

☐ 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.

☐ 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.

☐ 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.

☐ **Vous devez effectuer des sommations avant d'ouvrir le feu sur un autre joueur (aucun délai n'est imposé entre les sommations)**

Tout tir non justifié sera lourdement sanctionné.

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.

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 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.

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 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.

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