

Fonctionnalité

☐☐ Règlement 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.

- Cultures ☐☐
- Laboratoire ☐☐
- Blanchiment ☐☐
- Cargaisons ☐☐
- Braquages à domicile ☐☐
- ☐☐Braquages / Prises d'otages ☐☐☐☐♂
- ☐☐ Habitations & ☐☐ Entrepôts

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

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

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.

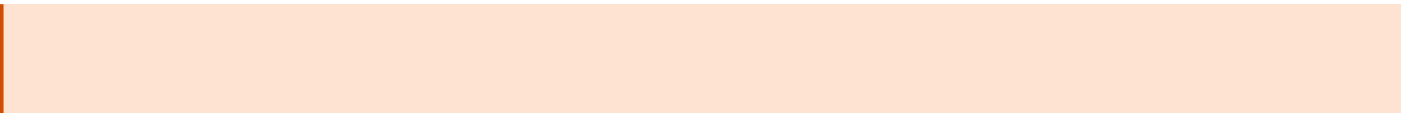
Le **blanchiment via les entreprises** s'effectue par le biais de **dépôts d'argent sale à la banque**, directement depuis le compte de l'entreprise concernée.

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'imposions **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>

Il est important de souligner que le blanchiment via airdrop doit **également respecter les règles en vigueur sur l'île de Cayo Perico**.

Tout manquement entraînera des **sanctions**, si nécessaire.

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.

❑ Interdictions Spécifiques

❑ Autorisations Spécifiques

Vous avez pleinement le droit de tenter de voler une cargaison, que ce soit en cours de livraison ou lors d’une récupération.

- Cependant, **ce droit ne vous dispense en aucun cas du respect des règles en vigueur sur l’île de Cayo Perico**. Par exemple, **tirer sans interaction roleplay préalable** dans le but de voler une cargaison sera considéré comme du **freekill** et entraînera des **sanctions RP et/ou hors-RP**.

Cargaisons

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

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

1. **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.
2. **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**.
3. **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.

Braquages à domicile

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

▣▣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 :

- La nécessité de capturer un **otage** pour une scène criminelle en cours (ex : braquage de banque).
- La suspicion que le joueur **commet des actes illégaux** : port d'un masque en dehors d'un contexte d'événement, port visible d'une arme, gilet pare-balles, comportement suspect, etc.
- 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 **interdit de voler les objets liés à une entreprise de farm**.

- 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.

Vous ne pouvez **voler qu’un pourcentage limité** des objets possédés par le joueur braqué. Un **tableau récapitulatif** ci-dessous vous présente les quantités autorisées à être dérobées.

Type d'objet	Pourcentage maximum autorisé	Remarques spécifiques
Nourriture & Boissons	50%	N/A
Argent (Propre)	30%	N/A
Argent (Sale)	50%	N/A
Armes	50%	N/A
Munitions	50%	Cela inclut les différents types de munitions (perforantes, à tête creuse, etc.)
Objets de craft	100%	Uniquement les objets ne provenant pas d’une entreprise de farm.
Drogues	100%	N/A

🚫 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)
 - **Si l'individu se retrouve sur l'autoroute et que vous le poursuivez, vous en avez le droit.**
- 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.
 - Ouvrir son coffre-fort personnel ou celui de son véhicule.
 - 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 de la **méta-gaming**
- **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.

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.

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	90.000 \$
Elite	125.000 \$
Lieutenant	250.000 \$
Bras Droit	500.000 \$
Co-Patron	700.000 \$
Patron	1.000.000 \$

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

Profession	Grade	Argent Propre
Citoyen lambda	N/A	50.000 \$
L.S.P.D	Tous les grades sont concernés.	125.000 \$
L.S.M.C	Tous les grades sont concernés	<u>Interdiction</u>
Gouvernement	Tous les grades sont concernés.	200.000 \$

❑ Interdictions Spécifiques

- Il est **strictement interdit de prendre en otage le négociateur** lors d'une scène de prise d'otage ou de braquage.
- **Vous ne pouvez plus utiliser un otage dès lors que plus de 1h30 se sont écoulées depuis sa capture, sauf si une scène active est en cours** (négociation, échange, poursuite, etc.).
Cette règle vise à **éviter de bloquer l'expérience RP** de l'otage et à **préserver la fluidité des interactions** pour l'ensemble des joueurs impliqués.
- 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.

❑ Autorisations Spécifiques

- Il est **autorisé de braquer des individus** situés à une **distance raisonnable**, et **en dehors du champ de vision direct de la négociation**, à **condition** que cela serve à **obtenir un avantage stratégique** dans le cadre des négociations en cours.

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	0 ou 1 maximum	Civils/Gangs/Organisations
Fleeca	4 minimum	2 maximum	Gangs/Organisations
Maze Bank	10 minimum	5 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** (distraktion 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 dans un commissariat ou impliquant le LSPD directement**, 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**.

▣▣ 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.