

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, 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.

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.

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, Trophytruck, Greenwood, Draugur) 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 sont limités à 2 par gangs, 3 par mafia et 4 par cartels.
- Le nombre de laboratoire de production d'arme est limités 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

6. Points de récolte :

- Il est interdit de faire travailler plus de 15 indépendants sur un point de récolte
- Un groupe ne peut s'attaquer qu'à un seul type de point de récolte (weed/opium...) par jour et doit attendre au minimum 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 de récolte
- L'organisation en charge du point est responsable du respect de la cohérence RP sur place et doit s'assurer que tous les joueurs présents s'y conforment. Dans le cas contraire, des sanctions seront appliquées aux joueurs en faute ainsi qu'à l'organisation responsable du point.
- Une fois le point récupéré par votre groupe vous êtes dans l'obligation de récolter ou de rester sur le point 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 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 au alentour d'un qq 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

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 groupes illégaux ou/et 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.

Les membres d'un groupe illégal doivent obligatoirement se revendiquer par leur tenue lorsqu'ils font une action illégale (*Les gangs doivent revendiquer leur couleurs en toute circonstances*)

10. Armes :

- Les **gangs** peuvent maintenant utiliser tout type d'armes, mais doivent respecter certaines restrictions :
 - Semaine 1 : Toutes armes qui n'est pas mentionné en-dessous.
 - Semaine 2 : Pistolet calibre 50, Revolver, Pistolet mitrailleur, Pistolet automatique, Mitraillette légère, Canon scié, Mitraillette, Guseberg, Fusil compact.
 - Semaine 3 : Fusil militaire, Fusil d'assault 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.
- Si un vendeur d'armes surprend un joueur indépendant à vendre une arme :
 - Il devra l'avertir. En cas de récidive, il sera autorisé à racheter l'arme à -20% du prix de construction.
- Si un vendeur d'armes surprend un joueur appartenant à un crew officiel en train de vendre une arme, il est autorisé à racheter l'arme à -20 % du prix de construction, sans avertissement préalable.
- Il est interdit de vendre une arme autrement qu'en liquide.
- Il est interdit de vendre des armes dans un QG de crew officiel.
- 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.

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, Trophytruck, Greenwood, Draugur) sont interdits sur les points chauds.

13. Règlement crew Affilié :

- Il est interdit de revendiquer un point chaud sans l'accord du chef du crew alpha.
- 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 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 strictement interdit de faire une alliance sur le même gunfight avec n'importe quel crew, qu'il soit affilié ou 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.
-

Revision #41

Created 8 September 2025 16:44:08 by Thomas

Updated 17 April 2026 17:14:35 by Thomas