

■■■Général

Voici le règlement général de l'illégal.

image.png and 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.

Revision #168

Created 13 July 2023 03:20:04 by NoStress

Updated 26 August 2026 17:29:21 by NoStress