

Règlement Illégal

NOTICE ILLÉGAL

INTRODUCTION

- **La notice de jeu illégale est complémentaire avec l'intégralité du règlement. Il est primordial d'en avoir pris connaissance ! Pour rejoindre ou créer une faction illégale, rendez-vous sur les chaînes correspondant.**
- **- Soyez prêt à perdre vos personnages à tout moment ! En mentalité réaliste, perdre son perso n'est pas rare, voire fréquent, alors agissez en connaissance de cause !**
- **- En dehors de votre quartier déplacez-vous en clique (5 personnes max) et évitez de traîner tous ensemble dans votre quartier. (pour les Sets/clans)**
- **-Être afro-américain ne veut pas dire être "gangster" et avoir un perso illégal ne fait pas de vous un joueur supérieur aux autres !**
- **Fini avec les accents pour les perso latino-américain, asio-américain etc... cela est totalement incohérent. (pour les sets)**
- **- Développer au maximum votre RP interne entre factions etc...**
- **- Arrêtez avec le RP "grosse couilles" avec des inconnus en tant que "gangster" ! Cela va vous apporter plus de problèmes qu'autres choses, soyez virulent seulement avec les cliques/sets ennemis (si vous avez l'infos bien-sûr)**
- **- Avoir Une Grosse Whipe bien Tuné est prohibée, soyez cohérent ! IRL seul les VRAI passionné de voiture le fond dans l'extrême.**

MORT RP UN JOUEUR :

- **Nous allons maintenant vous lister toutes les raisons pour mort rp un joueur :**
- **- L'entrée d'une faction dans un turf (territoire de set) ennemis dans le but d'effectuer un vol/attaques, tag...**
- **- Vengeance personnelle (il à tué un de vos proches, fait du mal à grande échelle..)**
- **- Un membre trahis sa faction (flipside ou snitch)**
- **- Policier corrompu et découvert**
- **- Quelqu'un vous doit une grosse somme d'argent depuis un long moment et fait le mort.**
- **Pour les sets/clans :**
- **Pour tuer un joueur sur le plateau de jeu vous devez :**
- **- Avoir des raisons construites sur des multiples interactions précédentes.**

- - **Expliquer vaguement le déroulé de la scène dans le channel privée sur le discord illégal.**
- - **Chaque lead de faction a le droit de mort RP un membre de son groupe sans prévention.**

Pour le reste :

Pour tuer un joueur sur le plateau de jeu vous devez :

- **Avoir des raisons construites sur des multiples interactions précédentes.**
- **Expliquer vaguement le déroulé de la scène dans le channel privée sur le discord illégal.**
- **Chaque lead de faction a le droit de CK un membre de son groupe sans prévention.**

GUERRE, BEEF & PRISE DE TERRITOIRE

Il faut prendre en compte qu'une guerre entre deux groupes est un événement impactant, que ce soit en RP ou HRP. Cette guerre à de l'impact sur vos personnages, votre quartier et votre set ou organisation, mais aussi peut avoir des conséquences HRP en cas de mauvaises gestions ou dérive.

Si votre groupe n'est pas en mesure, ou n'a tout simplement pas la volonté de faire la guerre, libre à vous de trouver des alternatives en RP afin de calmer le conflit avec le groupe en face (c'est du bon sens).

Voilà pourquoi ses règles vont être établies histoire de proposer le meilleur gameplay possible autour de ce système mais aussi de limiter les dérives HRP et l'égo des joueurs qui peut vite survenir et nuire au jeu de tout le monde.

Il faut savoir que les guerres sur notre plateau de jeu seront limitées et encadrées ! Les factions illégales ne rentrent pas en guerre pour des insultes ou d'autres futilités. Pour qu'un set parte en guerre il faut de réelles raisons.

□ **Guerre de cliques, guerre de sets**

Il faut savoir apprendre à différencier une action visée contre votre set ou votre clique, lancer des guerres à tout vas pour des futilités serait synonyme de perte d'argent, de membres etc et ce n'est pas viable pour une faction sur notre serveur.

Mais les guerres de cliques quant à elles seront fréquentes et normales pour alimenter le plateau de jeu.

□ **Lorsqu'on parle d'attaque, on fait référence aux actions suivantes par exemple (parmi d'autres) :**

- **Tag**
- **Racket**
- **Drive-By**
- **Brawl**
- **Shooting**
- **Kidnapping/Guet-apens**
- **Descentes**
- **Saccage**
- **Incendie**
- **Musique RP**

□ **LES RÈGLES À RESPECTER DURANT UN CONFLIT !!!!**

Les guerres à enjeux ont pour but de vous proposer un gameplay intéressant, on joue AVEC le groupe en face et pas CONTRE, c'est une notion très importante à avoir là afin que nous ayons droit à de belles scènes avec du beau contenu et que toutes les parties s'amuse. Si votre groupe n'est pas capable en RP d'assumer une guerre, ce n'est pas grave trouvez d'autres moyens de calmer la situation. (négociations, taxes...)

Une guerre de territoire entre set/mc-famille/organisations criminels/ ne doit pas dépasser dix à quinze jours, si au bout de ces quinze jours les membres d'un groupe n'ont toujours pas reconnu leur défaite ou trouver un accord, une décision staff sera prise concernant la fin de la guerre (ultime et dernier recours on fait appel à votre bon sens et à votre fairplay)

PS : Le but ici est comme dit plutôt que nous jouons tous ensemble, perdre un territoire in-game n'est pas une honte ou ne veut pas dire que votre set est "nul" svp.

Une attaque (on parle là surtout des drive-by et fusillades) ne doit pas durer plus de 60 secondes pour une question de réalisme. Les personnes sont donc remises de quitter les lieux après ce temps.

Après la perte de territoire d'un groupe A face au groupe B, le groupe A ne peut tenter de reprendre son territoire qu'après un délai de une semaine après la première guerre.

LES ERREURS À ÉVITER :

Erreurs souvent commises dans un rôle de membres de sets :

La plupart des gens ne valorisent pas leur personnage dans le rôle. Il est très important d'approfondir et d'interpréter correctement un personnage.

Habituellement, les membres de set se connaissent, la grande majorité (pas tout le monde), il est donc très important qu'ils sachent comment traiter les gens et quel rôle jouer.

Parler de drogue, d'armes et d'ennemis toute la journée n'est pas un rôle, c'est la principale raison pour laquelle le rôle est devenu banal et les gens qui agissent s'ennuient.

Il est important pour qu'une conversation coule et ne meure pas, et pour que les branches de rôle soient complètes, d'interpréter le personnage, comme les problèmes familiaux, les dépendances, les passe-temps, les rêves frustrés...

Il est également important de se rappeler qu'un membre de gang est aussi un être humain, mais vous êtes une personne illégale et avez des habitudes qui diffèrent des standards.

Des idées pour rendre vos rôles de qualité :

□ Vous pouvez également faire des milliers de choses dans des endroits tels que les parcs, boire, fumer, jouer au basket, écouter de la musique tout en discutant, jouer et participer à d'autres activités telles que nous les connaissons, de sorte que le rôle soit fluide et non ennuyeux.

Tir et embrouilles :

J'ai remarqué énormément d'erreurs dans les embrouilles sur les serveurs actuels ! Beaucoup de tirs pour rien et une simple insulte !

Sachez que IRL tirer sera votre dernière options car tout d'abord tuer quelqu'un n'est pas quelque chose de simple et anodins, de plus il faut savoir que vous pouvez aggraver le beef que vous avez actuellement avec le joueurs d'en face et du coup attirer son groupe ou même les fédéraux !

Sachez qu'il y'a que deux cas de figures ou vous pouvez tirer directement sans une grosse histoires à l'appuis et voici les deux cas de figures :

- ***Si vous, un de vos proches etc... est en danger de mort ou autre.***
- ***Si votre propriété ou vos biens sont en danger.***

Si vous voulez tirer par rapport à un beef c'est seulement en finalité d'une longue embrouille ou d'une choses très graves comme par exemple un gars de votre groupe se fait tuer par un membre de set adverse etc...

Mais en aucun cas IRL quelqu'un va tirer pour une bagarre à main nu, ou des insultes et même des disrespect ! Sachez que vous devez avant tout privilégier les embrouilles à mains nus ou à l'arme blanche comme dit plus haut tirer sera seulement en dernier recours !

Donc pour résumer, tirer sur quelqu'un est seulement si les deux cas de figures citez plus haut sont mis en jeu ou pour une finalité d'un long beef.

ERREURS DE LANGAGES :

Énormément de gens font encore des erreurs de langages sur les serveurs Mentalité US.

Beaucoup de rôlistes utilisent des mots Français/québécois comme « Wesh » / « Mon reuf »/ «Calice » et j'en passe...

Il ne faut pas oublier que vous jouez un personnage qui vit au USA et que IRL au USA ils n'utilisent pas les mêmes expressions/dialectes que nous !

Vous jouez avant tout un personnage et vous devez vous adapter aux mots qu'il pourrait utiliser en fonction de sa classe sociale, ses hobbies ou autres !

Il est donc important de se comporter et de parler comme votre personnage le ferait ! Si vous incarner un membre de set ou de MC vous pouvez vous inspirer des channels « Lexique MC ou Gang » afin de ne plus faire aucune erreur de langages ce qui rendra le RP encore plus immersif et cohérent !

Les nationalité et origines des personnages sur le serveur :

Il est important que votre personnage ai des origines et des nationalités cohérentes et réalistes.

Premièrement beaucoup de gens confondent la nationalités et les origines ce qui est totalement différent. La nationalités est le pays où le personnage est né ou vit actuellement et les origines sont le pays d'origine et de ces ancêtres.

Sachez que beaucoup de gens pensent aussi que les personnages latino sont de nationalités de leur pays d'origine et cela est FAUX !

Sachez que 95% des latino etc... sont de nationalités Américaines d'où les termes suivant : Afro-Américain, Latino-Américain, Asio-Américain et j'en passe...

Maintenant que vous savez cela, il faut prendre des origines/nationalités cohérentes par rapport au USA. Il faudra éviter les pays Africain, Maghrébin et même certains pays Européens (sauf exception) !

Privilégiez les personnages qui sont de nationalités Américaine et d'origine des pays d'Amérique Central, du Sud et du Canada.

Pour les personnages d'origines Européennes ou Asiatiques sachez que leurs origines sont souvent lointaines !

De plus pour les personnages dit « illégaux » il faudra essayer de faire en sorte de ne pas leur infliger un « lourd passif » avec 50 meurtres ou autres... Faites des personnages SIMPLE.

Mentalité

Des groupes de jeunes Claim un Mouvement et Font une Clique dans leur quartier avant de vouloir s'étendre pour obtenir d'autres terrains de vente de drogue. Certains gangs représentent une couleur mais ne la porte presque jamais en extérieur comme aux USA. Pour obtenir un terrain de vente, les techniques sont simple, s'imposer au terrain ennemi, faire peur aux ennemis pour qu'ils ne reviennent plus au terrain ou y faire une descente pour tuer/blesser les dealers qui y travaille. Quand une clique ne cherche pas à obtenir des terrains de vente, il cherche sûrement à asservir sa dominance sur ses ennemis, pour faire ainsi, la plupart des cliques prennent une voiture et tournent pendant des heures dans le territoire d'un clique ennemi puis descendent de leur voiture dès qu'ils voient un ennemi, le tuent puis repartent.



Cependant, la grosse partie des accrochages, batailles et meurtres se font dans des magasins, restaurants, rue par total hasard. La plupart des gangs prennent l'habitude de foncer au couteau sur un ennemi dès qu'ils en voient un, à n'importe quel endroit et à n'importe quel moment.

Cela crée un sentiment d'anxiété, où les membres de gangs doivent constamment regarder derrière leur épaule et être prêts à riposter ou courir selon la situation.



Les gangs adorent frimer et vont jusqu'à tuer juste pour marquer un "score", c'est l'une des raisons de pourquoi ils attaquent un ennemi dès qu'ils le voient. Il est aussi important de dire que les combats dégénèrent EXTREMEMENT vite, ils peuvent aller d'une insulte à un égorgement en quelques secondes ou d'un 1v1 à un 10v10 en quelques minutes.

Il faut savoir que la mentalité proposée sur **TNG** diffère grandement de la mentalité que l'on retrouve sur d'autres serveurs RP FA et WL. Elle est basée sur un RP réaliste,

cohérent et sérieux !

- Tout convois et scènes GF à la mentalité FR entraîneront un ban définitive ainsi qu'un wipe projet entier si le groupe est impliqué dans la/les scènes.

- Aucun groupe dit "TRYHARD" ne sera toléré sur le serveur, nous jouons pour nous amuser avant tout !

- RP Réaliste veut dire que chaque actes à ces conséquences.

Vente de drogue

La vente aux PNJ pour les MC et organisation est interdite, privilégier la vente aux sets ou au civils pour écouler vos marchandises. La vente au PNJ n'est pas un farm pour des factions de cette envergure.

L'acte de vente de drogue est propice à offrir énormément de scènes (zones de ventes, course poursuite lspd, racket..) pour se faire il faut respecter certaines règles :

- Interdit de prospecter les pnj en voiture, charger le coffre d'une voiture, garez vous à un endroit stratégique dans la zone de vente revendiquée par votre set et VENDEZ À PIED ! Faites des aller retour à la voiture pour vous recharger en drogue.

Le lspd ne peut vous arrêter uniquement si il vous prend en flagrant délit, les course poursuite pour se genre de scène doivent s'effectuer à pied, pas besoin de prendre la fuite en voiture ou de prendre l'agent en otage !

- Il est strictement interdit de vendre à moto ou de faire de la vente en voiture.

- Pensez avec votre set à revendiquer une zone de vente.

- Interdiction de vendre aux PNJ dans votre Hood.

Factions

Plusieurs types de factions sont implantées sur le serveur et suivent une hiérarchie.

Un minimum de fear et de cohérence est attendu dans les relations entre les factions qui ne sont pas au même rang dans la hiérarchie.

- Clique (8 membres)

- Organisation/Famille (10 membres)

- MC 1% (8 membres)

Language

Suivez le lexique mis en place sur le guide. Soyez cohérent et arrêtez avec vos (wesh, mon reuf, wAllah..) ainsi que vos "ça vient d'où?". Tout abus sera sanctionné !

Déplacement/Transport

Essayez de favoriser la marche à pied, les taxis, le vélo ou les transports en commun quand c'est possible.

Lead illégal

Il faut savoir que les leads ont des responsabilités à tenir et ça se passe en rp mais aussi en HRP ! Il est important de tenir votre groupe correctement et surtout d'éviter un maximum de problèmes inutiles. Vous êtes responsable de votre groupe, et veillez à ne propager d'haine HRP envers les joueurs/staffs/groupes. Vous devez montrer l'exemple, rester cohérent et irréprochable.

Un minimum d'activité et de communication est attendu sur le discord illégal avec l'équipe illégale du serveur.

En rejoignant le plateau de jeu, vous acceptez les règles et les conditions imposées par le règlement.

De plus, sachez que si vous êtes visé par des tirs votre premier réflexe ne sera pas de riposter ou jouer le sur-homme ! Vous protéger votre vie coûte que coûte, votre premier réflexe sera de courir pour sauver votre vie.

Port d'armes et munitions

Une arme appartient à un membre de la faction et non au groupe entier ! Débrouillez vous avec votre clique et votre set pour les répartir mais elles seront associées à 1 personnage obligatoirement.

Selon la faction représentée vous êtes limités quant à la possession d'armes et de munitions sur vous.

- Sets/Clans : 1 chargeur max/par personne (12 balles chargeur simple et 18 chargeur long)

- MC : 2 chargeurs max/ par personne

- Orga/Famille : 3 chargeurs max/ par personne

Braquages de Bijouterie, Superette, ATM

Possibilité de braquer les ATM's, les superettes, les banques et la banque central (uniquement sur ticket pour la BC) ainsi que la bijouterie.

Il est strictement interdit de réaliser un braquage à moto ou en véhicules super sportif !

Bien évidemment les braquages ne sont pas des missions de farm, ils doivent constituer une source de revenus complémentaires pour votre groupe.

L'intégralité du groupe peut être présent sur le braquage, respecter le quota d'armes imposé. Les modalités du braquage se discuteront dans le ticket. (pour la BC)

Nous rappelons que les otages fictifs sont formellement interdits.

Bijouterie, Elles sont limitées à 1 par semaine, tous le groupe est autorisé à participer à la scène. Obliger d'attendre le lspd avant de quitter les lieux. Respectez le quota d'armes imposé. Une négociation et de vrais otages sont obligatoires pour mener à bien le braquage.

Supérette, Maximum 4 personnes et 1 voiture, être fair-play et attendre l'arrivée de la lspd (10min), le braquage de supérette n'est pas fait pour FARMER ! (max 2 par jour/par groupe)

Fusillade

Important : Le gunfight est une phase délicate du roleplay, c'est la raison pour laquelle nous serons intransigeant quant à la manière dont se dérouleront n'importe quelle fusillade sur notre plateau de jeu.

Avant d'en arriver à la fusillade, il y à plusieurs étapes par lesquelles vous devez passer : brawl, drive-by, descente...

Engager une fusillade peut entraîner de lourdes conséquences (mort RP, perte des armes..), alors réfléchissez-bien avant d'agir.

Toutes mort (coma) par balle sur scène de fusillade, entraînera la perte des armes (unité X ou police).

L'arrivée du lspd est quasi immédiat dans ce genre de situation alors sauvez vos fesses au lieu de jouer au super héros. À l'issue de cette scène, il est strictement interdit de PORTER un corps pour le sécuriser, vous devez utiliser la fonction "traîner le corps" mis en place sur le serveur.

Toutes fusillades engagées à tort entraînera une sanction pour le premier tireur.

Drive-By

Les drive-bys sont autorisés, sous conditions et doivent être effectués avec un motif valable.

Un drive-by n'est pas une tuerie de masse, il n'est pas effectuée pour tuer ou coma quelqu'un mais en guise d'avertissement ou de représailles.

Il s'effectue à 1 voiture maximum et 1 seule personne armée. Uniquement en voiture (à faible allure), attention à ne pas confondre avec une descente !

Walk-By

Les walk-by sont autorisés, sous conditions et doivent être effectués avec un mobile valable.

Un walk-by n'est pas une tuerie de masse, 1 seule cible peut être coma sur la scène.

Il s'effectue à 5 personnes maximum ,2 tireurs maximum. Uniquement à PIED, attention à ne pas confondre avec une descente ou un drive-by !

Courses poursuites

Évitez un maximum les courses poursuites si vous avez juste un peu de drogues ou autres sur vous ! Plus vous serez coopérant plus vous aurez de chance de ressortir de votre situation facilement.

De plus, les CP ou le fugitif tente des combines pour échapper à la police et autres sont à éviter ! Pensez à jouer votre stress, tout individu en CP est pris de stress.

Les courses poursuite doivent rester cohérentes dans les deux camps tout en respectant les règles du powergaming bien évidemment, acceptez le Loose RP, il y'a toujours un perdant...

Il est strictement interdit de PIT pour mettre fin à une CP et/ou de s'enfuir à la nage, ceci ne respecte en rien le powergaming.

Convoi

Les convois concernant l'illégal sont interdits. Les déplacements de groupes doivent s'effectuer stratégiquement et organisés d'une autre manière. (1 voiture max)

Seuls les rodéos urbains "organisés" en amont sont tolérés.

Kidnapping

Sur notre plateau de jeu, les kidnapping se font rares !

Sachez que kidnapper quelqu'un est très grave et que cela n'arrive quasiment jamais dans la vie de tous les jours. Ayez des raisons valables pour en faire.

Commettre ce crime sur un agent de l'Etat vous expose à la mort RP.

Les scènes de tortures, les kidnappings inutiles sont à éviter ! Ne pas kidnapper quelqu'un pour une info ou le dépouiller. Privilégiez le racket rapide. (voir partit "Racket/Loot")

Mort RP

Apprêtez vous à mourir à tout moment et jouer en conséquence !

Sachez aussi qu'un médecin peut décider de votre mort à TOUS moment suivants les blessures et vos aller-retour trop fréquents à l'hôpital.

Pour mort RP un joueur vous devez ouvrir un ticket sur le discord illégal.

Revenge (Get-Back)

Le revenge est le fait de répliquer à une attaque ennemis (drive-by, descente..).

Le GetBack direct est INTERDIT sauf sur une descente à l'arme blanche ou un brawl (frontière) !

Après avoir attaqué une faction de quelconque manière, vous devez respecter un cooldown de 48H avant de retenter une offensive. Le groupe subissant une attaque peut "Revenge" sous 24h.

Il est logique que au cours d'une même journée vous ne pourrez attaquer une faction ennemis qu'une seule fois pour le bien de la cohérence RP, vous ne passerez pas vos soirées à mener des offensives.

Alliances

Les alliances économiques ou traités entre deux groupes sont tolérées.

Cependant, les alliances entre deux groupes sur une scène dans le but d'attaquer un autre groupe sont formellement interdites sur notre plateau de jeu. Il est possible selon la cohérence du RP en cours et les histoires, et avec la validation d'un Responsable Illégal de faire des alliances sur certaines scènes.

Les business illégaux distribués en particulier sont des sources de revendication et aucune alliance/entraide sur le point en question n'est envisageable.

Les Bagarres

Ne vous battez pas tous les jours et sans raison, faites en sorte que cela ait du sens et uniquement pour régler des histoires !

Pensez à jouer votre pain et à ne pas enchaîner les bagarres non cohérentes.

Brawl - Combat de Rue

Les scènes de brawl sont fréquentes entre les sets. Pour qu'elle se passe dans de bonnes conditions veuillez respecter les règles suivantes :

- Un combat de rue engagé à main nue (poing), doit se terminer à main nue dans les deux camps.**
- La sortie d'arme lors d'un brawl est interdite, le but n'est pas de coma le groupe d'en-face.**
- Il est interdit de trash des corps à terre, ainsi que de proférer des actes obscènes.**

Descente à l'arme blanche

Les descentes entre sets doivent se dérouler uniquement à l'arme de mêlée (non-tranchante) et ne sont pas soumises à la restriction des brawls, tout le set peut être à l'arme de mêlée mais le but premier n'est pas de COMA les cibles.

Lorsque vous tomber KO le combat pour vous est terminé.

Aucune arme à feu, et encore moins de coups de feu/couteau ne doivent être échangés lors d'une descente sous peine de sanction.

Le Revenge/GetBack direct est autorisé pour le set subissant l'attaque, mais TOUJOURS à armes égales et en respectant l'effet de surprise !

Avant d'effectuer une descente assurez-vous d'avoir des raisons valables et avertissez les Responsable illégaux via le discord illégal.