

légal

- Entreprise Légales
- règlement légal

Entreprise Légales

Comment reprendre une entreprise ?

Pour reprendre une entreprise, il vous suffit de faire un dossier.

Les entreprises disponibles sont mise sur le Discord Légal, disponible à tous, il faut donc faire un dossier avec un certain nombre de personnes suivant la demande.

Sinon, vous pouvez acheter une entreprise il faut se rendre en zone safe (regarder sur votre map pour voir où ça se trouve) en ouvrant le menu boutique afin de créer votre propre entreprise sans dossier.

règlement légal

Applicable depuis le 17/04/2025

EMS & Coma

Les membres du service EMS ne sont pas autorisés à porter une arme. En cas de situation dangereuse, ils doivent impérativement faire appel aux forces de l'ordre. Toute implication dans des activités illégales, telles que les braquages ou le trafic de drogues, est strictement interdite.

Un EMS ne peut pas infliger d'amendes supérieures à 20 000 \$. Il lui est également interdit de divulguer des informations médicales à des criminels ou à des personnes non autorisées, à l'exception des cas d'autopsie dans le cadre d'une enquête.

Il est formellement interdit à un EMS d'aider un criminel à échapper à la police, que ce soit en simulant une blessure, en assurant un transport illégal ou par tout autre stratagème.

Les EMS doivent faire preuve d'intégrité dans leurs fonctions. Il leur est interdit de ralentir volontairement les soins ou de négliger un joueur pour le pénaliser. De plus, ils ne doivent jamais rouler à vive allure sans une urgence médicale justifiée, ni utiliser un véhicule autre que celui fourni par leur service.

L'EMS est le seul à pouvoir décider si un patient doit être transféré à l'hôpital. Si tel est le cas, le joueur concerné est obligé de s'y rendre. Par ailleurs, il est strictement interdit de réanimer ou soigner une personne pendant une scène RP active, comme une prise d'otage ou une fusillade.

Le port du taser est toléré uniquement avec l'autorisation préalable du SASP. Enfin, à l'issue d'un événement KOTH, les EMS ont pour mission de revive tous les joueurs présents, à condition qu'il y ait au moins un EMS actif sur le serveur.

Gestion de la mémoire en RP

Le concept de "pilules de l'oubli" ou toute autre justification magique ou irréaliste visant à effacer la mémoire d'un personnage est strictement interdit sur Story V. Ce type de pratique est considéré comme une dérive HRP majeure et nuit à la crédibilité du roleplay.

Lorsqu'un personnage tombe dans le coma suite à un événement RP (blessure grave, agression, fusillade, etc.), il est dans l'obligation d'oublier les circonstances précises de la scène ayant conduit à son coma. Cette règle permet de préserver un équilibre réaliste entre action et conséquences, et d'éviter les abus de métagaming ou de vengeance illogique.

Tout manquement à cette règle pourra faire l'objet de sanctions strictes par l'administration.

Forces de l'ordre

Toute règle concernant les forces de l'ordre doit être créée ou validée par les Gérants Légaux (GLE). Les sommations sont obligatoires avant toute intervention :

3 sommations par défaut ;

2 sommations en DEFCON 3 ;

1 sommation en DEFCON 2 ou 1.

Les agents ne sont pas autorisés à participer à des activités illégales. Il est également interdit de vendre, prêter ou utiliser à titre personnel les véhicules et équipements saisis. Toute infraction à ces règles sera lourdement sanctionnée.

L'unité SWAT ne peut être déployée que dans des situations graves et majeures telles qu'un braquage de bijouterie, une prise d'otage d'un représentant de l'ordre ou la détection d'armes lourdes.

Aucune intervention SWAT ne sera justifiée pour un simple braquage de Fleeca.

Les policiers doivent se limiter à leurs armes de service, en dehors du pistolet de combat, sauf pour les membres du SWAT. Le SASP représente la plus haute autorité légale, avant le LSPD, BSCO, ou tout autre service.

Le RP ripou est interdit, sauf si un dossier validé est accepté par les gérants légal et illégal.

En course-poursuite, la règle est claire : maximum 3 véhicules (hélicoptère inclus) pour chaque véhicule poursuivi. Le SASP ne peut utiliser d'armes lourdes et n'a aucune autorité à Roxwood ou Cayo Perico.

US Marshal (USM)

Les US Marshals n'ont pas le droit d'intervenir sur les braquages, sauf en cas de demande explicite et officielle formulée par le SASP. Toute initiative prise en dehors de ce cadre sera considérée comme une infraction au règlement.

Ils ne sont pas habilités à effectuer de contrôles routiers, cette tâche relevant exclusivement des forces de police locales. Leur champ d'action doit rester strictement conforme à leurs missions définies.

Concernant leur équipement, les USM sont limités à l'usage du Glock comme arme de service. Une exception est tolérée uniquement dans le cadre d'opérations à haut risque, avec justification RP solide.

Enfin, les US Marshals ne sont pas hiérarchiquement supérieurs au SASP. Ce sont deux entités distinctes au sein des forces de l'ordre, avec des fonctions complémentaires. La collaboration doit se faire dans le respect de cette répartition des rôles.

Courses poursuites

Lors d'une course poursuite, le nombre de véhicules autorisés est strictement limité à trois par véhicule poursuivi, hélicoptère inclus. Cette règle vise à maintenir l'équilibre RP et éviter les abus de force excessive.

Il est formellement interdit de tirer sur les pneus d'un véhicule en mouvement. Toute tentative de neutralisation par les tirs doit être remplacée par des méthodes encadrées et cohérentes avec le RP.

Les PITs (manœuvres de déséquilibre ou de blocage de véhicule) sont autorisés uniquement après 10 minutes de poursuite, et avec un avertissement clair donné au suspect. Cette durée garantit un minimum d'intensité et de réalisme dans la scène.

Les barrages routiers mis en place par les forces de l'ordre ne peuvent l'être qu'à partir de la 5^e minute de la poursuite. Avant cela, toute tentative de blocage est considérée comme prématurée.

Enfin, les feintes RP de type off-road (fuir hors route de manière irréaliste) sont interdites, sauf si le véhicule utilisé dispose de pneus off-road adaptés. Cette règle assure la cohérence des scènes et évite les abus mécaniques.

Braquages

Lors d'un braquage, les négociations avec les forces de l'ordre doivent rester cohérentes et réalisables. Les demandes irréalistes, impossibles à satisfaire, ou les refus systématiques de négociation peuvent être considérés comme un blocage RP.

Dans ce cas, un assaut peut être justifié. De plus, si les otages sont maltraités, mis en danger ou négligés, les forces de l'ordre ont le droit de lancer un assaut immédiatement, sans délai supplémentaire.

Les braquages effectués en solo sont strictement interdits. Une équipe cohérente est nécessaire pour organiser une opération crédible, avec un minimum de structure et de coordination.

Le SWAT ne peut être déployé que dans le cadre de braquages à haute intensité, comme une attaque de la banque Pacifique. Il ne doit en aucun cas intervenir pour de petites scènes (ex : bijouterie, Fleeca...).

Enfin, lors de tout braquage, il est obligatoire d'attendre les forces de l'ordre pendant 5 minutes avant de tenter une fuite ou de lancer une action. Ce temps d'attente permet de favoriser une scène RP complète et équilibrée.

Fédéral & Wipe

Toute intervention fédérale, qu'il s'agisse d'une enquête, d'un placement en détention ou d'une opération spéciale, doit être justifiée par un dossier complet, détaillant les raisons, les preuves, et les objectifs de l'action.

Seule une demande directe d'un GLE ou d'un membre du haut staff peut permettre une exception à cette règle.

Les fédéraux (USM, agents en lien avec la justice fédérale) peuvent être pris pour cible par des gangs ou organisations criminelles, à condition que cela soit intégré dans un scénario RP cohérent. Dans ce cadre, une coopération entre le SASP et les USM est autorisée et encouragée.

Concernant les demandes de wipe ou de mort RP, un dossier complet est obligatoire. Celui-ci doit inclure une justification scénaristique solide, expliquant les raisons de la fin du personnage et garantissant une continuité immersive du RP.

Aucune demande de wipe ou de mort RP ne sera acceptée sans dossier. Toute requête incomplète ou sans justification RP sera automatiquement refusée.

Entreprises

Les patrons d'entreprise ont la responsabilité de garantir que leur structure soit active, visible et utile au bon fonctionnement du serveur. En cas d'inactivité répétée, un avertissement sera émis. Si aucune amélioration n'est constatée, un renvoi immédiat sera appliqué.

Pour leur rémunération, les dirigeants peuvent percevoir jusqu'à 20 % des bénéfices hebdomadaires, à condition que ce prélèvement soit effectué après le versement des primes et taxes.

Toute utilisation abusive des fonds de l'entreprise (enrichissement personnel, transferts illégitimes, etc.) entraînera un licenciement immédiat.

Chaque entreprise doit fournir une tenue de travail identifiable à ses employés, afin de permettre une distinction claire entre les joueurs en service et ceux hors service. Cette exigence favorise l'organisation RP et évite les confusions.

Les patrons ont l'obligation de participer aux réunions légales, qu'elles aient lieu en jeu (IG) ou hors jeu (HRP). Leur présence est exigée au minimum 1h par jour, et 3h pour les entreprises liées aux services publics.

Enfin, un patron ne peut en aucun cas participer à des activités illégales agressives, telles que des braquages, des prises d'otages, ou toute autre action criminelle directe. Leur rôle exige exemplarité et neutralité.