

Actions de combat



Actions de combat

Les actions de combat sont destinées aux groupes illégaux whitelist. Sans cette whitelist, vous n'avez pas le droit de faire de l'illégal (sauf une drogue "douce", accessible à tous, et braquage de station service (sans abus)). Si vous avez des armes, vous avez le droit de vous en servir en légitime défense uniquement (armes achetées à Nexter, ou pas). Un contrôle de Gendarmerie ne donne pas lieu à la légitime défense. Cette règle est mise en place pour s'assurer d'un bon RP illégal, et que notre île ne soit pas un No Mans Land.

Donc : Si j'ai un groupe illégal qui est whitelist, je peux faire tout le panel des choses disponibles en illégal. A partir du moment où ma team est dewhitelist, même si j'ai des armes en stock, de la drogue, etc... je ne peux plus faire de l'illégal. Vous pouvez toujours vendre vos stocks au vendeur, et vendre vos armes à des groupes, ou les garder si un jour vous réintégrez un groupe whitelist.

Cette règle est primordiale, et tout abus sera sanctionné le plus durement. Il n'y aura pas d'avertissement.

Mais si je suis dans un groupe illégal whitelist, puis-je vendre une arme à un civil?

Si cette arme est utilisée dans un cadre de légitime défense, en protection, oui (même si ça reste illégal RP parlant bien sûr). En revanche, assurez vous de bien connaître les personnes à qui vous vendez. Car si vous équipez n'importe qui, on remettra en cause votre capacité de gestion illégale, et donc votre whitelist.

Pour les gangs, lisez bien ceci : [Règle sur les gangs](#)

• Le Freekill

Il est interdit. Il s'agit là du meurtre sans raison d'un joueur, sans sommations.

• Le Carkill (meurtre d'un joueur avec un véhicule)

Une personne que vous écrasez et qui était en plein milieu de la route RP, n'est pas forcément considéré comme un carkill. La personne au milieu de la route ne tenait pas à sa vie. Si vous avez commis un "accident" de ce genre, il est conseillé d'avoir une preuve vidéo pour éviter les sanctions.

• Actions suicides

Vous devez rester en vie. Si vous êtes dépassé par l'ennemi en termes d'effectif et de puissance, vous devez vous rendre (ratio fixé à 1:3).

• Retour sur action

Si vous êtes mort pendant une action, vous ne pouvez pas retourner sur le lieu de l'action, jusqu'à la fin de celle-ci.

• No Fear

Cette règle est primordiale. Un joueur menotté ou menacé par un groupe armé, est dans l'obligation de donner ses papiers d'identité, ou de donner ses clés de véhicule si ces derniers l'exigent. Pour rappel: Votre but est de survivre. Si vous coopérez, il n'auront pas le droit de vous tuer, ou de voler votre véhicule.

• Durée d'une action

Une action commence par des sommations. Elle est considérée finie quand un groupe remporte totalement l'action, et/ou qu'aucun acte RP (tirs, ...) n'a eu lieu depuis 10 minutes. Pour relancer ou poursuivre l'action, vous devrez recommencer par des sommations.

- **Tenues spécifiques**

Il est interdit de prendre les tenues spécifiques d'un groupe, entreprise ou faction, même sur leur dépouille. Sont considérées comme ces tenues, toute tenue n'étant pas dans les shops civils.

- **Double action**

Il est interdit pour un groupe, ou un joueur, de rejoindre une action armée déjà en cours entre deux autres groupes. Vous devez rester à une distance suffisante (>1KM) de la zone de combats. Si vous vous trouvez sur place au moment des sommations, utilisez votre RP pour quitter la scène. (Nota: Seules les forces de l'ordre peuvent intervenir si l'action a été dénoncée, vue, ou entendue par les forces de Police, ET si elle met en danger de façon immédiate des civils).

Dérogation :

Un groupe se réfugie sur un territoire qui n'est pas le sien pour éviter quelconque problème, le groupe propriétaire du territoire a le droit d'entrer dans le conflit pour les chasser.

- **ForceFight**

Il est interdit de "Force Fight" c'est-à-dire déclencher une action dans le but unique de se battre et de tuer sans aucune raison RP derrière cela. Tuer des personnes sans raison valable est sévèrement puni.

- **Carte d'identité**

Vous DEVEZ la présenter, elle, ou des faux papiers, à tout groupe, entité, service public qui vous la demanderait. En cas de non-présentation, vous tombez dans la catégorie "no Fear" (si bien sûr vous êtes en sous effectif; que vous avez été capturé; ou qu'il s'agit d'un contrôle de Police auquel vous n'avez aucun moyen de vous soustraire (menottes, etc...)). Soyez fair-play là-dessus, et prenez acte que dans TOUS les cas, vous êtes considérés comme ayant des papiers d'identité sur vous qu'ils soient légaux, ou illégaux.

- **Alliances**

Deux groupes rebelles peuvent s'allier si la Police engage le combat contre les deux de manière claire, lucide et qu'elle a connaissance qu'il s'agit de deux groupes. Il est interdit d'être au-delà de deux groupes rebelles.

Revision #10

Created 16 January 2024 11:14:22 by John Volkoff

Updated 9 May 2024 23:39:15 by John Volkoff