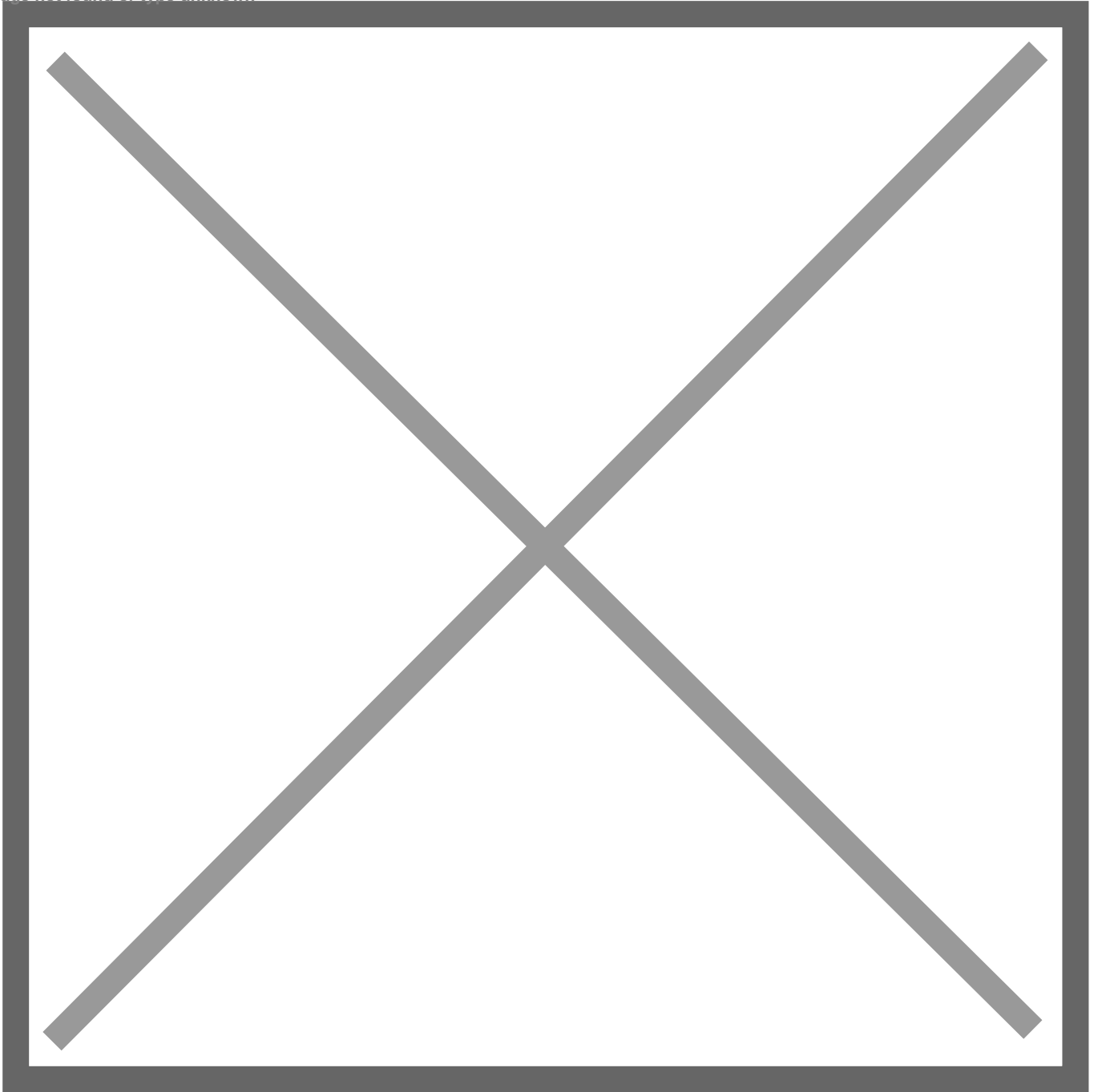


Règlement Illégal

- [Règlement Général](#)
- [Règlement Organisation](#)
- [Règlement Gang](#)

Règlement Général

Image not found or type unknown



RÈGLEMENT ILLÉGAL

Règles Général :

- Il est **strictement interdit** de **tirer** lorsque vous êtes à **l'intérieur d'un véhicule qui possède du blindage**.
- Les véhicules exclus **sont interdits** sur **tout type** de scène illégale. En revanche, si vous souhaitez utiliser votre véhicule, vous devrez **modifier l'handling** de votre voiture afin que ça soit jouable pour les autres joueurs. Cependant, si nous constatons que votre véhicule est utilisé pour **du troll ou toute autre initiative négative**, vous serez **sanctionné**. Si cela persiste, votre véhicule sera **supprimé sans possibilité de remboursement**. Si vous souhaitez changer votre handling pour qu'il soit jouable, merci de faire un ticket sur le **Discord boutique**.
- **Le modificateur de voix** n'est autorisé que si vous **portez un masque** et que **la voix est audible**. Pour toute autre dérogation, à voir avec le Staff.
- Il est **interdit** de **retirer ses chaussures en scène** (spécialement les scènes de tirs).
- **Entrer ou quitter un groupe illégal dans le but de les faire couler ou de leur causer du tort est interdit**.
- Il est **interdit** de faire un **Report** pouvant **annuler une scène lors de son déroulement**, privilégiez un ticket discord.
- **Les arnaques sont interdites**, en cas d'arnaque vous vous exposez à un **Bannissement Permanent**.
- **Les aides entre groupes officiels sont strictement interdites**, sans accord des GI..
- Lorsque vous prenez **le téléphone de quelqu'un** vous devez lui **rendre par fair-play à la fin de la scène**. **Sauf** si vous avez un **réel intérêt RP de le garder** (contact avec vendeurs armes, blanchisseurs, membres d'orgas/gang par exemple).
- Dorénavant, on peut **reconnaître** la tenue d'un groupe et **supposer** que l'individu appartient à celui-ci en se basant sur sa tenue si celle-ci correspond à un **code couleur** ou à un **tag représentatif** du groupe.
- Lorsqu'un joueur est **éliminé**, il est **retiré de la scène**. Il ne peut plus être **pris en otage** ou **recevoir des soins médicaux**, sauf si vous respectez **certaines conditions** :
 - **Côté illégal :**
Seules les **personnes survivantes** peuvent **transporter un blessé** (porter la personne) dans une **zone adéquate** (il vous faut un mapping qui convient) pour **appeler les EMS**, qui viendront le **soigner via une scène RP**. Ensuite, **la scène pourra reprendre**
 - **Côté Légal :**
Seuls les **LSPD survivants** peuvent récupérer les **joueurs blessés** en **appelant les EMS** pour les **transférer à l'hôpital**, leur **administrer des soins via une scène RP**, puis **continuer avec ces joueurs**. **Le nombre de joueurs pris en charge ne doit pas dépasser celui des survivants du LSPD**.

(Il est interdit de réanimer les personnes de votre groupe avant de porter les joueurs adverses, seuls les survivants peuvent récupérer des personnes blessées pour continuer la scène avec eux)

Les conducteurs ne peuvent pas porter de blessé

Toutes autres personnes mortes sur la scène doivent attendre que les personnes présente sois partie pour appeler les ems, une fois réanimé vous oubliez tous souvenirs

- Lorsqu'un membre **des forces l'ordres, du gouvernement ou de toutes organisations/gangs** est **pointé par une arme**, il doit **obligatoirement révéler son grade et le nom de son groupe sans mentir**. Si vous ne respectez pas cette règle vous vous exposez à la **mort RP ou une sanction staff**.
- Sur chaque **scène**, **1 seul négociateur** doit être désigné, **qui ne doit pas changer** au cours de la scène.
- **Tout acte ripoux est strictement interdit du côté légal et illégal.**
- Les **alliances temporaires entre gang/organisation** dans une **scène illégal/LSPD** sont **autorisées** en **respectant ces conditions** (ouverture d'un ticket illégal afin de tenir au courant les G-I):
 - **Les alliances sont la pour compléter votre groupe lors d'une scène** ou si vous avez un **objectif** mais qu'il vous **manque des membres**, **cependant vous ne pourrez pas dépasser le nombre maximum de votre groupe**.
 - **Les alliances ne sont pas autorisés lors de gros braquages tel que Maze bank, Pacifique...**
 - Les **alliances** peuvent se mettre en place par **contrat réalisés uniquement en RP via des négociations et rencontres**.
 - Si **deux groupes** sont en **alliance** et qu'ils se trouvent sur un **point de drogue**, alors ils sont **autorisés à s'entraider pendant une descente LSPD**.

Règles avec les Forces de l'ordre et les EMS :

- **Il n'est pas possible de prendre en otages des LSPD en patrouilles, néanmoins il est autorisé de braquer la police sur une course poursuite (hors zone de massrp + être en supériorité numérique) dans le but de pouvoir prendre la fuite**

Ex: Ils sont 2 LSPD nous sommes 3 dans la voiture, nous allons dans une ruelle, nous descendons de la voiture, on braque la patrouille qui nous poursuit, on leur prend leurs armes, on leur crève un pneu et nous remontons dans notre voiture pour nous prendre la fuite

Cependant, vous pourrez prendre en otage des LSPD lors de grosses scènes telles que les convoi LSPD, vous devrez les utiliser durant la scène.

Vous pouvez prendre en otage un LSPD s'il est détaché du groupe d'intervention. Cet otage doit être utilisé pour récupérer ce que vous êtes venu chercher, cependant la police peut tout aussi bien "interpeler" un membre de votre groupe qui se retrouve isolé. Dans ces cas-là, vous serez amené à faire un choix entre ce que vous êtes venu chercher et votre amie.

- Les **scènes de prise d'otage** sur les **LSPD et/ou agents du gouvernement** ne sont plus **admisses pour l'enlèvement des bracelets électroniques**.
- Le **seul moyen de libérer une personne** qui est **jugé** sera **pendant le convoi fédéral**.

- Il est **impossible** de **braquer un EMS en service** , sauf dans le cadre d'une scène pour réanimer un otage ou le soigner.
- Il est **interdit de voler un véhicule d'entreprise ou de service public (LSPD / LSMC)** excepté si cela est justifié par l'action de la scène.

Descentes :

- Après une **descente avec dossier** , l'équipe " **Gagnante** " aura également la possibilité de prendre en otage des membre de l'équipe perdante en **respectant les conditions** des prises d'otage et réanimation.
(Porter les personnes blessées, le plus rapidement possible, fuir la zone de la descente et rejoindre un autre mapping adéquat avant de réanimer les joueurs blessés)
- Sur une **descente de villa/quartier**, le groupe qui **gagne** la descente prend **100K XP** sur le groupe perdant.
- Les **descentes sans dossier sont strictement interdites** et **lourdement punissables** même si les **personnes dans leur villa / quartier vous tirent dessus vous ne devez pas répliquer** contacter un membre de l'équipe de modération , **si vous répliquer vous serez considéré comme seul fautif.**
- Lien modèle dossier descente : [Dossier Descente](#)

Blanchiment :

- Les **patrons d'entreprises** disposant du **blanchiment** sont autorisés à **blanchir** les **patrons d'organisations / gang** à hauteur de **45%**. Ce pourcentage peut **diminuer** en fonction de la **régularité du client**. Le pourcentage **minimal est de 35%**
- Les **patrons d'organisations** peuvent **blanchir leurs hommes** mais également des **civils !**
- Un **patron d'entreprise ne peut pas se limiter à un seul client** afin de permettre a plusieurs **patrons d'organisations d'y accéder**. Le **patron de l'entreprise** peut se voir **perdre** sa permission de **blanchiment** si ce n'est pas **respecté**.
- **Interdiction de braquer aux alentours du point de blanchiment, ainsi qu'à l'intérieur !**

Braquages :

- Si vous **fouillez une personne**, il est **interdit de prendre plus de 50 % d'argent, et de munitions** sur elle, sinon cela sera sanctionné d'un FreeLoot.

- Il est **interdit** de **prendre des vêtements, des kits moteurs/carrosseries, les items d'entreprises de farm et tous types de nourriture.**
- **Braquer** une **quelconque personne** afin de lui dérober uniquement **ses items sans but RP** concret se verra **sanctionné** d'un **Freeloot**.
- **Aucun délai ne permet de braquer/kidnapper une quelconque personne dans une zone de MassRP, peu importe la situation, le MassRP se doit d'être respecté !**
- **Appeler un employé** pour un service (Appel entreprise) **dans le but de le braquer est strictement interdit.**
- Voici un tableau pour montrer ce que vous pouvez dérober quand la personne que vous braquez à un sac ou est sans sac :
- Il est **interdit** de lancer un **braquage sans le terminer**, sans raison valable. Assumez la **conséquence de vos actes**. Sous peine de **ban ou wipe personnage**.

Image not found or type unknown



- Lorsque vous **braquez une personne** il faut forcément être en **supériorité numérique** pour **braquer quelqu'un / un groupe armé**. Cependant si vous **braquez des personnes qui n'ont pas d'armes dans les mains**, il suffit seulement **d'être autant de braqueurs que de braquer (2vs2)**.
- **Les routes de campagne ainsi que les ruelles ne sont pas comprises comme zone de MassRP.**
- Il est **interdit** de **forcer un joueur à retirer de l'argent à la banque, voler les items dans les coffres** etc...(ForceRp)
- Les **otages extérieurs à la scène sont interdits** (en dehors du lieu de braquage), les **PNJ ne comptent pas comme otage**.
- Voici un tableau explicatif pour les braquages :

Braquages	Braqueurs	Otages	Nombre autorisé	Qui est autorisé ?
Superette	2	1	1 par heure (par groupe)	Civils / Gangs / MC / Organisations
Fleeca	4	2	2 par jour (2h d'intervalles)	Gangs / MC / Organisations
Maze Bank	10	5	2 par mois	Gangs / MC / Organisations

- Lorsque vous êtes **braqueur**, vous n'êtes **pas autorisé** à vous **faire passer pour un otage pour vous en sortir**.
- Pour **braquer quelqu'un** il faut une **raison RP**, il y a **plusieurs motifs** qui peuvent le justifier :
 - Le **besoin d'otage** pour une **scène de braquage**
 - Des **éléments laissant penser que le joueur commet des actes criminels** (soit l'individu est **masqué, armé ou porte un gilet par balle**).
- Il est désormais **interdit** de **braquer des joueurs aléatoirement dans le seul but de rechercher des informations**. **Les vêtements d'un individu ne sont pas une raison valable pour le braquer.**
- Lors d'un **braquage** il est **interdit** de **partir avec un otage**.
- Lors d'un **braquage**, Vous êtes autorisé à faire un **plan mule** ou quelque chose qui y ressemble **5 min** après le **début** de la course poursuite.
- Il est désormais **interdit** de braquer un véhicule circulant sur **l'autoroute**, seul **les piétons, BMX ou véhicules arrêter** peuvent être braqué. Cette règle **ne s'applique pas** aux convois LSPD. Paletto, sandy shores et la prison sont aussi des **zones de mass rp**, le reste du nord **n'est pas massrp**. Les ruelles en ville sont **considérées** comme des zones **non massrp**.
- Pour les scènes de braquages, les policiers ont le droit d'être **2 fois plus** de véhicules que le nombre de véhicules que les braqueurs ont.

Prise d'otages:

- **Il est impératif d'utiliser vos otages au plus tard 1h30 après leur capture, pour éviter de les bloquer dans leur RP.**
- Il est **nécessaire** de faire un **ticket illégal** afin de garder un otage plus longtemps que prévu.

Un rec video de la prise d'otage vous sera demandé pour s'assurer que vous avez braqué la personne de façon RP

- Il est également **interdit de garder des otages durant plusieurs heures sans but RP** juste pour bloquer leur RP.
- Il est **strictement interdit** de prendre en **otage le négociateur**. Il est toutefois **autorisé de braquer des personnes se situant à une distance convenable/ hors de la vue de la négociation pour prendre un avantage pendant les négociations.**

- Afin d'éviter tout abus, une limite de rançons a été mise en place

Image not found or type unknown



Profession	Argent Propre
Citoyen	50 000\$
LSPD	125 000\$
Membre du gouvernement	200 000\$

Points chauds :

Le farm de drogue est automatiquement désactivé de 5h à 10h.

Vous devez porter votre tenue d'organisation ou de gangs pour être sur un point.

Droits Organisation/Gang :

- Les **braquages/monopolisations** sur les **Poids Chauds** sont autorisés, à partir de **8 personnes pour maintenir le monopole**, il est nécessaire qu'au moins **5 individus du même groupe le conservent**, à moins qu'un groupe opposé puisse prendre le contrôle du point.
- Pour pouvoir **braquer sur un point**, vous devrez d'abord **monopoliser le point**.
- Vous pouvez **taxer les personnes sur les points** jusqu'à un **maximum de 30%** de ce qu'elles **récoltent** (ex : il a 300 pochons donc 90 pochons)
- Vous n'avez **aucunement le droit de tirer** sur une personne ou un groupe, **3 sommations avec 15 secondes d'intervalle doivent être faites avant de pouvoir tirer**.
- **Tout tir non justifié sera lourdement sanctionné.**
- Si un **groupe** est déjà sur un **point**, vous devez vous **présentez à eux** pour pouvoir **négozier et récupérer le point** (privilégier donc la parole au lieu des tirs)
Sauf si vous êtes en guerre contre l'autre groupe, dans ces cas-là, vous n'êtes pas obligé de passer par des négociations, vous pouvez prendre le point de force avec les armes.

En tant que citoyen :

- Vous ne pouvez pas **sortir d'armes** sur les points chauds.
- Vous ne pouvez pas **revendiquer sur le point** ou bien **braquer des joueurs**.

- Vous avez le **droit de farm et de vendre votre propre drogues.**

Territoires:

- Le **racket** est **autorisé** pour les **groupes** détenant **un territoire**, à hauteur de 30% de leurs objets illégaux, argent et munitions. Les armes, en revanche, **ne pourront pas être saisies**. Cependant, le racket est strictement **interdit** dans les **zones de mass RP**.

Classement Organisation/Gang:

- Un **classement** sera fait tous les **2 mois le 30**, le **top 3 se verra récompenser**
- Ce **classement** sera fait par votre **dévouement** envers le serveur, **votre rp, votre activité et vos scènes**
- Du **hrp comme des freekill, alt f4...** Ou tout autre **acte néfaste au rp** vous fera **perdre des points dans le classement** à l'inverse, **montrez vous motivés et sérieux et vous vous verrez récompenser par des points de classement.**
- **Refusez les missions Game Master pour ne prendre aucun risque de perdre des places dans le classement est interdit. Tout refus sans raison valable d'une mission qui vous est donnée vous fera perdre 200K points au classement**

Guide illégal:

- **Ce tableau devra être respecté par tous les groupes illégaux. Tout manquement au respect de ce tableau sera sanctionné. Il est mis en place pour vous aider à suivre une ligne directrice cohérente pour votre groupe illégal.**

Actes Illégaux	SEMAINE 1	SEMAINE 2	SEMAINE 3	SEMAINE 4	SEMAINE 5
Braquage de pnj					
Braquage d'ATM					
Braquage de superette					
Braquage de fleeca					
Braquage de Maze Bank, Pacifique,..					
Capture d'un point de drogue					
Revendiquer un circuit de drogue					
Prendre quelqu'un en otage pour autre chose qu'un braquage					
Entrer en guerre avec un autre groupe					
Faire des go fast					
Obtenir un blue print et craft des armes					
Vente D'armes					
Accéder au black market					
Mort RP ou être mort RP excepté pour trahison					
Farm sur les points de drogue					
Vente de drogue au PNJ					
Capture d'un territoire					

X	Objectifs
Semaine 1	En arrivant en ville, votre premier objectif est de découvrir qui vous entoure dans le milieu de l'illégal, en vous intéressant aussi bien aux petites qu'aux grandes organisations. Par la suite, votre groupe devra accumuler des fonds pour développer votre organisation, que ce soit pour acquérir des véhicules, des armes ou d'autres ressources. Vos activités prioritaires incluront le braquage de distributeurs automatiques, le cambriolage de PNJ, les braquages de supérettes, ainsi que la réalisation de missions pour des organisations existantes, de faire de la surveillance, ou même de travailler pour eux sur leurs points de drogue. Il est important de noter que, dès votre arrivée, vous n'êtes pas les maîtres de la ville. Vous devrez donc respecter et obéir aux figures déjà en place, sans les défier, car pour l'instant, vous n'avez encore aucune influence dans ce monde illégal.
Semaine 2	Vos premiers pas sont faits et vous commencez petit à petit à vous faire connaître dans le milieu de l'illégal. De nouvelles opportunités s'offrent à vous, comme des go fast ou des braquages de Fleeca. Votre objectif est de continuer à faire grandir votre groupe dans l'illégalité, tout en respectant la hiérarchie déjà en place. De nouveaux moyens sont possible, comme la capture de territoires ainsi que vos points de drogue Des accords avec des organisations plus anciennes pourront être négociés, étant donné que vous aurez participé à plusieurs de leurs missions pour gagner leur confiance.
Semaine 3	Il y a maintenant un certain temps que votre groupe s'est installé, et vous avez acquis une meilleure connaissance du milieu illégal. Votre groupe cherche désormais à s'affirmer dans l'illégalité en défiant la hiérarchie déjà en place. L'objectif est de faire prospérer votre point de drogue afin d'en récolter des bénéfices, tout en affirmant votre puissance. Vous pourrez également proposer des missions ou autres opportunités aux nouveaux groupes émergents ou aux organisations plus anciennes. Cependant, il est essentiel que votre groupe garde la tête froide et reste lucide pour espérer atteindre ses objectifs sans commettre d'erreurs fatales.
Semaine 4	Votre nom est désormais connu de la plupart des acteurs du milieu illégal. Grâce à cette réputation, de nouvelles opportunités s'offrent à vous, comme la revendication complète d'un circuit de drogue et l'insertion dans la vente d'objets illégaux via votre propre marché illégal. De plus, les plans d'armes sont désormais à portée de main, vous permettant de développer un réseau de vente d'armes et de devenir des fournisseurs majeurs pour l'illégal. Cependant, votre groupe devient maintenant une cible pour d'autres organisations illégales en raison de vos activités. Soyez vigilants, car vos chemins ne seront pas sans danger. Vous devrez donc vous préparer à affronter des adversaires déterminés. Vous allez donc réfléchir à faire des grosses opérations prochainement afin d'obtenir de plus gros moyens financier et acquérir davantage d'expérience.
Semaine 5	Il est temps de commettre le casse du siècle cependant attention derrière aux conséquences. Vous pourrez braquer les Banques les plus riches (Maze Bank, Pacifique) ou encore le casino ou même la bijouterie. Vous voilà donc bien imposant et connu à Los Santos si les moyens ont été déployés, vous êtes en mesure de pouvoir déclarer une guerre à quelqu'un qui vous dérangent dans vos business ou si vous désirez vous emparer de leur business. Le vainqueur de celle ci se verra récompensé en expérience. Il est possible également d'étendre vos business car on sait qui vous êtes et votre objectif futur n'est autre que de vouloir monopoliser de plus en plus la ville et maintenir votre règne d'organisation criminelle ou gang.
Il n'est possible de prendre en otage un agent de l'état que lors de la course poursuite après un gros braquage ou lors d'une grosse scène mais vous devrez utiliser l'otage uniquement pendant votre scène et négocier quelque chose qui vous arrange en dehors de ces circonstances vous fuyez les forces de l'ordre votre but n'est pas de les affronter.	

Mort RP :

- Une **mort RP** consiste en la fin **définitive** de votre **personnage RP**.
- **Les demandes de Mort RP sans cohérence ni motif Rôle Play ne seront pas prises en compte.**
- **Sur une scène de Mort RP, toute personne présente sur le lieu s'expose également à une mort RP si elle décède durant la scène.**
- Lorsque vous **subissez une mort RP** vous ne pourrez pas **rejoindre le même groupe où vous y trouver** avant un délai de **3 jours**.
- Si vous décidez de donner des **informations** sur les **points illégaux** ou **tout groupe illégal** aux **services du LSPD**, vous vous exposez à une **mort RP**, si des **preuves** sont trouvées.
- Lien modèle dossier mort RP : [Dossier Mort Rp](#)

Wipe :

- Le système de **Wipe** est à présent sous forme de ticket dans le [Discord Sensity FA](#) mais sous condition (Factures a jour, pas d'avis de recherche)
- Si vous êtes recherchés, vous **devez vous rendre à la Police avant d'être wipe**
- La vengeance / Give avant wipe ou départ du serveur d'un groupe ou d'une personne est **interdite et passible d'un ban.**
- Les wipes pour les **changements d'organisations / gangs ne sont plus obligatoires .**
- Les wipes pour passer de **l'illégal au légal sont plus obligatoires.**

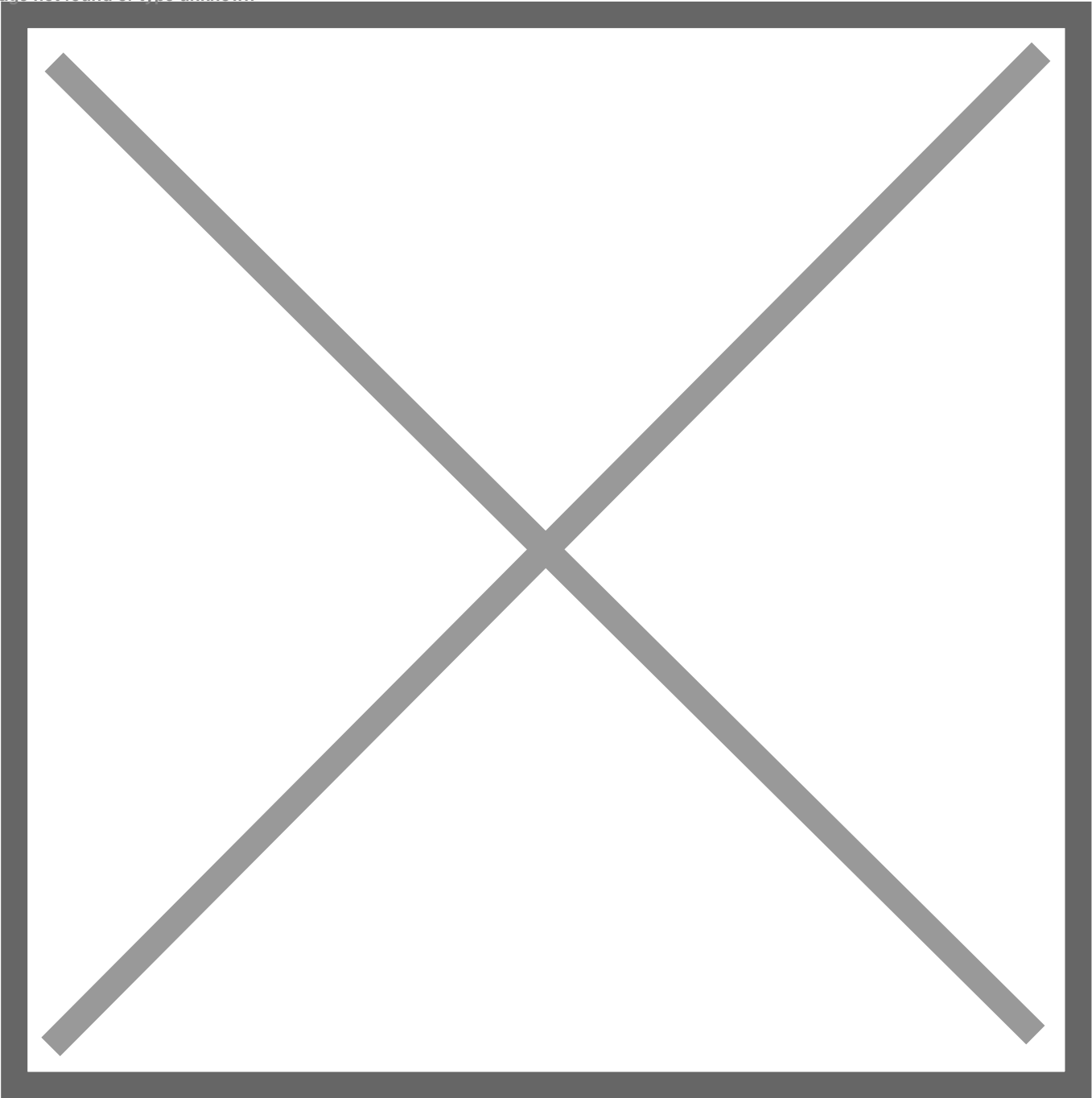
Contrat :

- Un contrat ne peut être **éternel** . Pareillement, les contrats pour faire **Alliance** et faire du **EasyWin** se verront systématiquement refusés.
- Le contrat doit être **signé et vu en RolePlay** par les 2 groupes, puis envoyé dans un ticket discord, **sous forme de Gdoc.**
- La durée d'un contrat peut varier en fonction des termes de celui-ci.
- Les contrats doivent respecter une **cohérence RP** .
- Lien modèle dossier contrat : [Dossie Contrat](#)

Le règlement est susceptible de recevoir plusieurs modifications, merci de vous tenir à jour !

Vous êtes dans l'obligation de respecter ce règlement, sous peine de lourdes sanctions !

Image not found or type unknown



Règlement Organisation

Général :

- Les **aides entre organisations** sont strictement **interdites**, sans accord des GI.
- Il vous est **interdit** de faire une OP ou des actes illégaux sans **porter votre tenue d'organisation** (Porter la même tenue est obligatoire pour tout le monde.)
- En cas de **conflit** avec un **autre groupe**, vous devrez **obligatoirement** faire appel à un **gérant illégal**.
- **Seuls les leaders ont le droit de communiquer avec un gérant illégal en cas de plainte ou autres problèmes.**
- Les organisations ont le droit de **missionner** les gangs
- **Jouer le fear LSPD est obligatoire, vous êtes censé fuir la LSPD et non la combattre.**

Achat Orga :

- Voici le **dossier** de candidature pour l'acquisition d'un groupe illégal. Vous y trouverez les éléments que nous vous demandons de respecter. Il est libre à vous de **personnaliser la présentation** ou d'ajouter des éléments supplémentaires. Si votre dossier est accepté par nos GI, vous **aurez la possibilité d'acheter le pack gang et de débiter votre aventure**. Une fois votre dossier finalisé, merci **d'ouvrir un ticket dans la catégorie illégal** et de fournir votre dossier. Vous recevrez une réponse **sous 24 heures** pour savoir si votre candidature est acceptée ou non.
- Une fois **votre groupe accepté**, un **référent** sera à votre disposition pour vous **guider** dans le **monde des groupes illégaux**.
- Les organisations peuvent compter jusqu'à un **maximum de 20 membres**.
- **Sensity** se réserve **le droit de supprimer une Organisation** à tout moment si le groupe **devient inactif ou pose des problèmes**, ce n'est pas parce que vous avez **payé** que votre groupe ne peut pas être **supprimé**. (aucun remboursement de Sensity est prévu si vous êtes delete).

- Les organisations bénéficient de plusieurs avantages, notamment un coffre de groupe, un espace de stationnement dans leur villa, un menu de gestion organisationnelle.
- En tant que **leader**, vous êtes soumis à **des sanctions** en cas de non-respect des règles.
- Veillez à maintenir **une gestion adéquate de votre groupe** et à éviter autant que possible les **conflits inutiles**.

Il est impératif de **maintenir un environnement de jeu respectueux envers les autres joueurs**, le staff et les autres groupes, en évitant les conflits en dehors du jeu.

Guerres :

Une guerre dure au minimum 7 jours avant qu'un des 2 groupes puisse **demandeur une armistice**

- Une **guerre** peut-être **déclenchée par une organisation avec un ticket illégal** expliquant **les raisons RP de la guerre**. Il n'y a **plus besoin de l'accord des deux patrons**, le **2ème patron** sera mis au courant par les GI de la Guerre (**Aucun refus ne sera possible**).
- Lors d'une **Guerre**, les **alliances sont interdites** que ce soit avec les milices ou les autres groupes.
- **En cas de mort du patron durant la Guerre, le co-patron doit reprendre la Guerre. En cas de mort du Co-patron et du Patron le groupe se voit delete.**
- **Le gagnant d'une guerre remporte 500.000 XP.**
- Lors d'une **Guerre** vous pouvez **tirer sur l'équipe ennemie** sans passer **ni par négociation ni par sommation hors zone de Mass RP**. En cas d'otage sur la scène vous devez **respecter le Fear RP**.
- **Tous les 3 jours une Mort RP sera acceptée** (les GI devront être au courant grâce à un ticket explicatif, cela vous permet de continuer à **mettre la pression sur le gang adverse** afin qu'il **signe une trêve**, qu'il **accepte leur défaite en vous payant**, en vous cédant des points ou autre.
- Après **3 jours de Guerre**, vous pouvez effectuer **une descente tous les 3 jours** dans **la villa adverse**. Le vainqueur de la descente prend **100K XP sur l'équipe perdante**. Il aura également la possibilité de prendre en otage l'équipe perdante En **respectant les**

conditions des prises d'otage et réanimation.

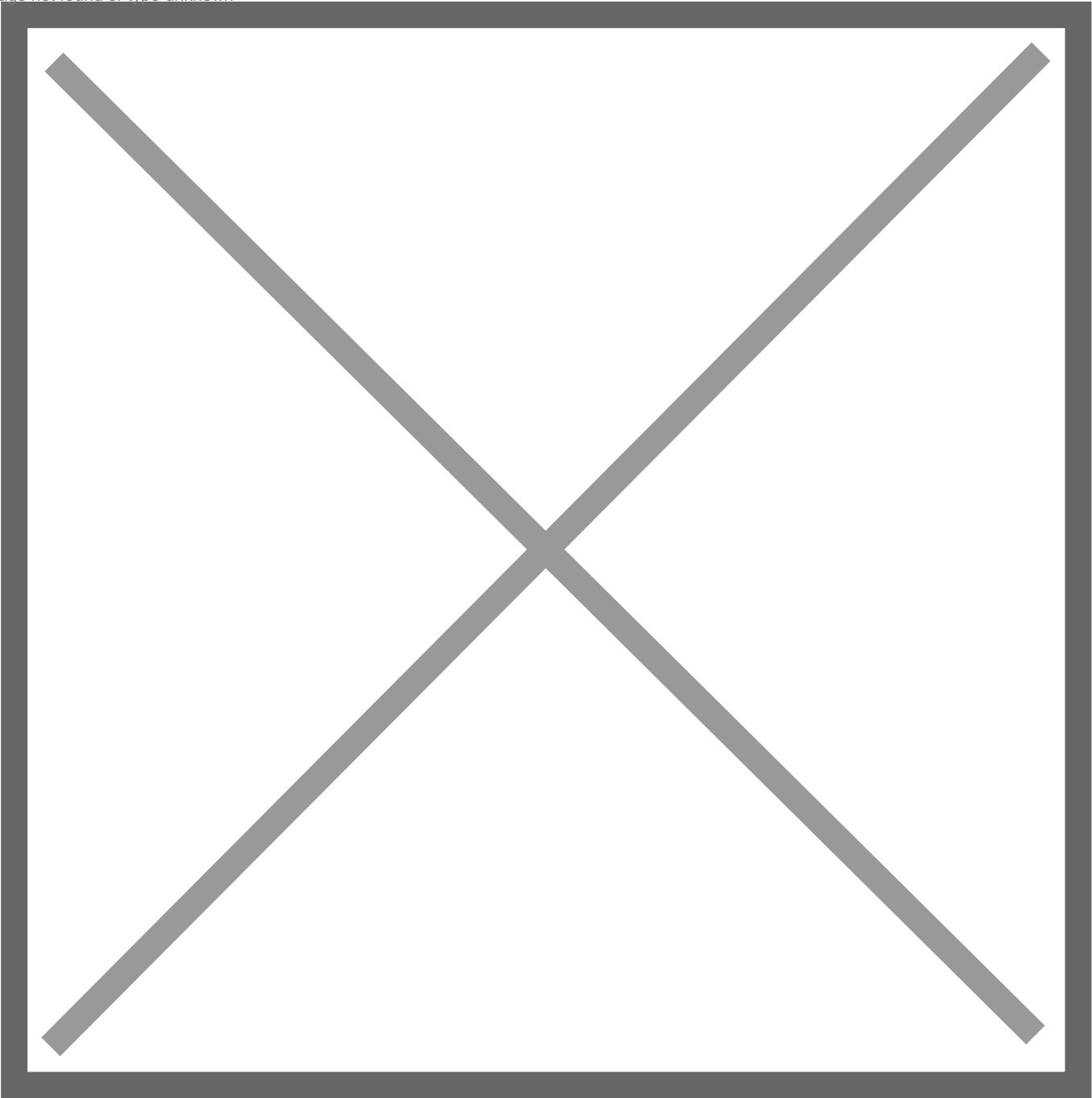
- Sur les points chauds, si le groupe avec qui vous êtes en guerre détient le point, **vous n'êtes pas obligé de passer par des négociations**, vous pouvez prendre le point de force avec les armes.

Pendant votre guerre, vous serez amené à négocier, à discuter, contrôle de territoire, contrôle des points chauds prises en otages qui pourraient être de bons moyens de pression afin d'avoir un avantage considérable lors de votre guerre.

Le règlement est susceptible de recevoir plusieurs modifications, merci de vous tenir à jour !

Vous êtes dans l'obligation de respecter ce règlement, sous peine de lourdes sanctions !

Image not found or type unknown



Règlement Gang

Image not found or type unknown



Général :

- Les **aides entre Gangs** sont strictement **interdites**, sans accord des GI.
- Les **membres de gangs** doivent avoir une **touche** de leur **code couleur** **obligatoirement sur eux** (à part s'ils sont en **service entreprise**), en ce qui concerne de leurs **véhicules d'opérations ou d'actes illégaux**, elles doivent avoir le même **code couleur**.
- Les gangs peuvent utiliser des **véhicules importés**, mais il est **important** de maintenir la **cohérence rp** en ce qui concerne le groupe, ainsi que la correspondance entre **les voitures et la couleur distinctive** du gang.
- Les **gangs** n'ont pas l'autorisation d'utiliser **les batteuses, les snipers** (hors mousquet).
- Les **gangs** peuvent être **missionnés** par les **Organisations**.
- **Jouer le fear LSPD est obligatoire, vous êtes censé fuir la LSPD et non la combattre**
- **Un accent ou un langage adéquat** à **votre groupe** est **désormais obligatoire** pour les **PATRON / CO-PATRON**. (à vous de vous renseigner sur votre Lore)
- Les **quartiers** ne sont plus des **zones interdites aux autres joueurs** mais des **zones dangereuses où vous pouvez vous faire braquer** par les **détenteurs du quartier**, donc chaque **joueur** pourra **rentrer dans les quartiers** avec ses **risques et périls**

Reprise de Gangs :

- Pour reprendre un **Gang**, vous devez **soumettre** un **dossier de candidature** en **respectant** préalablement toutes les **conditions requises dans ce gdoc : DOSSIER DE REPRISE DE GANG**. Ensuite, les **gérants illégaux voteront** pour **approuver ou rejeter** votre candidature..

- Les **Gangs** peuvent compter jusqu'à un **maximum de 25 membres**.
- **Sensity** se réserve le **droit de supprimer un Gang** à tout moment s'il devient **inactif ou pose des problèmes**.
- Une fois votre **candidature validée**, un **référent** sera à **votre disposition** pour vous **guider** dans le **monde des groupes illégaux**.
- En cas de **conflit** avec un **autre groupe**, vous devrez **obligatoirement** faire **appel à votre référent**.
- Seuls **les leaders** ont le droit de **communiquer avec leur référent** en cas de plainte ou autres problèmes.
- En tant que **leader**, vous êtes **soumis à des sanctions** en cas de **non-respect des règles**.
- Veillez à maintenir **une gestion adéquate** de votre groupe et à **éviter autant que possible les conflits inutiles**.
- Il est **impératif** de maintenir un **environnement de jeu respectueux** envers les autres joueurs, le staff et les autres groupes, en évitant **les conflits en dehors du jeu**.
- Quand vous **reprenez un gang**, vous vous exposez à **un Black List définitif**, si vous **ne tenez pas au minimum 1 mois** avec votre groupe (bien sûr avec une **activité régulière**). Aucune excuse sera valable.

Guerres :

Une guerre dure au minimum 7 jours avant qu'un des 2 groupes puisse **demandeur une armistice**

- Une **guerre** peut-être **déclenchée par les gangs avec un ticket illégal** expliquant les **raisons RP de la guerre**. Il n'y a **plus besoin de l'accord des deux patrons**, le **2ème patron** sera mis **au courant** par les **GI de la Guerre** (**Aucun refus ne sera possible**).
- Lors d'une **Guerre**, les **alliances sont interdites** que ce soit avec les milices ou les autres groupes.
- En cas de **mort du patron durant la Guerre**, le **co-patron doit reprendre la Guerre**. En cas de **mort du Co-patron et du Patron le groupe se voit delete**.
- **Le gagnant d'une guerre remporte 500.000 XP**.
- Lors d'une **Guerre** vous pouvez **tirer sur l'équipe ennemie** sans passer ni par négociation **ni par sommation hors zone de Mass RP**. En cas **d'otage sur la scène** vous devez **respecter le Fear RP**.
- **Tous les 3 jours une Mort RP sera acceptée** (les GI devront être au courant grâce à un ticket explicatif, cela vous permet de continuer à **mettre la pression sur le gang**

adverse afin qu'il **signe une trêve**, qu'il **accepte leur défaite en vous payant**, en vous cédant des points ou autre.

- Après **3 jours de Guerre**, vous pouvez effectuer une **descente à l'arme de point tous les 3 jours** dans le **quartier adverse**. Le **vainqueur** de la descente prend **100k XP sur l'équipe perdante**. Il aura également la possibilité de prendre en otage l'équipe perdante En **respectant les conditions** des prises d'otage et réanimation.
- Une **guerre de Gangs** permet d'effectuer des **Drive By**. **Toutes les 4h** il est possible de **tirer en passant en véhicule** (non exclu et non blindé) dans le **quartier adverse**. Vous avez la **possibilité de passer à côté ou dans le quartier**, vous avez également **l'autorisation de tirer et de tuer les membre du groupe adverse**, puis vous avez aussi la possibilité qu'un **membre de votre groupe descende de la voiture** pour **récupérer un membre du groupe adverse** avant de remonter dans la voiture (**à vos risques et périls**), si dans le cas contraire, le **gang adverse réussi à vous arrêter** dans votre action, **vous en subirez les conséquences**. Les membres du groupe **ont le droit de tirer sur la voiture ou d'abattre ses occupants, pour les récupérer ensuite comme otage**.
- Sur les points chauds, si le groupe avec qui **vous êtes en guerre** détient le point, vous n'êtes **pas obligé** de passer par **des négociations**, vous pouvez prendre le point de force **avec les armes**.

Pendant votre guerre, vous serez amené à négocier, à discuter, contrôler des territoires, contrôle des points chauds prises en otages qui pourraient être de bons moyens de pression afin d'avoir un avantage considérable lors de votre guerre.

Points Chauds :

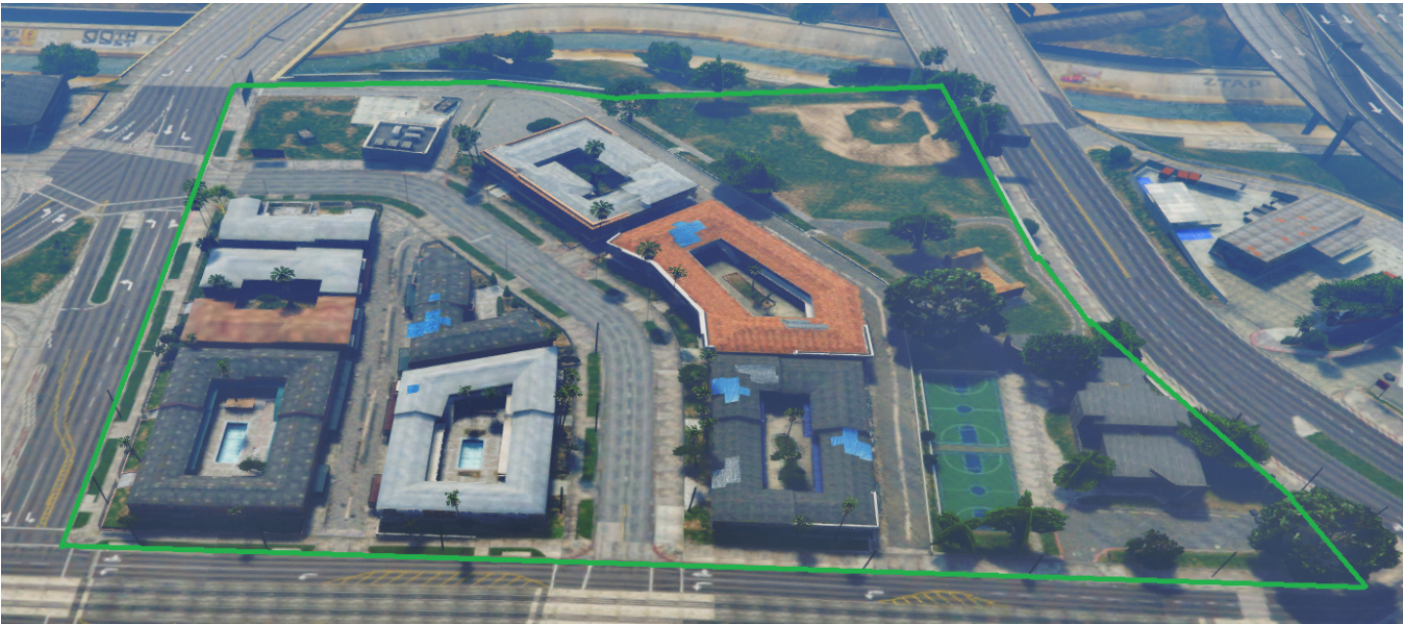
- **Pendant une guerre** vous avez **le droit de tirer** sur un point de drogue. (seulement avec le groupe avec lequel vous êtes en guerre)
- Vous pouvez travailler sur les 3 circuits de drogues.

Limites Quartiers :

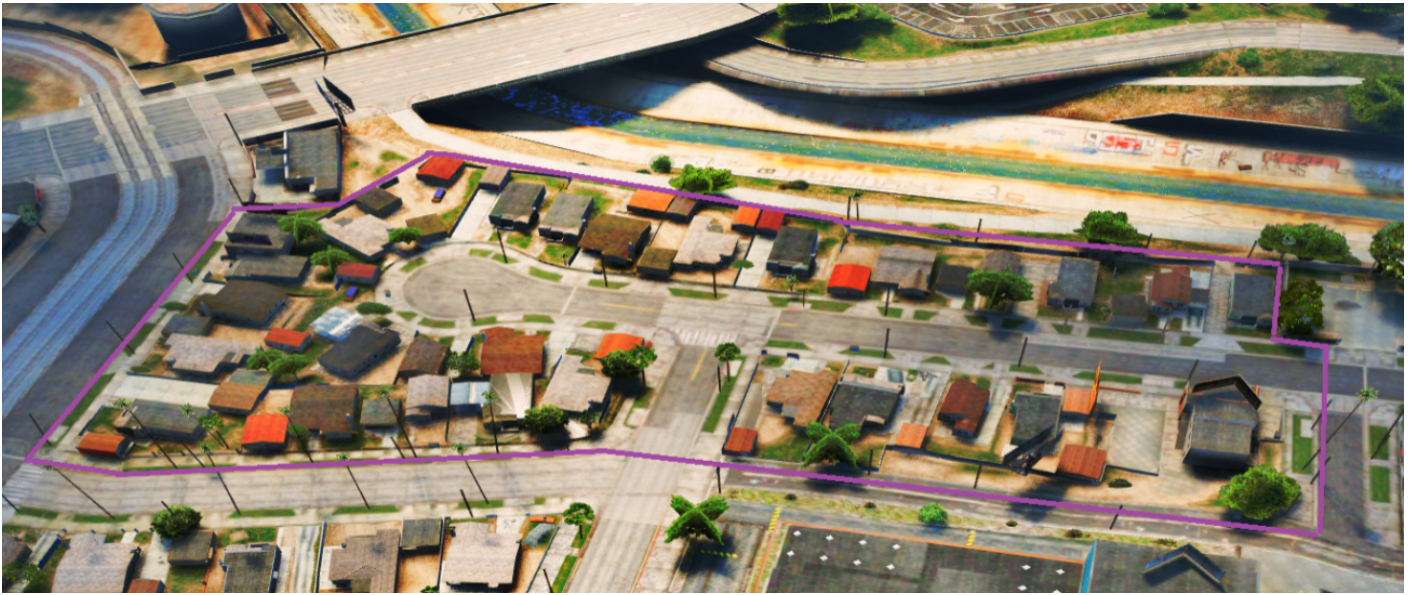
Marabunta :



Families :



Ballas :



Vagos :



Crips :



Bloods :



Le règlement est susceptible de recevoir plusieurs modifications, merci de vous tenir à jour !

Vous êtes dans l'obligation de respecter ce règlement, sous peine de lourdes sanctions !

Image not found or type unknown

