Règlement Illégal

⚠ Note importante

> Toute connexion sur le serveur implique **l’acceptation automatique** de ce règlement. Le non-respect peut entraîner **des sanctions**, allant du simple avertissement au bannissement définitif.

Factions Illégales – Règles Générales

- Tous les membres commencent avec **3 CK** : le 3e entraîne la **Mort RP définitive**.
- **Leaders** peuvent infliger une **Mort RP immédiate** à un membre de leur faction.
- Si un **agent de l’État** vous met en **coma**, cela **peut compter comme un CK** (jouez votre **Fear** !).
- Si vous êtes **capturé (prison a vie) ou tué** par les fédéraux, vous êtes **interdit de faction pendant 2 semaines** (pour tous les membres, y compris leaders et co-leaders).
- Les **convois multi-véhicules** sont interdits.
  - Une seule voiture supplémentaire peut être appelée, mais cela doit être **anticipé**
  - L’accent doit être mis sur la **stratégie** et la **créativité**, pas sur la force brute.
- **Dénonciation / RP balance**
  - La **dénonciation d’un groupe au LSPD** est strictement interdite.
  - Toute trahison incohérente peut entraîner une **mort RP imposée** ou un **Black liste illégal**.

□□ Utilisation des Armes de la Boutique – Factions Illégales

Afin de garantir un jeu immersif et cohérent, les factions illégales sont autorisées à utiliser les armes disponibles en boutique, sous réserve du respect des règles suivantes :

□ Cohérence RP Obligatoire

- Toute arme utilisée doit être en adéquation avec le style, les moyens et l'identité du groupe. *Exemple : un gang de rue ne devrait pas se balader avec des fusils de précision militaires sans justification RP solide.*
- Les membres doivent pouvoir justifier en RP la provenance de l'arme (trafic, vol, achat via contact, etc.).

□□ Armes Automatiques – Usage Restreint

- Les armes automatiques (type AK-47, Sulfateuse Gusenberg, etc.) sont **strictement réservées aux grosses scènes** :
  - Guerres de territoire
  - Fusillades inter-factions avec revendication
  - Braquages majeurs (bijouterie, etc.)

- Leur usage doit toujours respecter la cohérence du groupe et être validé par une mise en scène RP crédible.
- L'abus ou l'usage incohérent de ces armes pourra entraîner des sanctions (mort RP, blacklist, etc.).

⚠ Rappel

- Chaque action a des conséquences. L'usage d'armes lourdes attire l'attention des forces de l'ordre et peut déclencher des représailles RP.
- Le fair-play et le respect du lore du serveur sont prioritaires. Un bon RP vaut mieux qu'un gros arsenal.

⚔ Conflits et Guerres de Factions

Respect & Disrespect

- **Niveau 1** : Moqueries ou fréquentations adverses → nuisance à l’image.
- **Niveau 2** : Diss track, moqueries sur un accident → **potentiel CK**.
- **Niveau 3** : Moqueries sur la mort → **Mort RP** possible.

Types de Conflits

Type de conflit	Description
Squabble	Duel d’honneur entre deux individus.
Descente (battre/frapper)	Entraîne uniquement des **CS**.
Descente CK	**Maximum 3 tireurs**, tous les 72h, **dossier requis**.
Drive-By	1/48h par faction, 2 tireurs max, **sans sortie du véhicule** .
Réplique / GetBack	Autorisé après Drive-By ou CK. Les tireurs peuvent être **CK** .

Règles de tir depuis un véhicule

- Les drive-by sont autorisés **uniquement pour les passagers**, avec **revendication obligatoire**. Le groupe en face n'a pas le droit de riposter.
- Les fusillades **(descendre du véhicule, revendiquer et tirer)** ne sont permises qu’avec revendication. Vous pouvez **répliquer à une fusillade**, mais un tir **non revendiqué** peut entraîner une **Mort RP** si vous êtes retrouvé..

Guerres de territoire / Revendication

- **Les revendications** doivent être jouées au maximum. Les groupes qui revendiquent un territoire ou une zone de vente doivent partager leurs actions sur (Instagram etc) et assurer une présence constante sur la zone.
- Les guerres doivent s’appuyer sur des **actions significatives** (fusillades, attaques, bagarres).

- Contrôler un vendeur seul ne suffit pas.

> Un conflit doit durer **au minimum deux semaines** pour être crédible.

Règles de Guerre

- **Dossier requis** pour toute Mort RP ou CK inter-factions.
- **Armes blanches** : uniquement des CS.
- **Fusillades** : 1 chargeur par tireur ; quittez la scène dans les 30 sec après l’échange.
- **Pas de hauteur Menta gf:** avant une fusillade.
- En cas de **CK ou Drive-By**, le tireur tué subit aussi un **CK**.

Loot en guerre

- Loot en guerre autorisé jusqu’à **50 % des ressources**(armes, munitions, drogue,argent), sur **décision staff**
- Si votre groupe ne souhaite pas la guerre, cherchez des **alternatives RP**.
- Évitez les conflits déclenchés par **égo** ou par manque de préparation.
- Le **loot pendant une guerre est interdit**. La seule façon d'activer cette fonctionnalité est pour les leaders de groupes **d'informer** les **staff illégaux**

> (Une guerre est avant tout économique. Ce lancer dans un conflit avec peu de moyens matériels et financiers simplement pour satisfaire votre égo, car cela pourrait entraîner la perte de votre groupe au complet.)

□□ Logistique & Économie

Armement

- **Armes interdites** à la vente/don/échange, sauf via le **Black Market**.
- Seul le **Weapon Boss** peut distribuer les armes dans une faction.
- **Interdiction de “save”** les armes d’un allié. Seule les arme lourd sont autorisés à être save style ak-47 M16 (etc)
- Aucune limite imposée sur les armes lourdes. Cependant, chaque usage devra être **justifié** en RP.

> Toute action a des **conséquences**. Faites les bons choix.

Argent & Vols

- **Max 10 000 $**
- En cas de coopération, vous ne pouvez prendre **que 50 % de l’inventaire**. (sauf armes)
- Refus de rendre une arme ou d’ouvrir un coffre = **refus de scène**.
- Téléphone : **lecture autorisée**, mais doit être **rendu**.

Drogues & Transactions

- Stockage maximum dans **maisons personnelles** ou **quartier/QG 500** .
- Distance minimale de **2 km** pour un entrepôt.
- Ventes mobiles **interdites** (pas depuis une voiture/moto).
- Utilisez des véhicules **cohérents** avec la quantité de drogue.
  - (ex : 500 pochons dans une Sultan)
  - Plusieur membres portant chacun des pochons
  - Des sanctions de groupe seront appliquées immédiatement.

> Privilégiez **le nord** de la carte pour les ventes.

□□ Braquages

Type	Conditions principales
Supérette	Max 3 braqueurs, 1 otage minimum, 1 tous les 2 jours, **moto interdite**.
Fleeca	Max 5 braqueurs, **1/semain**,.
Bijouterie/Pacific/ Banque paleto/etc	**Dossier obligatoire** pour toute tentative.

□□ Tenues & Reconnaissance

- **Gangs de rue** : reconnaissance via **bandanas, tatouages,chaines (etc)**.
- **MC** : reconnaissance via **vestes et écussons**.
- Votre tenue doit être **cohérente avec votre RP** (ex : pas de luxe pour un jeune gang member).

□□ Taxation & Alliances

- **Taxe autorisée** : max **30 000 $/semaine/entreprise**.
- **Alliances interdites**, sauf pour les transactions **commerciales** (ex : drogue).

□□ Gestion de Faction

- Slots :
  - **Gang** : 30 membres

- **Mafia** : 24 membres
- **Organisation diverse** : 20 membres

- Changement de leader → **ticket auprès de Stalya Illégal**.
- Il est autorisé de prendre 125 000$(semaine) d'argent légal pour financer une faction illégale.
- Respect des noms RP obligatoires. Pas de mélange HRP/RP.

□□ Règles de Gameplay & HRP

- **Pas de PPA** pour les membres illégaux, directement ou via un tiers.
- Respect du **fair-play** : désactivez votre réticule si possible.
- Utilisez les **/me** pour renforcer l'immersion.
- Le **staff ne doit pas être contacté en privé** pour Stalya Illégal.

□□ Mort RP & Vengeances

- Mort RP = dossier solide + raisons cohérentes.
- **Fear obligatoire pendant 2 jours** après une mort RP.
- Vengeances autorisées **sans limite de temps**, mais doivent rester **cohérentes avec le vécu du personnage**.
- Les vengeances **originales** et **progressives** sont encouragées.

Un abus ou une incohérence flagrante entraînera une **mort RP immédiate**.

Interaction avec la Police & SWAT

- Engager une fusillade contre la police = risque de **Mort RP** (surtout en cas de coma).
- **SWAT** peut intervenir avec des **Morts RP sans dossier**, si validé par mandat et l'équipe staff **(defcon1)**
- Loi **RICO** peut être appliquée par les staff avec un **dossier complet**.

Comportements interdits / Anti-META

- Pas de véhicules choisis uniquement pour leur **maniabilité**.
- Interdiction des comportements absurdes (saut en voiture, cascade...).
- Interdiction des **alliances pour camper un QG**.
- Vente mobile,ou farm de spots sans RP = **sanctions**.
- Il est interdit de **chercher activement** des lieux de farm ou de production.

Ces lieux sont considérés comme appartenant à **d'autres joueurs**. Agissez en **Mass RP**.

Pour tout information rapprocher vous du discord illégal https://discord.gg/BQZaZkTHNp dans le salon gang

Revision #11
Created 4 May 2025 18:34:25 by Billy Shapman
Updated 14 November 2025 23:20:46 by Billy Shapman