

Règlement Illégal

- [▣ · Agressions et kidnapping](#)
- [▣ · Vols, rackets et arnaques](#)
- [▣ · Armes](#)
- [▣ · Drogues](#)

Agressions et kidnapping

1. Il est **interdit** de braquer/fouiller un joueur **sans** raison valable.
2. Il est **interdit** de demander à un joueur d'aller à un ATM ou à une banque pour le **forcer** à retirer de l'argent.
3. Il est **interdit** de braquer un joueur **sur son lieu de travail**.
4. Il est **interdit** de kidnapper un joueur en service, sous prétexte qu'il fait son métier (**sauf** sous dossier validé auprès du Staff).
5. Concernant les prises d'otages:
 1. **3 à 6** otages par braquage de bijouterie et de banque
 2. **8 à 12** otages pour le braquage de la "Pacific Bank"
 3. **2** otages pour le braquage d'une supérette
6. Il est **interdit** de prendre de **faux otages** (complices).
7. Il est **interdit** de prendre en otage un joueur blessé par balles, et ce, **même** s'il a été réanimé par un EMS.

☐☐ · Vols, rackets et arnaques

1. Il est **interdit** de voler des véhicules appartenant aux services publics **ainsi** qu'aux citoyens présents dans une zone dite "safe".
2. Chaque joueur est **responsable** de son véhicule **et** des objets stockés dans ce dernier. **Aucun** objet ne sera remboursé si vous vous faites voler dans l'un de vos véhicules.
3. Il est **interdit** de voler un joueur **sans raison valable**.
4. Quelques règles à prendre en compte en cas de vol sur un joueur ou un véhicule:
 1. Vous ne **pouvez pas** prendre au-delà de **50%** de chaque objet (*par exemple, si vous voyez qu'il y a 500\$ d'argent, vous ne pouvez prendre que 250\$ au **maximum***).
 2. Vous ne **pouvez pas** voler un objet caractérisé comme "essentiel à la survie du personnage" (*nourriture, permis, carte d'identité*)
 3. Vous ne **pouvez pas** voler une arme (*peut importe sa catégorie*).
5. Il est **interdit** de racketter ou de faire pression, et ce, **sous n'importe quelle forme**, auprès des entreprises et services publics.
6. Les groupes officiels (gangs et organisations) peuvent racketter une entreprise **si** elle se trouve dans la zone qu'il revendique. Il faudra dans ces cas là, **faire parvenir un dossier auprès de l'équipe du Staff** pour en faire la validation. Le montant du racket **ne peut** excéder 20% du chiffre d'affaires de l'entreprise. Le groupe devra **obligatoirement** proposer quelque chose en échange, tel qu'une protection, par exemple.
7. Tout type d'arnaques de biens (véhicule, armes, etc...) **sont interdites** sur le serveur.

☐☐ · Armes

1. Il est **interdit** de tirer sans aucune raison. Veuillez privilégier la proie qu'au canon de votre arme.
2. Avant de vous engager dans une fusillade, **réfléchissez** aux répercussions et surtout à la suite de votre scène.
3. Un groupe a une **limite d'armes** qui peuvent être présentes sur une scènes:
 1. 5 lourdes (1 pompe, 2 SMG, 2 fusils d'assaut)
 2. 2 armes maximum pour tout autre type
4. Il est **strictement interdit** de voler une arme d'un agent d'État.
5. S'il y a des événements prévus à cet effet, les loots seront **autorisés** uniquement dans les coffres (*convoi d'armes, par exemple*).
6. Il est **autorisé** de vendre ses armes, mais agissez de manière RP, on parle d'une arme, cela ne se vend pas aussi facilement qu'une voiture.
7. Vendre une arme vous **expose** à des conséquences lourdes en RP.
8. **Interdiction** formelle de posséder une gilet pare-balle (**automatiquement banni par l'Anti-Cheat**).

☐☐ · Drogues

1. Il est **interdit** de vendre dans votre quartier/zone revendiquée.
2. Il est **interdit** de vendre à moto/buggy/quad ou avec une voiture de catégorie "super" ou "import".
3. La vente de drogue dans une zone revendiquée par d'autres groupes **peut** avoir des conséquences RP.
4. Les zones de vente de drogue sont affichables, uniquement par les joueurs dans un groupe officiel, depuis "**F5 > Options**"