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'items d'un circuit de farm (oranges, fraises, weed etc...).
  - Interdiction de voler les sacs, kevlars, armes.
  - Interdiction de voler les BMX, cartes d’identité et téléphones sans raison RP cohérente.
  - Interdiction de free loot des joueurs aléatoirement sans raison RP cohérente.

> *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 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)

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

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 pour que la personne perde la mémoire.
- Pour braquer des policiers dans le but de libérer un chef ou un bras droit uniquement, ce dernier doit faire partie d’un crew officiel.

4. Points chauds :

- Un indépendant ne peut ni revendiquer ni attaquer un point chaud.
- Il est interdit de forcer un indépendant à travailler sur un point chaud.
- 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.
- Les véhicules blindés (Yosemite, Helion, Rumpo) sont interdits sur les points chauds (ceci inclut les laboratoires ainsi que les points de récolte).
- Il est interdit de tirer depuis une autoroute à moins que vous ne la bloquiez au préalable.

5. Laboratoires :

- Le nombre de laboratoire de récolte et de production est limité à 2 par gangs, 3 par mafia et 4 par cartels.
- Le nombre de laboratoire de production d'arme est limité à 1 par groupe.
- Il est interdit de missionner un groupe pour l’attaque d’un laboratoire.
- Il est interdit de missionner plus d’un groupe pour défendre un laboratoire.
- Pour lancer une attaque de laboratoire, vous devez être au moins 3 membres de votre crew 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
- Les indépendants sont désormais interdit d'accéder à un laboratoire.

6. Points de récolte / traitements :

- Il est interdit de travailler à plus de 15 indépendants sur un point de récolte
- Il est interdit de farm en véhicule.
- Les membres d'organisations sont interdit de farm sur les points de récoltes de graines et les points de traitements, ceci est réservé aux indépendants, il vous est conseillez de proposer à des indépendants de farm et racheter leurs cargaisons.
- Il n'est plus possible pour une organisation illégale ou un crew affilié, de revendiquer un point de récolte ou un point de traitement.

7. Territoires et Quartiers (QG) :

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

8. Braquages :

- Supérettes :
  - Minimum 1 braqueur
  - Maximum 4 braqueurs
  - Un braquage par heure

- Banque :
  - Minimum 2 braqueurs
  - Maximum 5 braqueurs
  - Un braquage toutes les 12 heures

- Bijouterie :
  - Minimum 4 braqueurs
  - Maximum 8 braqueurs
  - Un braquage par jour

- Banque principale :
  - Minimum 6 braqueurs
  - Pas de maximum de braqueurs
  - Les braqueurs doivent faire partie d'un crew officiel
  - Un braquage par jour

- En cas d'utilisation de moto lors d'un braquage, vous vous exposez à des risques de tirs sans sommation sur vos pneus.

9. Organisations Illégales :

- Les noms de groupe faisant référence à des groupes illégaux existant dans la vraie vie sont interdits.
- Il est interdit de faire une alliance entre organisations illégales officielles et/ou groupe indépendant.
- Il est interdit de mentir sur son affiliation à un groupe illégal en étant braqué par une arme.
- Les CvC (Convois VS Convois) sont interdits, sauf dans le cadre de guerre validée par les Gérants Illégaux.
- Il est autorisé de tirer sur les pneus quand le joueur suivi fait 2 accidents importants.

- Il est interdit de strafe hors fusillades.
- Les membres d'organisations n'ont pas le droit d'arnaquer / scam des indépendants.

> 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 :

- Les **gangs** peuvent maintenant utiliser tout type d'armes, mais doivent respecter certaines restrictions :
  - Semaine 1 : Toute arme qui n'est pas mentionnée en-dessous.
  - Semaine 2 : Pistolet calibre 50, Pistolet perforant, 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 de kevlar et vendeur d'armes :

- Il est interdit de vendre des kevlars ou des armes autrement qu'en liquide.
- Il est interdit de vendre des kevlars ou des armes dans un QG de crew officiel, si votre organisation est dans le nord vous devez faire la transaction dans le sud et vice versa.
- Il est interdit de transporter des kevlars pour les vendre en voiture à des crews (Mule, pounder obligatoire)
- Il est interdit de venir chercher sa commande de kevlars ou de matériaux autrement qu'en pounder
- Il est interdit de voler plus de 50% d'une commande d'un vendeur de kevlars.
- Il est interdit de posséder plus d'un laboratoire de drogue en tant que vendeur d'armes.
- Il est interdit de vendre des armes dans une safe zone, cela est valable également pour les crews et indépendants.
- Si un vendeur d'armes surprend un joueur vendre une arme, il devra l'avertir. Au bout du 2ème avertissement, il sera autorisé à faire un dossier de mort RP à l'encontre de ce joueur.

> Afin que le dossier soit validé par les gérants illégaux, celui-ci devra comporter les éléments nécessaires, prouvant que le joueur a été averti à plusieurs reprises. Il n'est donc plus possible pour les vendeurs d'armes, de racheter ou de reprendre des armes de force, aux joueurs tentant de vendre dans leur dos.

- Les vendeurs d'armes ne sont plus autorisés à vendre des armes aux prix qu'ils souhaitent, ils devront respecter une certaine limite sur leur prix de vente.

- Pour attaquer un laboratoire d'arme il vous faudra effectuer un ticket au Support mp moi avec les preuves (REC complet de votre scène) de la manière dont vous avez obtenu l'information de la position du laboratoire (Une simple personne qui vient vous transmettre une information n'est pas valable, il vous faut des preuves concrètes)

12. KOTH :

- Les KOTH doivent être joués sur la zone délimitée ou très proche, 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) sont interdits sur les points chauds.

13. Règlement crew Affilié :

- Il est interdit d'attaquer un point laboratoire sans l'accord du chef du crew alpha.
- Il est interdit de posséder plus d’un laboratoire.
- Il est interdit pour un crew affilié d'attaquer ou de revendiquer un point de récolte / point de traitement.
- Il est interdit de créer un crew affilié sans cohérence avec le crew principal (Lore du groupe).
- En tant que crew affilié vous n'avez aucune restriction d'arme.
- Il est interdit de se faire missionner sauf par votre crew alpha.
- Il est interdit d’acheter des armes ou des gilets pare-balles auprès d’un vendeur, vous devez obligatoirement passer par votre crew alpha.
- Il est interdit de créer un crew affilié sans se présenter au crew principal. Toute désertion ou absence de présentation entraînera une suppression pour inactivité.
- Les crews affiliés peuvent être en alliance avec leur crew alpha sur des gunfights / scènes.
- Les crews affiliés sont autorisés à nouveau sur tout types d'organisations (gang, mafia, cartel).

14. Guerre :

- Pour qu'une guerre ait lieue entre 2 organisations officielles, celle-ci doit être validée directement par les responsables illégaux, à travers des termes de guerre.
- La règle du loot ne s'applique pas lors d'une guerre officielle.
- Lors d'une guerre officielle entre deux organisations illégales, il y aura 1 mort RP par jour.

Revision #66
Created 2025-09-08 16:44:08 UTC by Thomas
Updated 2026-10-01 18:56:33 UTC by Hichem