

Règlement Illégal

- ▣ · Agressions, kidnapping et braquages
- ▣ · Vols, rackets et arnaques
- ▣ · Armes
- ▣ · Drogues
- ▣ · Course poursuite, fuite
- ▣ · Contrôle de Territoire
- ♠ · Conséquences RP

☐☐. Agressions, kidnapping et braquages

1. Il est **interdit** de braquer/fouiller un joueur **sans** raison valable.
2. Il est **interdit** de demander à un joueur d'aller à un ATM ou à une banque pour le **forcer** à retirer de l'argent.
3. Il est **interdit** de kidnapper/braquer un joueur **sur son lieu de travail**.
4. Pour demander une rançon :
 1. Maximum **5K\$** pour un civil en négociation **police**.
 2. Maximum **16K\$** pour un agent de l'État en négociation **police**. (**DÉPENDAMMENT DE SON GRADE**, ne demandez pas 16.000\$ pour un Rookie).
 3. Maximum **4K\$** pour un **Bas Gradé illégal** (la rançon peut être payée avec une arme équivalente au prix de celle ci).
 4. Maximum **8K\$** pour un **Haut Gradé illégal** (la rançon peut être payée avec une arme équivalente au prix de celle ci).
5. Il est **interdit** de prendre de **faux otages** (complices).
6. Il est **interdit** de prendre en otage un joueur blessé par balles, et ce, **même** s'il a été réanimé par un EMS.
7. Il est **autorisé** pour un gang de jouer en illégal avec des véhicules import (cohérent avec le lore du gang). Les organisations **ne sont pas** concernés par la limite d'import
8. Si lors de votre braquage, **aucune** patrouille de police n'est présente :
 1. Vous pouvez fuir au bout de **5 minutes**, s'il s'agit d'un braquage de supérette.
 2. Vous pouvez fuir au bout de **10 minutes**, s'il s'agit d'un braquage de bijouterie.
 3. Vous pouvez fuir au bout de **15 minutes**, s'il s'agit d'un braquage de banque.
 4. Vous pouvez fuir au bout de **20 minutes**, s'il s'agit d'un braquage de la Pacific Bank.
9. Il est **interdit** de braquer sur **RDV**.
10. Vous **ne pouvez pas** braquer sur lieu de farm (récolte/traitement) sans raisons valables (*revendication/guerre*).
11. Vous êtes **autorisés à braquer** un autre joueur dans une zone de MassRP **uniquement** si cela fait moins de 30 secondes que vous vous trouvez à proximité de ce dernier (il vous faut avoir des raisons valables).
12. Concernant les **prises d'otages** :
 1. Minimum **2** otages pour un braquage de bijouterie et de Fleeca.
 2. Minimum **6** otages pour le braquage de la "Pacific Bank".
 3. Minimum **1** otage pour le braquage d'une supérette.

☐☐ · Vols, rackets et arnaques

1. Il est **interdit** de voler des véhicules appartenant aux services publics **ainsi** qu'aux citoyens présents dans une zone dite "safe".
2. Chaque joueur est **responsable** de son véhicule **et** des objets stockés dans ce dernier. **Aucun** objet ne sera remboursé si vous vous faites voler dans l'un de vos véhicules.
3. Il est **interdit** de voler/racketter/taxer un joueur **sans raison valable**.
4. Quelques règles à prendre en compte en cas de vol sur un joueur ou un véhicule:
 1. Vous ne **pouvez pas** prendre au-delà de **50%** de chaque objet (*par exemple, si vous voyez qu'il y a 500\$ d'argent, vous ne pouvez prendre que 250\$ au **maximum***).
 2. Vous ne **pouvez pas** voler un objet caractérisé comme "essentiel à la survie du personnage" (*nourriture, permis, carte d'identité, etc.*)
 3. Vous ne **pouvez pas** prendre **d'armes** sur un joueur
5. Il est **interdit** de racketter ou de faire pression, et ce, **sous n'importe quelle forme**, auprès des entreprises et services publics.
6. Les groupes officiels (gangs et organisations) peuvent racketter une entreprise **si** elle se trouve dans la zone qu'il revendique. Il faudra dans ces cas là, **faire parvenir un dossier auprès de l'équipe du Staff** pour en faire la validation. Le montant du racket **ne peut** excéder 20% du chiffre d'affaires de l'entreprise. Le groupe devra **obligatoirement** proposer quelque chose en échange, tel qu'une protection, par exemple.
7. Tout type d'arnaques de biens (véhicule, armes, etc...) **sont interdites** sur le serveur.

☐☐ · Armes

1. Il est **interdit** de tirer sans aucune raison. Veuillez privilégiez la parole qu'au canon de votre arme. *(Tout ne doit pas finir en gunfight, surtout entre gangs. Un bon coup de couteau ou de batte peut suffire à régler un problème.)*
2. Avant de vous engager dans une fusillade, **réfléchissez** aux répercussions et surtout à la suite de votre scène.
3. Un groupe n'a pas de **limite d'armes** qui peuvent être présentes sur une scène, mais soyez **fairplay**.
4. S'il y a des événements prévus à cet effet, les loots seront **autorisés** uniquement dans les coffres *(convoi d'armes, par exemple)*.
5. Il est **autorisé** de vendre ses armes **à vos risques et périls**. (Il y a des vendeurs d'armes qui revendiquent le business en RP.)
6. Certaines armes sont vendables uniquement aux ammunations et requiert, **de manière obligatoire**, le permis de port d'armes.
7. Il est **interdit** de transporter une arme longue/lourde dans son jogging. Il faut impérativement un sac, une voiture, un coffre *(un RP cohérent)*.
8. Il est **autorisé** pour un **groupe illégal** de se procurer un **PPA**.

☐☐ · Drogues

1. Il est **interdit** de vendre à moto/buggy/quad/vélo ou avec une voiture de catégorie "import".
2. La vente de drogue dans une zone revendiquée par d'autres groupes **peut** avoir des conséquences RP.
3. Transport de drogue = **risques réels**. *(Cependant pas le droit de PO un véhicule de farm juste parce que s'en est un: pas de raccourci autorisé).*
4. Si vous êtes un groupe officiel, vous devez vendre de la drogue à **minimum 2km** de votre QG.
5. Il est **autorisé** de faire des alliances commerciales sur un circuit de drogue (gérance, co-gérance, sécurité).
6. Il est **interdit** de braquer à plusieurs factions contre **une autre** même si vous êtes en alliance commerciale.

☐☐. Course poursuite, fuite

1. Vous **ne pouvez pas** faire un **retour QG / zone safe** en pleine **course poursuite**. (ce sera sanctionné HRP)
2. **Pas** de conduite "troll"
3. **Pas** de changements de véhicules abusifs en fuite.
4. Une fuite **doit** être **cohérente** avec les blessures. (Si vous vous prenez une balle dans la jambe, vous ne pouvez pas sprinter comme si de rien n'était)
5. Il est **interdit** de se TP dans une propriété pour esquiver l'adversaire, ce n'est pas réaliste.
6. Il est **autorisé** de faire un plan pneu au bout de **10 min** de course poursuite
7. il est **autorisé** de faire des plans mules.

☐☐ · Contrôle de Territoire

1. Un groupe **ne peut pas** être "intouchable" sur son territoire. Même si c'est votre quartier, la police ou d'autres groupes criminels peuvent venir faire n'importe quoi (*pas tout le temps, il faut prendre en compte le masse RP*), cependant cela résultera a de grosses répercutions en RP.
2. Un groupe ne peut pas revendiquer une zone s'il n'y a personne qui y traîne régulièrement.
3. Les guerres de territoire **doivent** avoir une **vraie raison**. Pas de "on attaque juste parce qu'on en a envie". Il faut des enjeux (*racket, drogue, vengeance, etc*).
4. Avant une guerre, **il doit** y avoir des **négociations**, des **avertissements**, des **tensions montantes**... pas juste un tir direct. La diplomatie est essentielle
5. Une guerre de territoire **ne s'arrête pas** sans RP: un groupe ne peut pas déclarer "on arrête la guerre" sans raison RP derrière (*accord, trahison, perte de force, etc*).

· Conséquences RP

1. Monter en puissance **prend du temps**. Un petit gang ne peut pas directement être au niveau d'un cartel ou d'une mafia. Il faut évoluer progressivement.
2. Un personnage blessé gravement **ne peut pas** revenir en pleine forme en 5 minutes. La blessure doit impacter le RP pendant un certain temps. (Se faire tirer dessus = hôpital, douleur, soins...)
3. Les blessures graves **doivent** être jouées sur plusieurs jours. (*cicatrices, perte d'œil, marque corporel comme brûlure*)
4. Un groupe qui perd une guerre **doit** en subir les conséquences. (*Ex : Moins d'influence, perte de ressources, besoin de payer une dette à l'autre groupe*)
5. Un business illégal (*ex : blanchiment, trafic d'armes*) **peut être** détruit ou repris par un autre groupe après une défaite.
6. Les rumeurs/humiliation **doivent** avoir des conséquences. Si un groupe se fait humilier, d'autres criminels peuvent s'en moquer ou profiter de la situation. Leurs réputation baisse.
7. Un joueur **ne peut pas** s'évader de prison toutes les semaines, c'est un problème. Il faut de vrais plans et des scènes travaillées pas des évasions à répétition.