnaque vous vous exposez à un **Bannissement Permanent**.
- Lorsque vous prenez **le téléphone de quelqu'un** vous devez lui **rendre par fair-play à la fin de la scène**. **Sauf** si vous avez un **réel intérêt RP de le garder** (contact avec vendeurs armes, blanchisseurs, membres d'orgas/gang par exemple).
- Dorénavant, on peut **reconnaître** la tenue d'un groupe et **supposer** que l'individu appartient à celui-ci en se basant sur sa tenue si celle-ci correspond à un **code couleur** ou à un **tag représentatif** du groupe.
- Tout **no fear** en scène d'un individu ainsi que d'un groupe qui aurait un membre de chez eux en otage et qui **refuse** de le récupérer sera sanctionné dans un premier temps par **deux sanctions staff**, en cas de récidive ce sera **une mort rp** et **un wipe** de votre personnage.
- Désormais les transactions illégales devront se faire en terrain neutre.
- Les transactions dans les QG/ quartiers sont désormais interdites.
(Les arnaques sont formellement interdites)
- **Il est désormais interdit de Porter / Prendre un Otage en main pour le faire monter dans un véhicule .**
vous devrez être en capacité d'avoir un nombre de véhicule conséquent à la prise d'otage .
EX : 4 braqueurs 2 Otages vous devrez utiliser donc 2 voiture au minimum .
- Il est strictement interdit de transporter des items illégaux en hélicoptère sur Los Santos, quel que soit le trajet ou la destination.
- Tout transport d'items illégaux sur Los Santos doit obligatoirement se faire via un convoi terrestre ou maritime, en utilisant des véhicules adaptés au transport de marchandises. **(Tout manquement à cette règle sera sanctionné pour win RP)**
- Lorsque vous souhaitez prendre en otage une personne à terre, **vous devez obligatoirement la porter jusqu'à un endroit sécurisé, à l'abri des regards, avant de la réanimer.**
- Il est **strictement interdit de réanimer une personne sur le lieu de sa mise à terre.**
- Lorsqu'un agent neutralise un suspect, **il est formellement interdit de le réanimer sur le lieu de sa mise à terre.**
- Le suspect doit être **transporté à l'hôpital et pris en charge par un EMS** pour toute tentative de réanimation.

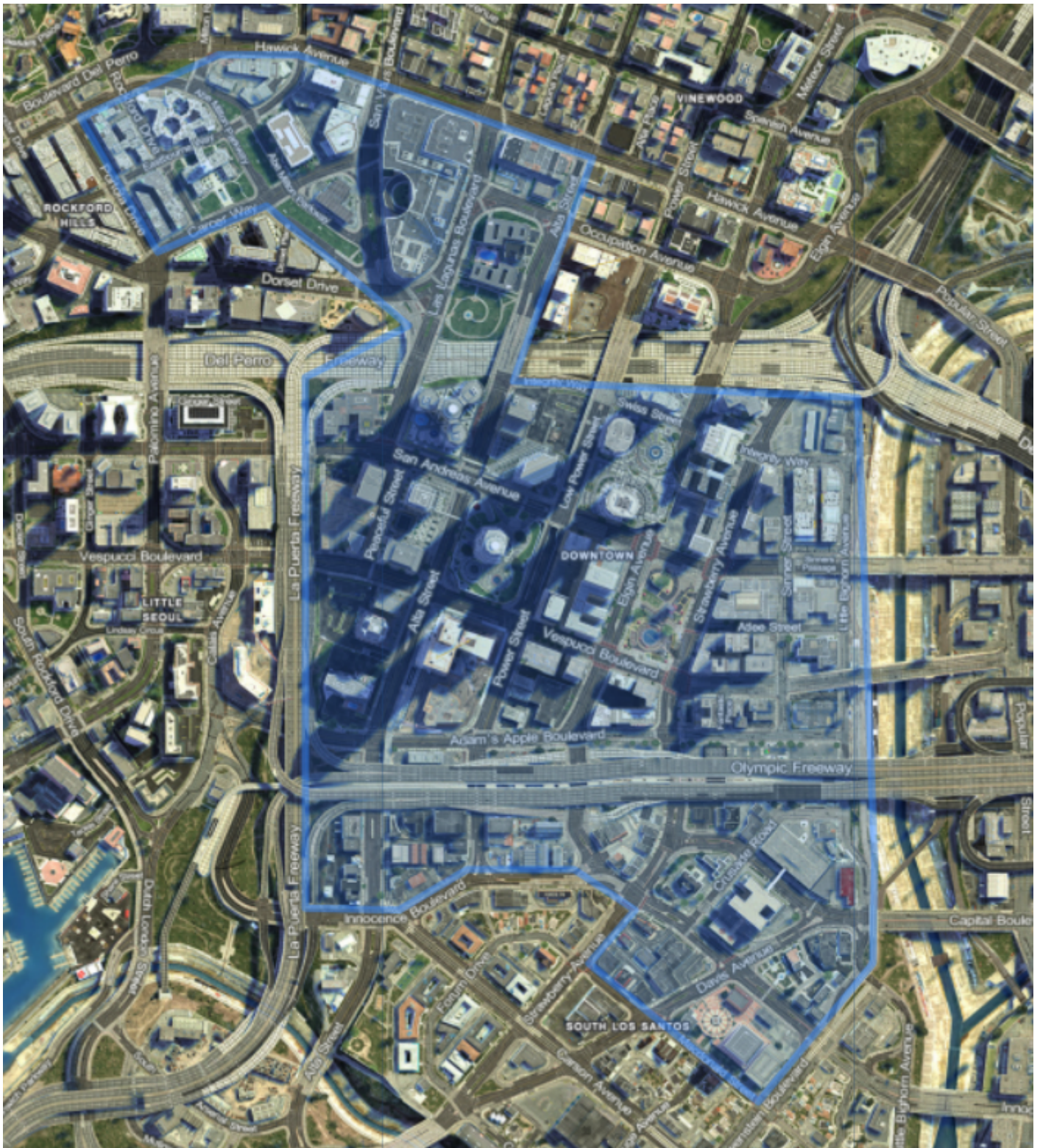
(Il est interdit de réanimer les personnes de votre groupe avant de porter les joueurs adverses, seuls les survivants peuvent récupérer des personnes blessées pour continuer la scène avec eux)

Les conducteurs ne peuvent pas porter de blessé

- Lorsqu'un membre **des forces l'ordres, du gouvernement ou de toutes organisations/gangs** est **pointé par une arme**, il doit **obligatoirement révéler son grade et le nom de son groupe sans mentir**. Si vous ne respectez pas cette règle vous vous exposez à la **mort RP**.
- Sur chaque **scène**, **1 seul négociateur** doit être désigné, **qui ne doit pas changer** au cours de la scène.
- **Tout acte ripoux est strictement interdit du côté légal.**

- Les **alliances entre gang/organisation** dans une **scène illégal/LSPD** sont **autorisées** en **respectant ces conditions** :
 - Les **alliances** sont la pour compléter votre groupe lors d'une scène ou si vous avez un **objectif** mais qu'il vous **manque des membres**, **cependant vous ne pourrez pas dépasser le nombre maximum de votre groupe.**
 - Les **alliances** ne sont pas autorisés lors de gros braquages tel que Maze bank, Pacifique...
 - Les **alliances** peuvent se mettre en place par un **contrat réalisés uniquement en RP via des négociations et rencontres.**
 - Il est **strictement interdit d'être allié à plus d'un groupe à la fois.**
 - Il est **formellement interdit de jouer avec votre alliance contre la police.**

Zone de Forte Densité :



Règles avec les Forces de l'ordre et les EMS :

- Il est Possible de Prendre en otage un LSPD afin de faire sortir un individu de cellules (ce qui n'est pas sans risque)
- Il est **impossible** de braquer un EMS en service , sauf dans le cadre d'une scène pour réanimer un otage ou le soigner.

- Il est interdit de voler un véhicule d'entreprise ou de service public (LSPD / LSMC) excepté si cela est justifié par l'action de la scène.

Descentes :

- Après une **descente avec dossier**, l'équipe " **Gagnante** " aura également la possibilité de prendre en otage des membre de l'équipe perdante en **respectant les conditions** des prises d'otage et réanimation.
(Porter les personnes blessées, le plus rapidement possible, fuir la zone de la descente et rejoindre un autre mapping adéquat avant de réanimer les joueurs blessés)
- Sur une **descente de villa/quartier**, le groupe qui **gagne** la descente prend **100K XP** sur le **groupe perdant**.
- Les **descentes sans dossier sont strictement interdites** et **lourdement punissables** même si les **personnes dans leur villa / quartier vous tirent dessus vous ne devez pas répliquer** contacter un membre de l'équipe de modération , **si vous répliquer vous serez considéré comme seul fautif**.
- Lien modèle dossier descente : [Dossier Descente](#)

Braquages :

- Il est strictement interdit de prendre en otage/braquer un individu sur l'autoroute sauf dans les cas :
Convoi pénitencier / Convoi LSPD (brinks) / Convoi illégal (Transport d'items illégaux)
- Les joueurs braqués **devront vous passer leur clef** du véhicule pour pouvoir **interagir avec le coffre** de celui-ci.
- Interdiction de ramener les véhicules dans votre villa / quartier. Un endroit discret est recommandé.

Il est interdit de prendre des vêtements, des kits moteurs/carrosseries, les items d'entreprises de farm et tous types de nourriture.

Voici un tableau pour montrer ce que vous pouvez dérober quand la personne que vous braquez à un sac ou est sans sac (items illégaux: argent, munitions...)

/	Items illégaux	Armes
Avec Sac	100%	100% des armes tout type confondu
Sans Sac	100%	100% des armes de poing / Non létales

Voici un tableau explicatif pour les braquages :

Braquages	Braqueurs	Otages	Qui est autorisé ?
Superrette	2 minimum	0 ou 1 maximum	Civils/Gangs/MC/Organisations
Fleeca	4 minimum	2 maximum	Gangs/MC/Organisations

Maze Bank	10 minimum	5 maximum	Gangs/MC/Organisations
------------------	------------	-----------	------------------------

- **Appeler** un employé pour un service (**Appel Entreprise**) dans le but de le braquer est **strictement interdit**.
- Lorsque vous **braquez une personne** il faut forcément être en **supériorité numérique** pour **braquer quelqu'un / un groupe armé**. Cependant si vous **braquez des personnes qui n'ont pas d'armes dans les mains**, il suffit seulement d'être **autant de braqueurs que de braquer (2vs2)**.
- **Les routes de campagne ainsi que les ruelles ne sont pas comprises comme zone de MassRP.**
- Il est **interdit** de **forcer un joueur à retirer de l'argent à la banque, voler les items dans les coffres** etc... (ForceRP)
- Les **otages extérieurs à la scène sont interdits** (en dehors du lieu de braquage), les **PNJ ne comptent pas comme otage**.
- Lorsque vous êtes **braqueur**, vous n'êtes **pas autorisé à vous faire passer pour un otage pour vous en sortir**.
- Pour **braquer quelqu'un** il faut une **raison RP**, il y a **plusieurs motifs** qui peuvent le justifier :
 - Le **besoin d'otage** pour une **scène de braquage**.
 - Des **éléments laissant penser que le joueur commet des actes criminels** (soit l'individu est masqué, armé ou porte un gilet par balle).
- Il est désormais **interdit** de **braquer des joueurs aléatoirement dans le seul but de rechercher des informations**. (**Les vêtements d'un individu ne sont pas une raison valable pour le braquer.**)
- Lors d'un **braquage** il est **interdit** de **partir avec un otage**.
- Lors d'un **braquage**, Vous êtes autorisé à faire un **plan mule , Plan Récup , Plan Pneu** ou quelque chose qui y ressemble .
- Pour les scènes de braquages, les policiers ont le droit d'être **2 fois plus** de véhicules que le nombre de véhicules que les braqueurs ont .
Sauf pour les cas de Prise d'otage LSPD, La Police aura le droit d'être **3 fois plus** de véhicule.

Prise d'otages:

- **Il est impératif d'utiliser vos otages au plus tard 1h30 après leur capture, pour éviter de les bloquer dans leur RP.**
- Il est **strictement interdit** de prendre en **otage le négociateur**. Il est toutefois **autorisé de braquer des personnes se situant à une distance convenable/ hors de la vue de la négociation** pour prendre un avantage pendant les négociations.

Afin d'éviter tout abus, une limite de rançons a été mise en place



Profession	Argent Propre
Citoyen	50 000\$
LSPD	125 000\$
Membre du gouvernement	200 000\$

Droits Organisation/Gang :

Vous devez porter votre tenue d'organisation ou de gangs pour être sur un point.

- **Les Monopolisations** sur les **Points Chauds** sont autorisées à partir de **8 personnes pour prendre le monopole**, il est nécessaire qu'au moins **5 individus du même groupe le conservent**.
- Pour **braquer sur un point**, vous devrez d'abord **monopoliser** le point. Ce qui vous donne la possibilité de **prendre en otage** ou de **racketter à hauteur de 100%**.
- Vous avez aussi la possibilité **taxer les joueurs qui se trouvent dans la zone du point** (une fois un accord trouvé, il n'est plus possible de braquer ce joueur).

A vous d'interagir en rp et fixer un montant raisonnable à payer en argent sale ou en pochons pour pouvoir farm. Vous ne pouvez pas exiger les clefs du véhicule pour le paiement de la taxe.

- Si un **groupe** est déjà sur un **point**, vous devez vous **présenter à eux** pour pouvoir **négoier et récupérer le point**.
Si les **négociations n'aboutissent pas**, alors que **vous détenez le point**, vous avez l'autorisation **de leur laisser 30 secondes afin de quitter les lieux**. Si le groupe **ne quitte pas les lieux** après les 30 secondes, **vous avez le droit** de leurs tirer dessus sans passer par **des sommations**.
- Si **aucun des deux groupes ne possède le point de drogue**, et que vous décidez de **vous battre pour déterminer qui va récupérer le point**, que vous fixez une certaine heure pour **vous tirer dessus**, rien ne vous empêche de **ne pas respecter l'heure indiqué**, à vous de faire preuve de stratégie pour **obtenir ce que vous souhaitez**.

Sauf si vous êtes en guerre contre l'autre groupe, dans ces cas-là, vous n'êtes pas obligé de passer par des négociations, vous pouvez prendre le point de force avec les armes.

- Vous n'avez **aucunement le droit de tirer** sur une personne ou un groupe, **1 sommation orale ensuite 3 sommations avec 15 secondes d'intervalle doivent être faites avant de pouvoir tirer.**
- Tout tir non justifié sera lourdement sanctionné.

En tant que citoyen :

- Vous ne pouvez pas **sortir d'armes** sur les points chauds.
- Vous ne pouvez pas **revendiquer sur le point** ou bien **braquer des joueurs.**
- Vous avez le **droit de farm et de vendre votre propre drogues.**
- Il vous est **interdit** de prendre en otage un membre d'un gang ou d'une organisation dans le but **d'obtenir une rançon.** Vous avez **un fear** à avoir face à ces criminels. Le seul motif de prise d'otage pour un **citoyen** est de braquer une **supérette.**

Largage d'équipements:

- Un largage atterri 3 fois par jour aléatoirement entre 17h et 23h avec divers équipements. Une fois **l'emplacement** du colis connu avec **la fumée** la zone autour de celui-ci devient une **zone de guerre**, donc de tir.
- Cet ajout a pour but de vous défouler tout en ayant la possibilité de remporter du loot. Il est donc **interdit** de prendre en otage des gens qui ont été **abattus** sur la scène.
- Tout type d'armes est autorisé pour tous les groupes confondu .

La lspd ne peut pas capturer le largage mais peut toutefois intervenir après la capture de celui ci.

Cayo Perico:

- Cayo Perico est une zone illégale, mais **pas une zone de non-RP.** Merci de ne pas **tirer** ou **braquer** les gens sans motif valable, sous peine de sanctions.

Blanchiment:

- Sur les drops blanchiment à Cayo, vous avez **l'interdiction de tirer à vue.** Vous devrez **obligatoirement** braquer les individus. Tout tir à vue sera considéré comme du **freekill.**

À vous d'élaborer une stratégie efficace pour éviter de vous faire voler votre argent. La LSPD peut intervenir si nécessaire et enfin la tenue d'orga/gang doit être portée pour aller sur Cayo.

Classement Organisation/Gang:

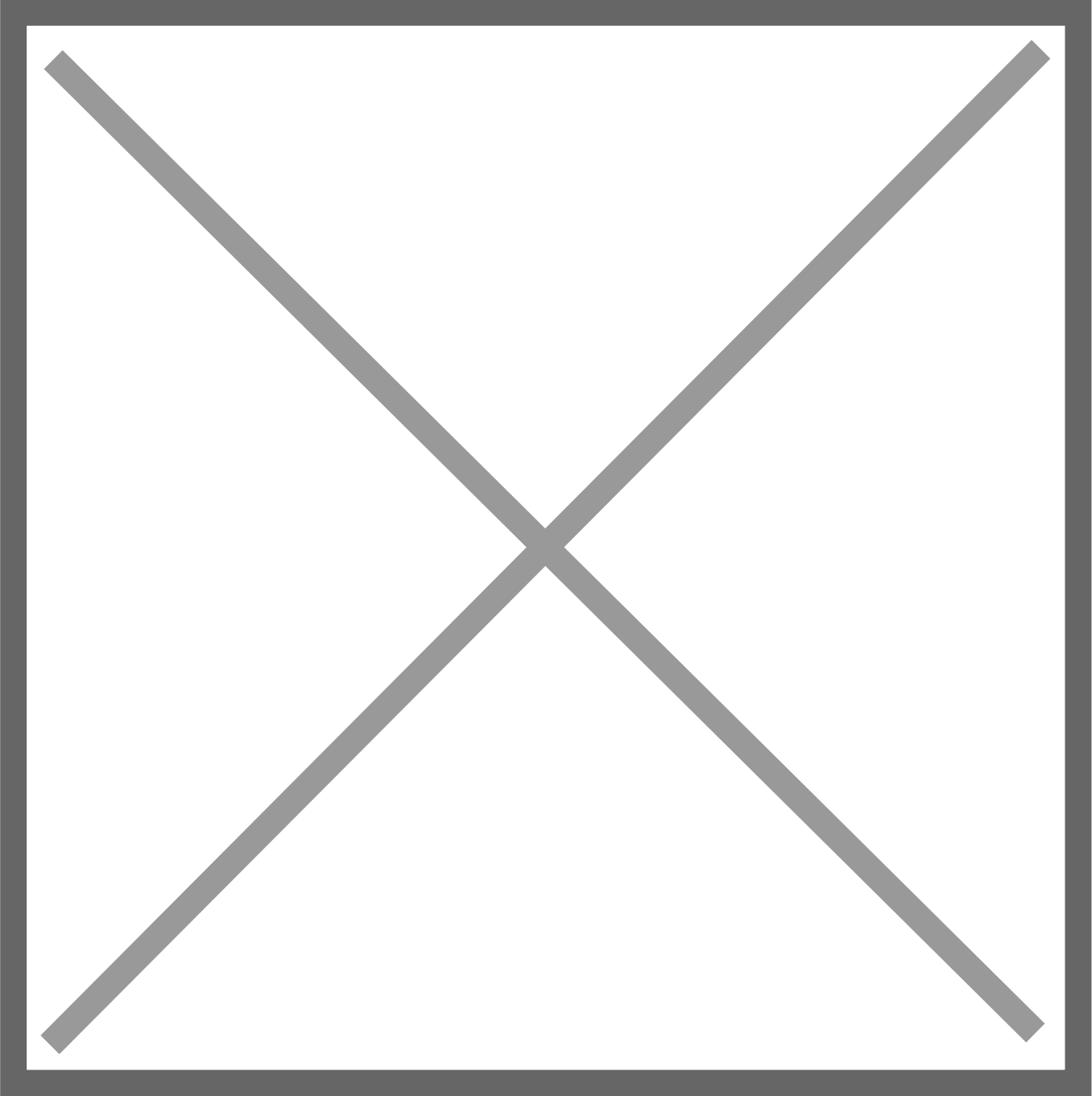
- Un **classement** sera fait tous les **2 mois le 30**, le **top 3** se verra récompensé
- Ce **classement** sera fait par votre **dévouement** envers le serveur, **votre rp**, **votre activité** et **vos scènes**
- Du **hrp** comme des **freekill**, **alt f4...** Ou tout autre **acte néfaste au rp** vous fera **perdre des points dans le classement** a l'inverse, **montrez vous motivés et sérieux** et vous vous verrez récompenser par des points de classement.
- Refusez les missions Game Master pour ne prendre aucun risque de perdre des places dans le classement est interdit. Tout refus sans raison valable d'une mission qui vous est donnée vous fera perdre 200K points au classement

Mort RP :

- Une **mort RP** consiste en la fin **définitive** de votre **personnage RP**.
- Les demandes de **Mort RP** sans cohérence ni motif Rôle Play ne seront pas prises en compte.
- **Sur une scène de Mort RP, toute personne présente sur le lieu s'expose également à une mort RP si elle décède durant la scène.**
- Lorsque vous **subissez une mort RP** vous ne pourrez pas rejoindre le même groupe où vous y trouver avant un délai de **3 jours**.
- Si vous décidez de donner des **informations** sur les **points illégaux** ou tout groupe illégal aux **services du LSPD**, vous vous exposez à une **mort RP**, si des preuves sont trouvées.
- Lien modèle dossier mort RP : [Dossier Mort Rp](#)

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 !



Règlement Organisation

Général :

- 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.)
- **Seuls les leaders ont le droit de communiquer avec un gérant illégal en cas de plainte ou autres problèmes.**
- **Jouer le fear LSPD est obligatoire, vous êtes censé fuir la LSPD et non la combattre**

Achat Orga :

- Sensity se réserve **le droit de supprimer une Organisation** à tout moment si le groupe devient inactif ou pose des problèmes.
- 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 un armistice**

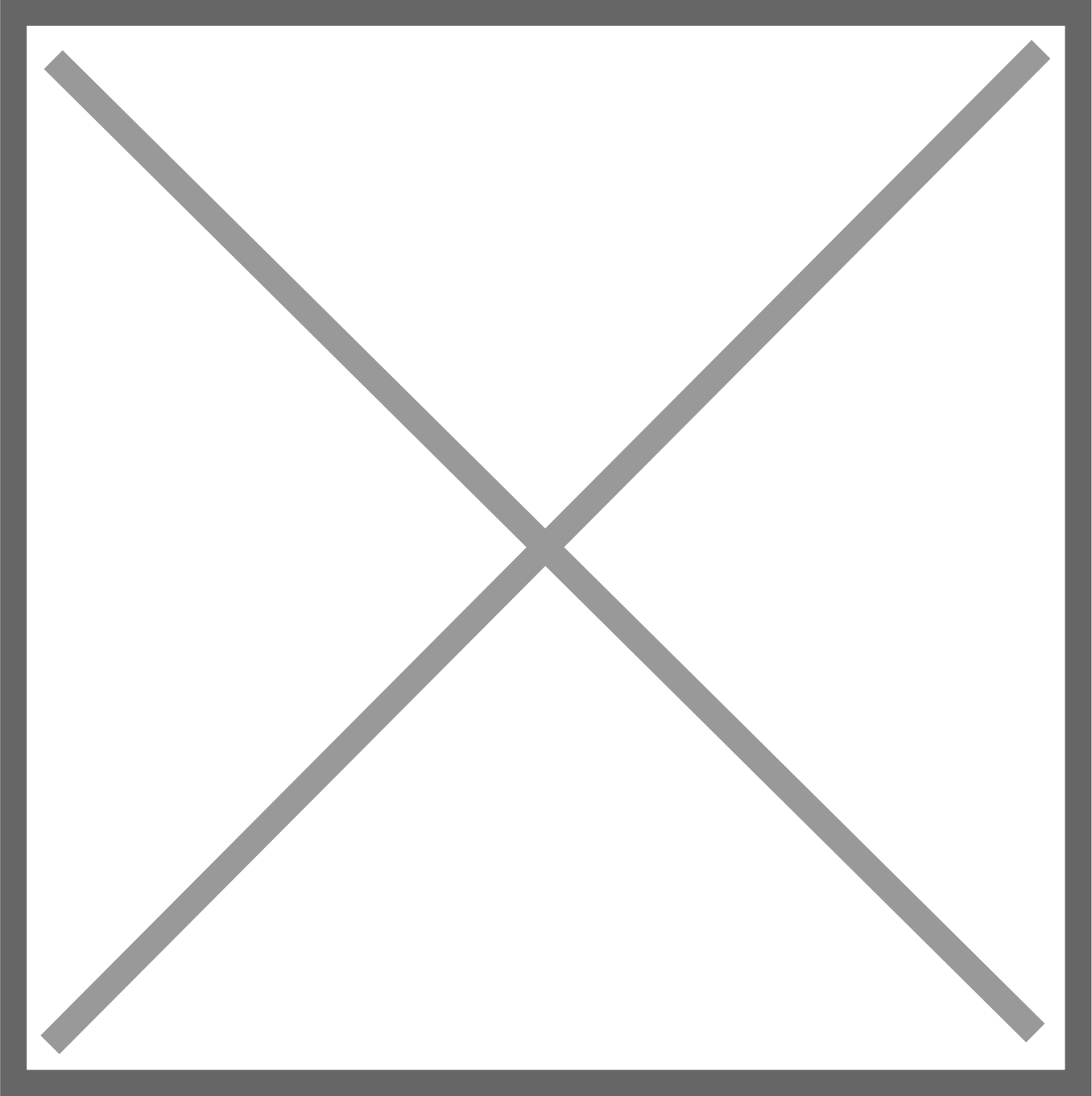
- Une **guerre** peut-être **déclenchée par une organisation avec un ticket illégal** expliquant **les raisons RP de la guerre**. Il n'y a **plus besoin de l'accord des deux patrons**, le 2ème patron sera mis au courant par les GM de la Guerre **(Aucun refus ne sera possible)**.
- Lors d'une **Guerre**, 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 GM 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 !



Règlement Gang



Général :

- Les **aides entre Gangs** sont strictement **interdites**.
- Les **membres de gangs** doivent avoir une **touche** de leur **code couleur** **obligatoirement** sur eux (à part 'ils sont en **service entreprise**), en ce qui concerne de **leurs véhicules d'opérations ou d'actes illégaux**, elles doivent avoir le même **code couleur**.
- Les gangs peuvent utiliser des **véhicules importés**, mais il est **important** de maintenir la **cohérence rp** en ce qui concerne le groupe, ainsi que la correspondance entre **les voitures et la couleur distinctive** du gang.
- Les **gangs** n'ont pas l'autorisation d'utiliser **les batteuses, les snipers** (hors mousquet).
- **Jouer le fear LSPD est obligatoire, vous êtes censé fuir la LSPD et non la combattre**
- Les **quartiers** ne sont plus des **zones interdites aux autres joueurs**, mais des **zones dangereuses où vous pouvez vous faire braquer** par les **détenteurs du quartier**, donc chaque joueur pourra **rentrer dans les quartiers** avec ses **risques et périls**.

Reprise de Gangs :

- **Sensity** se réserve le **droit de supprimer un Gang** à tout moment s'il devient **inactif ou pose des problèmes**.
- Seuls **les leaders** ont le droit de **communiquer avec leur référent** en cas de plainte ou autres problèmes.
- En tant que **leader**, vous êtes **soumis à des sanctions** en cas de **non-respect des règles**.
- Veillez à maintenant **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**.
- Quand vous **reprenez un gang**, vous vous exposez à **un Black List 3 mois**, si vous **ne tenez pas au minimum 1 mois** avec votre groupe.

Guerres :

Une guerre dure au minimum 7 jours avant qu'un des 2 groupes puisse **demandeur une armistice**

- Une **guerre** peut-être **déclenchée par les gangs 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 GM 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 à l'arme de point tous les 3 jours** dans le **quartier 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.
-
- Une **guerre de Gangs** permet d'effectuer des **Drive By**. **Toutes les 4h** il est possible de **tirer en passant en véhicule** (non exclu et non blindé) dans le **quartier adverse**. Vous avez la **possibilité de passer à côté ou dans le quartier**, vous avez également **l'autorisation de tirer et de tuer les membre du groupe adverse**, puis vous avez aussi la possibilité qu'un **membre de votre groupe descende de la voiture** pour **recupérer un membre du groupe adverse** avant de remonter dans la voiture (**à vos risques et périls**), si dans le cas contraire, le **gang adverse réussi à vous arrêter** dans votre action, **vous en subirez les conséquences**. Les membres du groupe **ont le droit de tirer sur la voiture ou d'abattre ses occupants, pour les récupérer ensuite comme otage**.

- 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, contrôler des territoires, 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.

Points Chauds :

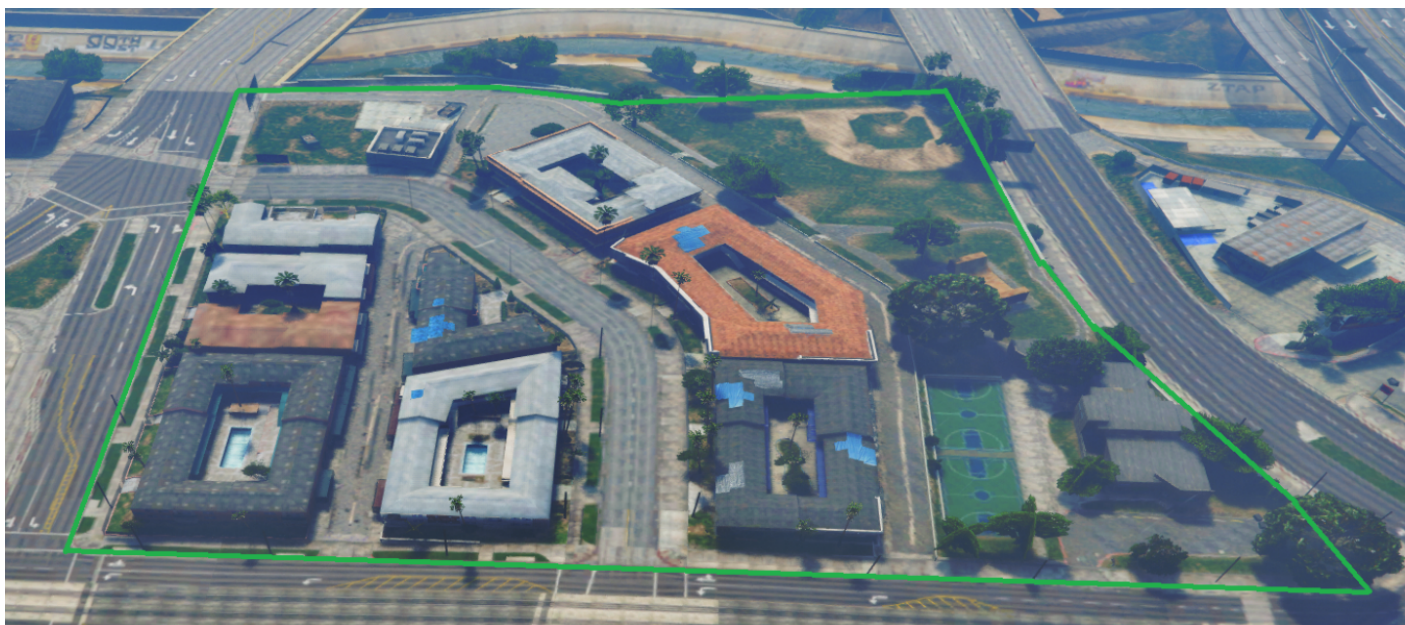
- **Pendant une guerre** vous avez **le droit de tirer** sur un point de drogue.
(seulement avec le groupe avec lequel vous êtes en guerre)

Limites Quartiers :

Marabunta :



Families :



Ballas :



Vagos :



Crips :



Bloods :



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 !

