

IIIllégal

Voici le règlement qui concerne l'illégal.

- [III Général](#)
- [III Braquages](#)

III Général

Voici le règlement général de l'illégal.

image.png
image not found or type unknown

Pour toute création de faction (orga, MC, gang), celle-ci devra obligatoirement passer par un dossier à envoyer au staff. Une fois le dossier accepté, l'achat de la faction sera possible.

Il est obligatoire de respecter les termes du lore, de votre RP ou de tout autre cadre établi dans le groupe. Tout manquement entraînera des sanctions progressives :

1. Rappel à l'ordre.
2. Sanction.
3. Dissolution du groupe.

Merci de prendre ces règles au sérieux pour garantir une bonne expérience à tous.

Lors d'un projet d'un groupe officiel ou si vous décidez de le quitter.

Si vous décidez de quitter le groupe, vous ne pourrez reprendre qu'une vie de civil. Attention, vous serez toujours redevable envers ce groupe. Le leader pourra vous faire subir une mort RP si cela est cohérent avec la situation.

Il est interdit d'entreprendre une action illégale 30 minutes avant une tempête (reboot) et 30 minutes après.

ALLIANCE INTERDITE avec un groupe au statut hiérarchique égal au vôtre + possibilité de mandater un groupe inférieur pour faire le sale boulot avec obligation de rémunération.

Interdiction de braquer un agent des services publics en service dans l'unique but d'avoir un otage.

Le **braquage** minute dans une entreprise est autorisé. **Sauf** scène en cours. (custom, achat...} ou employer en service.

Sur une scène de tir, il vous est interdit de remettre un gilet pare-balles si vous en aviez déjà un sur vous.

Toute arme sortie peut entraîner la perte de celle-ci.

Il est interdit de voler les services publics en toutes circonstances.

Interdiction de posséder une maison proche d'un point de drogue.

Interdiction de bloquer un point via des props.

Sur un point de drogue, vous êtes autorisé à prendre 100 % de la cargaison si celle-ci vous appartient. De plus, vous vous exposez à une mort RP si vous vous faites attraper plusieurs fois (minimum 2) si celle-ci ne vous appartient pas.

Le non-respect du mass RP (quartier / QG / LSPD) peut vous exposer à une mort RP.

Pour prendre les moyens de communication, vous devrez fouiller la personne et le dire oralement (par souci de praticité).

Tous les moyens de communication doivent être rendus, sauf en cas de gros No-Fear.

Autorisé de tirer en voiture en tant que conducteur (80 km/h maximum en ville).

Le drive-by est autorisé dans le but de provoquer, pas de mettre coma. Vous n'avez droit qu'à un seul passage.

La fuite à la nage vous expose à des tirs sans sommations.

Lors d'une course-poursuite, en aucun cas vous ne pouvez intervenir si celle-ci n'implique pas directement des membres de votre groupe.

Lors d'une course-poursuite, vous devez attendre cinq minutes avant de prendre une direction que le véhicule de derrière ne peut pas suivre (ex : off-road).

Nombre d'entreprises par groupe : max 2.

Fear LSPD : vous êtes obligés de mesurer le pour et le contre avant d'agir. Exemple : pour une simple course-poursuite, on ne prend pas un flic en otage au risque de transformer la situation en prise d'otage sur agent de l'État plutôt qu'un refus d'obtempérer. Merci de garder une cohérence.

Mass RP LSPD : prendre en compte qu'un agent LSPD compte pour deux.

Il est interdit de vendre n'importe quels points (drogue, braquage ou autre) contre de l'argent, ni même de les donner sans but. (Soyez créatifs)

RP ripoux autorisé sous dossier (hors gouverneur/juge). **attention** si vous le faite sans la validation du staff vous vous exposez a une lourde sanction.

Lors qu'un manquement au règlement a lieu lors d'une action illégale, vous vous exposez à ce que le butin récupéré ou les objets de votre inventaire soit saisis.

À la fin d'une grosse scène GF, vous pouvez ramasser uniquement les membres de votre groupe afin de les déplacer et d'appeler les EMS.

Armes adverses Si vous choisissez de ramasser vos membres, il est interdit de récupérer plus de 1 à 2 armes laissées au sol par l'équipe adverse. Récupération d'une arme.

Une arme ne peut être récupérée que si elle a été sortie ou utilisée durant une scène.

Les indépendants :

Limité à 5 personnes sauf si projet d'évolution déposé au staff.

Armes automatiques interdites.

Armes lourdes interdites.

Les gangs de rue :

25 membres max. minim 8

En tant que membre de gang, il vous est interdit d'être patron hormis LTD/Best-Bud/Taxi/Mosleys/Pawnshop

En tant que membre de gang, il vous est interdit de travailler dans une entreprise si un autre gang y travaille déjà (à vous de faire en sorte que cela change).

Les entreprises suivantes sont interdites : concessionnaire et agence immobilière, weazel-news, lucky-events sauf si une trame est en cours.

Braquage de cargaison d'entreprise : autorisé pour renflouer les LTD, 100 items maximum et une fois par semaine toutes entreprises confondues.

Sniper interdit.

2 armes lourdes max.

Les gangs doivent privilégier les armes blanches aux armes à feu.

Les MC / Famille

7 armes lourdes max.

20 membres max. minim 5

Votre priorité est de faire tourner activement tous vos business revendiqués.

ARME : un sniper est autorisé par organisation.

Les organisations :

ARME : un sniper est autorisé par organisation.

15 membres max. minim 5

Votre priorité est de faire tourner activement tous vos business revendiqués.

📁📁📁Braquages

Voici le règlement braquages.

Braquage	Attente LSPD	Intervalle	Maximum	Otage Min.	Braqueurs Min
 ATM	-	30 Min	3/4 Par jours	Aucun	Aucun
 Supérette	-	30 Min	3/4 Par jours	Aucun	Aucun
 ATM Nord	5 Min	30 Min	3/4 Par jours	Aucun	Aucun
 Supérette Nord	5/10 Min	30 Min	3/4 Par jours	Aucun	Aucun
 Cambriolage	5/10 Min	/	Aucun	Aucun	Aucun
 Brinks	/	30 Min	4 par Jours	Aucun	Aucun
 Fleeca	10 Min	1 Heure	3 par Jours	2	3
 Beta	10 Min	/	1/3 Jours	3	3
 Bateau de drogue	10 Min	/	1 Par jours	Aucun	4
 Armurerie	10 Min	/	1/3 Jours	2	3
 Yatch	10 Min	/	1/3 Jours	2	5
 Artefact	10 Min	/	1/3 Jours	2	4
 Pétrolière	10 Min	/	1/3 Jours	2	4
 Banque Paletto	10 Min	/	1/3 Jours	Aucun	5
 Bijouterie	10 Min	/	1/3 Jours	2	3
 Fast And Furious	10 Min	/	1 par Semaine	5	5
 Cargo	10 Min	/	1 par Semaine	2	4
 Banque Centrale	10 Min	/	1 par Semaine	4	6

Braquage de citoyen :

Afin de braquer un citoyen, il est obligatoire d'avoir une raison valable. (LE FREELOOT RESTE INTERDIT)

Contre un otage, un maximum de 1500\$ peut être demandé (sauf supérette).

Le **braquage** minute dans une entreprise est autorisé. **Sauf** scène en cours. (custom, achat...}

Tous les braquages :

Vous devez obligatoirement attendre 30 minutes entre chaque petit braquage et 2 heures pour les plus gros (cela permet de garder une cohérence RP).

Si vous êtes plusieurs à participer à un braquage, celui-ci comptera comme un seul braquage pour tous les membres du groupe.

Au-delà de 15 minutes de négociation, l'assaut est autorisé par les forces de l'ordre si celle-ci ne donne aucun résultat.

Lors d'un convoi fédéral, un otage ne pourra être pris comme monnaie d'échange contre le prisonnier transféré.

Pour toute attaque de convoi de fonds ou saisies LSPD, vous ne pouvez prendre que 50% du montant total du convoi.

Pour tout convoi de fonds ou de destruction LSPD, celui-ci sera attaquable seulement par le premier groupe qui a lancé l'action (peu importe qui a gagné cette action légale ou illégale). Cela dit, vous pouvez contre-attaquer les deux en même temps.

Braquage supérette :

Il est interdit de braquer une supérette et d'y revenir ensuite, peu importe la raison.

À l'arrivée des forces de l'ordre, vous avez trois minutes pour quitter les lieux, sinon un assaut pourra être lancé (sauf en cas d'otage).

Les superettes doivent être faites en entier (coffre + les deux caisses devant)