

# Chapitre 1 : HRP & Vie Communautaire

**1.1. Bon Sens & Respect** Derrière chaque personnage se trouve un humain. Le racisme, le sexisme, l'homophobie, le harcèlement, les menaces IRL ou le "trash talk" abusif HRP sont passibles de bannissement permanent immédiat.

**1.2. HRP Vocal (Hors-RP)** Il est **strictement interdit** de parler HRP en jeu.

- Interdit : *"Mon jeu a crash", "J'ai mal aux yeux (pour dire graphismes)", "L'admin m'a dit", "Appuie sur X"*.
- Autorisé (Métaphores) : *"J'ai une tempête en tête"* (mal de crâne/reboot), *"J'ai une crampe au cerveau"* (oubli), *"Mes cordes vocales déconnent"* (micro).
- En cas de problème technique ou de litige : La scène **doit continuer**. Ne coupez jamais une scène. Réglez le problème sur Discord après la fin de l'action.

**1.3. Streamstalking (Ghosting)** Regarder le stream d'un joueur présent sur le serveur pour obtenir des informations (position, activités) est interdit. C'est une forme grave de triche.

**1.4. AFK (Away From Keyboard)** Il est interdit de rester AFK dans les zones publiques. Si vous devez vous absenter, déconnectez-vous ou cachez-vous dans une propriété privée.

**1.5. Règle du Reboot (Tempête)** Il est interdit de lancer une action majeure (braquage de banque, grosse fusillade, prise d'otage) moins de **20 minutes** avant le redémarrage automatique du serveur. Cela évite que la scène soit coupée techniquement sans fin RP.

---



## Chapitre 2 : Création & Incarnation du Personnage

**2.1. Cohérence du Nom** Votre nom doit être réaliste.

- Interdit : Jeux de mots (Larry Golade), noms de célébrités (Elon Musk, Pablo Escobar), ou noms à connotation insultante.

**2.2. Background (Lore)** Votre personnage doit avoir une histoire, des peurs, des ambitions et une personnalité.

- En Semi-Hard RP, vous ne pouvez pas être un gangster impitoyable le matin et un médecin doux l'après-midi. L'évolution doit être logique.

**2.3. Value of Life (Fear RP)** La vie de votre personnage est ce qu'il a de plus précieux.

- **Face aux armes** : Si on vous braque, vous devez avoir peur. Vous ne pouvez pas sortir une arme si vous êtes déjà en jeu.
- **Supériorité numérique** : Vous ne pouvez pas insulter ou provoquer un groupe de 4 personnes armées si vous êtes seul.

- **Environnement** : On ne saute pas d'un pont, on ne fonce pas dans un mur volontairement.

#### 2.4. Pain RP (Douleur) La douleur n'est pas optionnelle.

- Si vous tombez d'un toit, vous ne pouvez pas vous relever et courir.
  - Si vous recevez une balle, vous ne pouvez plus utiliser l'arme lourde ou courir comme un lapin.
  - Utilisez le `/me` pour décrire vos blessures (ex: `/me se tient les côtes en grimaçant`, `/me boite bas`).
- 

### Chapitre 3 : Règles Mécaniques & Fairplay

#### 3.1. Metagaming Utiliser des infos externes (Discord, Twitch, MP) en jeu.

- Exemple interdit : Reconnaître quelqu'un à sa voix alors qu'il porte un masque intégral. Si le visage est caché, l'identité est cachée (sauf si vêtements/tatouages très distinctifs déjà repérés).

#### 3.2. Powergaming Faire quelque chose d'impossible humainement ou forcer le jeu.

- Ne pas jouer la douleur après un accident à 150km/h.
- Parler alors que vous êtes dans le coma (sauf `/do` pour décrire l'état).
- Sortir une arme lourde (AK47) de "nulle part". Elle doit être dans un sac ou un coffre (utilisation obligatoire d'un sac à dos pour les armes longues).

#### 3.3. Force RP Vous ne devez pas imposer une issue à une scène sans laisser de porte de sortie à l'autre joueur.

- Interdit : `/me lui tranche la gorge d'un coup sec` (L'autre ne peut rien faire).
- Correct : `/me tente de lui trancher la gorge` -> L'autre répond via `/do` s'il esquive ou non (selon ses compétences/situation).

#### 3.4. Mass RP (Environnement) Considérez que la ville est peuplée.

- On ne sort pas d'arme en pleine mairie ou à l'hôpital (caméras, témoins PNJ).
- On ne roule pas à 200 km/h en ville sans raison vitale.

#### 3.5. Win RP (Mentalité de la Gagne) Le but du jeu de rôle est de créer une histoire commune, pas de "gagner". Refuser systématiquement la défaite (ne jamais avouer, inventer des excuses pour ne pas être fouillé, revenir sans cesse à la charge après une défaite) est sanctionnable.

**3.6. Conduite après accident (Précision)** Si votre véhicule fait plusieurs tonneaux, il est considéré comme **mécaniquement HS** pour la scène, même s'il démarre encore grâce au script. Vous ne pouvez pas repartir avec.

---

## Chapitre 4 : Criminalité & Affrontements

**4.1. Initiations & Interactions Hostiles** Avant toute agression physique ou tir, il doit y avoir une **interaction orale**.

- Le "Pan Pan t'es mort" sans parole est du **Freekill**.
- Les sommations doivent être claires.

### 4.2. RDM / VDM

- **RDM (Random Death Match)** : Tuer sans raison RP valable.
- **VDM (Vehicle Death Match)** : Utiliser un véhicule comme arme. Foncer sur un groupe de joueurs est interdit.

### 4.3. Drive-By (Tirs en véhicule)

- Conducteur : Interdiction formelle de tirer en conduisant.
- Passagers : Autorisés à tirer.
- Vitesse : Interdiction de tirer si le véhicule dépasse une certaine vitesse (ex: 80 km/h) pour garder du réalisme.

### 4.4. Kidnapping & Prise d'otage

- Vous ne pouvez pas kidnapper quelqu'un sans raison valable (conflit existant, besoin d'argent via rançon, témoin gênant).
- Durée maximum d'une prise d'otage conseillée : 30 à 45 minutes pour ne pas bloquer le joueur trop longtemps.
- **Vol de stuff** : Il est interdit de forcer un joueur à vider son compte en banque ou à céder ses véhicules (scripte). On vole ce que la personne a sur elle, point.

### 4.5. Actes "Sales" & Limites

- Le viol, la nécrophilie, la pédophilie et le racisme RP sont **strictement interdits et bannissables**.
- La torture est autorisée mais doit être consentie ou rester "soft" (pas de gore extrême décrit en détail). Si la victime est mal à l'aise HRP, la scène doit s'arrêter ou être abrégée (/do skip torture).

**4.6. Cop Baiting (Provocation Policière)** Il est interdit de provoquer volontairement les services de police (burns, insultes, passage à fond devant le comico) dans le seul but d'avoir une course-poursuite. Les criminels sont censés vouloir rester discrets.

**4.7. Lootbox (Dépouillement abusif)** Il est interdit de voler l'intégralité de l'inventaire d'un joueur (laisser la personne "nue"). On ne vole que le nécessaire (téléphone, arme, argent liquide). *Spécifique Police/EMS* : Le vol d'équipement de service (taser, lampe, gilet) doit être justifié par un RP cohérent. On ne pille pas un policier juste pour le plaisir de le faire.

---



## Chapitre 5 : Médecine, Coma & Mort

**5.1. Coma (Inconscience)** Lorsque vous tombez au sol :

- Vous êtes inconscient. Vous ne parlez pas (sauf gémissements légers).
- Vous ne pouvez pas appeler à l'aide via radio/téléphone une fois au sol.
- Si vous êtes réanimé sur place : La scène continue, mais vous êtes blessé.

**5.2. NLR (New Life Rule)** Si vous respawnez à l'hôpital (mort clinique, non réanimé par joueurs) :

- Vous oubliez **partiellement** les événements ayant mené à votre mort (qui, comment, pourquoi).
- Il est interdit de retourner sur la zone de votre mort ou de participer à la même scène pendant une durée donnée (ex: 30 minutes).
- **Revenge Kill** : Il est strictement interdit de se venger de sa propre mort après un respawn hôpital.

**5.3. CK (Character Kill - Mort définitive)**

- Un joueur peut décider de tuer définitivement son personnage (CK volontaire) pour changer d'histoire.
  - Un **CK forcé** (par un gang ou une organisation) ne peut avoir lieu que s'il y a un dossier validé par le Staff (ex: trahison grave d'un haut gradé).
- 



## Chapitre 6 : Véhicules & Conduite

**6.1. Powergaming Véhicule**

- On ne roule pas en montagne ou sur le sable avec une Supercar. Il faut un offroad ou une moto cross.
- Si vous faites plusieurs tonneaux : Le véhicule est HS (même s'il démarre encore scriptement). Vous devez jouer le choc.

**6.2. Pilotage Aérien**

- Voler en hélicoptère en rase-motte au-dessus de la ville (Place des Cubes/Legion Square) est interdit sans raison valable.
- L'atterrissage doit se faire dans des zones dégagées et logiques.

**6.3. Véhicules de Service** Le vol de véhicules de fonction (Police, EMS, Mécano) est interdit sauf raison RP majeure et de très courte durée. Ces véhicules sont traçables et non revendables.

---



## Chapitre 7 : Illégal de Groupe (Gangs/Orgas)

**7.1. Territoires** Un gang ne "possède" pas la voie publique. Vous pouvez revendiquer un quartier, mais vous ne pouvez pas tuer tout civil qui passe dans la rue sans sommation.

**7.2. Descente de Police** Si la police fait une descente dans votre quartier :

- Le FearRP s'applique. Si vous êtes 5 contre 20 policiers et le SWAT, vous ne tirez pas. Vous vous rendez ou vous fuyez. Le "Gunfight" n'est pas automatique.

**7.3. Limite de Groupe sur Scène** Lors d'une action illégale active (fusillade, braquage), un groupe ne peut pas dépasser **X joueurs** (ex: 4 ou 6, à toi de définir). Les alliances inter-gangs pour contourner cette limite sur une même scène sont interdites.

---



### Note sur l'utilisation du /me et /do

Dans un serveur Semi-Hard complet, l'usage de ces commandes est obligatoire pour :

1. Fouiller quelqu'un (/me palpe l'individu de haut en bas).
2. Voler un véhicule sans clés (/me connecte les fils sous le volant, /me utilise un boîtier électronique).
- 3.
4. Soigner (/me nettoie la plaie et applique un bandage).
5. Décrire tout objet non visible (/do Il a une petite cicatrice sur la joue).



## Chapitre 8 : Commerce, Argent & Économie

### 8.1. Arnaques

Autorisé : Arnaques RP logiques.

Interdit : Arnaques abusives pour ruiner un joueur ou profiter uniquement HRP.



## Chapitre 9 : Communications

**9.1. Communication en détention** Si vous êtes menotté, ou que l'on vous a confisqué vos moyens de communication (téléphone/radio), vous devez impérativement vous muter sur la

radio vocale (Discord/TS). Continuer à donner des infos à son groupe alors qu'on est capturé est du Metagaming.

Interdit d'appeler en étant dans un coffre de voiture (logique RP).

## **Chapitre 10 : Double Compte & Multi-Perso**

### **10.1. Interdiction d'interagir entre vos personnages**

Vos personnages ne peuvent pas partager argent, véhicules ou infos.

Ils ne peuvent pas être dans le même gang ou dans deux organisations ennemies.

### **10.2. Changement de personnage**

Interdit de changer de personnage en plein milieu d'une scène pour éviter une conséquence RP.

## **Chapitre 11 : Cambriolages & Braquages**

### **11.1. Négociations**

Les négociations doivent être RP et logiques.

Interdit de demander des choses impossibles ("Donne-nous un hélico").

### **11.2. Fuites**

Pas de respawn pour échapper à un braquage.

Les véhicules utilisés doivent être logiques (pas de supercar pour braquer un 24/7).

**11.3. Faux Otages (Fake Hostage)** Il est strictement interdit d'utiliser un complice ou un ami comme otage pour faciliter la fuite. Les otages doivent être de véritables victimes inconnues des braqueurs.

## **Chapitre 12 : Règles Police / EMS**

### **12.1. Police**

Doit toujours privilégier l'arrestation à la mort.

Interdit de tirer sur quelqu'un qui fuit à pied s'il n'a pas d'arme.

Doit jouer les procédures (menottage, fouille, droits lus).

## 12.2. EMS

Interdit de ressusciter quelqu'un qui est clairement mort dans la scène (ex : tête explosée en voiture).

Les soins doivent être joués (pas juste "soigné bonne journée").

**12.3. Corruption (Ripou)** La corruption est interdite pour les hauts gradés. Pour les autres, elle est soumise à un **dossier validé par le Staff**. Un policier ne peut pas vendre son arme de service ou donner des informations fédérales sans validation préalable (risque de Mort RP / Licenciement).



## Chapitre 13 : Scènes sensibles

### 13.1. Contenu 18+

Les scènes sexuelles doivent être faites en privé et consenties des deux côtés HRP.

Interdit de proposer du contenu sexuel forcé ou dérangeant.



## Chapitre 14 : Règles Staff

### 14.1. Respect des décisions

Les décisions staff doivent être respectées.

Les contestations se font sur ticket, jamais en jeu.

### 14.2. RP Staff

Interdit d'appeler un staff en RP ("Admin viens" → bannissable HRP vocal).

Le staff n'intervient jamais pour avantager un joueur ou une organisation.

### 14.3. Preuves

Vidéo obligatoire pour toute plainte.

30 secondes avant + après obligatoires.



## Chapitre 15 : Règles Social Media & Streaming

### 15.1. Diffusion de contenu

Autorisé de stream le serveur uniquement si le streamer respecte les règles RP.

Interdit de leak des infos staff / discussions internes.

## **15.2. Confidentialité**

Interdit de diffuser des screens ou vidéos de scènes privées sans autorisation des joueurs impliqués.

## **Chapitre 16 : Anti-Cheat & Exploits**

### **16.1. Exploits**

Interdit d'abuser d'un bug (duplication d'argent, duplication d'objets, glitch de map).

Obligation de le signaler au staff, sinon bannissement.

### **16.2. Logiciels interdits**

Cheat engine, macro répétitive, crosshair externe...

Bannissement permanent immédiat.

## **Chapitre 17 : Événements & Scénarios Staff**

### **17.1. Participation**

Tout joueur participant à un event doit respecter le lore et les règles du staff.

### **17.2. Récompenses**

Interdit de se plaindre HRP des récompenses d'événements.