

Règlement illégal

Merci de lire attentivement le règlement ci-dessous. Il doit être appris mais surtout compris afin d'avoir une immersion réaliste, cohérent et fluide une fois en jeu. Il n'est applicable que sur Stalya RP.

Systeme CS/CK/Mort RP

Un **CS** (coma simple) est un coma qui ne mène pas à la mort RP. C'est quand le personnage a été coma sans dossier.

Un **CK** (coma kill) est un coma qui mène à la mort RP. C'est quand le personnage est coma avec dossier.

Une **mort RP** est la fin d'un personnage. Vous recevrez un register en passant par un wipe afin de débiter l'histoire de votre futur personnage.

- Chaque membre d'une faction illégale officielle possède 3 CK à la création de son personnage (le troisième correspond à la Mort RP de votre personnage).
- Un Lead d'une faction est en droit d'infliger une mort RP instantanément à n'importe quel membre de sa faction.
- Lors d'une scène avec un agent de l'état vous infligeant un coma, ce dernier peut être compté comme un CK (Tout dépend de la scène, vous devez donc impérativement jouer votre Fear !).
- **NLR illégal** : Si vous êtes amené à mourir ou prendre une fédérale pour quelconque raison et que vous faites parti d'une faction il vous sera interdit de revenir dans celle-ci pendant 2 semaines. (Lead / Co-Lead et tous les membres sont concernés.)

Guerre

- Les Dissrespect :

Le premier niveau va être sur des actions peu graves d'un set qui pourra simplement faire honte au groupe. Il peut très bien s'agir d'une moquerie sur l'un des résident du quartier adverse, un manque de respect, avoir développé une relation avec une fille du quartier adverse.

Le second lui sera de faire une disstrack ou bien porter la casquette d'un set avec une croix dessus, se moquer d'un accident étant arrivé à un résident d'un quartier adverse, ces actions la peuvent être punis d'un CK.

Le troisième niveau lui est le faite de diss sur la mort de quelqu'un, il n'y a pas plus fort que ça

c'est donc pour ça qu'il faut bien réfléchir avant d'agir, cette action peut être punie d'une Mort RP.

- **Squabble** : Lorsque vous ferez un squabble contre une autre personne il est important de rappeler que c'est votre honneur qui est en jeu alors il est plus que normal que vous vous battez seul et uniquement seul, si vous faites rentrer dans cette bagarre d'autres personnes alors votre honneur sera souillé et vous serez la honte de Los Santos.

- **Descente** : Descente : Les descentes sans armes à feu se font sans dossier, ces dernières n'endommagent que des CS.

- **Drive-By** : C'est un par faction toutes les 48h . Maximum 2 shooters. Interdiction de descendre du véhicule.

CS : Si le Drive-By est effectué sans dossier ni REC des simples CS seront attribués.

CK : Si vous souhaitez CK une autre faction vous devez soit faire un dossier soit fournir un REC de la scène juste après celle-ci avec une explication claire.

Vous pouvez très bien faire un drive by sans tuer de joueurs sans dossier afin de faire jouer un fear au groupe adverse (tirer en l'air)

- **Descente CK** : Les Descentes CK se font à l'aide d'un dossier et sont réalisables au minimum toutes les 72h. Les Descentes CK sont composées d'au maximum 3 shooters. Proposez la scène dans le ticket.

- **Get Back** : Get Back : Le Get Back correspond à une réponse à un Drive-By ou une Descente CK dans lequel vous avez 2 heures pour répliquer. Si vous arrivez à blesser les shooters d'en face, ils seront CK.

- **Mort RP** : Mort RP : Une Mort RP se réalise à l'aide d'un dossier solide comportant de réelles raisons ainsi qu'une bonne cohérence de la faction quant à l'application d'une Mort RP. (rare)

Pour les dossiers fait un ticket sur **Stalya Gang** (Clique !)

Système d'un conflit : Réel Raison => Tag/DissRespect => Squabble => Descente à la batte => Descente CK/Drive-By => GetBack => Fin du conflit. (les tensions peuvent perdurer)

À la fin du beef, un fear de 2 jours doit être respecté du côté où il y a un CK. Si les deux côtés ont des blessés, le beef est tassé.

Règles guerres :

- Les Coma par armes blanches légères n'infligent uniquement que des CS.

- Descentes sans dossiers doivent être contrôlées par vous-même en étant fair-play et réaliste.

- Lorsque des tirs ont lieu, vous avez au maximum 30 secondes afin de quitter les lieux à partir du moment où le premier échange de tir à lieu.

- Lorsque vous réalisez une descente avec armes à feu, ces dernières sont limitées à 1 chargeur par shooter.

- Lors d'un drive-by ou descente CK, le conducteur ne doit pas être un shooter.

- Vous avez 3 jours pour faire votre descente, au-delà, le dossier n'est plus valide.

- Si une descente est ratée, il est interdit de refaire une descente. Il faut attendre 72H

- Si vous vous faites tirer dessus, vous êtes en droit de répliquer. (soyez réaliste et cohérent)

- Si lors d'une Descente CK/Drive-By et qu'un shooter se fait abattre, ce dernier se voit infliger un CK. (Soyez prudents !)

- Lorsque vous tuez un ou plusieurs individus lors d'une Descente CK/Drive-By mais que ces

derniers ne sont pas inscrits dans le dossier, ils n'écoperont que des CS.

- S'il s'avère que vous êtes touché lorsqu'une faction adverse procède à une attaque (Drive-By / GetBack / Descente CK). Vous ne pourrez participer à aucune attaque (Drive-By / GetBack / Descente CK).
- Si une fusillade vient à éclater lors d'une altercation, cette dernière n'engendre que des CS pour les individus blessés. En revanche, une fois avoir tiré sur un membre d'une faction adverse, ce dernier peut quant à lui établir un dossier à votre encontre afin d'engendrer un CK. Réfléchissez donc bien avant de tirer !
- Il est interdit de déclencher une fusillade sans avoir eu un échange verbal. Cet échange ne peut pas être une sommation. L'échange doit être une négociation. Cette négociation ne peut pas être faite depuis un véhicule. La négociation doit être fairplay et doit potentiellement faire plaisir aux deux parties.
- Il est interdit de prendre des positions avant de déclencher le premier tir.
- Il vous est interdit d'avoir plus de deux chargeurs sur vous. Un pistolet contient 12 balles dans son chargeur, vous êtes donc autorisé à avoir 24 balles sur vous.
- Il vous est interdit d'avoir des gilets par balle (Kevlar). La seule façon d'en obtenir est de vous en fournir par le billet d'une scène RP.
- Il vous est interdit de prendre des positions et d'y rester afin d'attendre un groupe en sortie de RDV.
- Il vous est interdit de prendre des positions et d'y rester afin d'attendre un groupe devant leurs QG, Zone Safe.
- Vous êtes tout à fait en capacité de reconnaître un joueur grâce à sa voix si vous avez déjà effectué plusieurs scènes à visage découvert et que vous avez des informations sur lui.

- Lors de votre RolePlay vous serez obligatoirement confronté à des échanges de tirs pour quelconque(s) raison(s). Il y a cependant une partie qui est très souvent négligée, il s'agit évidemment du Pain joué lors de ces interactions.

Vous vous devez de prendre en compte que lorsque vous recevez une balle un Pain conséquent doit être joué de votre part, et ce sur plusieurs jours en fonction de l'endroit où vous avez reçu la balle (vous n'allez pas boiter si vous avez reçu une balle dans le bras). Nous vous invitons également à profiter des objets mis à votre disposition en jeu afin d'approfondir le réalisme de votre Pain (Canne, Vêtements, Démarches, Timbre de Voix, ...).

Arme

Catégorie :

- Armes blanches légères : catégorie englobant les armes blanches ne provoquant pas de coma (batte, clef à molette, queue de billard, etc...).
- Armes blanches : Catégorie englobant tout type d'armes blanches, légères comprises (batte, clef à molette, queue de billard, machette, couteau, cran d'arrêt, etc...).
- Armes de poing : Catégorie englobant tout type d'armes de poing à canon court (pistolet, pistolet

vintage, uzi, tec-9).

- Armes lourdes : Catégorie englobant tout type d'armes lourdes, (pistolet de précision, AK compact, canon scié, etc...).

- Armes de Guerre : Catégorie englobant tout type d'armes militaires, (fusil d'assaut, fusil de précision, AK47, etc...).

Règles :

- Les ventes, dons et prêts d'armes sont interdits sur le serveur. Seul le blackmarket décide si une faction peut être intermédiaire.

- Chaque faction possède un gérant d'armes (Weapon Boss) qui est le seul à avoir le droit de fournir les armes à son groupe.

- Pensez à garder des preuves de votre développement RP (REC / Screen) . Ces preuves servent à vous justifier auprès du staff en cas de problème de cohérence RP.

Fouille et don

- Il ne vous est pas autorisé de garder le téléphone de quelqu'un lors d'une scène, consultez ce que vous avez à consulter et rendez-le. Des logs nous permettent de constater tout vol de téléphone, ne passez donc pas outre cette règle.

- Il est interdit de fournir de l'argent à quelqu'un dans l'unique but de lui apporter du soutien, tout don supérieur à 20 000 \$ est passible de sanctions.

- Si une personne coopère, il est interdit de lui retirer plus de 50% de son inventaire (armes interdites).

- Si une personne ne coopère pas, il est autorisé de lui retirer tout ce qu'elle a (armes comprises).

- Refuser d'ouvrir son coffre ou donner son arme est compté comme un refus de scène. Si vous jugez que la scène n'est pas légitime, merci de faire un Report (/report [problème]) après la scène ou d'ouvrir un ticket sur le [discord Stalya Gang](#). (Nous avons les Logs, il est donc possible de confirmer vos propos.)

Braquage

Supérette :

- Maximum 3 braqueurs.

- Deux supérettes maximum par jour. (00:00 à 23h59)

- Les motos sont interdites en guise d'échappatoire.

- Vous n'avez pas le droit d'intervenir comme des agents de l'État si la supérette de votre quartier se fait braquer.

- Les braquages de supérettes se font sans dossier. Merci d'être cohérent et de ne pas les enchaîner de manière HRP.

- Avoir minimum 1 otage.

Fleeca :

- Maximum 5 braqueurs.
- Braquage sous dossier pour les factions illégales officielles.
- Une Fleeca maximum par faction toutes les 2 semaines.

Bijouterie/Pacific/Autres :

Sous dossier.

À noter :

- Un braquage doit être préparé.
- On ne prend pas un otage n'importe comment et n'importe où.
- On ne choisit pas son équipe de braqueurs au dernier moment.
- Un Fear doit être joué lors de la réalisation d'un braquage (dû aux enjeux évidents comme de potentielles arrestations/fédérales)

Vêtement

Règles :

- Seuls les gangs de rue sont censés reconnaître les affiliations d'appartenance des membres d'autres factions (bandana, foulard, équipe de baseball, tatouages, etc...).
- Seuls les MC se reconnaissent avec leurs cuirs et écussons. (grades, zone de contrôle, tatouages, etc...)
- Les autres factions légales/illégales ne doivent pas mélanger leurs connaissances HRP à leurs connaissances RP.

Cohérence :

Soyez cohérent avec vos tenues, ne soyez pas en tenue de luxe si votre personnage n'est pas censé avoir d'argent ou n'est pas censé vouloir avoir du style (exemple : jeune gang member de 15 ans, jeune O'Neil vivant à la ferme).

Soyez cohérent en fonction du lore de votre groupe. N'oubliez également pas que nous sommes à Los Santos qui représente Los Angeles (faites de votre mieux).

Taxations d'entreprises :

- Pour toute faction illégale, il est autorisé de taxer les entreprises légales. Cependant, le montant est limité à 30 000\$ par entreprise et par semaine.
- Cette taxe ne peut s'obtenir que par le biais d'une scène RolePlay et cohérente.

Alliance

Règles :

- Les alliances entre Organisations / Crew / Petites Frappes sont totalement interdites. Que cela soit le fait de s'allier avec une autre organisation dans le but d'en braquer une autre, le fait de réaliser des descentes à plusieurs organisation afin d'en toucher une autre, le fait de contrôler une zone convoitée à plusieurs dans l'espoir d'attraper une autre organisation, etc...
- Seules les alliances commerciales sont autorisées. Comme la vente de drogues, les alliances afin de traiter ou revendre.
- Des alliances cohérentes peuvent être mises en place par le Management Illégal.

Relations

Business légal :

- Vous êtes autorisé à avoir un patron/co-patron par faction au maximum afin de ne pas se retrouver avec des gérants/hauts placés partout. Nous exigeons une certaine cohérence ainsi qu'un réalisme de votre part.
- Étant membre d'une faction officielle il est impossible d'être, LSPD/LSSD.
- Les membres des Familles / Mafias / Cartels sont autorisés à être Avocat ou membre du Gouvernement afin de développer leur cohérence.
- Pour ce qui est des entreprises que votre organisation possède vous ne pourrez pas retirer plus de 150k \$ par semaine, si vous souhaitez en retirer plus vous devrez faire un ticket en nous justifiant la cause du retrait.

Fear Faction/Police Faction/Faction :

Cohérence :

- Il vous est fortement conseillé d'éviter un maximum de revendiquer votre affiliation ouvertement face à un agent de l'État.
- N'importe quel agent de l'État est tout à fait en droit de patrouiller dans n'importe quel endroit, même les zones de MassRP Illégal. Il est donc de votre rôle d'implanter une mentalité CPK (Cops Killer) plus ou moins puissante.
- Soyez logique dans votre comportement envers autrui. Ce n'est pas parce que vous êtes un mafieux que vous devez prendre les gens pour des merdes et ce n'est pas parce que vous êtes un crash dummy que vous n'avez peur de rien du tout.
- Chaque faction est puissante chez elle. Hors descente et drive-by si vous n'êtes pas chez vous, vous devez jouer un fear. Ce fear dépendra également des antécédents avec le quartier concerné.
- Porter les couleurs de votre Organisation est à vos risques et périls si des agents de l'État procèdent à une enquête à votre encontre et qu'ils établissent un rapport entre les couleurs des vêtements et votre organisation vous risquez d'être placé en garde à vue pour plus d'explication.
- Le RP Indic en tant qu'agent de l'État est formellement interdit !
- Lors de vos différentes interactions RP et au fil du développement de ce dernier, vous serez amené à faire face à différentes organisations vous proposant des interactions positives comme négatives en fonction de votre comportement. Vous vous devez donc de jouer un réel Fear solide face à ces organisations. Que ce soit de manière générale puisque vous savez à qui vous avez à faire et que vous savez de quoi elle est capable ou lorsque vous êtes dans une situation

inconfortable dû à un mauvais comportement de votre part pouvant amener à une démonstration de force, des menaces, des assassinats, etc...

Vous vous devez donc de jouer un Fear conséquent sans quoi les organisations se réservent le droit d'appliquer des sanctions RP pouvant aller d'un CK à une Mort RP.

- Dorénavant tout joueur de factions illégales se doit d'avoir une cohérence parfaite et un fear LSPD extrême. Chaque COMA engendré par la LSPD que ce soit à l'arme ou aux poings vous sera compté comme un CK.

Tir entre groupes :

- Lorsqu'il y a eu un conflit très récent, vous pouvez tirer en l'air pour faire jouer un fear au groupe adverse afin de montrer que vous n'êtes pas n'importe qui.

- Il est interdit d'adopter une mentalité de type "GunFight". Lorsque deux groupes armés se font face, vous devez essayer de désamorcer la tension. Une arme reste une arme, et elle peut causer des blessures graves dans tous les cas.

- Il est strictement interdit d'essayer d'encercler ou de prendre en otage les joueurs simplement car vous avez une supériorité numérique.

- Si des tirs se produisent, un gros Fear envers les agents de l'État doit être joué, et vous devez immédiatement quitter la scène sous peine de sanctions.

Événement

- Lors d'un rassemblement inter-faction (club, bar, hang-out, square) les tirs ne sont pas autorisés.

- Il est interdit d'avoir un comportement toxic lors d'un événement, tel que le spam microphone, les cris inutiles ainsi que les Freepunch.

Gestion Faction

Slots dans une faction :

30 par Gang (Approchants compris)

30 par MC (HandGround compris)

24 par Mafia (Affilié compris)

24 par Cartel (Affilié compris)

20 par organisation divers (Homme de main compris)

8 par Petite Frappe avec possibilité d'augmenter progressivement.

Règles gestion faction :

- À partir du moment où vous faites partie d'une organisation, vous vous devez de vous rename avec votre Prénom ainsi que votre Nom RP sur Stalya Illégal.

- Chaque faction n'est dirigé en HRP que par un leader. Maximum 3 sous leader, selon la faction.

- Tout souhait de changement de leader se fait obligatoirement en ouvrant un ticket sur [Stalya Illégal](#).
- Vous êtes dans l'obligation d'entretenir votre F6 d'Organisation, tout membre quittant l'organisation ou étant viré ne doit plus être en capacité d'utiliser le F6 d'Organisation. Tout manquement à cette règle engendrera de lourdes sanctions.
- Il est formellement interdit pour un membre d'un groupe illégal d'utiliser l'argent obtenu de manière légale ou personnelle pour remplir le coffre de son groupe, les coffres de vos F6 sont des planques ou seules les recettes de l'illégal, les armes et la drogue doivent être stockés.

Extras

Discord :

- Tout membre d'un projet doit avoir le rôle de sa faction sur [Stalya Illégal](#) (membre officiel ou approchant).
- Vous êtes fortement invités à privilégier l'entraide au sein de la communauté afin de régler tout problème ou de vous expliquer convenablement à propos d'un quelconque différent. Les tickets se font en cas de réelles nécessités. Tout comportement inadéquat avec le [Règlement Discord](#) lors d'une explication entre joueurs sera très lourdement sanctionné, nous tenons à ce que nos joueurs aient la meilleure expérience de jeu possible.
- Toute Haine RP débordant en HRP sur le discord se verra être sanctionnée.
- Les tickets manquant de forme et de politesse se verront ignorés. Soyez le plus clair possible et fournissez le plus d'informations.
- Tout membre d'une faction illégale, connecté IG se doit d'être en vocal dans le discord de sa faction. Tout manquement à cette règle se verra lourdement sanctionné.

Graphismes :

- Pour plus de Fair-play et d'immersion, nous vous conseillons d'enlever le réticule : cliquez sur "F8" copié-collé " profile_reticulesize -10 " et faites entrer.
- Les packs graphiques et les formats d'écran choisis dans le seul but de favoriser votre "aim" sont interdits.
- Faites en sorte que votre jeu paraisse le plus réaliste possible. (chacun à son niveau)

Jouabilité :

- L'utilisation du /me est importante dans votre RP. Améliorez votre immersion en faisant comprendre aux joueurs ce que vous ressentez ou faites. Merci de prendre du temps dans les scènes afin de laisser le temps d'écrire.

Relation Management illégal :

- Le staff se doit d'être respectueux, nous réclamons de même pour les joueurs.
- Le staff se réserve le droit d'appliquer tout type de sanction s'il juge qu'une faction ou un joueur a un comportement négatif et nocif pour le serveur (mentalité GunFight, Toxic, Rage, etc...).
- Le staff se réserve le droit de rendre muet toute personne atteignant l'ambiance chaleureuse du serveur.
- Le staff est dans son libre arbitre de juger si un dossier est valable ou non.
- Il est interdit d'harcéler un staff dans le but d'obtenir une réponse plus rapidement.
- Il est interdit de contacter l'équipe staff en privé à propos de quelque chose concernant Stalya Illégal. (les Tickets sont là pour ça)

Tout acte allant à l'encontre du règlement se verra sanctionné lourdement en fonction de la gravité de l'acte et votre antécédent sur le serveur. Le staff ne reviendra pas sur une sanction une fois validée.

Revision #53

Created 29 June 2022 14:40:20

Updated 18 August 2024 17:56:50 by Zipette