

# Fonctionnalité

☐ Règlements des fonctionnalités spécifiques

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

Qu'elles soient **légales ou illégales**, 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.

- [Création de Groupe Illégale ☐](#)
- [Business et Ventes](#)
- [Les guerres et conflits ☐](#)
- [Mort RP ✕](#)
- [Pose de Props ☐](#)
- [Téléphone ☐](#)

# Création de Groupe Illégale ?

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.

- Vous devez créer un ticket sur le discord Sensity et fournir un dossier complet.
- Votre organisation devra être au minimum 8 actifs pour la création (sous dossier).**
- Vous devez prendre en compte la hiérarchie en ville une fois installé.
- Vous êtes conscient qu'en tant que patron, vous vous risquez à une mort rp possible.

*Prenez également conscience que le staff vous observe avant la création de vos groupes et veille à ce que chacun respecte le règlement. Ainsi, si votre comportement en jeu n'est pas exemplaire, votre dossier aura moins de chances d'être accepté.*

## - 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. Soyez conscient que votre QG doit être un endroit sûr et relativement caché.

Les Game Master devront valider votre emplacement et vous prévenir si ce n'est pas possible.

Pour les mapping, les villas ouverte dans GTA de base, votre QG deviendra payant et vous ne pourrez pas en avoir un sans passé par ça. Mais pour autant, vous n'avez pas de joker sur votre RP vous pourrez le perdre a tout moment sans remboursement si votre groupe est delete.

Voici un modèle à respecter:

[https://docs.google.com/document/d/1UGCIXj1\\_x2co4rAk\\_inQ3\\_vlyDcmaqKeKd6bzSL6Sxg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1UGCIXj1_x2co4rAk_inQ3_vlyDcmaqKeKd6bzSL6Sxg/edit?usp=sharing)

*Le but n'est pas de copier/coller le G-doc mais de s'en servir comme aide.*

# Business et Ventes

Il existe 5 types de business différents:

- Craft d'armes
- Kit de réparation d'armes
- GPB
- Munitions
- Blanchiment

Un groupe ne peut détenir qu'un seul business.

Les ventes vont être faites à partir d'un panel de prix, les groupes qui vendront pour leurs business devront se fixer à ce panel là, mais également les autres personnes qui souhaitent revendre par la suite. Pour suivre la nouvelle économie, si nous constatons que les prix ne sont pas respectés, vous serez sanctionnés.

Fusée éclairantes	130\$ sale
9mm Parabellum	140\$ sale
.45 ACP	160\$ sale
7.62x51mm NATO	170\$ sale
.44 Magnum	180\$ sale
.50 AE	180\$ sale
12 Gauge	180\$ sale
.338 Lapua Magnum	190\$ sale

.308 Winchester	190\$ sale
5.56x45mm NATO	190\$ sale

GPB	80 000\$ sale
-----	---------------

Réparation pistolet	40 000\$ sale
Réparation mitraillette	80 000\$ sale
Réparation fusil d'assaut	120 000\$ sale
Réparation fusil à pompe	120 000\$ sale
Réparation fusil de précision	180 000\$ sale
Réparation mitrailleuse lourde	180 000\$ sale

--	--

Pistolet Mk 2	50 000\$ sale
Glock 19 Tactical	60 000\$ sale
Pistolet WM 29	80 000\$ sale
Pistolet Cal. 50	100 000\$ sale
Revolver lourd Mk 2	150 000\$ sale

Pistolet Mitrailleur	100 000\$ sale
Mitraillette légère	120 000\$ sale
Pistolet automatique	140 000\$ sale
Mitraillette Mk 2	180 000\$ sale
ADP de combat	200 000\$ sale

Fusil à canon compact	200 000\$ sale
Fusil à pompe	240 000\$ sale
Fusil à pompe scié	220 000\$ sale
Fusil à double canon	280 000\$ sale
Double Barrel	360 000\$ sale

Fusil compact	200 000\$ sale
Fusil d'assaut	200 000\$ sale
Carabine spécial Mk 2	280 000\$ sale
MCX Spear	360 000\$ sale
HK416	360 000\$ sale

M249	700 000\$ sale
Mitrailleuse de combat Mk 2	800 000\$ sale

Fusil de précision lourd Mk 2	800 000\$ sale
Fusil à lunette Mk 2	600 000\$ sale

Fusil à pompe d'assaut	700 000\$ sale
------------------------	----------------

# Les guerres et conflits ?

Les conflits sont la possibilité d'un début de guerre, mais n'engage pas les mêmes règles que les déclenchement de guerre.

Vous pouvez être en conflit sur les drogue, labos et territoire sans forcément être en réelle guerre.

**Tableau des différences d'autorisations et d'interdictions selon le type d'organisation criminelle. Votre guerre devra être validé avant par les Game Master en ticket discord.**

Catégorie	Organisations	Gangs
Déclenchement de guerre	<input type="checkbox"/> Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. <b>L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.</b> <b>( Si valider par le GameMasters )</b>	<input type="checkbox"/> Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. <b>L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.</b> <b>( Si valider par le GameMasters )</b>
Durée maximum	<input type="checkbox"/> 7 jours	<input type="checkbox"/> 7 jours
Alliances (milices / autres)	<input type="checkbox"/> Interdites	<input type="checkbox"/> Interdites
Descente chez l'ennemi	<input type="checkbox"/> Dans la <b>villa adverse</b> <input type="checkbox"/> Attendre la validation des Game Masters pour qu'ils spec.	<input type="checkbox"/> Dans le <b>quartier adverse</b> <input type="checkbox"/> Attendre la validation des Game Masters pour qu'ils spec.
Gain lors de la descente	<input type="checkbox"/> +500 points au classement + possibilité de <b>prise d'otage</b>	<input type="checkbox"/> +500 points au classement + possibilité de <b>prise d'otage</b>
Mort RP	<input type="checkbox"/> Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente.	<input type="checkbox"/> Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente.
Drive-by	<input type="checkbox"/> Interdit	<input type="checkbox"/> <b>Autorisé</b> toutes les <b>4h</b> avec véhicules <b>non blindés et non exclus</b> , en zone ennemie

Récupération d'ennemis	<input type="checkbox"/> Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (⚠ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)	<input type="checkbox"/> 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
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 des circuits de drogue	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée
Gains à la victoire	<input type="checkbox"/> + 1 000 XP	<input type="checkbox"/> + 1 000 XP
Fin de guerre	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 7 jours. La guerre prend fin si le patron <b>ou</b> le co-patron est tué ou qu'un des deux groupes abandonne car il ne se sent pas capable de rivaliser.	Pour mettre fin à une guerre, un arrangement peut être trouvé au bout de 7 jours. La guerre prend fin si le patron <b>ou</b> le co-patron est tué ou qu'un des deux groupes abandonne car il ne se sent pas capable de rivaliser.

Les guerres ne se terminent pas obligatoirement par des morts RP mais peuvent aussi se terminer en donnant le respect à l'équipe gagnante.

# 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

# Pose de Props ?

La fonctionnalité permettant aux joueurs de poser librement des **éléments décoratifs ou utilitaires** (props) tels que des meubles, murs, grillages, palettes, etc., est conçue pour enrichir l'immersion et favoriser la créativité dans le cadre de scènes RP dynamiques et cohérentes.

Cependant, cette liberté implique une responsabilité importante de la part des joueurs. Afin de préserver l'équilibre du serveur et d'éviter les abus, un ensemble de règles strictes encadre cette fonctionnalité.

## ☐ Utilisation autorisée

- Vous pouvez poser des éléments pour améliorer l'apparence ou la fonctionnalité d'un lieu, qu'il soit public ou privé, dans le cadre d'une scène RP ou de la vie quotidienne de votre organisation.
- Vous pouvez créer des barrières, obstacles ou défenses temporaires pour vous protéger lors d'un assaut, à condition qu'ils respectent la cohérence du RP et ne bloquent pas totalement l'accès à une zone.
- Vous pouvez aménager un laboratoire, un entrepôt ou un QG avec du mobilier cohérent et réaliste dans la limite du raisonnable.

## ☐ Interdictions spécifiques

### **Blocage total de QG**

Il est **formellement interdit de barricader intégralement** un QG ou un bâtiment dans le but de **rendre toute intrusion impossible**. Un minimum d'accessibilité physique doit être conservé pour garantir des scènes réalistes.

### **Bunkers magiques / Fortifications irréalistes**

Il est interdit de construire des **structures renforcées irréalistes** ou dignes de jeux de survie (type bunker, forteresse, mur impénétrable, etc.) pour **protéger un lieu** (QG, maison, entrepôt, laboratoire, cultures, etc.). Toute construction doit rester dans un cadre RP crédible.

### **Skybases & escaliers sans logique**

La création de **skybases** (bases en hauteur sans fondations réalistes) ou d'**escaliers menant dans le vide sans justification RP est strictement interdite**. Nous ne sommes pas sur *Minecraft*. Toute construction doit s'intégrer visuellement et logiquement à l'environnement urbain.

### **Nettoyage après scène**

Les **forces de l'ordre** (LSPD, SWAT, etc.) sont tenues de **retirer les props** (barrières, barricades, objets divers) **à la fin de chaque intervention**, afin de maintenir une map propre et fonctionnelle.

## Objets sans cohérence RP

Les objets posés doivent **avoir une logique RP claire**. Il est interdit de placer des props de manière aléatoire ou abusive (ex : objets empilés sans équilibre, objets incohérents avec le lieu, textures glitched, etc.).

## ☐☐ Sanctions

Tout abus, contournement de ces règles ou volonté manifeste de nuire à l'équilibre du serveur via l'utilisation de cette fonctionnalité pourra entraîner :

- La suppression immédiate des props abusifs par un staff.
- Une **suspension temporaire ou définitive** du droit de poser des props.
- Des **sanctions RP ou hors-RP** pouvant aller jusqu'à la suppression d'une organisation en cas d'abus répétés.

☐☐ *Ce règlement est en constante évolution. Tout joueur est censé le connaître et l'appliquer. L'ignorance de ces règles ne constitue pas une excuse valable.*

# 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.