

Règlement Illégal



Nouveautés !

• Règles Générales

- Il est strictement **interdit de tirer** lorsque vous êtes à l'intérieur d'un véhicule qui possède du blindage.
- Le **modificateur de voix** n'est autorisé que si vous portez un masque et que la voix est audible. Pour tout autre dérogation, à voir avec le Staff.
- Il est **Interdit** de retirer ses chaussures en scène (spécialement les scènes de tirs).
- 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, en dernier recours.
- Rentrer ou quitter une entreprise / un groupe 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**.
- --> **IMPORTANT** : Les **aides entre groupes officiels** sont strictement **interdites**, sans accord des GI.
- --> **Il est interdit pour les groupes illégaux de faire une OP ou des actes illégaux sans porter leurs tenues d'organisation/gang (Porter la même tenue est obligatoire pour tout le monde.)**.
- --> **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 on la possibilité de pouvoir effectuer des descentes a l'arme blanche **uniquement 1 par soir** (il faut que les 2 gang adverse soient en guerre et pour **officialiser cette guerre il faut passer par un Gérant illégal** ex : ticket explication raison etc.. sans dossier) .
- Les **gangs et organisations doivent systématiquement utiliser leurs tenues d'opérations pour faire des actes illégaux** (opé, farm drogue, kidnapping etc).
- Lorsque vous prenez **le téléphone de quelqu'un vous devez lui rendre par fairplay** 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).
- 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 :

Coter 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, ils peuvent continuer la scène avec le joueur pris

Coter 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

Vous devez prendre en compte votre situation si vous êtes coincé et sans issue vous devez être fair-play et vous rendre pour jouer votre scène.

Toutes autres personnes morte sur la scène doivent attendre que les personnes présente sois partie pour appeler les ems, une fois réanime vous oublier tous souvenirs

Les voitures des gangs devront avoir le même code couleur que votre groupe obligatoirement, les membres de gangs doivent constamment avoir un signe montrant l'appartenance à leur gang.

• Groupe Officiel:

- Les groupes officiels ont la possibilité d'accueillir des groupes non officiels au sein de **leur domicile**.
- Pour devenir un groupe officiel, vous devez **soumettre un dossier de candidature en respectant préalablement toutes les conditions requises**. Ensuite, les gérant illégaux voteront pour approuver ou rejeter votre intégration au système des groupes officiels.

- Les groupes officiels bénéficient de plusieurs avantages, notamment **un coffre de groupe, un espace de stationnement dans leur quartier, un menu de gestion organisationnelle.**
- Les groupes officiels de style gang de rue peuvent compter jusqu'à un maximum de **30 membres**, tandis que les groupes officiels de style organisation, cartel, MC ou mafia peuvent rassembler jusqu'à **23 membres au maximum.**
- **Sensity se réserve le droit de supprimer un groupe officiel à tout moment s'il devient inactif ou pose des problèmes.**
- Une fois votre groupe validé, un **réfèrent 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 réfèrent.**
- Seuls **les leaders** ont le droit de communiquer avec leur réfèrent en cas de **plainte ou autres problèmes.**
- Toute organisation officielle qui ne respecte pas ces critères **perdra son statut officiel**, ce qui inclut **la suppression des rôles et la suppression du groupe.**
- En cas de changement de leadership du projet officiel "chef de projet", **votre statut d'organisation officielle devra être réévalué et soumis au vote du staff.**
- Il est strictement interdit de se proclamer **groupe officiel sans la validation du projet.**
- Assurez-vous d'avoir un serveur Discord privé réservé à votre groupe **avec les même membres portant le rôle de votre groupe.** Les autres personnes ne doivent pas avoir accès à ce serveur.
- Vous êtes tenus de tenir un **suivi de vos membres** en informant rapidement votre réfèrent de tout départ ou arrivée dans votre projet.
- 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.**
- Il est autorisé d'utiliser au **maximum 2 véhicules exclusifs par convoi illégal.**

• Règles avec les Forces de l'ordre et EMS

- Il est interdit de braquer ou kidnapper les forces de l'ordre sans **Raison valable.**
Les scènes de prise d'otage sur les L.S.P.D et/ou agents du gouvernement ne sont plus admises pour l'enlèvement des bracelets électroniques . Le seul moyen de libérer une personne qui est juger 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.
- **En cas d'abus de la part d'un groupe criminel, les GameMasters sont en droit d'interdire à celui-ci les prises d'otage et braquages LSPD/BCSO**

hormis sous-dossier.

- Vous avez **ci-dessous** les conséquences si vous prenez en otage un LSPD, cela a été mis en place pour vous faire respecter le **fear police !**

2 PO FLIC : 5 ans prison + 150 000\$

4 PO FLIC: 15 ans prison + 300 000\$

6 PO FLIC : 20 ans prison + 500 000\$ + Tête mise a prix (selon les moyens du gouvernement)

8 PO FLIC : 30 ans prison + 900 000\$ + Tête mise a prix (selon les moyens du gouvernement)

10 PO FLIC : Alerte (Defcon) + Perpétuité + Tête mise a prix (selon les moyens du gouvernement)

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 type de nourriture.**
- **Braquer** une quelconque personne afin de lui dérober **uniquement ses items sans but RP concrèt** se verra sanctionner 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.
- Si la personne braquée ne possède **Pas de sac** , il est impossible de lui dérober une arme lourde, sauf si celle-ci a été sortie préalablement. Il est alors possible de ne prendre que **2 Armes de poing** .
- Dans le cas contraire, si la personne braquée possède **un sac** , il est possible de lui dérober **3 Armes** , tout type confondu !
- 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.**
- **-->** Lorsque vous braquer une personne il faut forcément être en **supériorité numérique** pour braquer **quelqu'un / un groupe armée** , Cependant si vous braquer des personnes qui n'ont pas d'armes dans les mains , c'est possible il suffit seulement **d'être autant de braqueurs que de braqué (2vs2)** .

- --> Les **autoroutes**, 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 le **nombre de braqueurs et d'otages requis** pour différents activités illégal :
Supérette (2 braqueurs - 1 otage - 1 par heure maximum)
Fleeca (4 braqueurs - 2 otages - 2 par jour par orga/gang, interdit aux civils)
Maze Bank (10 braqueurs - 5 otages - 2 par mois par orga/gang, interdit aux civils)
- --> Il est interdit d'utiliser un véhicule exclusif lors d'un **braquage de supérette, Fleeca** ou autre banque sous passible d'une **sanction**.
- Lorsque vous êtes braqueur, vous n'êtes pas autorisé à vous faire passer pour un otage pour vous en sortir.

• Prise d'otage

- --> 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 dossier illégal afin de garder un otage plus longtemps que prévu.
un dossier sera nécessaire pour pouvoir garder un otage plus longtemps que prévu
(vous devrez le relâcher par preuve de fairplay, si ce n'est pas fait, un gérant illégal viendra le téléporter pour sa liberté)
- 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 autoriser 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 (Le tout en **Argent sale** bien évidemment)

- Associé : 75 000\$
- Soldat : 90 000\$
- Elite : 125 000\$
- Lieutenant : 250 000\$
- Bras droit : 500 000\$
- Co Patron : 700 000\$
- Patron : 1 000 000\$

• Points chauds

Les gangs peuvent monopoliser/farm seulement le circuit de Weed/Cocaïne, inversement les Organisations peuvent monopoliser/farm seulement le circuit d'Ecstasy/Cocaïne.

Droits Organisation/Gang :

- Les braquages/monopolisations sur les Poids Chauds sont autorisé, à partir de **8 personnes pour maintenir le monopole, il est nécessaire qu'au moins cinq 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 avez le droit de taxer les personnes sur les points à une hauteur de **30% maximum par ce qui farm** (ex : il a 300pochons donc 90pochons)
- Vous n'avez **aucunement** le droit de tirer sur une personne ou un groupe, 3 sommations avec 15 **secondes d'intervalle** doivent être faite avant de pouvoir tirer
- Si un groupe est déjà sur un point, vous devez vous présenter à eux pour pouvoir **négozier** et récupérer le point (privilégier donc la parole au lieu des tirs)
- Le **farm de drogue** est **automatiquement** désactivé de **5h à 10h**
- Tout tirs **non justifier** sera lourdement sanctionné
- Seuls les **groupes officiels** sont autorisés à revendiquer un circuit de drogues
- Vous devez avoir **une tenue similaire pour monopoliser** un point

Droits Citoyens :

- 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 pouvez seulement **farm** sur les points de récolte

Général :

- Vous avez le droit de **farm et vendre** votre propre drogues
- Interdictions de **tirer sans aucune raison**

• Blanchiment

- Les patrons d'entreprises disposant du blanchiment sont autorisé a blanchir les **patrons** d'organisation / gang a hauteur de 45%. Ce pourcentage peut diminuer en fonction de la régularité du client. Le pourcentage minimal est de **25%**
- 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 à 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 respecter
- Interdiction de **braquer aux alentours** du point de blanchiment, ainsi qu'à **l'intérieur** !

• Guerre

Règles générales :

- **Une guerre peut-être déclenchée par les organisations et 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 **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.
- Pendant les guerres, **tous les 3 jours une Mort RP sera accepté** (les GI devront être au courant grâce à un ticket explicatif sur le déroulement de la scène). Ces-dernières vous permettront 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 5 jours de Guerre, vous pouvez effectuer **une descente par semaine dans le quartier/villa adverse**. Le vainqueur de la descente prend **200.000 XP sur l'équipe perdante**. Il aura également la possibilité de prendre en otage l'équipe perdante en respectant les règles des descentes. La descente doit être prévue au moins 24h à l'avance avec les GI.
- 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.
- Lors d'une Guerre, les **alliances sont interdites** que ce soit avec les milices ou les autres groupes.
- **Le gagnant d'une guerre remporte 500.000 XP**.

Règles spécifiques aux Gangs :

- **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 membres 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 réussit 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.

- Une guerre de Gangs permet la possibilité de faire des **descentes à l'arme blanche sans dossier**.

Une limite d'une descente par jour maximum est fixée, **le gang gagnant prendra 20.000 XP au gang** perdant sur chacune des descentes gagnée. Pendant votre guerre de gang vous serez amené à négocier, à discuter et les personnes prises en otages pourraient être de bons moyens de pression/de bons éléments afin d'avoir un avantage considérable lors de votre guerre.

• Descentes

- Après une descente avec dossier , l'**équipe " Gagnante "** peut prendre en otage un **nombre de personnes égal au nombre de personnes encore en vie de chez elle**, et ça le plus rapidement possible.
- **Sur une descente de villa/quartier**, le groupe qui gagne la descente prendra 200.000 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](#)

• 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 feras **perdre des points** dans le classement a l'inverse, montrez vous motivés et sérieux et vous vous verrez **récompenser par des points** de classement.

Conditions pour être un groupe Officiel

Nous exigeons la présence d'au moins **10 joueurs actifs que ce soit pour les gangs ou les organisations** sur le serveur avant de soumettre votre candidature.

En cas de **dissolution du projet**, l'**intégralité du groupe sera réinitialisée**.

Les conditions préalables sont les suivantes :

- S'engager dans des activités illégales.
- Ne pas craindre les pertes.

- Mettre l'accent sur le jeu de rôle plutôt que sur l'argent et les armes.
- Mener des activités illégales entre **19h et minuit**, avec une réduction des activités légales pendant cette plage horaire.
- Respecter l'intégralité du règlement de Sensity.
- Les chefs de projet doivent être âgés d'au moins **18 ans**.
- Avoir votre groupe non officiel de plus de **2 semaine** !

Il est important de noter que nous privilégions les groupes qui s'intègrent **dans l'univers du Lore de GTAV**.

De plus, la participation aux missions GM et leur réussite est requise.

• Limite D'armes:

Voici les quantités d'armes qui sont à respecter obligatoirement dans vos différents groupes.

Il n'existe **aucune restriction** quant à la possession d'armes légères, tout individu peut en détenir une.

Gang Officiel:

- **Interdiction** au sniper (hors mousquet)
- **Interdiction** à la batteuse

Groupe non Officiel:

- 2 fusil d'assaut
- 1 pompe
- Le reste (Arme légère: mitraillette, pistolet etc...)

Si vos groupes ne respectent pas cette règle, vous subirez immédiatement une sanction sous forme d'avertissement et d'une perte d'expérience illégale pour votre groupe, **proportionnelle à la gravité de la violation de cette règle**.

• Mort RP

SOUS-DOSSIER

- Une mort RP consiste en la fin **définitive** de votre personnage RP.
- Les demandes de Mort RP sans cohérence ni motif Role 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 celui ci ne pourra pas rejoindre le même groupe ou il s'y trouver avant un **délai d'au moins 1 semaine**
- 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 passe a 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 a 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 obligatoire.**

• Ripoux (Avec Police ou Groupe Illégal)

- **Tout acte ripoux est strictement interdit du côté légal et illégal**

• Contrat

SOUS-DOSSIER

- 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 :**

[Dossier Contrat](#)

• Discord

- Les **serveurs Discord privés** sont autorisés pour les gangs/orgas officielles et sont supervisés par les référents

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 !

*Règlement **Illégal***

The logo for SENSiTY, featuring the word in a stylized white font with a small yellow star above the 'i'.

Revision #232

Created 29 July 2022 15:37:46 by Baphomet

Updated 29 June 2024 21:14:33 by GI