

?? RÈGLEMENT ILLÉGAL

? 1. Loot :

Limitations de loot :

- ☐ Interdiction de voler plus de **50% de l'argent propre/sale**.
- ☐ Interdiction de voler plus de **50% d'une cargaison d'item** d'un circuit de farm (*oranges, fraises, weed etc...*).
- ☐ Interdiction de voler les **sacs, kevlar et armes**.
- ☐ Interdiction de voler les **BMX, cartes d'identités et téléphones** sans raison RP cohérente.
- ☐ Interdiction de **free loot** des joueurs aléatoirement sans raison RP cohérente.

“ i **INFO WAR** : Les limitations ci-dessus ne sont pas appliquées en cas de guerre officielle entre deux groupes sur accord des responsables illégaux.

? 2. Vols et Arnaques :

- Il est **strictement interdit de voler** si vous êtes indépendant et ne faites pas partie d'un crew officiel.
- L'arnaque est une forme de vol. Il est **interdit d'arnaquer par virement** ou transaction bancaire.
- Il est **interdit de forcer un joueur** à retirer de l'argent à un ATM ou dans une banque (*y compris pour les demandes de rançons*).

“ △ **REGLE CRUCIALE** : Il est interdit de voler ou de posséder tout équipement des services publics sans en faire partie, sauf exception validée (*taser, matraque, armes, tenues, etc.*).

? 3. Prises d'otages :

- Lors d'une prise d'otage, vous pouvez demander au **maximum** :
 - ☐ **50 000\$** pour un bas gradé.

- **500 000\$** pour un bras droit / bras gauche.
 - **1 000 000\$** pour un chef d'organisation.
 - Il est **interdit de tuer** après une prise d'otage dans le seul but que la personne perde la mémoire (wipe de scène artificiel).
-

? 4. Points chauds :

- Un indépendant **ne peut ni revendiquer ni attaquer** un point chaud. Il est également interdit de forcer un indépendant à y travailler.
 - Il est **interdit d'éliminer un joueur** qui n'a pas été averti au moins une fois que le point sur lequel il se trouve est un point chaud et qu'il y risque sa vie.
 - **Véhicules interdits** : Les véhicules blindés (*Yosemite, Helion, Rumpo, Trophytruck, Greenwood, Draugur*) sont **formellement interdits** sur les points chauds (*laboratoires et points de récolte inclus*).
 - Il est **interdit de tirer depuis une autoroute** à moins que vous ne la bloquiez au préalable.
-

? 5. Laboratoires :

- **Limitations par groupe** : Le nombre de laboratoires de récolte et de production est limité à **2 par gangs, 3 par mafia et 4 par cartels**.
 - Les laboratoires de production d'armes sont limités à **1 par groupe**.
 - **Alliances / Mercenariat** : Il est interdit de missionner un groupe tiers pour l'attaque d'un laboratoire, et interdit de missionner plus d'un groupe pour sa défense.
 - **Conditions d'attaque** : Pour lancer une attaque de laboratoire, vous devez être au minimum **3 membres de votre crew** présents sur le point.
 - Il est **interdit de tirer depuis une autoroute** dans le cadre d'une attaque / défense de laboratoire à moins que vous ne la bloquiez au préalable.
-

? 6. Points de récolte :

- Il est interdit de faire travailler plus de **15 indépendants** sur un même point de récolte.
- Un groupe ne peut s'attaquer qu'à **un seul type de point de récolte** (ex: *weed OU opium*) par jour, et doit patienter **au moins 2h** après une tentative d'attaque échouée.
- Il est interdit de missionner plus d'un groupe pour l'attaque ou la défense d'un point.
- **Responsabilité** : L'organisation en charge du point est **responsable du respect de la cohérence RP** sur place. Si des débordements ont lieu, des sanctions seront appliquées aux joueurs fautifs ET à l'organisation gérant le point.
- Une fois le point récupéré par votre groupe, vous êtes dans **l'obligation de récolter ou de rester sur place** pendant une période de **30 minutes minimum**.
- Il est **interdit de farm en véhicule**.

?? 7. Territoires et Quartiers (QG) :

- En tant que groupe officiel propriétaire d'un territoire, vous devez obligatoirement **respecter le MassRP** ainsi que les QG des autres groupes (*qu'ils soient dans votre territoire ou non*).
 - Le **retour QG en pleine scène** est strictement interdit.
 - Il est interdit de prendre en otage ou de **camper aux alentours** d'un QG d'organisation.
 - Il est **interdit de faire une descente** dans un QG sans l'autorisation préalable et écrite des gérants illégaux.
-

? 8. Braquages :

- **Supérettes :**
 - ☐ Minimum **1** / Maximum **4** braqueurs.
 - ☐ Pas de minimum d'otage, mais à vos risques et périls (Apu n'est pas un otage)
 - ☐ Un braquage par **heure**.
 - **Banque :**
 - ☐ Minimum **2** / Maximum **5** braqueurs.
 - ☐ Minimum **3** otages.
 - ☐ Un braquage toutes les **12 heures**.
 - **Bijouterie :**
 - ☐ Minimum **4** / Maximum **8** braqueurs.
 - ☐ Minimum **5** otages.
 - ☐ Un braquage par **jour**.
 - **Banque principale :**
 - ☐ Minimum **6** / Aucun maximum.
 - ☐ Minimum **15** otages.
 - ☐ Les braqueurs doivent impérativement faire partie d'un **crew officiel**.
 - ☐ Un braquage par **jour**.
-

? 9. Organisations Illégales :

- Les noms de groupe faisant référence à des **organisations criminelles réelles existantes** sont interdits.
- Il est **interdit de faire une alliance** entre groupes illégaux et/ou avec des groupes indépendants.
- Il est **interdit de mentir sur son affiliation** à un groupe illégal lorsque vous êtes braqué par une arme (PowerGaming).
- Les **CvC** (*Convois VS Convois*) sont interdits, sauf dans le cadre d'une guerre validée par les Gérants Illégaux.

i REVENDECTION OBLIGATOIRE : *Les membres d'un groupe illégal doivent obligatoirement se revendiquer par leur tenue lorsqu'ils font une action illégale. Les gangs doivent revendiquer leurs couleurs en toutes circonstances.*

? 10. Armes (Restrictions des Gangs) :

Les gangs peuvent utiliser tout type d'armes, mais doivent suivre l'évolution des restrictions hebdomadaires :

- **Semaine 1 :** Toutes les armes qui ne sont pas mentionnées dans les semaines suivantes.
- **Semaine 2 :** Pistolet calibre .50, Revolver, Pistolet mitrailleur, Pistolet automatique, Mitraillette légère, Canon scié, Mitraillette, Gusenberg, Fusil compact.
- **Semaine 3 :** Fusil militaire, Fusil d'assaut et Fusil de combat.

? 11. Règles pour les vendeurs d'armes :

- Un gang vendeur d'armes est autorisé à posséder jusqu'à **5 fusils militaires maximum**.
- Il est interdit de posséder plus d'un laboratoire de drogue.
- **Vente clandestine détectée :**
 - Si un vendeur d'armes surprend un **indépendant** à vendre une arme : il doit l'avertir. En cas de récidive, il est autorisé à lui racheter l'arme à **-20% du prix de construction**.
 - Si un vendeur d'armes surprend un membre d'un **crew officiel** à vendre une arme : il est autorisé à racheter l'arme à **-20% du prix de construction**, et ce, **sans aucun avertissement préalable**.
- Il est **strictement interdit** de vendre une arme autrement qu'en **liquide**.
- Il est interdit de vendre des armes au sein d'un QG de crew officiel.
- **Attaque de laboratoire d'arme :** Vous devez obligatoirement ouvrir un **ticket au Support** en fournissant les preuves (*REC complet de votre scène*) expliquant comment vous avez obtenu de manière RP l'emplacement exact du laboratoire.

? 12. KOTH :

- Les KOTH doivent être joués **strictement sur la zone délimitée** ou à proximité immédiate. Il est interdit de tirer aux alentours s'il y a du MassRP à prendre en compte.
- Il est **interdit de tirer depuis une autoroute**.
- Les véhicules blindés (*Yosemite, Helion, Rumpo, Trophytruck, Greenwood, Draugur*) y sont **interdits**.

? 13. Règlement Crew Affilié :

- Il est interdit de revendiquer un point chaud ou d'attaquer un laboratoire sans **l'accord explicite du chef du crew alpha** (principal).
- Il est interdit de posséder plus d'un laboratoire.
- **Lore cohérent** : Il est interdit de créer un crew affilié sans cohérence directe avec l'histoire et le Lore du crew principal.
- En tant que crew affilié, vous n'avez **aucune restriction d'arme**.
- Il est interdit de se faire missionner par un autre groupe que votre crew alpha.
- Il est **strictement interdit de faire une alliance** sur le même gunfight avec n'importe quel crew (*qu'il soit affilié ou alpha*).
- **Logistique** : Il est interdit d'acheter des armes ou des gilets pare-balles auprès d'un vendeur d'armes tiers, vous devez **obligatoirement passer par votre crew alpha**.
- Il est obligatoire de se présenter officiellement au crew principal. Toute désertion ou absence de présentation entraînera une suppression pour inactivité.

Revision #4

Created 2026-05-17 16:40:53 UTC by Baggie

Updated 2026-05-17 20:14:25 UTC by Baggie