

# ☐☐ 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 ont le droit à **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 à 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**.
-

# ✂ 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.

## Systeme de Conflits

Type de conflit	Description	Durée
Manque de respect	<b>Début du conflit, pique sur les réseaux sociaux.</b>	<b>Début du conflit</b>
Squabble	Duel d'honneur entre deux individus.	4 Jours
Descente (battre/frapper)	Entraîne uniquement des <b>CS</b> .	1 Semaine
Drive-By / GetBack	1/72h par faction, 2 tireurs max, <b>sans sortie du véhicule et sans tirer sur les joueurs (tir en l'air).</b> <b>Si vous subissez un drive by vous pouvez répliqué (GetBack).</b>	3 Jours
Drive-By CK / GetBack	1/72h par faction, 2 tireurs max, <b>sans sortie du véhicule, dossier requis.</b> <b>Si vous subissez un drive by vous pouvez répliqué sans dossier (GetBack). Les tireurs peuvent être ck.</b>	6 Jours
Descente CK	<b>Maximum 3 tireurs</b> , tous les 96h, <b>dossier requis.</b>	8 Jours
CK	Prise d'otage d'un joueurs, 1 fois par semaine, <b>dossier requis.</b> <b>Pensé a essayé de trouvé un compromis avant de partir sur un point de non retours.</b>	1 Semaine
Mort RP	<b>Dossier requis, une Mort RP entraine la fin d'un conflit et un fear est à jouer.</b>	<b>Fin du conflit</b>

Type de conflit	Description	Durée
Vengeance	Dossier requis	Aucune Limite de temps

**GetBack** : Si vous recevez un **Drive-By / Descente** et autres types d'actions, afin de pouvoir effectuer un **GetBack**, vous avez l'obligation de patienter **24h00** !

(Exemple : Un **Drive-By** le **28/05 à 22h00**, vous devez attendre au minimum le **29/05 à 22h00** pour effectuer un **GetBack**).

## 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**.

Sans revendication, si le shooter est retrouvé celui ci peut prendre une Mort RP à tout moment.

## 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

- 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**.

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

## Argent & Vols

- **Vous pouvez volé la moitié des dollars si la scène est justifier.**
- 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.**

Vous ne pouvez pas braquer seulement pour loot quelqu'un vous devait avoir une raison valable.

## Drogues & Transactions

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

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

## 🚚 Braquages

Type	Otages requis 🚚♂	Cooldown 🕒	Braqueurs requis 👤	Braqueurs max 👤	Interdiction 🚫
Conteneur	🚚	à partir de 21h00 <b>(RP)</b>	1 👤	1 👤	Moto 🚲 Otage 🚫

<b>Cambriolage</b>	□	à partir de 21h00 <b>(RP)</b>	1 □	1 □	Moto □ Otage □
<b>ATM</b>	□	<b>3</b> par jour	1 □	2□	Otage □
<b>Supérette</b>	1 □♂	<b>2</b> jours	2 □	3□	Moto □ Partir sans négociation □
<b>Magasins de vêtements</b>	1 □♂	<b>2</b> jours	3 □	3□	Partir sans négociation □
<b>Salons de tatouage</b>	1 □♂	<b>2</b> jours	2 □	3□	Partir sans négociation □
<b>Magasin de masques</b>	1 □♂	<b>2</b> jours	2 □	3□	Partir sans négociation □
<b>Armurerie</b>	1□♂	<b>3</b> jours	2 □	4□	Arme blanche □ Partir sans négociation □
<b>Fleeca</b>	2□♂	<b>7</b> jours	3 □	5□	Arme blanche □ Partir sans négociation □
<b>Bijouterie</b>	4□♂	<b>14</b> jours	5 □	10□	Arme blanche □ Partir sans négociation □
<b>Pacific Bank</b>	8□♂	<b>21</b> jours	6 □	25□	Arme blanche □ Partir sans négociation □

**Tout braquage** doit obligatoirement être **préparé en amont** et mené de manière **cohérente** ; les joueurs sont tenus de rester **vigilants**, car les **PNJ** peuvent réagir de façon **réaliste** et prendre la décision **d'ouvrir le feu** si la situation l'exige.

△ Pour tous type de **braquages**, interdiction de **prendre Apu en otage**, **demandeur une rançon** ou de les **enchaîner de manière HRP** ! △

# ☐☐ 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 **50 000 \$/semaine/entreprise**.
- **Alliances interdites**, sauf pour les transactions **commerciales** (ex : drogue).
- Exemple de type d'alliance **autorisé** : ☐
  - **Mafia qui missionne un gang** pour faire un plan mule sur un braquage
  - **Mafia qui missionne un gang** pour braquer des otages.
  - **Gang qui missionne une PF** pour un plan mule.
  - **Gang qui missionne une PF** pour braquer des otages.
- Exemple de type d'alliance **interdite** : ☐
  - **Mafia qui missionne un gang** pour augmenter leur **effectif** (aller prendre en otage des autres groupes ensemble, faire une fleeca ensemble,..).
  - **Gang qui missionne une PF** pour augmenter leur **effectif** (aller prendre en otage des autres groupes ensemble, faire une fleeca ensemble,..).

o

Exception : Les **Mafia/Cartel** peuvent récupérer **1 ou 2 joueurs** d'un autre groupe **maximum uniquement sur de grosses scènes, sous l'accord d'un staff**.

---

# ☐☐ 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 5 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, une incohérence flagrante ou un manque de fear flagrant entraînera un **mort RP immédiat**.

## ☐☐ 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 (**Code Noir**)
- Loi **RICO** peut être appliquée par les staff avec un **dossier complet**.

## ☐☐ Limites & interdictions (Anti META)

- Interdiction de faire des **plans pneus** avant **10 minutes** de poursuite.
- Interdiction de faire un **plan mule** avant **5 minutes** de poursuite.
- 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**.

Tout abus des **plans pneus** sera **lourdement sanctionné** ; il vous revient de juger **quelles scènes** le méritent ou **non**.

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

---

Revision #30

Created 4 May 2025 18:34:25

Updated 11 June 2026 19:49:59 by Lazco