

? Règlement Illégal

Le règlement est susceptible d'évoluer et d'être modifié à tout moment par le staff afin de s'adapter aux besoins du serveur, à l'équilibre du roleplay et aux éventuelles dérives constatées.

Si aucune règle n'indique explicitement qu'une action est interdite, alors celle-ci est considérée comme autorisée sur le serveur, à condition qu'elle respecte le présent règlement, la logique roleplay, et qu'elle n'entre pas dans des abus tels que le powergaming, le mass RP ou toute autre pratique nuisant à l'équilibre et à l'immersion du jeu.

Une fois que vous décidez de delete votre groupe, ou que celui-ci est delete, l'intégralité du stuff lié à votre coffre est automatiquement supprimée.

Protection des nouveaux joueurs

Un indicateur visuel est présent au-dessus de la tête des "nouveaux joueurs".



Il est **strictement interdit d'effectuer toute action négative à leur rencontre** (braquage, prise d'otage, vol, etc.).

Toute infraction sera lourdement sanctionnée : suppression du groupe, mise sur liste noire illégale du ou des joueurs concernés, ainsi qu'un bannissement temporaire ou définitif en cas de non-respect.

Armes d'entreprise

Le loot de l'équipement LSPD est **autorisé uniquement** si les officiers ouvrent le feu **sans sommation préalable**, ou s'ils refusent de se rendre alors qu'ils étaient déjà mis en joue. Dans tous les autres cas (*riposte suite à des tirs létaux venant de joueurs de l'illégal, etc.*), **le loot n'est pas autorisé.**

En revanche, tout vol réalisé dans le seul but de nuire à l'économie de l'entreprise ou sans intention de les exploiter en RP est **strictement interdit**. Il sera considéré comme du **freeloot** et fera l'objet de **sanctions sévères**.

Le vol d'armes d'entreprise constitue également un délit particulièrement grave en RP. Les auteurs doivent être prêts à assumer les conséquences de leurs actes (enquête, poursuites, peines, représailles, etc.). N'entreprenez ce type d'action que si vous êtes prêt à en assumer pleinement les conséquences RP.

Sanctions & responsabilités de groupe

- **Trois sanctions** liées à un groupe ou à ses membres entraîneront la **suppression définitive de l'organisation**.
- Chaque membre est responsable de ses actes, mais **le groupe assume les conséquences collectives**.

Modificateur vocal

Autorisé **uniquement si** :

- le personnage porte un **masque couvrant entièrement le visage**
- la voix reste **claire et compréhensible**

Interdit :

- sans masque
- voix excessivement déformée ou inaudible

Exploits vestimentaires

Il est **strictement interdit** de retirer :

- chaussures
- vêtements
- accessoires

dans le but de **contourner une scène RP** (gunfight, fuite, arrestation, etc.).

Le port de la tenue est **obligatoire en toutes circonstances lorsque vous êtes avec votre groupe illégal**.

Infiltration & sabotage

- Intégrer ou quitter un groupe illégal **dans le seul but de nuire**, saboter ou voler des informations est **interdit**.
- Une infiltration est autorisée **uniquement** si elle est :
 - cohérente
 - progressive
 - justifiée RP
- Tout comportement purement destructeur sera **lourdement sanctionné**.

Respect des scènes & rôle du staff

- Il est **interdit de report un joueur pendant une scène RP** pour l'interrompre ou l'annuler.
- En cas de problème :
 1. la scène se termine
 2. un ticket Discord est ouvert avec preuves
- Le staff tranchera **après coup**.

Reconnaissance des groupes

- Il est autorisé de reconnaître un groupe illégal **visuellement** si :
 - tenue identifiable
 - code couleur
 - logo ou signe distinctif clair
- Cette reconnaissance ne doit **pas être abusive** ni utilisée sans contexte RP.

Transactions & activités illégales

Transactions

- Toute transaction illégale doit se dérouler sur un **terrain neutre** :
 - pas sur un territoire revendiqué
 - pas dans un quartier de gang

Drogue

- Vente **interdite** dans le quartier de son propre gang (fair-play LSPD)
- Vente **en moto interdite**
- **Strictement interdit de planter votre drogue dans votre QG**
- Retirer une portière de son véhicule pour vendre de la drogue est considérée comme du **Usebug**

Tirs

- **Tout tir non justifié RP** sera **lourdement sanctionné**.

Hierarchie entre groupes

Tout nouveau groupe fraîchement arrivé en ville a l'obligation stricte de craindre (Fear RP) et de respecter les groupes déjà en place pendant une durée de **8 jours** à compter de son arrivé. Passé ce délai, vous êtes considérés comme intégrés et pouvez initier des actions envers eux.

Actions strictement interdites contre les anciens groupes durant vos 10 premiers jours :

- Déclarer une guerre.
- Braquer ses membres.
- Attaquer, braquer ou contester un laboratoire de drogue.
- S'attaquer à un territoire ou le contester si celui-ci cumule déjà plus de **30 000 points**.

Règle spécifique concernant la prise de territoire (Les points) : Durant cette période de 8 jours, vous êtes autorisés à poser des points sur un territoire de manière discrète. Cependant, la règle suivante s'applique en cas d'interaction avec un ancien groupe :

- Si l'ancien groupe a **MOINS de 30 000 points** sur le territoire : Ce territoire n'est pas considéré comme officiellement acquis par eux. L'ancien groupe n'a pas le droit de vous en chasser ou de vous interdire d'y poser des points. Vous n'avez donc aucune obligation de stopper vos activités sur ce point précis, même s'ils vous le demandent.
- Si l'ancien groupe a **PLUS de 30 000 points** sur le territoire : Tant qu'ils ne remarquent rien, vous pouvez continuer. Mais dès lors qu'une interaction RP a lieu (le groupe vous surprend, vous demande de stopper vos activités, ou vous impose un accord), vous avez l'obligation de vous y plier immédiatement. Vous n'avez pas le droit de tenir tête ou de riposter, et vous devez respecter cet ordre/accord jusqu'à la fin de votre délai de 8 jours.

Partage des gains

- Les gains issus d'activités illégales doivent être **partagés**.
- Recommandations :
 - Drogue : **50 / 50**
 - Autres activités : libre selon accords internes

Transport de marchandises illégales

- L'utilisation de **moyens aériens est autorisée** pour les transports illégaux, à condition qu'une partie du trajet soit obligatoirement effectuée par voie terrestre. Il est donc **strictement interdit d'atterrir directement à votre QG/base avec la marchandise**. Vous devez atterrir dans un lieu neutre situé **à plus de 3 kilomètres de votre base** afin de **terminer le transport par la route**.
- Les véhicules doivent être **cohérents et crédibles**.

Alliances entre organisations

- Les alliances sont autorisées uniquement dans le cas où votre groupe n'est pas complet et que vous souhaitez le remplir jusqu'à atteindre un total de 21 membres maximum. L'alliance est permise uniquement pour les gros événements (braquages, convois) **mais reste strictement interdite pour les prises d'otages et interactions mineures**.

Hub illégal

Règles de la zone

- Zone **strictement neutre**
- Interdictions :
 - intervention policière
 - conflits
 - braquages
 - règlements de compte
- Il est **interdit de braquer un joueur à la sortie immédiate** de la zone.

Interactions illégales avec les institutions publiques (LSPD, LSMC,BCSO,FIB, Gouvernement)

- Toute corruption est **interdite**, sauf scénario validé par le staff.
- Vol de véhicules publics **interdit**, sauf justification RP solide.
- Tout abus sera **sévèrement sanctionné**.
- Si dans une action illégale le camp illégal mène une action style **tirs à l'intérieur de la zone sans justificatif ou qu'il tue des otages, la police aura le droit de donner l'assaut et de tirer si besoin**.

Armement

- Toutes les autres armes sont autorisées.
- Tout non-respect entraînera des **sanctions lourdes**.

Loot

- Lors d'une scène valide (gunfight, braquage, descente, etc.), **vous avez le droit de récupérer l'intégralité du stuff du joueur adverse**.

Gunfight (GF) & zones stratégiques

Meth / zones revendicables

- Une zone (meth, etc.) peut être GF **uniquement si un groupe souhaite la revendiquer sur le long terme**.
- Interdit de GF :
 - pour une seule soirée
 - sans projet RP durable
- **Il est strictement interdit de traiter la méthylamine provenant du laboratoire mobile dans des lieux de mass RP.**

Négociation obligatoire

- **Une négociation RP est obligatoire avant tout GF** afin de lancer le conflit.

- Sauf en cas d'attaque d'un convoi illégal ou d'un convoi de police, où aucune négociation préalable n'est requise.
- Tout GF sans négociation sera considéré comme **non-RP**.

Cargaisons

- Les cargaisons sont des **zones de Gunfight**.
- Aucune action RP classique n'est attendue.
- Sont **interdits** sur les cargaisons :
 - prises d'otage
 - négociations
- L'événement se règle **uniquement par la confrontation prévue**.
- Il est **strictement interdit de prendre en otage** un joueur abattu lors de la scène.

Braquages

Conditions générales

- Motivation RP **obligatoire**
- Supériorité numérique :
 - cible armée → supériorité obligatoire
 - cible non armée → égalité suffisante
- Les clés du véhicule doivent être données
- Il est strictement **interdit de contrebraquer lors d'un braquage**.
- Interdiction d'emmener un véhicule braqué dans :
 - villa
 - quartier
 - domicile
 - entrepôt
- Dans une zone dite "MassRP", vous avez le droit de prendre en otage ou de braquer un joueur, mais vous disposez d'un laps de temps strict de 30 secondes maximum. L'action doit être exécutée de manière propre et rapide, en privilégiant des endroits discrets comme les ruelles. En revanche, les "zones safes" évidentes et visibles de tous restent strictement inaccessibles pour ce type d'action, sauf en cas de scène préalablement validée par le Staff.

Interdictions

- Freeloot strictement interdit.
- Interdiction de braquer :
 - Il est **interdit de prendre en otage ou de braquer un individu sur l'autoroute, sauf dans les cas suivants** :
 - **Convoi pénitentiaire**
 - **Convoi LSPD** (type Brinks)
 - **Convoi illégal** (transport d'objets ou de substances illégales)
 - **Course-poursuite**, dans ce cas la prise d'otage doit être **rapide et cohérente**

Tout autre braquage ou prise d'otage sur autoroute sera considéré comme **non-RP** et sanctionné.

- commissariats
- EMS
- bâtiments gouvernementaux
- Interdiction de forcer :
 - retrait d'argent
 - don d'objets sans RP
- Interdiction de reconnaître un joueur uniquement à la voix
- Interdiction de braquer un EMS en service.
- Interdiction de braquer sur un laboratoire qui n'est pas le votre

Prises d'otages

- **Un seul négociateur par camp**
- Interdiction de tirer pendant une négociation si l'otage est braqué
- **GHB = seul moyen d'effacer les 20 dernières minutes**
- Interdiction de prendre le négociateur en otage
- **Il est strictement interdit de braquer un membre du LSPD dans le but de s'en servir comme otage lors d'un braquage de banque ou de supérette.**
- Lors d'un GF, seul **le nombre de membres encore en vie et n'étant pas morts durant le GF dans votre camp** est pris en compte pour déterminer le nombre maximal d'otages autorisés.
- Vous n'avez pas le droit de prendre un otage dans le but de demander une **rançon**, et vous ne pouvez pas demander de rançon pour l'otage, sauf en cas de guerre.

Voici la liste des rançons que vous pouvez demander par grade dans l'illégal :

Grade	Argent Sale
Soldat	40.000 \$
Elite	60.000 \$
Lieutenant	70.000 \$
Bras Droit	80.000 \$
Co-Patron	90.000 \$
Patron	120.000 \$

Voici la liste des rançons que vous pouvez demander par grade dans le légal :

Profession	Argent Sale	Commentaire
CIVIL	10.000	-

L.S.P.D	15.000 \$	x1.1 par grade exemple Commandat = 17ème grade, 17x1,1 = 18,7 x 15,000 = 280 500\$
DOJ	80.000 \$	-

Concernant la police, si un agent est pris en otage sans aucune raison valable derrière, le joueur se verra sanctionné et aucun gain ne sera donné au preneur d'otage. Toute action envers la police doit être réfléchie.

Otage & fuite

- Il est **interdit de fuir avec un otage pour le conserver après le braquage.**
- Il est **strictement interdit d'emmener un otage dans sont QG**
- Vous êtes **autorisés à repartir avec un otage uniquement pour déclencher une course-poursuite.**
- **L'otage doit obligatoirement être relâché pendant la course-poursuite.**
- Une fois relâché, aucune interaction supplémentaire n'est autorisée.
- **Il est strictement interdit d'avoir un otage complice (Amies, Membre de votre groupe et autre) !**
- **Il est strictement interdit de prendre en otage un membre du LSPD à l'issue d'une course-poursuite en véhicule** dans le but de :
 - repartir
 - négocier des avantages
 - forcer une issue favorable

Si votre véhicule :

- subit un choc
- tombe en panne
- n'a plus de carburant

la poursuite est terminée pour vous : vous avez perdu.

- Pour les braquages de coiffeur, d'armurerie, de tatoueur ou de magasin de vêtements, vous **n'avez pas besoin d'otages**. Par contre, **vous êtes dans l'obligation d'attendre que la police arrive sur zone pour commencer une course-poursuite. Dans le cas contraire, vous serez sanctionnés.**

Plans pneus

- Il est **interdit de faire des plans pneus** au début d'une poursuite.
- Autorisé **uniquement après 15 minutes**, pour :
 - la police
 - l'illégal

Véhicules pour les braquages

Braquage/Prise d'otage	Nombre de braqueurs minimum/max	Nombre d'otages minimum/max	Nombre de véhicule minimum/max
Superette	2	1	1
Fleeca - Savings Bank	6	2	2
Vengelico	10	3	3
Gande Senora - Maze Bank	12	3	4
Pacific Bank	15	5	6
Coiffeur, Armurerie, Tatoueur, Magasin de vetement	2	0	1

Blanchiment

- Le blanchiment doit être **collaboratif**.
- Blanchir uniquement pour son propre groupe est **interdit**.

Descente & réanimation

- Quitter rapidement la zone après une descente.
- Réanimation uniquement :
 - hors zone de conflit
 - dans un lieu sécurisé

Domiciles & abus de protection

- Interdiction d'utiliser son domicile comme refuge absolu.
- Sanctions HRP possibles.
- Interdiction de posséder :
 - domicile
 - entrepôtsur un personnage secondaire pour un usage principal.

Guerre

- Vous devez faire un ticket avec les deux patrons afin que vous soyez tous les deux d'accord pour déclencher la guerre en HRP. Une fois que c'est accepté, vous pouvez commencer la guerre en RP.

- Si le GameMaster estime que la guerre peut être acceptée malgré le refus de l'un des deux patrons, alors celle-ci pourra tout de même être déclenchée.
- Si vous perdez une guerre ou que vous la gagnez, vous n'avez pas le droit de relancer une guerre contre les mêmes groupes avant **2 semaines**.

Brinks

- Vous devez obligatoirement avoir une pince coupante pour ouvrir le camion.
- Vous avez le droit de braquer le Brinks **un groupe à la fois**. C'est-à-dire que s'il y a déjà un groupe en train de le braquer, vous devrez attendre la fin de l'action pour éventuellement **contre-braquer le groupe qui a gagné**.
- **Vous n'avez pas le droit de piler le Brinks ainsi que les véhicules du convoi.**
- Vous pouvez négocier le Brinks avec des otages **uniquement si ceux-ci sont pris sur la scène**. Tout autre individu capturé en dehors de la scène ne sera pas pris en compte.
- Vous n'avez pas le droit de tirer directement sur les agents du Groupe Sech dans le but de récupérer le camion.

Retour dans le quartier et conséquences

- **Vous devez avoir effectué au minimum 25 minutes de poursuite avant de pouvoir effectuer un retour quartier.**

Dans le cas où un retour quartier serait effectué avant ce délai de 25 minutes, vous vous exposez à **une lourde pénalité**, pouvant être **individuelle ou collective**.

- **Lorsque vous effectuez un retour quartier, vous vous exposez à une descente dans votre QG.**

Cette descente peut être réalisée par **les forces de l'ordre ou un autre groupe**, dans un délai maximum de **72 heures**.

Passé ce délai, **aucune descente ne sera acceptée**.

- **Avant 25 minutes de poursuite :**

- Un retour quartier est considéré comme une infraction au règlement et entraînera une sanction staff.

Après 25 minutes de poursuite :

- Le retour quartier est autorisé, mais il entraîne des conséquences RP, Vous vous exposez alors à une intervention des forces de l'ordre ou à une attaque d'un autre groupe, dans le cadre du rôleplay.

Révision #50

Créé 2026-01-11 16:33:11 CET par Tazzerk

Mis à jour 2026-06-22 04:36:40 CEST par Leo