

Fonctionnalité illégal

☐ Règlements des fonctionnalités spécifiques

Retrouvez dans cette catégorie l'ensemble des règles liées aux différentes fonctionnalités propres au serveur *Sensity*.

Qu'elles soient **légal** ou **illégal**, ces fonctionnalités sont encadrées par des **explications claires** et une **réglementation précise** afin de garantir une utilisation cohérente en roleplay.

Il est fortement recommandé de consulter cette section avant d'exploiter une mécanique de gameplay, afin d'éviter tout abus ou sanction.

- [☐☐ Braquages / Prises d'otages ☐☐☐☐♂](#)
- [☐☐ Cultures ☐☐](#)
- [☐☐ Laboratoire ☐☐](#)
- [☐☐ Blanchiment ☐☐](#)
- [☐☐ Les guerres ☐☐](#)
- [☐☐ Descentes ☐☐](#)
- [☐☐ Cargaisons ☐☐](#)
- [☐☐ Mort RP ✕](#)
- [☐☐ Habitations & ☐☐ Entrepôts](#)
- [☐☐ Téléphone ☐☐](#)
- [☐☐ Braquages à domicile ☐☐](#)
- [☐☐ Création pack "Organisation Criminelle" / "Gang" ☐☐](#)
- [☐☐ L'île de Roxwood](#)

☐☐ Braquages / Prises d'otages ☐☐☐♂

Les braquages constituent un **élément central** de l'activité illégale sur **Sensity**. Ils permettent aux organisations criminelles, comme aux individus, de **générer des revenus**, de **financer des projets**, et de **faire évoluer leur position sur la scène criminelle** de Los Santos.

Qu'il s'agisse de braquages de commerces, de banques, de fourgons blindés ou d'attaques plus ciblées, ces opérations offrent de nombreuses opportunités, mais impliquent également des **risques importants**, tant en matière de stratégie que de conséquences RP.

Les braquages doivent être réalisés dans le **respect du cadre roleplay**, avec un minimum de préparation, de cohérence, et en veillant à ce que l'expérience soit **équilibrée et immersive pour toutes les parties impliquées** (victimes, forces de l'ordre, complices, etc.).

Braquage de joueurs

- Tout braquage doit avoir une **motivation roleplay claire et crédible**. Voici quelques exemples de motifs valables :
- Pour braquer un **joueur ou un groupe armé**, vous devez obligatoirement être en **supériorité numérique**.
- Si les personnes ciblées **ne sont pas armées** (armes non sorties), il suffit que le **nombre de braqueurs soit égal** à celui des personnes braquées.
(Exemple : 2 braqueurs peuvent braquer 2 civils non armés.)

Lors d'un braquage, les joueurs ciblés **doivent vous remettre les clés de leur véhicule** afin de permettre l'interaction avec le coffre.

Il est **strictement interdit** de **ramener un véhicule braqué dans une villa, un quartier, un domicile ou un entrepôt personnel**. (Se référer à cette [page du règlement ☐☐ Habitations & ☐☐ Entrepôts](#).)

☐☐ Il est strictement interdit de **braquer un individu sans justification roleplay valable**. Cela inclut notamment le fait d'engager une action dans le seul but de le dépouiller de ses objets sans qu'aucun contexte RP crédible n'ait été mis en place au préalable. Ce comportement est qualifié de **Freeloot** et sera sanctionné.

Un **tableau récapitulatif** ci-dessous vous présente les quantités autorisées à être dérobées.

Type d'objet	Pourcentage maximum autorisé	Remarques spécifiques
Nourriture & Boissons [] [] [] Kit en général [] []	Interdiction	N/A
Tout ce qu'il à sur lui Armes Drogues argent sale argent propre	100%	[] Si un joueur commet un acte illégal, porte un masque, un gilet pare-balles ou est armé, vous êtes autorisé à lui prendre 100 % de ce qu'il a sur lui. [] Aucune obligation de scène, simple raquette autorisée [] Peut être utilisé comme otage
	0%	<u>Otage</u> [] [] Si vous prenez un otage pour une scène (supérette, banque, etc.), mais qu'il n'a commis aucune action illégale, vous n'êtes pas autorisé à le loot. Il doit rester uniquement un otage. Trop d'abus ont été constatés sous prétexte de "faire une superette" uniquement pour piller des joueurs.

[] Interdictions formelles

Il est **formellement interdit** de prendre en otage ou de braquer un individu **sur l'autoroute**, sauf dans les cas suivants :

- **Convoi pénitentiaire**
- **Convoi LSPD** (type *Brinks*)
- **Convoi illégal** (transport d'objets ou de substances illégales)
- Il est **strictement interdit d'appeler un employé via l'appel entreprise** dans le seul but de le tendre un guet-apens ou de le braquer. Cela constitue une utilisation abusive des mécaniques RP.
- Il est **formellement interdit de forcer un joueur à :**
 - Retirer de l'argent à un distributeur ou à une banque.
 - Céder des objets sans interaction cohérente (exemple : "donne tout" sans contexte RP)

- Il est **interdit de braquer un joueur aléatoirement dans le but unique d'obtenir des informations**. Ce comportement n'est ni crédible, ni toléré dans un cadre RP de qualité.
- Il est également interdit de **reconnaître un joueur uniquement par sa voix**, surtout si ce dernier est masqué ou déguisé. Cela est considéré comme un raccourci RP
- **Il est strictement interdit de braquer un EMS en service**, sauf dans le cadre d'une **scène roleplay cohérente** ayant pour but de **réanimer ou soigner un otage ou autres** dans un contexte d'urgence.

Prise d'otage

Afin d'éviter tout abus, une **limite de rançon** a été mise en place.

Vous trouverez ci-dessous les **tableaux à respecter** lors de vos **prises d'otages** pour la **demande de rançon**.

Pour les membres d'organisations, de gangs ou de groupes criminels.

Grade	Argent Sale
Associé	75.000 \$
Soldat	100.000 \$
Elite	200.000 \$
Lieutenant	300.000 \$
Bras Droit	500.000 \$
Co-Patron	700.000 \$
Patron	1.000.000 \$

Pour les membres des entreprises publiques (ex. : Gouvernement, LSPD, EMS, etc.)

Profession	Action possible	Argent Sale
Citoyen lambda	Otage sur scène	100.000 \$
L.S.P.D	<input type="checkbox"/> Sur scène, vous pouvez utiliser comme moyen de pression pour récupérer ce que vous êtes venu chercher <input type="checkbox"/> Un LSPD pris en otage peut être loot à 100 %	1 000 000 \$ pour les grades les plus élevés.

L.S.M.C	Tous les grades sont concernés	Interdiction
Gouvernement	<input type="checkbox"/> Sur scène, vous pouvez utiliser comme moyen de pression pour récupérer ce que vous êtes venu chercher <input type="checkbox"/> Un membre du gouvernement pris en otage peut être loot à 100 %	1 000 000 \$ pour les grades les plus élevés.

Spécification

Il est interdit de braquer un LSPD avant le début d'une scène. Ils doivent être pris en otage directement pendant la scène. Cela dit, ce n'est pas la seule manière possible de créer une interaction : d'autres approches plus RP sont tout à fait envisageables. Nous vous encourageons à développer cet aspect pour enrichir le roleplay

Il est interdit de braquer des LSPD pour s'en servir comme otage lors d'un braquage de banque ou de supérette. Vous devez utiliser des citoyens.

Il est strictement interdit de prendre en otage le négociateur lors d'une scène de prise d'otage ou de braquage. Cependant, vous pouvez prendre en otage des joueurs qui se trouvent en dehors du champ de vision du négociateur.

Vous devez utiliser votre otage dans un **délaï maximum de 30 minutes**. Il est interdit de prendre en otage des joueurs plusieurs heures avant une scène, afin de ne pas bloquer le RP des autres joueurs inutilement.

Il est **interdit de transporter un otage en le portant à la main dans le but de le faire monter dans un véhicule**. Chaque otage doit pouvoir être transporté de manière crédible, avec un véhicule disponible pour le recevoir. Si vous ne disposez pas d'assez de véhicules, vous n'êtes pas autorisé à évacuer les otages.

Braquage de véhicule - Zones autorisées et restrictions

Il est **autorisé de braquer un véhicule** de manière **rapide et propre**, à condition que cela se déroule dans un **lieu cohérent et crédible sur le plan RP**.

En revanche, il est **strictement interdit d'effectuer un braquage dans les zones à forte densité de population**, notamment :

- Les **autoroutes**

- Les **commissariats** (LSPD, Shérif)
- Les **services de secours** (EMS)
- La **place des Cubes**
- Le **bâtiment du Gouvernement**
- **Binco**
- **Fourrière** ect..

☐☐ Tout braquage réalisé dans ces zones sensibles sera considéré comme **non-rp, irréaliste** et donc **sanctionné**.

☐ Il est également **important de prendre connaissance des règles en vigueur concernant les braquages et les prises d'otages**, disponibles à l'adresse suivante :

☐ <https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/page/braquages-prises-dotages>

Règles générales des braquages

Afin de garantir une expérience équilibrée et immersive pour tous les joueurs, chaque braquage réalisé sur **Sensity** doit respecter un **minimum de participants** (côté braqueurs et otages) en fonction du type d'action envisagée. Ces règles permettent d'assurer une gestion réaliste des scènes et d'éviter les abus.

Braquages	Braqueurs	Otages	Qui est autorisé ?
Supérette	2 minimum	1 minimum 2 maximum	Civils/Gangs/Organisations
Fleeca	4 minimum	1 minimum 2 maximum	Gangs/Organisations
Maze Bank ?Votre groupe doit avoir deux semaines d'ancienneté sur le serveur	10 minimum	5 minimum 10 maximum	Gangs/Organisations

- **Les otages extérieurs à la scène sont strictement interdits.**
Seuls les individus présents **dans le lieu de braquage** peuvent être considérés comme otages.
△ Les PNJ **ne sont pas considérés comme des otages valides.**
- **Il est interdit, pour un braqueur, de se faire passer pour un otage** afin de tenter d'échapper à l'intervention policière.
- **Il est strictement interdit de fuir avec un otage** à l'issue d'un braquage. L'otage doit impérativement être libéré sur place avant toute tentative de fuite.
- Lors de la préparation de votre braquage, vous êtes autorisé à mettre en place des stratégies spécifiques telles que :

- **Plan mule** (détournement ou fausse fuite),
- **Plan récupération** (véhicule caché pour extraction),
- **Plan pneu** (distraction ou ralentissement),
- Ou toute autre stratégie cohérente et crédible.
- **Répartition des forces de l'ordre :**
 - Lors d'un braquage classique, les forces de police peuvent utiliser **jusqu'à deux fois plus de véhicules** que les braqueurs.
 - En cas de **prise d'otage impliquant le LSPD**, les forces de l'ordre sont autorisées à intervenir avec **jusqu'à trois fois plus de véhicules** que les braqueurs.
- **Les alliances entre groupes ou organisations ne sont pas autorisées lors de braquages majeurs**, tels que ceux de la **Maze Bank**, de la **Banque du Pacifique**, ou tout autre **établissement à haute valeur stratégique**.

Cultures

Les cultures constituent un système de plantation avancé. Ce système a été mis en place afin de favoriser une meilleure évolutivité du serveur, tout en mettant un terme aux points d'interaction basiques dignes d'un contenu datant de 2013.

Ce système peut, à première vue, paraître complexe, mais il n'en est rien. Toutefois, son bon fonctionnement repose sur le respect d'un ensemble de **règles strictes**. En cas de non-respect de ces règles, des sanctions pourront être appliquées à votre organisation, que ce soit en jeu (RP) ou hors jeu (hors-RP), sans possibilité de contestation.

Le système de plantation se divise en deux catégories : les plantations illégales et les plantations légales.

Les **plantations illégales** ont pour objectif de produire des substances ou objets prohibés, tels que le cannabis (weed), entre autres. Ces cultures sont encadrées par des règles spécifiques et peuvent entraîner des risques accrus en jeu.

Système de cultures - Informations Utiles

1. Vos plantations mettent 15 minutes à pousser sans aucun entretien. Toutefois, la zone de Cayo Perico offre un avantage : elle réduit automatiquement de 5 minutes le temps de croissance de vos plantes.
2. Pour accélérer la croissance de vos plantations, deux options s'offrent à vous : les hydrater à l'aide de bidons d'eau rechargeables, ou utiliser du phosphate d'ammonium.
3. Équipez-vous pour vos plantations auprès du magasin "Fournitures Agricoles".

Autorisations Spécifiques

Vous avez le droit de demander à **des individus ou à une organisation cible de travailler pour vous**, à condition que cela s'inscrive dans un **cadre roleplay cohérent**, que le respect entre joueurs soit maintenu, **et que cela ne conduise à aucun comportement assimilable à du cyberharcèlement.**

Interdictions Spécifiques

Interdiction d'utiliser des moyens de transport aériens :

- L'utilisation de véhicules non terrestres, tels que les hélicoptères, avions ou tout autre moyen de déplacement aérien, est **strictement interdite** et sera considérée comme du powergaming.

Il est **strictement interdit de tirer à vue sur les forces de l'ordre ou sur des individus tentant de dérober vos cultures**. Le vol reste toléré, mais nous exigeons un minimum de jeu de rôle, notamment à travers des échanges verbaux, des tentatives de négociation ou toute autre forme d'interaction cohérente.

- **Il est en revanche totalement autorisé d'aller voler, détruire ou tenter de bloquer la production ennemie. Ce type d'action peut tout à fait dégénérer en affrontement armé, à condition qu'un minimum de rôleplay ait eu lieu en amont.**

Il est formellement **interdit de planter** des cultures dans votre **QG d'organisation**, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur.

- Si un membre des forces de l'ordre (LSPD) constate une infraction à cette règle, une descente pourra être effectuée immédiatement dans votre QG (sans validation staff), entraînant la confiscation de l'ensemble des biens de votre organisation. Par conséquent, vous vous exposez à une suppression définitive de celle-ci.

Laboratoire

Explication du fonctionnement :

Acheter un laboratoire :

Le patron doit être devant la porte avec l'argent en propre sur lui pour pouvoir acheter le laboratoire.

Attaque de laboratoire :

Un groupe sans laboratoire peut attaquer celui d'un autre groupe pour tenter de le voler. Pour cela, vous devez vous rendre devant le laboratoire ennemi et lancer un raid.

Le groupe adverse sera prévenu.

Conditions :

- Au moins 5 membres du groupe ciblé doivent être en ligne pour que le raid soit possible.
- À la fin du temps imparti, le groupe attaquant devra avoir éliminé tous les membres du groupe qui défend le laboratoire afin de remporter le raid.

Amélioration avant attaque :

Si vous possédez déjà un laboratoire, vous devrez l'améliorer au niveau 2 avant de pouvoir lancer un raid sur un autre groupe.

Attention : En cas d'échec, votre laboratoire redescendra au niveau 1.

Protection après capture :

Une fois capturé, le laboratoire ne pourra plus être attaqué pendant 3 jours.

Plus vous augmentez le niveau de votre laboratoire, plus le traitement de vos produits sera rapide. De plus, cela débloquera la possibilité de traiter d'autres produits, plus rentables à la vente.

Un laboratoire peut être amélioré jusqu'au niveau 3.

Blanchiment

Il existe deux méthodes pour blanchir de l'argent sur *Sensity*.

1. La première, plus orientée **roleplay**, s'effectue via les **entreprises**.
2. La seconde repose sur un **système d'airdrop** disponible sur l'île de **Cayo Perico**.

Dans cette rubrique, vous trouverez les **autorisations**, **obligations** et **interdictions** relatives à ces deux méthodes de blanchiment.

Blanchiment via les entreprises

L'équipe de GameMaster se réserve le droit de désactiver ou de retirer l'accès au système de blanchiment pour toute organisation ou joueur ne respectant pas les règles spécifiques encadrant cette fonctionnalité.

Le **blanchiment via les entreprises** s'effectue par le biais de **dépôts d'argent sale à la banque**, directement depuis le compte de l'entreprise concernée.

Une fois le dépôt effectué, un **processus de traitement en arrière-plan** s'enclenche automatiquement, permettant de **blanchir progressivement les fonds** sur une période déterminée.

Période	Minimum blanchi	Maximum blanchi	Gain min (60%)	Gain max (60%)
1h	20 000 \$	30 000 \$	12 000 \$	18 000 \$
24h	480 000 \$	720 000 \$	288 000 \$	432 000 \$

Obligations liées au blanchiment via les entreprises

1. Les entreprises autorisées à utiliser le système de blanchiment sont **fortement encouragées à jouer un rôle actif dans la dynamique illégale du serveur**

Bien que nous n'imposons **ni tarification fixe, ni quotas de transactions**, nous attendons de chaque dirigeant un comportement **fair-play** et **cohérent en RP**, notamment en choisissant librement les organisations ou gangs qu'ils souhaitent aider à blanchir.

1. Toute entreprise bénéficiant de cette fonctionnalité doit **impérativement maintenir une activité roleplay régulière et crédible**.

Par exemple, si une entreprise comme le **Bahama Mamas** dispose du blanchiment, elle sera tenue d'organiser régulièrement des **soirées RP, événements sociaux**, ou toute autre forme d'animation permettant de **faire vivre la scène civile** du serveur.

L'objectif est de **valoriser l'interaction entre l'univers légal et illégal** du serveur, et non de transformer le système en une mécanique purement financière.

☐☐ Blanchiment via les "airdrops"

Le **blanchiment via les airdrops** repose sur une mécanique de gameplay similaire à celle utilisée pour les cargaisons, avec quelques différences notables. <https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/page/cargaisons>

Pour plus de détails, veuillez vous référer à l'article suivant :

<https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/page/lile-de-cayo-perico>

Pour initier le processus, vous devrez **déposer de l'argent sale auprès du NPC blanchisseur**.

Attention : le montant pouvant être blanchi à chaque cycle varie en fonction de votre grade au sein de votre organisation.

☐☐ Élément	☐☐ Détail
Durée d'un cycle	30 minutes
Cycles par jour (max)	48 cycles
Montant minimum requis	100\$ d'argent sale
Montant traité / cycle (Patron)	14.000\$ d'argent sale
Montant traité / cycle (Autres)	5.210\$ d'argent sale
Pourcentage blanchi	60 %
Argent propre / cycle (Patron)	8.400 \$
Argent propre / cycle (Autres)	3.126 \$

Argent max / jour (Patron)	403.200 \$
Argent max / jour (Autres)	150.048 \$

Cela implique une gestion stratégique du volume d'argent à traiter, ainsi qu'une bonne coordination entre les membres de votre groupe pour sécuriser les opérations.

Les guerres ☐☐

Les guerres

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

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

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.

Descentes

Descentes

Une descente est une opération offensive organisée par un groupe ou une organisation, visant à infiltrer ou attaquer un lieu précis, dans le but d'obtenir des informations, de déstabiliser une activité illégale ou d'imposer une domination territoriale.

Dans le cadre d'une **descente sur une villa ou un quartier revendiqué**, si votre groupe est déclaré vainqueur de la scène, vous obtiendrez une **récompense de 100 000 XP**, prélevée directement sur le groupe perdant.

De plus, à l'issue d'une descente validée par dossier, **l'équipe victorieuse est autorisée à prendre en otage des membres de l'équipe adverse**, à condition de **respecter intégralement les règles encadrant les prises d'otage et les réanimations RP** :

- **Les blessés doivent être portés manuellement**, aucun soin ne peut être administré sur place.
- **Vous devez quitter rapidement la zone de la descente** (villa, quartier, etc.) pour ne pas prolonger inutilement la scène.
- **La réanimation ne peut se faire que dans un autre mapping** ou un lieu sécurisé, à distance de la zone de conflit.

Gang (hors guerre)	Seules les armes de poing ou les armes blanches sont autorisées. <input type="checkbox"/> Le groupe adverse doit être équipé du même type d'armes que les attaquants (soit des armes blanches, soit des armes de poing)
Organisation	Toutes les armes sont autorisées.

Pour les forces de l'ordre

En cas de **prise d'otage sur un agent de l'État**, et si votre **organisation criminelle est clairement identifiée** (via reconnaissance des véhicules, absence de masques, ou si les membres sont déjà connus des services de police), **la L.S.P.D. obtient automatiquement le droit d'effectuer une descente sans dossier préalable.**

Ce droit d'intervention immédiat ne s'applique que si **des preuves concrètes et incontestables sont réunies**

Cette descente pourra entraîner **des conséquences lourdes pour votre organisation.**

Cargaisons

Les cargaisons constituent un système de type joueur contre joueur (PvP) mis en place sur le serveur ;

 Autorisation d'utiliser des armes contre les joueurs qui sont sur la zone de largage uniquement, **tout freekill abusif sera sanctionner**

 Nous autorisons le off-road uniquement pendant la durée du largage

Elles ont pour objectif de distribuer des récompenses de grande valeur aux organisations à la recherche de sensations fortes et d'adrénaline.

Cependant, ces cargaisons sont soumises à un ensemble de **règles strictes**, établies dans le but de préserver l'équilibre et le bon fonctionnement du serveur. Tout manquement à ces règles pourra entraîner des sanctions à l'encontre de votre organisation, que ce soit en jeu (RP) ou hors jeu (hors-RP), sans aucune possibilité de recours.

Système de Cargaisons - Informations Utiles

Fréquence et Horaire : Un largage de cargaison survient **trois fois par jour**, à des horaires aléatoires **entre 17h et 23h**.

Contenu : Chaque largage contient **divers équipements** et objets de valeur.

Déclenchement : Une **fumée visible** signale l'arrivée du colis. À partir de ce moment, la **zone devient une zone de combat**, où les affrontements sont autorisés.

But du système : Ce système a pour vocation d'offrir une activité intense et compétitive, permettant aux participants de **se défouler** tout en tentant de remporter un butin convoité.

Rôle de la LSPD :

- La **LSPD ne peut pas capturer** le largage.
- Elle **peut cependant intervenir après la capture**, notamment pour sécuriser la zone ou enquêter.

Interdictions Spécifiques

Règles de comportement :

- Il est **strictement interdit de prendre en otage** un joueur abattu lors de la scène.
- **Toutes les armes sont autorisées**, sans restriction, pour tous les groupes impliqués.

Interdiction d'utiliser des moyens de transport aériens :

- **L'utilisation de véhicules non terrestres**, tels que les **hélicoptères, avions** ou tout autre **moyen de déplacement aérien**, est **formellement interdite** pour : **se rendre sur le lieu d'une cargaison, quitter la zone après l'événement, ou transporter le butin récupéré lors d'une cargaison.**

Interdiction de participation malveillante :

- Il est **interdit de participer** à un événement de cargaison **dans le seul but de tuer des joueurs** sans tenter de capturer le colis ou prendre part à l'objectif de l'événement.

Mort RP ✕

Mort RP

La **Mort RP** correspond à la fin définitive de l'histoire de votre personnage. Elle entraîne l'abandon total de son identité, de ses relations, de ses possessions, et de tout lien avec ses anciennes activités. Ce type de mort doit être justifié par une situation cohérente, crédible et motivée par un contexte roleplay sérieux et construit.

Les demandes de Mort RP sans fondement roleplay solide ou sans justification claire ne seront pas prises en compte

Lors d'une scène où une Mort RP est engagée, **toute personne présente sur les lieux**, alliée ou non, **s'expose également à une Mort RP** si elle est neutralisée durant la scène. Cela inclut aussi les personnes venues en renfort.

Après avoir subi une Mort RP, vous **ne pourrez pas rejoindre le même groupe** (ou toute organisation liée à celui-ci) **avant un délai de 3 jours minimum**, et ce, quel que soit le nouveau personnage incarné.

De plus, **tout personnage qui divulgue volontairement des informations sensibles** (lieux d'activités illégales, noms de membres d'un groupe, réseaux criminels, etc.) **aux forces de l'ordre (LSPD) s'expose à une Mort RP, si des preuves concrètes sont apportées** pour justifier cette sanction.

Explication du fonctionnement

Pour effectuer une demande ou suivre un exemple de mise en forme, veuillez consulter le modèle suivant :

Lien vers le dossier : [Dossier Mort RP](#)

Une fois un dossier validé par le staff, vous n'avez pas de limite de temps pour effectuer votre scène. Le jour où vous attrapez la personne concernée dans le cadre d'une scène RP, vous pourrez appliquer la Mort RP directement, à condition que cela se fasse toujours dans un contexte RP

Les membres du staff HG ont la possibilité de définir des zones de Mort RP, qui peuvent apparaître à tout moment lors d'une scène. Il est donc important de faire très attention à vos actions.

Pour valider une Mort RP, il est obligatoire de filmer les scènes suivantes :

- La capture du joueur
- La scène de la mort

Sans ces preuves vidéo, la demande ne pourra pas être prise en compte

Si la scène n'est pas jugée conforme au RP, la Mort RP sera refusée et votre dossier annulé. Vous ne pourrez plus effectuer de Mort RP sur cette personne pour cette raison ; un nouveau dossier, avec de nouvelles justifications

▣▣ Habitations & ▣▣ Entrepôts

Le système d'habitation de **Sensity** est un mécanisme complexe, mais particulièrement abouti. Il vous plonge dans une expérience immersive proche de celle des *Sims*. Les joueurs ont la possibilité de louer une maison ou un entrepôt vide, puis d'y apporter leur touche personnelle grâce à des options de personnalisation avancées.

Ce système offre également la possibilité de posséder de petits garages attenants aux habitations, permettant ainsi de stationner ses véhicules plus facilement et de manière pratique, à l'endroit souhaité.

Les locations sont renouvelées automatiquement chaque semaine, à partir de la date d'achat initiale. Ce processus ne nécessite aucune interaction avec le gestionnaire immobilier de l'entreprise **Dynasty8**, à l'exception de la première acquisition, qui requiert naturellement une intervention afin de positionner la propriété à l'endroit souhaité par le joueur.

Une fois la propriété attribuée, le joueur en devient immédiatement le propriétaire, sans qu'une clé physique ne soit nécessaire. Toutefois, via le menu **F5**, il est possible de créer des doubles de clés afin de les remettre à des amis ou à d'autres joueurs. En cas de besoin, le propriétaire peut également réinitialiser la serrure : cette action rendra automatiquement tous les doubles précédemment distribués inutilisables.

Par souci de sécurité, les clés des domiciles ne peuvent pas être volées par d'autres joueurs. Elles ne peuvent être transmises qu'avec le consentement du propriétaire, par le biais d'une action volontaire de sa part.

▣ Interdictions Spécifiques

Il est **formellement interdit** de vous réfugier dans votre **domicile personnel** dans le but d'échapper à une **interpellation par le LSPD** ou à une **agression/crime par une organisation criminelle ou un autre joueur**.

Cas d'une poursuite par le LSPD

Si vous retournez intentionnellement dans votre domicile pour échapper à une poursuite policière :

- Le **LSPD sera automatiquement autorisé à perquisitionner votre logement**, sans besoin d'une demande spécifique ou de validation judiciaire RP.
- Un **mandat de perquisition simplifié** pourra être délivré par les autorités compétentes du gouvernement RP, permettant l'intervention immédiate au sein de la propriété.
- Vous vous exposez également à **des sanctions RP supplémentaires** pouvant aller jusqu'à l'incarcération prolongée ou à la saisie de biens.

Cas d'une fuite face à un joueur ou à une organisation criminelle

Si vous utilisez votre domicile comme **zone de protection absolue** pour échapper à un **braquage**, une **prise d'otage** ou toute autre action criminelle jouée par un autre joueur ou une organisation :

- Vous vous exposez à des **sanctions hors roleplay (HRP)** pouvant inclure :
 - **Jail administratif**
 - **Bannissement temporaire**
 - **Suppression définitive du domicile**, sans préavis ni remboursement

Cette règle est en place pour garantir une **expérience de jeu équilibrée, immersive et juste**, tout en empêchant l'abus de mécaniques de sécurité hors RP.

Réglementation pour le patron de l'entreprise Dynasty8 et ses employés

Afin de garantir une gestion immobilière **équitable, cohérente et immersive**, le patron de l'entreprise **Dynasty8**, ainsi que l'ensemble de ses employés, sont tenus de respecter scrupuleusement les règles énoncées ci-dessous.

Tout manquement à ces obligations pourra entraîner de **lourdes sanctions hors roleplay (HRP)**, aussi bien pour le patron que pour les employés impliqués. De plus, un joueur ayant acquis un bien immobilier en dehors du cadre réglementaire pourra également être **sanctionné**, voire **privé de son bien**, si les conditions d'obtention ne respectent pas les règles en vigueur.

☐ Interdictions Spécifiques

Toute propriété placée par l'entreprise **Dynasty8** (entrepôt, maison, maison avec garage, etc.) doit obligatoirement respecter une **cohérence roleplay irréprochable**.

Il est **strictement interdit** de positionner une habitation dans des zones inadaptées ou absurdes, telles qu'un buisson, un parking public, un toit ou tout autre emplacement non réaliste.

En cas de placement jugé incohérent par l'administration :

- La **propriété concernée pourra être supprimée définitivement**, sans remboursement.
- L'employé responsable s'expose à une **sanction HRP**, et en cas de récidive, à un **renvoi immédiat** de l'entreprise.
- Si le comportement fautif est récurrent ou toléré par la hiérarchie, le **patron de Dynasty8** pourra également faire l'objet de sanctions pour **mauvaise gestion de son personnel**.

Ces mesures ont pour objectif de préserver une expérience immersive et crédible pour l'ensemble des joueurs du serveur.

☐ **Autorisations Spécifiques**

Il est **autorisé**, dans un cadre strictement **roleplay**, d'effectuer des actes dits "ripoux". Cela inclut, par exemple, le fait de **ne pas enregistrer certaines informations sur un client** dans le but de nuire ou d'entraver une enquête menée par le **LSPD** ou toute autre entité d'investigation.

Ce type de comportement **ne sera pas sanctionné hors roleplay**, tant qu'il est joué de manière cohérente et justifiée.

Cependant, il est important de noter que de **véritables répercussions RP** pourront avoir lieu, aussi bien à l'encontre de l'employé fautif que du **patron** de l'entreprise **Dynasty8**, si ce dernier est jugé complice ou négligent dans la supervision de ses agents.

Téléphone ☐☐

Le téléphone représente un élément essentiel du jeu de rôle et doit être utilisé conformément aux règles établies ci-dessous afin d'assurer une immersion maximale et le respect du fair-play.

Ces règles sont mises en place pour éviter les abus et garantir des scènes cohérentes et équilibrées. Tout manquement entraînera des sanctions à l'encontre du joueur concerné, pouvant aller jusqu'à des sanctions lourdes selon la gravité des faits.

☐☐ Règles Générales d'Utilisation

- **Restitution obligatoire :**

Lorsqu'un téléphone est confisqué au cours d'une scène, celui-ci doit être restitué à la fin de ladite scène par esprit de fair-play, **sauf si un réel intérêt roleplay motive sa rétention** (par exemple : extraction de contacts liés à un trafic, filature, opérations criminelles, etc.).

Tout abus ou détournement de cette règle sera passible de sanctions.

- **Prise d'otage - Procédure obligatoire :**

Lors d'une prise d'otage, le preneur d'otage est dans l'obligation de récupérer physiquement le téléphone de la victime.

Une simple déclaration orale ne suffit pas.

→ **Exemple correct :** « *Donne-moi ton téléphone !* » suivi de l'action effective de saisie du téléphone dans l'inventaire.

- **Braquage - Code de déverrouillage obligatoire :**

En cas de braquage, la victime doit impérativement communiquer le code de déverrouillage de son téléphone, conformément au principe du **Fear RP**.

Ce code doit être donné de façon claire et immédiate dès lors que la demande est formulée par l'agresseur.

☐ Interdictions et abus

- Il est strictement interdit de simuler la saisie du téléphone sans le récupérer dans l'inventaire.
- La rétention abusive ou injustifiée d'un téléphone après la fin d'une scène est formellement interdite et sera sanctionnée.
- Refuser ou omettre de fournir le code de déverrouillage lors d'un braquage est considéré comme une violation du **Fear RP**.

☐☐ Objectif du règlement

Ce règlement a pour vocation de renforcer l'immersion et la cohérence des scènes RP impliquant les téléphones, tout en évitant les abus et les dérives. Il garantit un cadre clair pour tous les participants, dans le respect du fair-play et du réalisme attendu sur le serveur.

Braquages à domicile

Aucune règle spécifique n'est actuellement en place concernant ce contenu.

Création pack "Organisation Criminelle" / "Gang"

Bienvenue dans la section dédiée à la réglementation des packs Organisation Criminelle / Gang.

Ce document a été rédigé dans le but de faciliter la création de votre pack.

Vous y retrouverez l'ensemble des règles à respecter, ainsi que le modèle à suivre afin de mener à bien la conception de votre pack, une fois celui-ci acheté.

- Nom de l'organisation :

Depuis le rachat de FiveM par **Rockstar Games**, des règles strictes ont été mises en place concernant le nom des organisations.

Il est désormais interdit d'utiliser des noms de gangs, d'organisations criminelles ou toute autre référence à des entités réelles impliquées dans des activités illégales.

Rockstar considère cela comme une forme de **glorification de groupes terroristes ou criminels**, ce qu'ils ne souhaitent **en aucun cas** associer à leur jeu.

Il est donc **primordial** de ne pas utiliser de noms réels, ni de variantes ou contrefaçons.
Exemple : le groupe « Wagner » ou une variante comme « Vagner » seront **systematiquement refusés**.

Nous vous prions de **respecter scrupuleusement** cette règle imposée par **Rockstar Games / Cfx.re**.

Aucune exception ne sera tolérée.

- Emplacement souhaité pour la villa :

L'emplacement que vous choisissez pour l'implantation de votre organisation doit être stratégique, mais également conforme aux règles en vigueur.

Il est formellement interdit d'installer votre organisation à un endroit où se trouvent déjà des éléments importants du serveur, tels qu'une maison, un entrepôt, ou un laboratoire.

Nous ne procéderons à **aucun déplacement de joueur** pour libérer un emplacement.

Exception : si un supplément de mapping a été payé et que des modifications spécifiques sont prévues à cet endroit, une dérogation pourra être accordée.

Dans le cas contraire, il vous appartient de **choisir un emplacement libre**, respectant les conditions ci-dessus, afin de ne gêner aucun autre joueur.

Attention : Une fois l'emplacement validé, **aucun déplacement ne sera accepté gratuitement.**

Voici un modèle à respecter et à envoyer sur Discord afin de faciliter et accélérer le traitement de votre demande.

- **Nom de l'organisation :**
- **Noms des grades (Masculin / Féminin)**
- **Emplacement souhaité pour la villa :**
- **Point de sélection des véhicules :**
- **Point du garage (rangement / sortie) :**
- **Lien du Discord de l'organisation :**

L'île de Roxwood

Rappel : Roxwood reste une zone RP

Cayo Perico est une **zone illégale**, mais **en aucun cas une zone de non-roleplay**. Il est **strictement interdit de tirer ou de braquer un joueur sans motif valable** et sans mise en situation RP préalable.

Cayo Perico est une zone clé dans le développement des activités illégales sur Sensity. Sur place, de nombreuses opportunités s'offrent à vous pour **faire évoluer votre organisation** et **mener à bien vos projets criminels**.

Cependant, il est **essentiel de respecter les règles établies ci-dessous**. Tout manquement à ce règlement entraînera des **sanctions pouvant aller jusqu'à la suppression de votre organisation**, que ce soit **en RP ou hors-RP**, sans possibilité de contestation.

Interdictions Spécifiques

Il est formellement **interdit de tirer à vue sur un individu**.

- Avant toute confrontation armée, vous devez **impérativement engager une scène de roleplay**, notamment en **braquant la personne** et en entamant une **négociation ou un échange verbal cohérent**. Tout tir sans interaction préalable sera considéré comme du **freekill** et pourra entraîner des **sanctions RP et hors-RP**.

Si vous faites partie d'une organisation criminelle, quel que soit son type (organisation, gang, cartel, etc.), le port de la tenue officielle de votre groupe est obligatoire.

- Cette règle permet d'assurer une **cohérence visuelle** en jeu, de renforcer l'immersion, et de faciliter l'identification des groupes lors des interactions ou conflits.
-  **Si vous décidez de ramener le produit ou les conséquences de vos activités illégales à Los Santos (ex. : armes, drogues, argent, violence, etc.), alors les forces de l'ordre auront pleinement le droit d'intervenir.**