

? Règlement Illégal

Règlement Illégal

Voici le règlement illégal de Révolution RP. Dans ce dernier, vous retrouverez les fondements de l'illégalité sur le serveur.

Le Vol

Palier de vol **maximum** : Ce que détient la personne sur lui et par extension, dans son véhicule.

- Il est **interdit** de voler les armes (toutes catégories) d'un LSPD / LSMC.
 - Il est **interdit** de faire sortir son véhicule à quelqu'un dans le but de piller son coffre et de forcer une maison (à moins d'en parler au Staff et d'avoir l'accord).
 - Il est **interdit** de voler les clés d'un véhicule.
 - Il n'est pas **autorisé** de faire vider un compte en banque.
 - Voir spécifications supplémentaires dans la catégorie "POINTS CHAUDS".
-

Points Chauds

- Les règles générales de sommation et d'utilisation des armes s'appliquent sur ces points.
- Il est **interdit** de se rendre sur ces points dans un but autre que la collecte, le traitement ou la revente de drogue. Afin de prouver votre bonne foi, il vous sera alors demandé de rester sur le point pendant une durée minimale de 15 minutes en farmant, traitant, ou vendant la drogue correspondante.
- Les points chauds étant des lieux risqués, il est donc **obligatoire** pour vous de vous préparer à votre venue en ces lieux. C'est pourquoi, et afin de garder une **cohérence RP**, il vous est donc impossible d'aller sur un autre point durant les 15 minutes suivant le départ de ce premier. (Ce délai ne s'applique pas si vous êtes dans la continuité de votre farming : Récolte > Traitement > Revente, mais il est cumulatif aux 15 premières minutes de farming)
- Dans un but d'équilibre et de réalisme, le groupe étant le plus nombreux sur le point chaud en prend momentanément le contrôle et ce jusqu'à ce qu'un autre groupe viennent les déloger ou qu'ils partent d'eux même. Si vous vous retrouvez avec un nombre égalitaire de joueurs des deux côtés, la discussion sera à privilégier afin de trouver un terrain d'entente et éviter toute fusillade.

- Le groupe prenant le contrôle peut prendre la décision de faire travailler l'organisation rivale à son compte ou la laisser partir. **Attention** néanmoins, il faut jouer le rôle de braqueurs/braqués.
- Il est **autorisé** de dérober l'ensemble des objets, armes, et argent sale (sauf sur lieu de revente pour l'argent sale) dont disposent les personnes présentes sur ces points. Vous y allez en connaissance de cause. La LSPD au cours de son activité de lutte contre le grand banditisme à bien entendu la possibilité de saisir l'ensemble des items, armes, et argent détenus et/ou obtenus illégalement.
- En cas de non-coopération du groupe braqué, et suite à plusieurs sommations de la part du groupe braqueur il est **autorisé** de procéder à une exécution.
- Dans un but de fair play, la drogue récoltée, conditionnée, ou vendue est réputée acquise. Vous ne pouvez donc pas la voler au groupe rival. Que ce soit sur eux, ou dans le véhicule qui sert de conteneur. (Règle applicable uniquement sur les points chauds et leurs alentours). **Attention** : Il est **interdit** de prendre un joueur en otage pour l'emmener hors du point chaud dans le but de dérober ses biens qu'il a sur lui ou dans son véhicule.
- La privatisation des circuits se fait en RP, si personne n'est présent sur le point pour le contrôler en permanence, d'autres organisations peuvent en tirer profit.
- Les civils ont la possibilité de se rendre sur ces points, cependant ils en acceptent les risques que ce genre de lieux engendrent. S'ils se font braquer par un gang, ceux-ci peuvent demander à ce que les civils farnent pour leur compte, sans limite de temps, ni de quantité. Dès lors que le gang part du point, il dispose des otages à sa convenance (il peut donc les laisser partir comme les tuer). Il est admis, en cas de scène immédiate, de se servir de ces otages pour réaliser une scène supplémentaire.
- Les véhicules blindés (Classe A, Urus, Rs6, ...) sont formellement interdits sur les points chauds ainsi que les zones de braquage afin de ne pas avantager ceux les possédants et gagner en réalisme.

Guerre de Territoires (Zones Rouges)

I. Réglementation Guerre de territoires (zones rouges) :

- Il est **obligatoire** d'appartenir à une organisation criminelle (gang, mafia, cartel, ...) pour participer aux guerres de territoire.
- Les attaquants doivent être un **minimum** de 4, présents devant le point, pour pouvoir lancer une attaque de territoire.
- Les défenseurs peuvent défendre le point tenu sans nombre **minimum** de participants.
- Il est **obligatoire** d'attendre la fin du timer, après lancement de la guerre de territoire, avant de tenter de capturer les points.
- En cas de coma, la réglementation générale s'applique (se référer à la partie "Coma" du règlement)
- Si votre organisation perd la guerre de territoire, il est **interdit** à l'ensemble de l'organisation de relancer une nouvelle guerre durant les 30 minutes qui suivent.
- Aucune alliance gang n'est autorisée.

II. Déroulement d'une attaque sur la zone rouge Conditions de lancement d'une attaque :

- Une organisation souhaitant attaquer la zone rouge doit être composée d'au moins 4 membres présents sur place au moment du lancement.
 - Si aucun gang n'occupe la zone rouge au moment de l'attaque, l'organisation peut initier l'événement immédiatement. Début de l'attaque :
 - Une fois l'attaque lancée, un compte à rebours d'une minute est déclenché, accompagné d'une annonce globale à destination de tous les joueurs concernés.
 - Le gang précédemment propriétaire de la zone est automatiquement notifié de l'attaque en cours. Ce gang peut se rendre sur place pour défendre sa position, sans restriction de nombre **minimum** de membres. Confrontation et objectifs :
 - Une fois le compte à rebours terminé, les affrontements peuvent débuter.
 - Si l'organisation attaquante parvient à capturer l'ensemble des points de contrôle, elle obtient l'accès à un coffre de récompenses (armes, objets divers, etc.). Présence d'un gang au moment de l'attaque :
 - Si un gang est déjà présent dans la zone au moment où une autre organisation souhaite lancer l'attaque, des négociations peuvent être engagées entre les deux parties.
 - Si l'attaque est confirmée, un compte à rebours d'une minute débute avec l'annonce : "La guerre commence dans 1 minute." Durant cette minute :
 - Aucune action offensive n'est autorisée (aucun tir ne peut être effectué, que ce soit par les attaquants ou les défenseurs).
 - Les attaquants n'ont pas le droit d'entrer dans la zone rouge ni d'interagir avec les points de contrôle. Phase de combat :
 - À l'issue de la minute de préparation, le combat peut commencer.
 - Les deux groupes s'affrontent pour le contrôle total de la zone.
 - L'organisation victorieuse pourra accéder au coffre de récompenses mis en jeu.
-

Gang / Mafia / Cartel

- Afin de garder une **cohérence RP**, il vous est imposé de respecter un délai de **48h** entre le départ de votre organisation actuelle et l'entrée dans la nouvelle organisation.
- Ce départ peut entraîner **sous condition de dossier accepté** une demande de mort RP à votre encontre de la part de votre ancienne organisation
- Le contraire est possible (Légal vers illégal) en respectant un délai **minimum de 48 heures** entre votre démission et l'entrée dans votre nouvelle organisation. **Attention** néanmoins, si vous êtes reconnu, vous pouvez être considéré comme une taupe au sein de l'organisation. Une mort RP pourrait alors être demandée à votre encontre.
- Pour acquérir une organisation officielle, deux possibilités s'offrent à vous. Soit via dossier pour l'un des trois gangs historiques de la ville (voir "reprise de gangs historiques") sous conditions que l'un des trois est disponible ou en passant par la case boutique (vous aurez la possibilité de choisir le nom, l'emplacement et les couleurs de votre organisation sous réserve que ceux-ci soient libres).
- Les organisations non officielles ne sont pas tolérées sur le serveur étant donné que nous ne pouvons pas avoir de contrôle sur celles-ci (aucune liste de membre, aucun contrôle du

nombre de joueurs au sein de l'organisation,...).

- Les organisations historiques sont accessibles uniquement sous dossier. Il n'est donc pas possible de les acheter.
 - Le vol d'armes dans le coffre du gang est totalement **interdit**, vous devez garder une cohérence dans vos actes. En cas de vol et suivant l'ampleur de celui-ci, un ban temporaire ou à durée indéterminée (jusqu'à restitution de/des objets) peut vous être appliqué. Vous vous exposez en plus de précédente sanction administrative à la possibilité de vous faire mort RP par votre ancienne organisation.
 - Dans le cadre ou nous jugeons que des sanctions doivent être appliquées mais que nous ne sommes pas en mesure d'identifier précisément les personnes, se sont les patrons des différentes organisations et entreprises qui en subiront les conséquences. Pour se faire, nous nous référerons à vos tenues (il vous est demandé d'avoir une tenue officielle, identique pour chaque membre) afin de pouvoir identifier l'organisation qui doit être sanctionnée. A vous, les patrons, de gérer vos recrutements pour que votre groupe soit le plus RP possible. L'appropriation d'une tenue qui n'est pas la vôtre, dans le but de nuire à une autre organisation, sera sanctionnée d'un **ban permanent**.
-

Descente sur une Organisation Rivale

- Toute descente doit être au préalable accepté par l'équipe de Révolution RP au travers du dossier descente : [Dossier Descente](#)
 - Ce dossier doit être fait au **minimum 4H** avant l'heure de la descente afin de vous laisser le temps de vous préparer et que le staff analyse votre demande.
 - Selon votre demande, l'organisation cible peut être prévenue 20 minutes avant votre descente ou ne pas être prévenue pour garder l'effet de surprise.
 - Lors de la descente, un **minimum de 6 personnes** doit être présente dans l'équipe attaquante. Le **maximum** étant le nombre de personnes maximales dans chaque organisation, soit 21.
 - Lors d'une descente, l'organisation étant en défense n'a pas le droit de se trouver en dehors de sa villa ou de son quartier si ce n'est dans une périphérie proche.
 - Un délai de 24H doit être tenu entre la fin de votre descente et la descente suivante afin de garder une **cohérence RP**. Certains d'entre vous doivent se remettre de lourdes blessures.
 - Dans le cadre ou lors de votre descente est non prévenue, les joueurs de l'organisation adverse ne sont pas présents, la descente aura pour réputation d'avoir eu lieu. Le délai de 24h avec la prochaine sera de mise.
 - Il est **interdit** de se rendre sur les lieux d'une descente en hélicoptère
 - L'utilisation de fusil de précision est totalement interdite sauf dans le cas où la personne agit en tant qu'éclaireur. (Annonce d'informations sur la position ou les déplacements adverses)
-

Enlèvement d'agents LSPD ou BCSO / Enquête LSPD/BCSO (mise en fédérale)

Tout enlèvement d'un ou plusieurs membres du LSPD/BCSO doit se faire sous conditions de raisons valables. Ces actions mèneront forcément à des enquêtes sur vous, votre entourage, etc... mettant par conséquent en péril la pérennité de votre organisation et des relations que vous pouvez avoir. De ce fait, les enlèvements doivent être effectués méthodiquement et avec parcimonie sans limitation de nombre d'agents kidnappés (à vous d'être cohérents) mais limités à deux scènes de ce type par semaine pour chaque organisation.

Ces scènes ne doivent pas être réalisées dans le but d'obtenir une rançon, celle-ci n'étant que la conséquence de l'enlèvement et de la négociation qui en découle. Elles ne sont pas obligatoires dans le processus de négoce, vous pouvez avoir d'autres revendications. Ces revendications, de part leurs natures, peuvent être soumises à l'approbation de l'administration lors de la scène elle-même si les négociateurs du LSPD/BCSO, les directeurs, ou leurs représentants trouvent que celles-ci sont disproportionnées ou entrent en infraction avec le règlement ou la **cohérence RP**. Dans le cadre où celles-ci sont cohérentes et acceptées, alors la scène se poursuit. Dans le cas contraire, nous vous demanderons de revoir vos revendications. Si vous n'êtes pas en mesure d'en trouver des cohérentes, alors la scène sera tout simplement annulée et les patrons de l'organisation seront alors sanctionnés pour incohérence RP. Dans le cas où les revendications sont acceptées par le LSPD/BCSO ou l'administration, alors la scène se doit être jouée de bout en bout. Sans quoi, les récalcitrants se verront sanctionnés.

Ces scènes, même gagnées par le groupe illégal, peuvent découler sur des enquêtes LSPD et/ou BCSO qui pourront conduire à la mise en fédérale des protagonistes. A vous de ne pas laisser d'indice sur votre identité, ou au LSPD/BCSO de bien négocier pour avoir les informations nécessaires. **Attention**, vos tenues de gangs sont cataloguées et réputées officielles, par conséquent il en va de soi, que celles-ci sont des preuves de votre appartenance à une organisation. Privilégiez donc les tenus de braquages. Pour les gangs : Un membre du staff peut être en mesure de vous demander de vous identifier afin de reconnaître le groupe illégal peu importe le moment de la scène. Sans que cette demande d'information n'interfère dans celle-ci. Cette information a pour but d'identifier le groupe au sein de l'administration. Bien entendu, celle-ci ne sera pas divulguée et les membres du staff faisant partie du LSPD/BCSO ne pourront s'en servir.

Enfin, à partir de ce jour, pour les propriétaires de pack gang. Ceux-ci se verront delete en cas de fédérale à vie ou de mort RP pour les patrons de l'organisation (en plus du **whype** personnel) à la suite d'une enquête policière ou d'une mort RP, acceptée préalablement par l'équipe d'administration. Ces scènes prévues à l'avance ne peuvent être substituées. Par conséquent, en cas d'absence (hormis prévenue en HRP et donc reportée) d'un des mis en fédérales à vie lors d'une descente LSPD ou de la personne concernée par la mort RP, ceux-ci seront tout de même considérés comme emprisonnés à vie, ou mort et un **whype** pour chacun d'eux sera effectué. Si l'enquête LSPD/BCSO conclut à se que d'autres joueurs, en plus des patrons, doivent être sanctionnés pour des motifs évoqués dans le dossier, sans qu'une fédérale à vie soit applicable ou appliquée, alors l'équipe d'administration appliquera sous la forme d'un jail (mise en prison) ou

d'un bannissement temporaire pour motif "fédérale" la sanction préalablement évoquée dans le dossier LSPD/BCSO. Pour les patrons ayant acheté leurs organisations, celles-ci seront recrées après suppressions avec un nouveau nom. L'emplacement sera toutefois conservé. (Du fait que le nombre de villas, quartiers, autres, soient limités). Vous aurez alors pour devoir de repartir à zéro avec votre nouveau personnage, et votre nouvelle organisation. Si vos agissements, dans vos recrutements ou actions laissent à penser que vous faites du méta gaming, alors vous serez sanctionnés en conséquence.

Règlement concernant les braquages de Supérettes/Banques/Bijouteries et Prise d'otage/Etc

Conditions des Braquages

Type de braquage	Nombre de braqueurs requis	Nombre d'otages requis	Fréquence autorisée
Supérette	Maximum 5	/	1 par heure
Cambriolage	/	/	1 par heure
Banque / Bijouterie	Minimum 4 / Maximum 15	Minimum 3	1 toutes les 24h
Billetterie	Minimum 8 / Maximum 21	Minimum 5	1 toutes les 24h

“ □ Tous les braquages doivent être lancés **au moins 30 minutes après le reboot** du serveur.

- Il est **interdit** de se rendre dans une banque ou une supérette dans le but de déposer/retirer de l'argent ou d'acheter des provisions lorsque celle-ci est déjà attaquée, il est également **interdit** de se joindre aux assaillants si vous ne faites pas partie du groupe rebelle qui attaque la banque ou la supérette.
- Il est **interdit** de se rendre sur une scène commencée dans le but de contrebraquer l'organisation en place. Exemple : un groupe réalise un braquage de banque. Il est alors **interdit** à tout autre joueur de rentrer dans cette dernière dans le but de braquer le premier groupe. Il faut considérer que dès lors que le braquage commence, les forces de l'ordre sont présentes sur les lieux et il est donc impossible pour quiconque de rentrer dans la banque en question.
- Il est **interdit** de tirer un quelconque avantage lié à l'utilisation d'une voiture ou moto provenant de la boutique lors des braquages. Vous devez prendre en considération que la

police dispose d'autant de moyens que vous et que donc ils sont aussi rapide que vous. (A vous de brider votre vitesse pour que celle ci ne soit pas disproportionnée par rapport à la scène)

- Lors des braquages de banques et de la fabrique de billets ainsi que des bijouteries, vous devez prendre en compte le **massrp** des forces de l'ordre. Considérez donc, dans vos agissements, vos plans et vos négociations que des groupes d'interventions voire l'armée est dépêchée sur place et que vous êtes cernés. Il n'est par conséquent plus possible de prendre l'avantage grâce au manque de LSPD pour prendre la fuite par derrière, etc... Cela à pour but de rétablir une **cohérence RP** et un fair-play entre les gangs, mafia, cartel, ... et la LSPD. Dans le cadre ou aucun LSPD n'intervient sur votre scène, jouez la comme s'ils étaient là. Toute entorse à cette nouvelle règle sera considéré comme un NRR et sera sanctionné de 48H de ban.

“ △ Si abus de votre part et non-respect des règles, nous serons dans l'obligation de vous sanctionner ! Nous vous remercions pour votre coopération et votre compréhension.

Reprise de Gangs Historiques - Families - Ballas - Vagos (Sous Dossier)

- Dans le cadre où une organisation est vacante de tout patron, il vous est possible de demander à reprendre le lead de celle-ci. Pour ce faire, nous vous demanderons un dossier COMPLET et de QUALITE, comprenant votre background, vos motivations RP, vers quoi vous allez amener l'organisation, comment vous allez le faire, avec quels moyens, avec qui etc... (Liste non exhaustive) Ce dossier est à nous faire parvenir via un ticket dans # besoin d'aide.
- A minima il vous sera demandé un âge **minimum** de 16 ans, des logs "propres" (pas de bans intempestifs) et de disposer d'un groupe d'au moins 8 personnes entrant dans ces mêmes critères.
- Ce dossier sera soumis à l'acceptation des staffs.
- Toutes autres organisations que celles précédemment citées ne sont accessibles que via l'achat du pack gang sur la boutique.
- Les organisations historiques sont accessibles uniquement sous dossier. Il n'est donc pas possible de les acheter.

Equipe Révolution RP

Revision #4

Created 7 August 2025 17:32:07 by RevolutionRP

Updated 8 August 2025 17:45:44 by RevolutionRP