

☐ Réglementation des activités illégales

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.

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.

Il est formellement **interdit de signaler un joueur en pleine scène** avec pour objectif 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.

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.). L'abus de cette règle pourra être sanctionné.

Il est **autorisé de présumer qu'un individu appartient à un groupe illégal spécifique s'il 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.

Si vous souhaitez prendre en otage un joueur qui est déjà au sol (neutralisé), vous devez impérativement le déplacer vers un lieu discret et sécurisé avant d'engager toute négociation ou poursuite de la scène. Toute prise d'otage directement sur la voie publique sans tentative de mise à l'abri est interdite.

Il est strictement interdit de réanimer une personne sur le lieu même où elle a été mise à terre, que ce soit via un autre joueur ou un item médical. La réanimation doit obligatoirement se faire dans un cadre médicalisé (hôpital, intervention des secours), sauf en cas de scène encadrée par un membre du staff.

Lors de chaque scène impliquant une négociation (prise d'otage, braquage, interpellation, etc.), **un seul négociateur doit obligatoirement être désigné par camp ou groupe.**

Ce rôle est attribué dès le début de la scène et **ne peut en aucun cas être modifié ou transféré en cours de route**, sauf en cas d'interruption totale de la scène ou d'intervention directe du staff.

Le négociateur est le seul interlocuteur autorisé à échanger avec les forces de l'ordre ou le groupe adverse, afin de garantir une communication claire et cohérente tout au long de la scène.

Tout mensonge, dissimulation ou refus de coopération dans ce contexte constitue une violation grave du règlement RP et **vous expose à une Mort RP immédiate, sans possibilité de contestation.**

Lors d'une scène de confrontation entre groupes (descente, attaque, embuscade, 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.

De plus, **un conducteur ne peut en aucun cas porter un joueur blessé en même temps qu'il conduit.**

La conduite et le port d'un blessé sont deux actions incompatibles et doivent être réparties entre plusieurs membres du groupe encore en état d'agir.

Transport des marchandises illégales

Le transport d'objets ou de marchandises illégales est soumis à des règles strictes 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.

Exception : un transport aérien est toléré **uniquement pour le trajet entre Cayo Perico et l'aéroport international de Los Santos**, dans le cadre d'une transition logistique. En dehors de cette exception précise, tout usage d'hélicoptères, d'avions ou de tout autre véhicule non terrestre reste strictement interdit. (voir les conditions définies dans le règlement applicable à Cayo Perico)

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.

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 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.

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

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

Alliances entre gangs ou organisations

Les **alliances entre gangs ou organisations** lors d'une scène impliquant les forces de l'ordre (LSPD ou autre entité légale) sont **autorisées**, sous les **conditions suivantes** :

- Une alliance ne peut exister que si elle vient **compléter les effectifs manquants de votre groupe**, dans un cadre roleplay logique, par exemple pour atteindre un objectif commun.
- **Le nombre total de participants (membres du groupe + alliés) ne doit jamais dépasser la limite maximale autorisée pour votre groupe.**
- Toute alliance doit être **établie exclusivement en RP**, par le biais de **rencontres, négociations et contrats joués en jeu**.
- Il est **strictement interdit d'être allié à plus d'un groupe à la fois**. Une alliance est unique et exclusive.

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.

Pour les organisations criminelles

Avant toute descente, **une demande officielle doit impérativement être effectuée auprès des GameMasters** via un **ticket Discord**, en respectant scrupuleusement le **modèle de dossier de descente** mis à disposition ([lien : Dossier Descente](#)).

Tout manquement à cette procédure sera considéré comme une descente illégitime (sans dossier) et entraînera des sanctions sévères à l'encontre de votre organisation criminelle.

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

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

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

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.**

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.

Il est **possible de prendre en otage un agent du L.S.P.D. dans le but de faire libérer un individu placé en cellule.**

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 rencontre 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.

Classement des Organisations / Gangs

Le classement des organisations et gangs repose sur un système d'expérience (XP) et d'évaluations régulières visant à récompenser l'implication, la qualité roleplay et l'activité sur le serveur. Il permet également de structurer les rapports de force entre les différents groupes criminels, en leur attribuant des avantages ou restrictions en fonction de leur niveau.

Critères de classement :

Le positionnement d'un groupe dans le classement est déterminé à partir des éléments suivants :

- **L'expérience (XP)** accumulée par l'organisation (activités illégales réussies, contrôle de territoires, descentes gagnées, etc.)

- La **qualité du roleplay collectif** : cohérence des scènes, respect des règles, comportement des membres
- Le **niveau d'activité** (présence régulière en jeu, interactions avec d'autres groupes ou avec les forces de l'ordre)
- L'**ancienneté** et la **stabilité** de l'organisation
- Les **répercussions** (positives ou négatives) générées sur le serveur : influence, rivalités, conflits, etc.

Effets du classement :

En fonction de sa position dans le classement, une organisation peut bénéficier ou perdre certains avantages :

- **Avantages** pour les groupes bien classés :
 - Accès à certains types de braquages ou de points illégaux spécifiques
 - Réduction du temps entre deux descentes autorisées
 - Récompenses RP ou en ressources (armes, drogue, véhicules)
 - Influence accrue dans les négociations avec les autres groupes
- **Conséquences négatives** pour les groupes en bas de classement :
 - Limitation d'accès à certains types de scènes
 - Surveillance renforcée par le L.S.P.D.
 - Pertes d'XP en cas d'inactivité prolongée ou de scènes perdues
 - Risque de rétrogradation, voire de dissolution administrative en cas de non-respect répété des règles

Mises à jour du classement :

Le classement est **actualisé régulièrement par les GameMaster**, sur la base des scènes recensées, des rapports RP, et de l'évolution des interactions intergroupes.

Chaque mise à jour peut être accompagnée de commentaires ou de recommandations spécifiques pour les groupes concernés.

Les guerres

1. Durée minimale

Une guerre dure **au minimum 7 jours** avant qu'un des deux groupes puisse demander un armistice.

2. Déclenchement

La guerre peut être déclenchée via un **ticket illégal**, avec une **explication RP** des raisons.

Il **n'est plus nécessaire d'avoir l'accord des deux patrons**. Le second patron sera informé par les GM/Staff de la guerre. **Aucun refus n'est possible.**

3. Alliances interdites

Aucune alliance n'est autorisée pendant une guerre, que ce soit avec les **milices** ou

d'autres **groupes**.

4. Décès des dirigeants

- Si le **patron** meurt, le **co-patron** prend la relève.
- Si **les deux** meurent, le groupe est **supprimé** (*delete*).

5. Récompense du vainqueur

Le gagnant reçoit **500 000 XP**.

6. Hostilité directe

Il est permis d'ouvrir le feu **hors zone Mass RP sans négociation ni sommation**, sauf en cas de présence d'un otage, auquel cas le **Fear RP** doit être respecté.

7. Mort RP encadrée

Une **Mort RP** est autorisée **tous les 3 jours**, avec **ticket explicatif** à destination des GM/GI.

Cela permet d'augmenter la pression pour obtenir une trêve, un paiement, ou le gain de points.

8. Points chauds

Si l'ennemi détient un **point chaud**, vous pouvez **prendre le point par la force**, sans négociation.

9. Prises d'otage et négociations

Pendant la guerre, il est possible d'utiliser les **prises d'otage**, le **contrôle de territoire** ou de **points chauds** comme leviers de négociation ou de domination stratégique.

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

Catégorie	Organisations	Gangs
Déclenchement de guerre	☐ Par ticket illégal avec raison RP, sans accord des deux patrons	☐ Par ticket illégal avec raison RP, sans accord des deux patrons
Durée minimale	☐ 7 jours	☐ 7 jours
Alliances (milices / autres)	☐ Interdites	☐ Interdites
Mort du patron/co-patron	⚠ Le co-patron prend la relève. Si les deux meurent, le groupe est delete	⚠ Le co-patron prend la relève. Si les deux meurent, le groupe est delete
Gains à la victoire	☑ +500 000 XP	☑ +500 000 XP
Tirs sans sommation (hors Mass RP)	☐ Autorisés (sans négociation ni sommation)	☐ Autorisés (sans négociation ni sommation)
Respect du Fear RP en otage	☐ Obligatoire	☐ Obligatoire
Mort RP (tous les 3 jours)	☐ Possible, avec ticket aux GM	☐ Possible, avec ticket aux GI (à harmoniser probablement GM)

Descente chez l'ennemi	<input type="checkbox"/> Dans la villa adverse , tous les 3 jours après le 3e jour de guerre	<input type="checkbox"/> Dans le quartier adverse , à l'arme de poing uniquement , tous les 3 jours après le 3e jour
Gain lors de la descente	<input type="checkbox"/> +100 000 XP + possibilité de prise d'otage	<input type="checkbox"/> +100 000 XP + possibilité de prise d'otage
Drive-by	<input type="checkbox"/> Interdit	<input type="checkbox"/> Autorisé toutes les 4h avec véhicules non blindés et non exclus , en zone ennemie
Récupération d'ennemis (Drive-by)	<input type="checkbox"/> Non applicable	<input type="checkbox"/> Un membre peut descendre du véhicule, kidnapper, et remonter (⚠ Risque de représailles, capture possible par le gang adverse)
Réaction des défenseurs (Drive-by)	<input type="checkbox"/> Non applicable	<input type="checkbox"/> Peuvent tirer sur le véhicule ou capturer les assaillants
Prise d'un point chaud	<input type="checkbox"/> Par la force, sans négociation	<input type="checkbox"/> Par la force, sans négociation
Utilisation des otages en guerre	<input type="checkbox"/> Comme moyen de pression stratégique	<input type="checkbox"/> Comme moyen de pression stratégique
Contrôle de territoire	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée (contrôle de territoire, de point chaud, etc.)	<input type="checkbox"/> Stratégie de guerre acceptée (contrôle de territoire, de point chaud, etc.)

Tableau des règles fondamentales - Organisations & Gangs

Règle	Gangs	Organisations	Explication
Respect du lore du groupe	<input type="checkbox"/> Obligatoire	<input type="checkbox"/> Obligatoire	Chaque membre doit respecter le style, le code et l'histoire du groupe.
Tenue obligatoire en OP	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Oui	Tous les membres doivent porter la même tenue pendant les actions de groupe.
Cohérence visuelle des véhicules	<input type="checkbox"/> Couleur imposée	<input type="checkbox"/> Recommandée	Les véhicules doivent correspondre à l'identité du groupe.

Fear RP face à la LSPD	<input type="checkbox"/> Obligatoire	<input type="checkbox"/> Obligatoire	Il faut fuir la police, pas l'affronter.
Communication avec référent	<input type="checkbox"/> Leader seul	<input type="checkbox"/> Leader seul	Seul le leader peut contacter les référents ou gérants illégaux.
Engagement minimum requis	<input type="checkbox"/> 1 mois mini	<input type="checkbox"/> 1 mois mini	Un abandon trop rapide entraîne des sanctions (ex. : blacklist).
Sanction en cas d'inactivité	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Oui	L'administration peut supprimer un groupe inactif ou problématique.
Responsabilité du leader	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Oui	Le leader est responsable du comportement de son groupe.
Respect des autres joueurs	<input type="checkbox"/> Obligatoire	<input type="checkbox"/> Obligatoire	Aucun conflit HRP, respect total exigé.

Armement

Liste des restrictions d'armement applicables selon votre statut.

Catégorie d'armement	Gangs	Organisations	Indépendants
Armes de poing (pistolets, etc.)	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Armes blanches (couteaux, battes...)	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Fusils à pompe	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Fusils d'assaut (AK, M4, etc.)	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Pistolets mitrailleurs (SMG)	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Snipers	<input type="checkbox"/> Interdit (hors mousquet)	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Mousquet	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
Mitrailleuses lourdes (batteuses)	<input type="checkbox"/> Interdit	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé

Explosifs (C4, grenades, etc.)	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé	<input type="checkbox"/> Autorisé
--------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Droits Organisation/Gang :

- Vous n'avez **aucunement le droit de tirer** sur une personne ou un groupe, **1 sommation orale ensuite 3 sommations avec 15 secondes d'intervalle doivent être faites avant de pouvoir tirer.**
 - Tout tir non justifié sera lourdement sanctionné.
-

Révision #50
Créé 2 avril 2025 22:07:06 par Baphomet
Mis à jour 3 avril 2025 17:17:30 par Baphomet