Règles

Retrouvez ici l'ensemble des règlements officiels du serveur Sensity.

Pour vivre une expérience RP complète, fluide et conforme aux attentes de la communauté, il est essentiel de prendre connaissance de toutes les informations présentes dans cette catégorie.

Vous y trouverez également des **informations cruciales** concernant certaines **fonctionnalités spécifiques** du serveur, leur cadre d'utilisation, ainsi que les **droits et devoirs** qui en découlent.

- Lexique du Roleplay Ⅲ
- ■ Réglementation générale
- 🖂 Réglementation des activités illégales
- ☐ Politique de bannissement
- Fonctionnalité
 - Création de Groupe Illégale
 - ∘ ∏Braquages / Prises d'otages ∏∏♂
 - Business et Ventes
 - □ Laboratoire □
 - Blanchiment ∏
 - Les guerres et conflits □
 - Descentes □
 - ∘ Mort RP ×
 - Cargaisons
 - ∘ Ⅲ Habitations & Ⅲ Entrepôts
 - □ Braquages à domicile □
 - Pose de Props Ⅲ
 - Téléphone Ⅲ
 - Système de points des groupes
- Service public □
 - Règlement Police ∏

- ০ Jugement গ্র
- ∘ <u>Code Pénal ☎</u>
- ∘ Wipe RP <u></u>

Lexique du Roleplay III

Ce lexique a pour objectif d'expliquer de manière claire les différents comportements interdits sur le serveur, afin de garantir une expérience roleplay sérieuse, réaliste et équitable pour tous les joueurs.

Lexique du Roleplay

- **Définition**: Incarner un personnage femme si vous êtes un homme et inversement.
- Rappel: Il est maintenant possible avec les nouvelles règles de FIVEM d'incarner un personnage transgenre, tout en restant cohérent et respectueux. Tout abus visant a ce moquer de la cause LGBT, personnage crée pour trash ou être irrespectueux sera sanctionné de bannissement ou de wipe.
- **Définition** : Le manque de cohérence RP se traduit par des actions, comportements ou décisions qui ne respectent pas l'univers du jeu, les lois de la logique ou le contexte du personnage
- **Définition**: Tuer un joueur sans raison RP valable ou sans scénario logique.
- **Définition**: Après une mort RP (coma, blessure grave), le personnage ne se souvient plus des événements passés.
- **Définition**: Utiliser un taser sans raison RP valable.
- **Définition** : Ouvrir le feu sans raison RP.

Définition: Emprisonner un joueur sans fondement RP.
• Définition : Procéder à une arrestation injustifiée.
• Définition : Provoquer volontairement les forces de l'ordre sans raison justifié.
• Définition : Parler ou agir hors du contexte RP, parler de l'irl dans le RP.
• Définition : Ignorer la douleur que son personnage devrait ressentir.
• Définition : Frapper sans raison RP valable.
• Définition : Ne pas ressentir de peur dans des situations où celle-ci est obligatoire.
• Définition : Forcer une action ou réaliser des actes impossibles IRL.
 Définition : Imposer une action à un autre joueur sans qu'il soit consentant ou qu'il ne puisse réagir.
• Définition : Utiliser des informations obtenues hors RP dans le jeu.
• Définition : Fouiller un joueur sans réelle mise en scène RP.
• Définition : Tenir compte de l'environnement RP global (ville peuplée).

Définition: Renverser volontairement des joueurs sans justification.
• Définition : Vouloir "gagner" chaque scène RP, au mépris de la logique et de la cohérence.
Définition: Tirer des conclusions trop rapides sans preuve RP.
• Définition : Courir dans tous les sens pour éviter les balles ou la police.
• Définition : Sauter en courant pour aller plus vite.

Réglementation générale

Voici la liste du règlement général.

Cependant, il est **important de consulter les différents règlements spécifiques** (cargaisons, braquages/prises d'otages, domiciles, etc.) afin d'être pleinement informé des **règles liées à chaque fonctionnalité** et des **possibilités offertes sur le serveur**.

Vous trouverez:

- Le règlement des fonctionnalités à l'adresse suivante :
 https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/chapter/fonctionnalite
- Le règlement des activités illégales à cette adresse :
 https://wiki.sensityliferp.io/books/regles-vrw/page/reglementation-des-activites-illegales

Nous vous invitons à lire attentivement chaque document afin d'éviter toute sanction liée à une mauvaise compréhension des règles en vigueur.

Règlement général - Comportement, respect et sécurité

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.

Vente d'objets par le biais de moyens de paiement réels

La vente d'objets par le biais de moyens de paiement réels est **strictement interdite**. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à vendre des objets en jeu contre de l'argent réel, quel que soit le mode de paiement utilisé, que ce soit PayPal, crypto-monnaie ou tout autre moyen. En cas de dénonciation, les objets que vous aviez l'intention de vendre seront remis gratuitement à l'acheteur, et une sanction supplémentaire sera appliquée à l'encontre du vendeur.

Si vous souhaitez vendre des items, vous pouvez le faire avec de l'argent propre, de l'argent sale ou des dons de diamants. Cependant, en cas d'arnaque, nous ne saurions être tenus responsables.

Respect et propos inappropriés

- Les **propos sexistes**, **déplacés** ou **discriminatoires**, en particulier envers les femmes, n'ont pas leur place sur le serveur.
- Tout contenu à connotation sexuelle non consentie, qu'il soit exprimé via des émotes, des messages RP (Instagram, Twitter, etc.) ou tout autre support, est formellement proscrit.
- Le **sexisme**, sous toutes ses formes, est prohibé.

Micro et interactions vocales

• L'utilisation d'un **micro fonctionnel et de bonne qualité** est obligatoire. En cas de nonconformité, l'équipe se réserve le droit de prendre les mesures nécessaires.

Rôleplay et identité

- Il est maintenant possible avec les nouvelles règles de FIVEM d'incarner un personnage transgenre, tout en restant cohérent et respectueux. Tout abus visant a ce moquer de la cause LGBT, personnage crée pour trash ou être irrespectueux sera sanctionné de bannissement ou de wipe.
- Votre **nom RP** doit être réaliste et cohérent avec l'univers du serveur. Les noms à jeux de mots, parodiques ou inappropriés sont interdits.

Sécurité et comportement hors-RP

- L'usage de logiciels non autorisé, / toute forme de triche est strictement interdit.
- La publicité sous toutes ses formes est proscrite sur le serveur.

La liste suivante des modifications de votre jeu est strictement interdite et entraînera une lourde sanction

Nom	Descriptions
"No Bush"	L'absence de végétation ("No Bush") est strictement interdite
"No Props"	L'absence d'objets de décoration ou de tout autre élément présent sur la carte ("No Props") est strictement interdite.
"ped light"	Une luminosité anormale affecte les joueurs, les rendant visibles même dans l'obscurité totale est strictement interdite.
"No Water"	L'absence d'eau ou la suppression de tout élément aquatique présent sur la carte ("No Water") est strictement interdite.

No-Fear RP / Alt-F4 / Refus de scène

Tout comportement de **No-Fear RP**, de **déconnexion volontaire (Alt-F4)** ou de **refus de scène RP** sera sanctionné dans un premier temps par **cinq avertissements officiels du staff**.

 En cas de récidive, l'individu concerné sera soumis à une mort RP définitive, accompagnée d'un wipe complet du personnage (perte totale des données associées à celui-ci).

Règlement vestimentaire en milieu illégal

Il est essentiel de respecter les règles vestimentaires spécifiques aux activités illégales. Certaines tenues sont interdites ou réglementées afin de garantir la cohérence RP et d'éviter les abus.

Pour consulter le détail complet de ces règles, veuillez vous référer à la page suivan
--

∏ Réglementation des activités illégales - Tenues autorisées et interdites

Utilisation abusive des zones sécurisées

Se **réfugier délibérément dans une zone sécurisée** (commissariat, hôpital, entreprise, etc.) pendant une **scène RP** ou une **course-poursuite** est **strictement interdit**.

Cette action est considérée comme une **fuite non-rp** et fera l'objet de **sanctions**. Il est également **indispensable de se référer au règlement relatif aux propriétés et entrepôts**, disponible au lien suivant :

Perte de mémoire après un coma (N.L.R)

Suite à une mise en coma (mort RP temporaire), votre personnage ne se souvient d'aucun événement lié à la scène ayant conduit à cette mort.

Il est donc interdit de revenir se venger, ou de poursuivre une interaction basée sur des souvenirs effacés par cette situation.

Parking en situation RP

Le **stationnement d'un véhicule pour fuir une scène** ou détourner une interaction RP est formellement interdit.

Tout abus entraînera une sanction, et le joueur concerné perdra l'accès à la fonction de stationnement automatique de ses véhicules.

Déconnexion en cours de scène

Il est **strictement interdit de quitter le jeu (Alt+F4 ou autre)** en pleine interaction RP sans justification.

Si vous devez impérativement quitter le serveur, informez les autres joueurs de manière RP et

discrète, et la scène sera reprise à votre retour.

Tout abus sera sanctionné comme une fuite de scène.

Réaction face au NoRP

Face à un comportement NoRP, vous ne devez **jamais répondre par un autre NoRP**.

Utilisez la commande **/report** pour alerter l'équipe de modération, qui interviendra si nécessaire.

A Toute escalade de non-rp volontaire entraînera des sanctions pour **tous les joueurs concernés**

Propos HRP en jeu

Il est **strictement interdit** d'émettre des propos HRP en pleine scène RP, **quelle que soit la raison**.

Les discussions hors RP doivent être limitées aux canaux prévus à cet effet (Discord ou OOC autorisé).

Tout manquement sera immédiatement sanctionné.

Corruption légale interdite

Tout comportement corrompu (dit « ripoux ») est **formellement interdit** chez les personnages appartenant aux forces de l'ordre, aux secours ou à toute entité gouvernementale. Les abus de pouvoir sont **non autorisés** dans les factions légales.

Vol en entreprise

Tout patron doit faire attention à qui il donne les clés du coffre d'entreprise. Si un patron est victime d'un vol ce sera a lui en roleplay de faire en sorte de récupérer ses biens.

Off-Road RP

Les véhicules 4x4, motos cross ou autres véhicules tout-terrain peuvent sortir des routes uniquement sur des **terrains plats ou collines douces**.

Il est **interdit de gravir des pentes raides** ou de circuler avec des véhicules non adaptés dans des environnements off-road.

Le réalisme doit rester **prioritaire**.

Port de joueur et otages

Il est **interdit de porter un joueur conscient (otage, ami, etc.)** pour le forcer à monter dans un véhicule.

Seuls les **joueurs inconscients (à terre)** peuvent être portés, **à l'exception du conducteur** qui ne peut jamais porter.

Capacité de transport RP et d'argent

Vous devez **respecter la capacité logique de vos véhicules** en fonction du nombre de joueurs. **Exemple :** Pour 6 personnes, il est attendu que vous utilisiez **au minimum deux véhicules**, chacun ayant la place nécessaire.

Vous n'avez pas le droit d'avoir plus de 10 000\$ (propre et sale) sur vous.

Demandes d'entreprise

Toutes les demandes liées aux entreprises (ajout de slots, places de parking, gestion de stock, etc.) doivent être adressées **directement en ticket sur le discord Sensity.**Aucune demande ne sera traitée en dehors de ce cadre.

Arnaques interdites

Les **arnaques intentionnelles**, qu'elles soient économiques, contractuelles ou matérielles, sont **strictement interdites**.

Aucune justification RP ne sera acceptée pour couvrir une arnaque réalisée dans le **seul but de nuire à autrui**.

Divulgation d'identité sous la menace

Lorsqu'un individu est **tenu en joue ou menacé directement par une arme à feu**, il a l'obligation de :

- **Révéler son grade**, s'il fait partie d'un groupe hiérarchisé (police, gang, gouvernement, etc.)
- Mentionner le nom de son organisation, de manière claire et véridique

Tout mensonge ou refus de coopérer dans ce contexte sera considéré comme **du NoRP** et sanctionné.

Insultes et comportements toxiques

- Chaque organisation est responsable de ses membres.,
- Si vous ne gérez pas les insultes ou comportements déplacés de vos membres, nous serons contraints de **sanctionner l'ensemble du groupe.**

Scène EMS

Si un EMS voit un besoin d'opération, de rendez-vous, ou autres scène plus longue qu'un soin ou une simple réanimation, vous êtes maintenant dans l'obligation de les faire sous peine de jail. Les EMS sont trop en retrait sur le rp et on besoin aussi de pouvoir évoluer.

Ce règlement constitue la base des activités illégales sur le serveur.

Il peut sembler contraignant de prime abord, mais il vise avant tout à garantir une expérience cohérente, équilibrée et immersive pour tous les joueurs. Son application rigoureuse est essentielle au bon déroulement du roleplay illégal.

Le non-respect de ces directives entraînera des sanctions à l'encontre de votre personnage ou de votre organisation, qu'elles soient en jeu (RP) ou hors jeu (hors-RP), sans possibilité de recours. définitive de votre organisation. ☐ L'utilisation d'un modificateur vocal est autorisée uniquement si le personnage porte un masque couvrant entièrement le visage et que la voix demeure parfaitement compréhensible par les autres joueurs. Toute autre forme d'utilisation, notamment sans masque ou avec une voix déformée de manière excessive, est strictement interdite. ∏ Il est **interdit de retirer ses chaussures** ou toute autre pièce vestimentaire dans le but de contourner une situation roleplay, en particulier lors de scènes de tension telles que les échanges de tirs. ∏ Intégrer un groupe illégal ou en démissionner dans le seul but de lui nuire, de saboter ses activités, ou d'en extraire des informations dans une logique purement destructrice est strictement interdit. Toute infiltration doit être motivée par un véritable intérêt roleplay cohérent et construit dans le temps. d'interrompre ou d'annuler le déroulement de celle-ci. Si un manquement grave est constaté, il convient de laisser la scène se dérouler puis d'ouvrir un ticket Discord avec les preuves nécessaires. Le staff traitera la situation de manière appropriée.

arbore une tenue identifiable comportant un code couleur distinctif, un logo, ou tout autre élément visuel clairement associé à ce groupe. Cette reconnaissance visuelle ne doit

toutefois pas être utilisée de manière abusive sans élément contextuel supplémentaire.

☐ Toute transaction impliquant des objets ou services illégaux doit impérativement se dérouler sur un terrain neutre, c'est-à-dire dans un lieu ne favorisant aucune des parties impliquées, ni sur un territoire revendiqué. Cela garantit un équilibre roleplay et réduit les risques de conflits injustifiés.
□ Lors de chaque scène impliquant une négociation (prise d'otage, braquage, interpellation, etc.), un seul négociateur doit obligatoirement être désigné par camp ou groupe. Tout mensonge, dissimulation ou refus de coopération dans ce contexte constitue une violation grave du règlement RP.
☐ Les ventes de drogues a l'intérieur du quartier de son gang est interdite pour le fairplay LSPD.☐ Les ventes en moto sont également interdites.
☐ Les plans pneus sont désormais interdit au vu des débordement du coté illégal. Que ce soit en course poursuite ou pour bloquer le coté adverse.
\coprod Vous devez effectuer des sommations avant d'ouvrir le feu sur un autre joueur (avec un délai d'une minute entre les sommations)

Tout tir non justifié sera lourdement sanctionné.

Les nouveaux groupes ont l'obligation de respecter les anciens, ce qui implique naturellement un rapport de crainte entre organisations illégales.

Partage des gains

Les récompenses issues des activités illégales doivent obligatoirement être partagées entre les membres de l'organisation. Recommandation :

- Pour la drogue : répartition 50/50.,
- Pour les autres activités : libre à vous d'adopter une répartition différente selon vos accords internes.

Transport des marchandises illégales

Le transport d'objets ou de marchandises illégales est soumis à <u>des règles strictes</u> afin de garantir le réalisme et l'équilibre du serveur. Il est **formellement interdit** d'utiliser tout moyen de transport aérien, tel qu'un hélicoptère, un avion ou tout autre véhicule non terrestre, pour déplacer des éléments illicites, **peu importe la provenance ou la destination** sur le territoire de Los Santos.

Seuls les convois **terrestres ou maritimes** sont autorisés pour le transport de marchandises illégales. Les véhicules utilisés doivent être cohérents avec la nature de l'opération (camions, fourgons, bateaux, etc.) et s'inscrire dans une démarche roleplay crédible, en prenant en compte la sécurité du convoi, la dissimulation des objets et le contexte environnemental de la scène.

Citoyen indépendant

En tant que citoyen (c'est-à-dire un joueur indépendant, sans appartenance à une organisation, un gang ou une structure officielle), certaines limites s'appliquent à votre rôle dans les scènes illégales :

- Vous n'êtes pas autorisé à sortir ou utiliser une arme sur les points chauds, c'est-à-dire les lieux fortement fréquentés par les groupes criminels, les organisations, ou faisant l'objet de scènes actives. Ce type de comportement est réservé aux groupes organisés dans le cadre de conflits structurés.
- Vous êtes libre de cultiver, vendre vos propres drogues, à condition que cela soit fait à petite échelle, en cohérence avec votre statut de citoyen isolé, et sans perturber le fonctionnement ou l'économie des groupes illégaux organisés.
- Il vous est strictement interdit de prendre en otage un membre d'un gang, d'une organisation ou des forces de l'ordre dans le but d'obtenir une rançon ou toute autre forme d'avantage.
 - Face à ce type de profil, vous êtes tenu de **respecter un fear RP cohérent**, c'est-à-dire d'avoir un comportement de peur et de soumission réaliste, en tenant compte du danger et de l'autorité que représente ce type de personnage.
- Le seul cas dans lequel un citoyen peut procéder à une prise d'otage est dans le cadre d'un braquage, à condition que celui-ci soit autorisé pour un joueur indépendant.
 Vous devez impérativement vous référer aux règles encadrant les braquages ainsi qu'à la grille de braquage définissant les types d'actions accessibles selon votre statut (citoyen, membre d'un gang, etc.). (voir les conditions définies dans le règlement)
 Ce type de scène doit être mené avec sérieux, dans le respect total des règles RP en vigueur :

fear RP crédible, logique d'escalade cohérente, ouverture à une issue roleplay, et respect des interactions avec les forces de l'ordre ou les autres joueurs.

Alliances entre gangs ou organisations

Les alliances, quel que soit le contexte, sont formellement interdites et feront l'objet d'une modération et de sanctions à la hauteur du préjudice causé au roleplay d'autrui.

Hub Illégal

Une zone de commerce illégal a été ajoutée sur le serveur.

Elle a pour objectif de regrouper les principaux marchands illégaux afin de faciliter vos interactions avec eux. Cette zone peut également servir de lieu de rencontre entre personnes issues du milieu illégal.

Règles de la zone :

- La police n'a absolument pas le droit d'y intervenir.
- De votre côté, cette zone est considérée comme **neutre** : aucun conflit ou règlement de compte ne doit s'y produire.
- Tous les différends doivent être réglés **en dehors de la zone**.
- Il est également interdit de braquer les joueurs directement à la sortie de cette zone.

Restrictions relatives aux activités illégales pour les institutions publiques (L.S.P.D., L.S.M.C., Gouvernement)

Certaines règles spécifiques encadrent les interactions avec les entités publiques afin de garantir un cadre roleplay cohérent, équilibré et crédible. Toute infraction à ces règles pourra faire l'objet de sanctions, qu'elles soient RP ou administratives.

Tout comportement ripoux ou corrompu est strictement interdit du côté légal, que ce soit au sein du L.S.P.D., du L.S.M.C. ou du Gouvernement. Aucune scène de corruption, de trafic ou d'abus de pouvoir ne sera tolérée, sauf autorisation exceptionnelle délivrée par le staff dans le cadre d'un scénario RP validé à l'avance.

Cependant, cette action comporte des **risques majeurs** (Lisez attentivement le règlement afin de comprendre l'ensemble des risques que vous encourez, ainsi que les autorisations dont dispose le L.S.P.D. à votre encontre suite à votre scène.) et doit être **préparée de manière sérieuse** en amont. Elle doit impérativement respecter les règles liées aux prises d'otage (fear RP, négociation, issue possible, etc.), et ne peut être utilisée à répétition ou de manière abusive.

Il est interdit de voler un véhicule d'entreprise ou de service public (véhicules du L.S.P.D., ambulances, voitures du gouvernement, etc.), sauf si cet acte est justifié par le déroulement logique d'une scène RP cohérente.

Toute utilisation abusive ou incohérente (vol sans raison, usage hors contexte RP, etc.) sera considérée comme une infraction grave.

Tableau des règles fondamentales - Organisations & Gangs

Règle	Gangs	Organisations	Explication
Respect du lore du groupe	□ Obligatoire	□ Obligatoire	Chaque membre doit respecter le style, le code et l'histoire du groupe.
Tenue obligatoire en OP	□ Oui	□ Oui	Tous les membres doivent porter la même tenue pendant les actions de groupe.
Cohérence visuelle des véhicules	☐ Couleur imposée	□ Recommandée	Les véhicules doivent correspondre à l'identité du groupe.
Fear RP face à la LSPD	☐ Obligatoire	□ Obligatoire	Il faut fuir la police, pas l'affronter.
Communication avec référent	□ Leader seul	∐ Leader seul	Seul le leader peut contacter les référents ou gérants illégaux.
Engagement minimum requis	☐ 1 mois mini	☐ 1 mois mini	Un abandon trop rapide entraîne des sanctions (ex. : blacklist).
Sanction en cas d'inactivité	Oui	Oui	L'administration peut supprimer un groupe inactif ou problématique.
Responsabilité du leader	□ Oui	□ Oui	Le leader est responsable du comportement de son groupe.
Respect des autres joueurs	☐ Obligatoire	☐ Obligatoire	Aucun conflit HRP, respect total exigé.

Armement

Liste des restrictions d'armement applicables selon votre statut.

Les snipers sont autorisés a 2 par groupes durant une descente, scène de gunfight etc. Sanctions lourdes seront mises si cette règles n'est pas respectée.

Catégorie d'armement Gangs Organisations	Catégorie d'armement	Gangs	Organisations
--	----------------------	-------	---------------

Armes de poing (pistolets, etc.)	☐ Autorisé	☐ Autorisé
Armes blanches (couteaux, battes)	☐ Autorisé	□ Autorisé
Fusils à pompe	☐ Autorisé	□ Autorisé
Fusils d'assaut (AK, M4, etc.)	☐ Autorisé	☐ Autorisé
Pistolets mitrailleurs (SMG)	☐ Autorisé	☐ Autorisé
Snipers	☐ Autorisé 2 par gangs	☐ Autorisé 2 par orga
Mousquet	☐ Autorisé	☐ Autorisé
Mitrailleuses lourdes (batteuses)	☐ Autorisé	□ Autorisé
Tout lanceurs confondu (roquettes, grenades etc.)	□ Autorisé	□ Autorisé
Explosifs (C4, grenades, etc.)	□ Autorisé	☐ Autorisé

□ Politique de bannissement

Le bannissement est l'une des sanctions les plus sévères appliquées sur le serveur. Toutefois, selon la gravité des faits reprochés, des sanctions additionnelles peuvent s'ajouter au bannissement, notamment en présence de circonstances aggravantes ou de comportements récidivistes.

Tolérance Zéro à la Tricherie

La triche est une menace grave pour l'équilibre et la qualité de l'expérience roleplay sur notre serveur. Elle constitue une violation directe des règles fondamentales de fair-play et de respect entre joueurs.

Aucune forme de triche ne sera tolérée.

Comportements considérés comme de la triche

Sont strictement interdits et considérés comme de la triche, entre autres :

- L'utilisation de logiciels ou programmes modifiant le comportement du jeu de manière non autorisée.
- Le recours à des dispositifs matériels ou techniques visant à obtenir un avantage illégal (y compris ceux permettant de contourner la sécurité du client).
- Toute manipulation visant à révéler des informations normalement invisibles ou inaccessibles (positions des joueurs, inventaires, véhicules, etc.).
- L'aide au ciblage automatique ou à la visée assistée non native au jeu.
- La téléportation, le vol, ou l'invincibilité non encadrée par le cadre RP ou les permissions du staff.
- L'ajout ou la modification d'objets, véhicules, armes ou monnaie sans autorisation.
- Le contournement de restrictions serveur ou système d'anti-cheat.
- Le partage ou l'utilisation de failles permettant d'altérer ou perturber le gameplay normal.
- La complicité avec un tricheur (ex. : réception d'argent, armes ou objets issus de triche, ou non-signalement d'un comportement anormal).

Politique de sanctions

Le serveur applique une **politique de tolérance zéro** envers toute forme de triche. Par conséquent :

- En cas de suspicion fondée de tricherie, vous serez banni définitivement, sans avertissement préalable, et l'intégralité de vos achats boutique sera supprimée sans possibilité de récupération.
- Si vous êtes incapable de fournir une défense claire et convaincante face à une accusation de triche, vous serez considéré comme responsable des faits reprochés et soumis à la même sanction : <u>Bannissement définitif + suppression irrévocable</u> des achats boutique.
- En cas de **dénonciation accompagnée de preuves recevables**, le joueur incriminé fera immédiatement l'objet d'un **bannissement définitif**, ainsi que d'un **retrait total de l'ensemble de ses acquisitions boutique**, sans appel possible.

Les sanctions liées à la triche sont automatiques, définitives et irréversibles.

Pour plus de détails sur la politique de remboursement et de gestion des achats, veuillez consulter l'article suivant :

https://wiki.sensityliferp.io/books/assistance/page/boutique-politique-de-remboursement-abonnements-ect

Fonctionnalité

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



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 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 **systématiquement 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

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

□Braquages / Prises d'otages □□□σ'

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.

Tous types de braquages offrent de **nombreuses opportunités**, mais impliquent également des **risques importants**, tant en matière de stratégie que de conséquence RP. Ceux-ci devront être réalisés dans les règles du cadre roleplay, en veillant à ce que l'expérience soit **équilibrée et immersive pour tous les parties impliquées** (victimes, force de l'ordre, complice etc.).

- 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.

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.)

□ ll est strictement interdit de <u>braquer un individu sans justification roleplay valable</u>. 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
Clé de propriétés	X	☐ Si la personne vous donne sa clé ou que vous la prenez d'un coffre de véhicule. Le vol est légitime ainsi que voler ce qu'il y'a dans le coffre de la propriété. **Restez fairplay et raisonnable sur la quantité volé.** A Vous ne pouvez pas prendre la clé de quelqu'un si elle est sur lui et qu'il refuse de la donner.
	0%	Otage 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.

Ⅲ 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)
- o 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 :
 - o 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.

	peut pas	négocier	deux	fois sur	le r	même	convoi.	II est	censé	fuir	après	la
première négoci	ation par	cohérenc	e.									

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	20.000 \$
Soldat	30.000 \$
Elite	50.000 \$
Lieutenant	60.000 \$
Bras Droit	70.000 \$
Co-Patron	80.000 \$
Patron	100.000 \$

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

Profession	Action possible	Argent Sale
Citoyen lambda	Otage sur scène	10.000 \$
L.S.P.D	☐Sur scène, vous pouvez utiliser comme moyen de pression pour récupérer ce que vous êtes venu chercher ☐Un LSPD pris en otage peut être loot à 100 %	100 000 \$ pour les grades les plus élevés. Sauf Chef de Police 200 000\$ et risque de fédéral immédiate.
L.S.M.C	Tous les grades sont concernés	Interdiction
DOJ	□Sur scène, vous pouvez utiliser comme moyen de pression pour récupérer ce que vous êtes venu chercher □Si vous êtes interpellé après une prise d'otage DOJ vous serez automatiquement envoyer en fédéral. C'est à vous de savoir gérer vos plans. □Un membre du gouvernement pris en otage peut être loot à 100 %	200 000 \$ pour les grades les plus élevés.

Spécification

autres joueurs inutilement.

pas autorisé à évacuer les otages.

□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 un membre du LSPD à la suite d'une course- coursuite en véhicule dans le but de repartir ou de négocier des avantages tiers. Si votre véhicule subit un choc, la poursuite est terminée pour vous : vous avez perdu. Si vous n'avez plus de carburant, c'est la même chose. Il est important de savoir accepter la défaite et de ne pas pousser e vice trop loin.
∐ll 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 délai maximum de 30 minutes . Il est interdit de orendre en otage des joueurs plusieurs heures avant une scène, afin de ne pas bloquer le RP des

☐ 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

□ Lors d'une scène de confrontation entre groupes (descente, attaque, embuscade, raid labo, etc.), il est strictement interdit de réanimer les membres de votre propre groupe tant que les joueurs adverses blessés n'ont pas été pris en charge. Seuls les survivants encore valides peuvent porter les joueurs adverses afin de poursuivre la scène de manière cohérente. Cette règle vise à garantir un équilibre et à éviter toute forme d'abus lors des récupérations post-combat.
 □Les pilules de GHB sont le seul moyen de faire oublier à une personne les 20 dernières minutes. □ Il est interdit de tirer durant des négociation si l'otage est braqué. □ Il est interdit de finir une course poursuite a la nage, sauf sur scène avec acceptation.
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 • Fourrière ect
☐Tout braquage réalisé dans ces zones sensibles sera considéré comme non-rp , irréaliste et donc sanctionné .

Afin de garantir une expérience équilibrée et immersive pour tous les joueurs, chaque braquage réalisé sur **Sensity** doit respecter le nombre **exacte 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.

Les braquages dureront le temps des alarmes. Une fois les alarmes arrêtées, vous ne pourrez plus continuer de braquer. Tant que l'alarme sonnes, vous n'avez pas le droit de partir et si quand elle est finit la LSPD n'est pas intervenue vous pouvez partir.

Ils peuvent bien évidement intervenir pendants le braquage dès qu'ils ont reçu l'alerte.

- 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.
- Il est interdit de faire des plans pneus.
- Lors de la préparation de votre braquage, vous êtes autorisé à mettre en place des stratégies spécifiques telles que :
 - o Plan mule (détournement ou fausse fuite),
 - o Plan récupération (véhicule caché pour extraction),
 - o Ou toute autre stratégie cohérente et crédible.

Véhicules pour les braquages

Braquage/Prise d'otage			
Superette	2	1	1
Fleeca - Savings Bank	6	2	2
Vengelico	10	5	3
Gande Senora - Maze Bank	12	6	4
Pacific Bank	15	8	6

Si vous lancez un Go Fast, seulement les preneurs du véhicules ont le droit d'être présent. Il est interdit de faire des Go-Fast a plusieurs véhicules, tout comme la LSPD doit être qu'à un véhicule pour la course poursuite.

Si nous voyons que la règle n'est pas mise en place, vous serez sanctionner d'un jail "win rp".

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 a 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 souhaites revendre par la suite. Pour suivre la nouvelle économie, si nous constatons que les prix ne sont pas respecté, vous serez sanctionner.

Fusée éclairantes	130\$ sale - 100\$ propre
9mm Parabellum	140\$ sale - 110\$ propre
.45 ACP	160\$ sale - 130\$ propre
7.62x51mm NATO	170\$ sale - 150\$ propre
.44 Magnum	180\$ sale - 160\$ propre
.50 AE	180\$ sale -160\$ propre
12 Gauge	180\$ sale - 160\$ propre

.338 Lapua Magnum	190\$ sale - 160\$ propre
.308 Winchester	190\$ sale - 160\$ propre
5.56x45mm NATO	190\$ sale - 160\$ propre

GPB	150 000\$ sale - 112 000\$ propre

Réparation pistolet	40 000\$ sale - 30 000\$ propre
Réparation mitraillette	200 000\$ sale - 150 000\$ propre
Réparation fusil d'assaut	360 000\$ sale - 270 000\$ propre
Réparation fusil à pompe	400 000\$ sale - 300 000\$ propre
Réparation fusil de précision	500 000\$ sale - 375 000\$ propre
Réparation mitrailleuse lourde	500 000\$ sale - 375 000\$ propre

Pistolet Mk 2	50 000\$ sale - 37 000\$ propre
Glock 19 Tactical	80 000\$ sale - 60 000\$ propre
Pistolet WM 29	100 000\$ sale - 75 000\$ propre
Pistolet Cal. 50	200 000\$ sale - 150 000\$ propre
Revolver lourd Mk 2	1 500 000\$ sale - 1 125 000\$ propre
Pistolet Mitrailleur	200 000\$ sale - 150 000\$ propre
Mitraillette légère	400 000\$ sale - 300 000\$ propre
Pistolet automatique	600 000\$ sale - 450 000\$ propre

Mitraillette Mk 2	800 000\$ sale - 600 000\$ propre
ADP de combat	1 000 000\$ sale - 750 000\$ propre
Fusil à canon compact	800 000\$ sale - 600 000\$ propre
Fusil à pompe	1 000 000\$ sale - 750 000\$ propre
Fusil à pompe scié	1 200 000\$ sale - 900 000\$ propre
Fusil à double canon	1 800 000 sale - 1 350 000\$ propre
Double Barrel	2 000 000\$ sale - 1 500 000\$ propre
Fusil compact	800 000\$ sale - 600 000\$ propre
Fusil d'assaut	800 000\$ sale - 600 000\$ propre
Carabine spécial Mk 2	1 000 000\$ sale - 750 000\$ propre
MCX Spear	1 500 000\$ sale - 1 125 000\$ propre
HK416	1 800 000\$ sale - 1 350 000\$ propre
M249	2 000 000\$ sale - 1 500 000\$ propre
Mitrailleuse de combat Mk 2	2 500 000\$ sale - 1 850 000\$ propre
Fusil de précision lourd Mk 2	3 000 000\$ sale - 2 250 000\$ propre
Fusil à lunette Mk 2	1 500 000\$ sale - 1 150 000\$ propre
Fusil à pompe d'assaut	2 500 000\$ sale - 1 850 000\$ propre
p p	The state of the s

Laboratoire | | |

Si aucun traitement n'est réalisé dans votre laboratoire, celui-ci pourra vous être retiré (les gunfights ne sont pas considérés comme une activité).

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:

• 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.

Vous ne pouvez pas raid un labo si votre groupe est nouveau, vous devez prioriser d'abord le fait de rencontrer les groupes.

Protection après capture:

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

Blanchiment [

Le système de blanchiment constitue un pilier économique majeur du serveur. Pensé pour encourager la prise d'initiative et la gestion stratégique au sein des entreprises, il a été entièrement repensé afin d'offrir une expérience plus fluide, évolutive et équilibrée. Fini les mécanismes archaïques : place à une logique moderne et immersive.

Le blanchiment d'argent s'effectuera désormais dans des hangars attribués et gérés par notre équipe de Game Masters. Ces derniers auront également la possibilité de les retirer à tout moment. Plusieurs paliers seront mis en place afin de permettre de blanchir progressivement davantage d'argent sale.

Ce système repose sur l'utilisation d'un outil bien particulier : **la machine à laver**. Cet objet, à la fois discret et puissant, représente la passerelle entre vos revenus illicites et votre économie officielle.

□ Blanchiment - Informations Utiles

- Chaque **machine de blanchiment** doit être **réparé toutes les 38h** pour pouvoir être réutilisé.
- Plusieurs **niveaux d'amélioration** sont disponibles, allant jusqu'à **6 machines** pour blanchir l'argent encore plus rapidement.
- Le système est conçu avec différents **paliers**, permettant de blanchir progressivement **davantage d'argent sale**.
- Les forces de l'ordre (L.S.P.D.) sont invitées à prendre en compte cette mécanique dans leur enquête RP. Elles doivent observer les allées et venues suspectes, collecter des preuves et appliquer des sanctions RP lourdes si une activité de blanchiment est confirmée.

Interdictions Spécifiques

Le système de blanchiment a été conçu dans le but de **favoriser l'interaction entre les joueurs** et d'encourager un **roleplay collaboratif**, **structuré et crédible**.

Si vous avez accès au blanchiment, vous êtes obligés de collaborer avec les autres joueurs. Le fait de **blanchir exclusivement pour votre propre organisation** sans aucune interaction extérieure est strictement interdit.

⚠ En cas de non-respect, **vous vous exposez à la suppression définitive de votre entreprise** et à l'interdiction d'accès au système de blanchiment.

□ Élément	□ Détail
Durée d'un cycle	30 minutes
Cycles par jour (max)	48 cycles
Montant minimum requis	100 \$ d'argent sale
Montant traité / cycle	2 500\$ d'argent sale
Pourcentage blanchi	85 %
Argent propre / cycle	2 125 \$
Argent max / jour	102 000 \$

□ Élément	□ Détail
Durée d'un cycle	30 minutes
Cycles par jour (max)	48 cycles
Montant minimum requis	100 \$ d'argent sale
Montant traité / cycle	1 000\$ d'argent sale
Pourcentage blanchi	60 %
Argent propre / cycle	600 \$
Argent max / jour	28 800 \$

Les guerres et conflits [

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

Vous pouvez être en conflit sur les drogue, labos et territoire sans forcement 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	e Organisations			
Déclenchement de guerre	☐ Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.	Une guerre se déclenche en RP lorsqu'un patron annonce à l'autre patron qu'une guerre est lancée via une scene rp. L'autre patron ne pourra pas refuser la guerre.		
Durée maximum	□ 7 jours	☐ 7 jours		
Alliances (milices / autres)	Interdites	Interdites		
Descente chez l'ennemi	☐ Dans la villa adverse ☐Prévenir les Game Master pour spec	☐ Dans le quartier adverse ☐Prévenir les Game Master pour spec		
Gain lors de la descente	☐ +10 000 points au classement + possibilité de prise d'otage	☐ +10 000 points au classement + possibilité de prise d'otage		
Mort RP	 Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente. 	 Une mort rp sous dossier sera accepté si les conditions sont cohérente. 		
Drive-by	□ Interdit	 Autorisé toutes les 4h avec véhicules non blindés et non exclus, en zone ennemie 		

Récupération d'ennemis Un membre peut descendre de véhicule, kidnapper, et remonte 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	☐ Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants	☐ Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants		
Utilisation des otages en guerre	☐ Comme moyen de pression stratégique	☐ Comme moyen de pression stratégique		
Tirs sans sommation (hors Mass RP)	Autorisés (sans négociation ni sommation)	☐ Autorisés (sans négociation ni sommation)		
Respect du Fear RP en otage	□ Obligatoire	□ Obligatoire		
Contrôle des circuits de drogue	☐ Stratégie de guerre acceptée	☐ Stratégie de guerre acceptée		
Gains à la victoire				
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 ou 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 <u>ou</u> 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 termine pas obligatoirement par des mort rp mais peuvent aussi se terminer en donnant le respect a l'équipe gagnante.

Descentes III

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 35 000 points de classement et les perdants perdrons 35 000 points.

□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)	Toutes les armes sont autorisées.
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.

Mort RP X

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

Lien vers le dossier : Dossier Mort RP

actions.

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

☐ 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

П	7 Pour	valider ui	ne Mort	RP. il	est	obligatoire	de filmer	les	scènes	suivantes
11	l oai	vanacı ai	110 1101 0	111, 11	CJL	obligatoric	ac minici	100	3001103	Julvanices

- 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

Cargaisons III

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

Mous 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 13h 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.

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
 - o 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.

Il est strictement interdit de posséder un entrepôt ou un domicile sur un personnage secondaire, ou sur une autre licence, lorsque l'utilisation principale est effectuée avec votre personnage principal.

En d'autres termes, si vous jouez avec un personnage disposant d'un entrepôt ou d'un logement particulier, celui-ci doit appartenir à un **joueur actif** et ne doit en aucun cas être utilisé comme une simple « mule » ayant pour unique but de protéger vos biens contre un potentiel **wipe**, une **perquisition** ou toute autre sanction.

Un tel comportement sera considéré comme du **powergaming grave** et comme de l'**anti-jeu** pur et simple.

De plus, si vous êtes témoin de ce type de pratique et que vous ne la signalez pas à l'équipe du staff, vous serez considéré comme **complice** et subirez les sanctions suivantes :

- Suppression de tout le contenu hors boutique sur l'ensemble de vos personnages;
- Suppression de tout le contenu hors boutique du détenteur du domicile ou de l'entrepôt concerné :
- Bannissement temporaire (durée variable) ou définitif, en fonction du nombre d'objets stockés dans l'entrepôt ou domicile « mule ».

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.						

Braquages à domicile III

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

Pose de Props III

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.).

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 règle	es ne constitue pas i	une excuse va	alable.		

Téléphone III

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.

• 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.

- 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**.

Ⅲ 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.

Système de points des groupes

Le système de panel en jeu à été créer pour remettre une hiérarchie dans les groupes illégaux, du plus fort et respecté au moins fort.

Ce système inclus qu'un gang peut très bien être au dessus d'une organisation. Le fonctionnement de ce panel servira autant aux groupes et au rp, qu'aux Game Master. Les points vous seront donnés ou retirés vis à vis de vôtre rp essentiellement.

Pour vous tenir au courant du classement, vous trouverez tout sur le F6.

Le tableau sera de A à E.

A étant les plus haut et si vous arrivez à E vous risquez un delete immédiat.

Vous démarrez tous avec 100 000 points qui sont déjà attribué et êtes donc au palier D. Il vous faudra donc faire en sorte dans votre rp et dans votre comportement de monter au palier A.

0 à 100 000 points 100 000 à 250 000 points 250 000 à 400 000 points 400 000 à 550 000 points + de 550 000 points

Gain de	e point	Perte de point			
Maze Bank - Vangelico +15 000 réussit*.		Maze Bank - Vangelico échoué*.	-15 000		
Grande Serona Bank	+15 000	Grande Serona Bank échoué.	-15 000		
Descente réussi.	+10 000	Descente échoué.	-10 000		

Détention de business.	+20 000	Perte de business.	-20 000	
Apport/scène RP	entre +500 et +5 000	Avertissement.	-50 000	
Innovation rp	entre +500 et +20 000	Toxicité.	-10 000	
Proposition de trame	+20 000	Sanction (jail excessif, plaintes)	-20 000	
Mission GM	entre +500 et +50 000	Mission GM raté.	entre -500 et -50 000	
Gagner un conflit/une guerre	+35 000	Perdre un conflit/une guerre	-35 000	
		Inactivité - Rp QG	entre -500 et -10 000	

échoué*: si vous vous faites prendre par la LSPD et que vous perdez le butin du braquage. réussit*: quand le butin est en lieu sûr

∏ Nous tenons à rappeler que même si vous êtes niveau A vous pouvez être delete en cas de réel soucis avec votre groupe. C'est un classement surtout pour le respect et la hiérarchie en jeu.

Service public \blacksquare

Règlement Police III

∏♂ Règlement spécifique aux interactions avec la LSPD

Cette section regroupe l'ensemble des règles et limitations encadrant les interventions policières, les comportements attendus des citoyens, et les limites des scènes en lien avec les forces de l'ordre.

Usurpation d'identité publique

Il est **formellement interdit** de se faire passer pour un **employé des services publics** (LSPD, EMS, gouvernement, services municipaux, etc.) si cela ne correspond pas à votre rôle validé en RP. Tout abus sera considéré comme **une usurpation RP grave** et entraînera des sanctions.

Contrôles en ville - Apparence suspecte

Tout individu circulant en ville **masqué, armé ou équipé d'un gilet pare-balles visible** peut faire l'objet d'un **contrôle immédiat par les forces de l'ordre**, pouvant mener à une interpellation si les éléments justifient une intervention.

□Les membres de la police peuvent être contre-braqués s'ils se trouvent en dehors des zones Mass RP, à condition que les individus en face soient en supériorité numérique.	de
	u'elle
☐Les descentes police n'ont pas de restriction de nombre ; il revient au LSPD d'adapter ses effectifs en fonction de la situation.	

☐ Si vous souhaitez contester votre temps de cellule ou votre casier judiciaire, vous devez créer un ticket sur le Discord du gouvernement (canal *ticket-LSPD*) et y fournir vos preuves ou réclamations. Un haut gradé traitera votre demande. Il est strictement interdit de contacter un membre du staff IG pour sortir de prison.

☐ Contrôler un convoi de plusieurs véhicules qui se suivent, ou une voiture avec des vitres teintées, sans qu'aucune action illégale n'ait été commise, n'est pas autorisé. Il s'agit d'un raccourci RP. Les forces de l'ordre doivent attendre qu'un joueur commette une infraction claire ou qu'il existe de réels soupçons d'un acte illégal (arme visible, port du masque, gilet pare-balles, absence de plaque d'immatriculation, etc.) avant de procéder à un contrôle.

Si vous souhaitez contester l'intégralité d'une scène, vous devez passer par un ticket sur le Discord

PS: Dépasser une ligne blanche n'est pas une infraction, mais rouler en sens inverse, oui.

Usage de l'arme létale par la police

Sensity (canal contestation-de-scène).

- Si un suspect n'est pas armé, les agents de police n'ont pas l'autorisation de faire feu avec une arme létale.
 - Ils ont pour obligation de **procéder à une arrestation vivante**, dans le respect du cadre légal et RP.
- En revanche, si le **suspect est armé et jugé dangereux**, les forces de l'ordre sont **autorisées à neutraliser la menace par la force**, y compris avec une arme létale si la situation l'exige.

Lors d'une **course-poursuite**, la LSPD doit respecter une procédure stricte avant d'utiliser la force .

- Après 12 minutes, les agents peuvent effectuer 3 tirs de sommation, espacés d'une minute chacun.
- Ce n'est qu'à la 15° minute que la police est autorisée à tirer dans les pneus du véhicule poursuivi, afin de forcer l'arrêt du véhicule.

Tout usage d'arme prématuré ou non conforme à cette chronologie pourra entraîner une sanction interne au sein de la LSPD et/ou des sanctions staff si abus répétés.

∐Lors des scènes	de braquage,	les forces de	l'ordre sont	autorisées à	à utiliser jusq	u'à deux '	fois
plus de véhicules	que les braqu	eurs					

☐Si des agents du LSPD sont pris en otage, alors la police peut déployer jusqu'à **trois fois plus** de véhicules que les braqueurs

Bracelet électronique - Enlèvement interdit

Les **prises d'otage ciblant les membres de la LSPD ou du gouvernement** dans le but de **retirer un bracelet électronique** sont **interdites**.

Perquisition \coprod

- Si la police vous arrête avec une grande quantité de drogue, d'argent ou d'armes, elle peut effectuer une perquisition dans votre entrepôt ou votre maison. Le joueur doit être présent lors de cette perquisition.
- Si vous êtes recherché par la police et qu'un avis de recherche a été émis à votre encontre, la police peut perquisitionner tous vos biens sans votre présence.
- Toute perquisition doit être validée par un procureur, et sa présence est requise lors de la perquisition.

☐Les forces de police peuvent vous demander les comptes de vos entreprises, vous interroger, placer vos structures sous surveillance, voire les mettre en liquidation judiciaire ou appliquer d'autres formes de sanctions.

Convois fédéraux III

- La police ou le gouvernement doivent **retirer le bracelet électronique** d'une personne condamnée à la prison avant le départ du convoi
- Le seul moyen de libérer des citoyens détenus au LSPD est de s'attaquer au convoi fédéral. Il est interdit de prendre des otages avant de lancer l'attaque du convoi. Une fois que le convoi arrive à la prison, il est impossible d'attaquer le convoi ou de libérer l'individu condamné.

Premier convoi simple

- 1 transporteur
- 4 voitures LSPD maximum

Après la première Évasion

- Ajout de voitures LSPD (8 max),
- Plusieurs transporteur

- Possibilité de véhicules banalisés
- Possibilité de leurres

Deuxième évasions d'affilée

- Des leurres
- Mise en place d'un convoi aérien, mais sans arrivée directe à la prison (Un convoi terrestre et un convoi aérien sera nécessaire pour le trajet)
- Véhicules banalisés

Les Vices de procédure :

- Ne retirez pas toutes les affaires d'un individu (sauf en cas de femme).
- Laissez un objet illégal dans les poches de l'individu.
- Les droits Miranda doivent être lus avant la mise en cellule

Note: Mal prononcer le nom de l'individu ou se tromper sur la date n'est pas un vice de procédure.

Laboratoires:

• Les laboratoires ne sont pas considérés comme des points chauds. La LSPD peut arrêter un joueur qui sort d'un laboratoire s'il porte une tenue hazmat ou s'il y a des indices laissant penser qu'il commet un acte illégal. En revanche, la LSPD n'a pas le droit de contrôler une personne qui se trouve simplement à proximité d'un laboratoire, tant qu'elle ne commet aucune action illégale.

Les Niveaux des defcon :

État d'alerte

Les États d'alerte sont susceptibles de changer en fonction de l'agitation au sein de notre ville.

DEFCON 3:

-État d'alerte faible :

"En raison de la tranquillité et du faible taux de criminalité de notre population, le Defcon est actuellement maintenu au niveau minimal."

Autorisation:

- Patrouilles légères (Lincoln autorisé)
- Armement léger (armes de poing, taser, matraque, ump9)
- Les contrôles en patrouille sont limités aux vérifications de papiers, si aucun délit n'a été constaté
- Fouille autorisée si un délit est constaté

DEFCON 2:

Durée maximale (7 jours)

- Patrouilles renforcées (Adam Minimum)
- Armement lourd
- Les contrôles en patrouille sont autorisés à fouiller au corps si une infraction est relevée
- La fouille du véhicule est autorisée uniquement si la fouille corporelle révèle quelque chose ou si le citoyen est connu des services de police
- Tir à l'arme létale si la sécurité des agents de police est menacée ou si des individus ont une utilisation dangereuse d'une arme à feu
- Toutes personnes masquées ou avec un gilet pare-balles se verront obligatoirement contrôlées et arrêtées si nécessaire
- Toutes attaques contre les forces de l'ordre ou le gouvernement seront sanctionnées d'une lourde peine de prison (x 2 sur les amendes et peine de prison)
- Les procureurs sont autorisés par le gouvernement à émettre des mandats d'arrêt contre les individus et à effectuer des perquisitions de propriété en cas de suspicion concernant un individu ou un groupe organisé.

DEFCON 1:

Durée maximale (2 jours)

- Déploiement de la garde nationale
- Patrouilles renforcées (Tango minimum)
- Fouille autorisée sans aucune raison
- Tout individu soupçonné d'appartenir à un groupe illégal peut être soumis à des vérifications et à des arrestations
- Tir à l'arme létale si la sécurité des agents de police est menacée ou si des individus sont armés d'une arme à feu
- Toute personne masquée ou avec un gilet pare-balles se verra obligatoirement contrôlée et arrêtée si nécessaire
- Toutes attaques contre les forces de l'ordre ou le gouvernement seront sanctionnées d'une lourde peine de prison (x 3 sur les amendes et peine de

prison)

• Le gouvernement autorise la police à perquisitionner n'importe quelle habitation, lieu privé ou entreprise

Code Radio

Règlement POLICE

Jugement #\$

Jugement

Lorsqu'un jugement est engagé à votre encontre par le LSPD, vous serez placé **sous bracelet électronique** et disposerez d'un délai de **4 jours** pour :

- Contacter un avocat.
- Prendre contact avec le Gouvernement,
- Et vous présenter volontairement à votre jugement.

☐Sauf dans certains cas exceptionnels, une demande devra être effectuée et approuvée par le gouvernement pour maintenir un individu en détention jusqu'à son jugement

∐Toute évasion d'un convoi fédéral entraînera un avis de recherche immédiate par les forces de l'ordre. En cas d'arrestation, l'individu sera placé en détention provisoire dans l'attente de son 2ème jugement.

Peines et Travaux d'Intérêt Général (TIG)

Lors des jugements, des **Travaux d'Intérêt Général (TIG)** pourront être prononcés **en remplacement des peines de prison ferme**, dans le but d'éviter les bannissements temporaires injustifiés et de favoriser une continuité du roleplay.

- Vous serez placé sous surveillance électronique (bracelet gouvernemental).
- Vous devrez accomplir un objectif précis défini par le juge ou le gouvernement.
- Le paiement de votre amende sera obligatoire.
- Pendant cette période, tout acte illégal est strictement interdit.

☐ En cas de non-respect des objectifs ou de récidive pendant votre période de TIG, la LSPD viendra vous interpeller pour vous transférer à la prison fédérale de Bolingbroke, et un bannissement temporaire équivalent à votre peine sera appliqué.

Peine Fédérale à Vie

En cas de peine fédérale à perpétuité, les sanctions suivantes seront appliquées :

- **Wipe complet de votre personnage** (perte totale des biens et de l'identité liée au personnage concerné),
- Interdiction de rejoindre un groupe illégal pendant une durée de 3 jours à compter du nouveau départ,
- Cette mesure vise à garantir la **cohérence RP** et à respecter le poids des décisions judiciaires dans l'univers du serveur.

Code Pénal 🕸

Article 1 : Présomption d'Innocence

1.1 Présomption et charge de la preuve

Toute personne accusée d'une infraction est présumée innocente jusqu'à ce que sa culpabilité soit légalement établie au-delà de tout doute raisonnable. Toutefois, lorsqu'il existe des éléments sérieux et concordants permettant de suspecter un individu, celui-ci peut être considéré comme présumé coupable jusqu'à ce qu'il apporte la preuve suffisante de son innocence.

1.2 Droits Garantis

En vertu de ce principe, l'accusé a le droit de bénéficier d'un traitement équitable tout au long de la procédure pénale. Cela inclut le droit d'être informé des accusations portées contre lui, le droit à une défense adéquate, le droit de présenter des preuves et de contre-interroger les témoins à charge.

1.3 La Preuve

Si l'accusation a l'obligation de démontrer la culpabilité d'un suspect, ce dernier peut être amené à prouver son innocence en fournissant des éléments concrets contredisant les faits reprochés. La parole d'un représentant de la loi est présumée fiable, sauf si des preuves tangibles viennent établir le contraire.

Article 1.4 Principe de Répartition du Fardeau de Preuve

Dès que l'accusé présente des éléments pouvant créer un doute raisonnable sur sa culpabilité, il appartient au ministère public de prouver que ces éléments sont infondés et de démontrer la culpabilité de l'accusé.

1.5 Recours au doute raisonnable

Tout doute raisonnable sur la culpabilité de l'accusé profite automatiquement à ce dernier, qui peut alors bénéficier d'une relaxe ou d'une peine allégée.

1.6 La non-responsabilité mentale

Aucun individu n'a le droit de prétendre à la folie ou x maladie pour éviter son jugement ou sa sentence. (hors dossier à faire valider par les GM avec un vrai background, une vraie raison et un vrai acting...)

Article 2: Double Incrimination

2.1 Interdiction Générale

Le droit interdit de poursuivre ou de punir une personne deux fois pour le même délit/crime (par casier). Ce principe vise à empêcher les poursuites répétées pour les mêmes faits, assurant ainsi une protection contre les abus du système judiciaire.

2.2 Exception pour la Récidive

Cependant, en cas de récidive, où une personne commet à nouveau un crime après avoir été jugée coupable pour un crime antérieur, il est possible de compter les chefs d'inculpation séparément pour chaque infraction distincte. Ainsi, bien que la personne ne puisse pas être punie deux fois pour le même acte criminel, elle peut être poursuivie et condamnée pour chaque crime commis séparément, même s'ils sont similaires ou liés.

Article 3 : Droit à un Procès Équitable

3.1 Procès Public

Tout individu accusé d'un crime a le droit à un procès public devant un jury impartial. Cela garantit la transparence du processus judiciaire et permet à l'accusé de bénéficier d'une audience équitable.

3.2 Droits de la Défense

L'accusé a le droit d'être informé des accusations portées contre lui, le droit à une défense adéquate, le droit de présenter des preuves et de contre-interroger les témoins à charge.

3.3 Préservation des Preuves

Il est de la responsabilité des autorités judiciaires de veiller à ce que toutes les preuves pertinentes soient préservées et présentées lors du procès.

Article 4: Protection des Droits des Victimes

4.1 Information et Participation

Les victimes de crimes ont le droit d'être informées de leurs droits, de participer au processus pénal, et d'être entendues de manière appropriée. Cela inclut le droit à la confidentialité, à la protection contre les représailles.

4.2 Accès à la Justice

Les victimes ont le droit d'être traitées avec dignité et respect tout au long de la procédure pénale.

Article 5 : Interdiction de la Peine Cruelle et Inhabituelle

5.1 Protection des Droits Fondamentaux

La justice interdit l'imposition de peines excessivement cruelles ou inhumaines. Cette interdiction vise à protéger la dignité humaine et les droits fondamentaux des individus, même lorsqu'ils ont commis des crimes graves.

5.2 Réhabilitation et Réintégration

En plus de punir les criminels, le système pénal vise également à promouvoir la réhabilitation et la réintégration des délinquants dans la société. Les peines doivent donc être proportionnées à la gravité du crime, tout en tenant compte de la possibilité de réadaptation.

Article 6 : Responsabilité Pénale Individuelle

6.1 Individualisation des Responsabilités

Chaque individu est tenu responsable de ses propres actions criminelles. Même dans les cas où plusieurs personnes sont impliquées dans la commission d'un crime, la responsabilité pénale est individuelle et doit être établie au cas par cas.

6.2 Complicité et Coopération

Cependant, ceux qui sont complices ou coopèrent à la commission d'un crime peuvent également être tenus responsables en fonction de leur degré de participation et de leur intention. La complicité peut entraîner des accusations séparées, même si l'individu n'a pas directement commis l'infraction.

6.3 Procédure en cas de Contestation

Si une personne accusée conteste son implication dans un crime et demande que son cas soit jugé séparément pour déterminer sa responsabilité individuelle, une procédure spécifique est suivie. Dans ce cas, la personne est poursuivie pour son propre chef. Lors du procès, la justice examine les éléments de preuve présentés par l'accusation et la défense pour déterminer si la personne a effectivement agi en tant que complice dans la commission du crime.

La décision finale revient au tribunal, qui évalue les éléments de preuve, les témoignages et les arguments présentés lors du procès. Le tribunal décide si la personne était effectivement complice du crime, en fonction de son degré de participation et de son intention. Si le tribunal conclut que la personne était complice, des accusations séparées peuvent être portées contre elle, même si elle n'a pas directement commis l'infraction.

6.4 Droit à la négociation de peine

L'accusé a le droit de négocier une réduction de sa peine avec le procureur ou le juge, en échange d'informations utiles ou d'une reconnaissance partielle des faits.

6.5 Clauses de circonstances atténuante

Si l'accusé peut prouver des circonstances particulières (absence de violence, coopération avec les autorités, ou premier délit), le juge peut réduire la peine initiale ou prononcer un sursis.

6.6 Preuve de bonne foie

Si l'accusé démontre une intention de réparation des dommages causés ou s'engage dans des actions communautaires bénéfiques à la société, cela peut être pris en compte pour une réduction de peine.

Article 7 : Principe de Légalité

7.1 Rétroactivité des Lois Pénales

Aucune personne ne peut être condamnée pour un acte qui n'était pas considéré comme criminel au moment de sa commission.

7.2 Clarté et Accessibilité des Lois

Les lois pénales doivent être claires, précises et accessibles à tous. Les individus doivent pouvoir comprendre facilement ce qui est considéré comme un crime et quelles sont les conséquences légales de leurs actions.

Article 8 : Principe de Proportionnalité

8.1 Adaptation de la Peine au Crime

Les peines infligées aux criminels doivent être proportionnées à la gravité du crime commis. Cela signifie que les juges doivent prendre en compte la nature du crime, le préjudice causé, le degré de culpabilité de l'accusé, ainsi que tout facteur atténuant ou aggravant lorsqu'ils déterminent la peine appropriée.

8.2 Individualisation des Sanctions

Chaque peine doit être adaptée à l'individu et à la situation spécifique. Les juges ont le pouvoir discrétionnaire d'imposer des peines qui répondent aux besoins de réparation, de réhabilitation et de dissuasion, tout en assurant la justice pour les victimes et la protection de la société.

Article 9 : Protection des Témoins et des Informateurs

9.1 Confidentialité et Sécurité

Le système pénal reconnaît l'importance de protéger les témoins et les informateurs impliqués dans les affaires criminelles. Ces individus peuvent être vulnérables aux représailles et doivent bénéficier de mesures de sécurité adéquates pour garantir leur protection.

9.2 Programmes de Protection

Des programmes de protection des témoins et des informateurs sont mis en place pour offrir un hébergement sûr, une assistance financière et d'autres mesures de sécurité nécessaires. Ces programmes visent à encourager la coopération des témoins et à garantir le succès des enquêtes criminelles.

Article 10 : Préservation de l'Ordre Public et de la Sécurité

10.1 Prévention et Dissuasion

Les lois pénales sont établies dans le but de préserver l'ordre public, la sécurité des citoyens et la protection des droits fondamentaux de tous. Cela comprend la prévention et la répression de la criminalité, ainsi que la dissuasion des comportements antisociaux par le biais de sanctions appropriées.

10.2 États d'Alerte et Restrictions de Liberté

Pour répondre de manière efficace et rapide aux problématiques émergentes sur le terrain, les autorités policières sont autorisées à mettre en place des états d'alerte. Ces états d'alerte permettent à la police d'adapter ses actions en fonction des besoins spécifiques de la situation, qu'il s'agisse de crises, de manifestations publiques, ou d'autres événements nécessitant une réponse immédiate. Dans le cadre de ces états d'alerte, le corps de direction de la police peut être habilité à imposer des restrictions temporaires de liberté afin d'assurer la sécurité publique et le maintien de l'ordre. Ces restrictions peuvent inclure des mesures telles que des couvre-feux, des zones de confinement, ou des interdictions de rassemblement, dans le but de prévenir les troubles et de protéger la population. Ces mesures exceptionnelles sont mises en place de manière proportionnée et temporaire, avec pour objectif principal de garantir la sécurité et le bien-être des citoyens. Elles sont soumises à des contrôles et à des garanties juridiques pour éviter les abus et assurer le respect des droits individuels, tout en permettant une réponse efficace aux situations d'urgence et aux menaces à l'ordre public.

Article 11 : Pouvoirs de la Police en Cas de Suspicion d'Infraction, Délit ou Crime

Article 11.1 : Témoignage mensonger

Le témoignage mensonger devant toute juridiction ou devant un officier de police judiciaire agissant sur commission rogatoire est passible d'une peine de 15 minutes d'emprisonnement et de 250000 dollars d'amende. Néanmoins, si le faux témoin a rétracté spontanément son témoignage

avant la décision mettant fin à la procédure rendue par la juridiction d'instruction ou par la juridiction de jugement, il n'encourt aucune peine.

Article 11.2: Arrestation

La police de l'État de San Andreas est habilitée à procéder à l'arrestation de toute personne suspectée d'avoir commis une infraction, un délit ou un crime. Cette mesure peut être prise sur la base de preuves tangibles ou de motifs raisonnables de suspicion.

Article 11.3: Détention Temporaire

En cas de nécessité, la police de l'État de San Andreas est autorisée à détenir temporairement toute personne soupçonnée d'avoir commis une infraction, un délit ou un crime. Cette mesure vise à permettre aux autorités compétentes d'effectuer des investigations supplémentaires afin de déterminer la culpabilité ou l'innocence de la personne concernée.

La durée maximale de cette détention temporaire est de 48 heures, sauf dérogation accordée par les autorités gouvernementales compétentes. Cette dérogation peut être accordée dans des circonstances exceptionnelles, telles que la nécessité de poursuivre une enquête approfondie ou de protéger l'intégrité des preuves. La détention temporaire est effectuée dans le respect des droits fondamentaux de la personne concernée, notamment le droit à un traitement humain.

Article 12: Application des droits Miranda

Les droits Miranda sont des droits fondamentaux accordés à toute personne arrêtée ou placée en détention par les forces de l'ordre. Ils doivent être mentionnés à l'individu avant toute interrogation ou mise en garde à vue (cellule). Voici une explication détaillée de ces droits et de leur application :

Les droits de Miranda doivent être lus à la personne avant toute mise en garde à vue (cellule), dès le moment où elle est en état d'arrestation ou de détention par les autorités. Il est également important de noter que des motifs supplémentaires, tels que des accusations spécifiques, peuvent être ajoutés aux droits de Miranda en cours de procédure, mais une fois que

Les droits Miranda peuvent être lus jusqu'à trois fois maximum, après quoi ils sont considérés comme acquis. Cependant, un policier peut les relire autant de fois que nécessaire pour s'assurer que la personne les comprend bien.

la personne est en garde à vue (cellule), ces droits ne sont pas à relire.

Madame / Monsieur, nous sommes le date / heure, vous êtes en état d'arrestation pour les faits qui vous sont reprochés. Vous avez le droit de garder le silence, Si vous renoncez à ce droit, tout ce

que vous direz pourra être et sera utilisé contre vous devant une cour de justice. Vous avez le droit à un avocat, si vous n'en avez pas les moyens, un avocat vous sera fourni gratuitement. Vous avez le droit à un médecin, à boire et à manger, un appel téléphonique. Avez-vous bien compris vos droits ?

Article 100 : Délit Mineur Article 100-1 : Appel abusif

L'appel abusif est passible d'une amende maximum de \$ 5 000,00

Article 100-2 : Conduite avec véhicule endommagé

La conduite d'un véhicule endommagé sur les voies publiques est considérée comme une infraction au code de la route. Cette violation peut entraîner une amende maximale de \$2 000,00.

Article 100-3: Conduite dangereuse

La conduite dangereuse, mettant en danger la vie et la sécurité des autres usagers de la route, est strictement interdite. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 250,00. De plus, le conducteur peut être soumis à des sanctions supplémentaires, telles que la suspension de son permis de conduire.

Article 100-4 : Conduite en état d'ivresse

La conduite sous l'influence de l'alcool ou de substances intoxicantes est une infraction grave au code de la route. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$2 000,00. De plus, le conducteur peut faire l'objet de poursuites pénales.

Article 100-5: Contresens

La conduite dans le sens contraire de la circulation sur une voie publique est une violation grave du code de la route. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 000,00.

Article 100-6 : Dégradation de la voie publique

La détérioration intentionnelle de biens publics, tels que les routes, les trottoirs ou les espaces verts, est strictement interdite. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 000,00. De plus, le contrevenant peut être tenu de payer pour les réparations ou les travaux de rénovation nécessaires.

Article 100-7 : Dépassement dangereux

Effectuer un dépassement dangereux, mettant en danger la sécurité des autres usagers de la route, est une infraction au code de la route. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$500,00.

Article 100-8 : Dépassement de ligne continue

Le dépassement sur une ligne continue, indiquant l'interdiction de dépasser, est une infraction mineure au code de la route. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$500,00. De plus, le conducteur peut être tenu responsable des dommages causés par sa violation des règles de circulation.

Article 100-9 : Entrave à opération de police

Obstruer ou interférer avec une opération de police est une violation grave de la loi. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 500,00. Les contrevenants peuvent également être poursuivis pour obstruction à la justice et être soumis à des peines de prison en plus de l'amende.

Article 100-10 : Excès de vitesse

L'excès de vitesse est passible d'une amende maximale de \$ 750,00.

Article 100-11: Exhibition sexuelle

Exposer des parties du corps de manière inappropriée en public constitue une infraction à la décence publique. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$1 250,00.

Article 100-12: Menace verbale ou intimidation

Faire des menaces verbales ou intimidantes envers autrui est une violation grave de la paix publique. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$3 000,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des ordonnances restrictives.

Article 100-13 : Outrage à agent

Manquer de respect à un agent de la force publique est une violation du respect de l'autorité. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$3 500,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des accusations criminelles de trouble à l'ordre public et à des peines de probation.

Article 100-14: Port du Gilet Par balles

Porter un gilet pare-balles en public sans autorisation légale constitue une infraction aux règlements sur le port d'armes. Cette action peut entraîner une amende maximale de \$2 250,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des enquêtes plus approfondies. Cette autorisation peut être délivrée par le chef de la police et le gouvernement, sous réserve de

certaines conditions et critères.

Article 100-15: Dissimulation du visage

La dissimulation du visage en public sans motif légitime constitue une violation. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$2 250,00. Les contrevenants peuvent être interpellés pour des interrogatoires supplémentaires et des vérifications d'identité par les autorités compétentes.

Article 100-16: Tapage nocturne

Causer du bruit excessif ou dérangeant pendant la nuit est une violation de la tranquillité publique. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1250,00. Les contrevenants peuvent également être soumis à des ordonnances de restriction de bruit et à des peines de service communautaire.

Article 100-17: Rodéo Urbain

Le rodéo urbain consiste à effectuer des manœuvres délicates telles que des donuts, des roues arrière ou toute autre manœuvre de ce genre en ville, cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$ 1 250,00.

Article 100-18: Trouble à l'ordre publique

Causer des troubles ou des perturbations dans l'espace public est une violation des règlements sur la sécurité publique. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00.

Article 100-19: Utilisation abusive de l'avertisseur sonore

Utiliser l'avertisseur sonore de manière abusive ou inappropriée est une violation des règlements sur la sécurité routière. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$2 500,00.

Article 101 : Délit moyen Article 101-1 : Aggression

L'agression, définie comme une attaque physique contre une personne, est considérée comme un délit moyen aux termes du code pénal de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$14 500,00. De plus, en cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-2: Possession d'objet illégal

La possession d'un objet illégal, tel qu'une arme prohibée ou un objet volé, constitue un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$8 500,00.

Article 101-3 : Braquage de supérette

Le braquage d'une supérette, caractérisé par le vol avec violence ou intimidation dans un établissement commercial, est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes.

Article 101-4 : Course illégale

La participation à une course illégale sur la voie publique est considérée comme un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-5 : Défaut de permis de conduire

Le défaut de possession d'un permis de conduire valide lors de la conduite d'un véhicule constitue un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-6 : Défaut de plaque d'immatriculation

La plaque d'immatriculation est considérée comme valide lorsque le véhicule est correctement enregistré auprès des autorités compétentes et que la plaque affichée est conforme aux réglementations en vigueur. Pour qu'une plaque d'immatriculation soit considérée comme valide, elle doit être :

- 1. Lisible : La plaque doit être clairement visible et lisible, sans aucune obstruction ou altération qui empêcherait son identification.
- 2. À jour : La plaque doit être associée à un enregistrement de véhicule en cours de validité. Cela signifie que le véhicule doit être correctement enregistré.
- 3. Installée correctement : La plaque doit être fixée de manière sécurisée sur le véhicule, conformément aux règles et règlements en matière de placement des plaques d'immatriculation.

Elle ne doit pas être cachée, obstruée ou placée dans une position qui compromettrait sa visibilité. Dans le cas où la plaque d'immatriculation ne répond pas à l'une de ces conditions, elle peut être considérée comme invalide, ce qui constitue une infraction aux règles de circulation. Une conduite avec une plaque d'immatriculation invalide peut entraîner une amende maximale de \$20 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-7: Destruction/dissimulation de preuve

La destruction ou la dissimulation de preuves dans le cadre d'une enquête criminelle est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-8: Fabrication de drogue

La fabrication de drogue est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Elle peut entraîner une amende maximale de \$15 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes.

Article 101-9: Manifestation illégale

La participation à une manifestation illégale est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes.

Article 101-10 : Mise en danger de la vie d'autrui

La mise en danger de la vie d'autrui est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00.

Article 101-11 : Port d'arme illégal

Le port d'une arme illégale est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$35 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-12 : Port d'armes légal sans PPA

Le port d'armes légales sans permis de port d'armes (PPA) est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$17 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-13: Possession d'argent non déclaré

La possession d'argent non déclaré est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$0,25. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-14: Possession de drogue

La possession de drogue est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200,00 par unité de drogue. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Lorsqu'une perquisition est possible la LSPD peut garder à vue l'individu 1h30 en cellule , le temps de procéder à la perquisition .

barème et Poursuite :

1/10 quantités : détention de drogue considérée comme consommation -> Seule une amende sera infligée .

11/350 quantités : Détention de drogue considéré comme revendeur -> un temps de cellule ainsi qu'une amende seront infligées . Au bout de 3 récidives une perquisition sera autorisée .

351 et + quantités : Vous serez Considérez Immédiatement Trafiquant et une perquisition sera autorisé sans Délai

Le résultat de la perquisition sera ajouté au délit initialement reproché et potentiellement reproché en plus .

Article 101-15 : Présence sur un point de drogue

La présence sur un point de drogue est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-16: Prise en flag de crochetage

La prise en flagrant délit de crochetage est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$2 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-17 : Présence sur un point de drogue

La présence sur un point de drogue est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-18 : Refus d'obtempérer

Le refus d'obtempérer n'inclut pas les délits routiers, il est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-19: Tentative de corruption

La tentative de corruption est considérée comme un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes

Article 101-20: Tir en ville

Le fait de tirer avec une arme à feu en milieu urbain, mettant ainsi en danger la sécurité publique, est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-21: Tir sur civil

Le fait de tirer sur un civil constitue un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-22 : Usurpation d'identité

L'usurpation d'identité, consistant à se faire passer pour une autre personne dans le but de tromper, est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes.

Article 101-23 : Vente de drogue à des civils

La vente de drogue à des civils est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$12 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 4 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires. L'individu devra être pris en flagrant délit

Article 101-24 : Violation de propriété gouvernementale

La violation de propriété gouvernementale est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$20 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-25 : Violation de propriété privée

La violation de propriété privée est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$7 500,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-26: Vol de voiture

Le vol de voiture est un délit moyen selon les lois de l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 2 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-27 : Go-Fast

Le Go-Fast est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-28: Braquage d'ATM

Le braquage d'un ATM est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-29: Braquage sur civil

Le braquage sur un citoyen est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-30 : Arme blanche sortie en ville

Sortir une arme blanche en ville est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$5 000,00.

Article 101-31 : Arme létale sortie en ville

Sortir une arme létale en ville est considéré comme un délit moyen en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00.

Article 101-32: Diffamation

La diffamation survient lorsque des propos ou accusations faux, portant atteinte à l'honneur ou à la réputation d'une personne ou d'un organisme, sont émis devant un certain public. Cette infraction est considérée comme un délit moyen en l'État de San Andreas et peut entraîner une amende maximale de \$10 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 101-33: Possession excessive d'argent liquide

Ce délit consiste à transporter une somme en liquide supérieure à \$25 000,00. Si une telle somme est détectée sans justificatif de son origine, elle est définie comme de l'argent non déclaré. Ce délit est considéré comme un délit moyen dans l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de 50% de la somme. En cas d'arrestation, le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes, permettant aux autorités de procéder aux vérifications d'identité nécessaires et de réaliser un contrôle fiscal approfondi.

Article 102 : Délit majeur

Article 102-1 : Appartenance à un gang

L'appartenance à un gang est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$30 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-2 : Kidnapping

Le kidnapping est un enlèvement dans le but d'échanger la victime contre une rançon, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$35 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-3: Blanchiment d'argent

Le blanchiment d'argent est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$350 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-4: La corruption

La corruption est la perversion ou le détournement d'un processus ou d'une interaction avec une ou plusieurs personnes dans le dessein, pour le corrupteur, d'obtenir des avantages ou des prérogatives particulières ou, pour le corrompu d'obtenir une rétribution en échange de sa complaisance, elle est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$80 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-5 : Menace aggravé sur représentant de l'état

Émettre des menaces aggravées sur représentant de l'État est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$45 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-6 : Braquage de convoi

L'attaque d'un convoi est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-7 : Braquage de banque (fleeca bank)

Le braquage d'une banque est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$120 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 10 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-8 : Braquage de fourgon blindé

Le braquage d'un fourgon blindé est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-9: Tentative d'homicide

La tentative d'homicide peut s'appliquer lorsque l'individu met tout en œuvre pour tuer toute individu mais ne menant pas à bien sa tentative, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 6 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-10: Tentative d'homicide sur agent de l'Etat

La tentative d'homicide sur agent de l'Etat peut s'appliquer lorsque l'individu met tout en œuvre pour tuer un agent de l'Etat mais ne menant pas à bien sa tentative, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$45 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 8 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-11 : Tentative de prise d'otage

La tentative de prise d'otage peut s'appliquer lorsque l'individu met tout en œuvre pour prendre en otage une personne mais ne mène pas à bien sa tentative, il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$25 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 5 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-12 : Prise d'otage

La prise d'otage est une action visant à retenir quelqu'un contre sa volonté afin de l'échanger contre une porte de sortie ou une rançon (ce délit n'est pas cumulable avec un braquage de supérette), il est considéré comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 102-13 : Usurpation d'identité gouvernementale

L'usurpation d'identité gouvernementale est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$40 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 7 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103 : Délit aggravé

Article 103-1 : Braquage de bijouterie

Le braquage d'une bijouterie est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$125 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-2 : Braquage de Pacifique

Le braquage d'une pacifique est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux

aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-3 : Évasion de convoi fédéral

L'évasion d'un convoi fédéral est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$150 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-4 : Appartenance à une organisation criminelle

L'appartenance à une organisation criminelle est considérée comme un délit majeur en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$ 50 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-5 : Attaque de convoi fédéral

L'attaque d'un convoi fédéral est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$120 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-6 : Prise d'otage sur agent de l'Etat

Une prise d'otage sur agent de l'Etat est considérée comme un aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$150 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-7: Divulgation d'information confidentielle

La divulgation d'information confidentielle est considérée comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-8 : Braquage de maze banque

Le braquage d'une maze banque est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-9 : Braquage de casino

Le braquage du casino est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-10 : Braquage du Human Labs

Le braquage du Human Labs est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$200 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 103-11: Acte terroriste

Un acte terroriste est défini en vertu de plusieurs lois, notamment le USA PATRIOT Act de 2001. Ce délit est considéré comme un délit aggravé en l'État de San andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00 . En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Voici les éléments clés définis par la législation américaine :

- 1. Intention idéologique, politique, ou religieuse : Les actes doivent être motivés par des idéaux politiques, religieux, ou sociaux spécifiques, visant à influencer une large audience, voire des politiques gouvernementales.
- Usage de la violence ou menace de violence : L'acte inclut des activités illégales impliquant des menaces ou de la violence intentionnelle contre des personnes ou des biens, dans le but de provoquer des pertes humaines, des destructions ou des perturbations.
- 3. Public ciblé : Les actes terroristes ciblent souvent des civils, mais aussi des infrastructures essentielles comme les réseaux de transport, les services de communication, ou les installations énergétiques, pour provoquer une peur ou une pression maximale.
- 4. Objectif d'intimidation ou de coercition : L'acte vise à influencer la population, à faire pression sur des gouvernements ou des organisations, ou à provoquer un changement politique.
- 5. Portée nationale ou internationale :

• Terrorisme intérieur : Actes commis par des citoyens américains ou sur le territoire américain, avec des motivations idéologiques locales.

Terrorisme international : Actes orchestrés depuis l'étranger ou inspirés par des groupes internationaux visant les États-Unis ou leurs intérêts.

Article 103-12 : Braquage ammu nation

Le braquage de l'ammu nation est considéré comme un délit aggravé en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$125 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104 : Crime

Article 104-1: Haute trahison

La haute trahison est une action qui consiste à exercer une extrême déloyauté à l'égard de son pays, de son chef d'État, de son gouvernement ou de ses institutions, il est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$100 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 15 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-2 : Séquestration sur agent de l'Etat

La Séquestration sur agent de l'Etat est considérée comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$300 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-3: Meurtre (mort RP)

Un meurtre est applicable seulement après attestation d'un medecin qui déclare la mort de ce dernier, il est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$600 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-4 : Meurtre sur agent de l'Etat (mort RP)

Un meurtre est applicable seulement après attestation d'un medecin qui déclare la mort de l'agent de l'Etat, il est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$1 000 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-5: Viol/Torture

Le viol ou la toture est considérée comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut

entraîner une amende maximale de \$100 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-6 : Trafic d'organe

Le trafic d'organes est considéré comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$75 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Article 104-7 : Torture sur Représentant de l'Etat

La torture sur un représentant de l'Etat est considérée comme un crime en l'État de San Andreas. Cette infraction peut entraîner une amende maximale de \$150 000,00. En cas d'arrestation le contrevenant peut être placé en garde à vue pour une durée de 30 minutes afin de permettre aux aux autorités d'effectuer les procédures d'identification et d'enquête nécessaires.

Wipe RP Ⅲ

Wipe hors mort RP - Nouveau départ légal

En dehors des cas de **mort RP**, vous avez la possibilité de faire une **demande de wipe** de votre personnage, **sous certaines conditions strictes**.

Ce système est destiné aux joueurs qui souhaitent entamer une **nouvelle aventure roleplay légale**, mais dont le personnage actuel possède un **casier judiciaire trop chargé** ou un **passé incompatible** avec l'intégration à une **faction publique** (LSPD, Gouvernement, EMS, etc.).

Conditions d'éligibilité

Vous êtes éligible à une demande de wipe si :

- Vous **souhaitez changer totalement de direction RP**, en passant d'un personnage criminel à un personnage légal,
- Vous avez candidaté auprès de la LSPD ou d'une autre entité publique,
- Votre candidature est acceptée sous réserve d'un casier vierge,
- Vous acceptez de payer une amende équivalente à 1 million par fiche d'arrestation présente dans votre casier.

Procédure à suivre

- 1. Candidature auprès de la LSPD, Gouvernement, ou autre service public.
- 2. En cas d'acceptation, les recruteurs vous indiqueront :
 - Le nombre de fiches à votre encontre,
 - Le montant total à régler.
- 3. Une fois le paiement effectué, ouvrez un ticket sur le Discord avec :
 - Une preuve de paiement,
 - Un message du recruteur confirmant votre admission,
 - Et votre demande officielle de wipe RP.
 - Si vous voulez faire LSPD après avoir fait de l'illégal vous pouvez désormais payer vos casier qui seront donc archivés et **pas supprimés.**
 - Les casiers sans ligne noir, donc délit majeur couterons 200 000\$, les casiers a ligne noir 300 000\$ et les casiers de meurtres et de choses contre l'état ne seront

pas payable.

Ce système n'est pas un moyen de nettoyer son casier sans justification RP. Il est réservé exclusivement aux joueurs désirant intégrer une structure légale avec cohérence

Vous avez la possibilité d'acheter votre wipe via la boutique, sans subir les contraintes mentionnées ci-dessus

Personnage

Cependant, des règles strictes ont été mises en place afin d'éviter tout abus lié à cette fonctionnalité.

• Vous ne pouvez pas faire partie d'une organisation ou d'un gang tout en participant à un roleplay légal au sein d'une entreprise publique (LSPD, EMS, Gouvernement, etc.).