



1. PRINCIPES DE BASE

RP FLUIDE & COHÉRENT : Même si le rythme est rapide, le réalisme est prioritaire. Les actions doivent toujours avoir une logique RP.

PAS DE WIN-RP : Tu n'es pas invincible. Si tu joues un caïd, fais-le avec classe, pas comme un robot qui veut juste 'gagner'.

LA RUE A UN CODE : Trahisons, guerres, deals... Tout est possible, mais tout doit être joué intelligemment.

ZÉRO ABUS DE MÉCANIQUE : Pas de powergaming, pas de metagaming, pas d'utilisation d'inventaire en plein gunfight. Si tu veux vivre dans la rue, vis selon ses règles.

2. ORGANISATIONS & TERRITOIRES

DÉCLARATION OBLIGATOIRE : Gang, cartel, groupe... Peu importe le nom. Tu dois présenter ton organisation (RP, hiérarchie, objectifs) et la faire valider par le staff.

TERRITOIRES RP : Chaque groupe peut revendiquer une zone, mais aucun territoire n'est 'protégé' HRP. Si tu veux le garder, défends-le en RP.

TENUE & IMAGE : Ton organisation doit avoir un style identifiable : couleurs, logos, véhicules... Le RP visuel compte aussi.

3. TRAFICS & BUSINESS

DROGUE & RÉSEAU : Tu ne vends pas de la came comme au supermarché. Tu montes un réseau RP crédible : fournisseurs, lieutenants, guetteurs, clients, etc.

ARMES : La vente ou fabrication d'armes est réservée aux organisations validées avec permission spéciale. Pas de full-auto pour tout le monde.

BLANCHIMENT : Tu touches du sale ? Il faut le blanchir proprement, via des activités RP : garages, boîtes, clubs, contacts officiels.

RÉPUTATION : La rue parle. Si tu trahis, arnaques, ou balances... Les conséquences RP doivent suivre.

4. BRAQUAGES & ACTIONS LOURDES

ORGA RP OBLIGATOIRE : Un braquo, c'est pas une blague. Il faut un plan RP : prise d'otages, véhicule de fuite, rôles, issue prévue.



Fast Reload - Règlement RP Illégal

OTAGES : Pas d'otage pnj ou 'random' sans interaction RP. Un otage, c'est du jeu humain, pas une mécanique.

PAS DE KILL GRATUIT : Tuer, c'est grave. Pas de tir inutile. Le sang attire les problèmes. Sois malin, pas bourrin.

5. GESTION DU PERSO

FEAR RP : Un gun sur ta tempe ? Tu flippes. Pas de Rambo. Tu joues la peur si c'est justifié.

NLR (New Life Rule) : Si tu meurs, tu oublies tout ce qui s'est passé, et tu ne reviens pas sur zone pendant 30 minutes.

RÉCIDIVE RP : Si tu viens de te faire coffrer ou tirer dessus, tu ne réattaques pas dans la même heure. Laisse le RP respirer.

6. INFILTRATION & CORRUPTION

CORRUPTION POSSIBLE : Tu veux acheter un flic, un juge ? C'est possible, mais avec scénario RP fort + validation staff.

INFILTRÉS / BALANCES : Jouable uniquement avec accord du staff. Il faut que ce soit crédible, pas une trahison sans fondement.

7. COMPORTEMENTS INTERDITS

KO/S (Kill On Sight) : Interdit sauf en guerre de groupe déclarée RP ou vengeance crédible.

TROLL / ABUS / FARM INTENSIF : Tu n'es pas là pour farmer un MMO. Tu joues un perso, pas une machine à cash.

DOUBLE CONTEXTE : Si tu joues un illégal, sois cohérent. Pas flic le matin et narco le soir.

8. SANCTIONS

1er écart : Avertissement RP + rappel staff.

2e écart : Kick ou jail RP avec explication.

3e écart : Ban temporaire ou définitif selon la gravité.