

# RÈGLEMENT DE

# PATTOUNES



# SOMMAIRE

## **Lexique**

Page 03 - 06

## **Général**

Page 07 - 11

## **Service Public**

Page 12 - 14

## **Zone Grise**

Page 15 - 17

## **Criminalité**

Page 18 - 21

## **Mort RP et Wipe**

Page 22 - 24



# LEXIQUE



Tout ce qui suit est une liste de choses à **NE PAS FAIRE** sous peine de sanctions.

## **No Fear**

Le “No Fear” est le fait de ne pas jouer la peur face à une situation qui mettrait en péril votre personnage.

## **No Pain**

Le “No Pain” est le fait de refuser de jouer la douleur que peut éprouver notre personnage après un accident, une chute, une balle, peu importe sa gravité.

## **Meta Gaming**

Le fait d'utiliser des informations que l'on connaît HRP à des fins RP. Pour faire des raccourcis, influencer le jeu ou mettre à mal le RP.

## **Power Gaming**

Le fait de bloquer toute porte de sortie ou de faire des actions en jeu impossible IRL relèvent du Power Gaming.

## **FreeKill**

Le fait de mettre dans le coma une personne délibérément, sans raison valable, résulte d'un freekil.

## **Carkill**

Le fait d'écraser quelqu'un avec son véhicule sans raison valable.



Tout ce qui suit est une liste de choses à **NE PAS FAIRE** sous peine de sanctions.

## **Force RP**

Forcer un joueur à faire une action qui dépasse le bon sens sans son consentement.

## **no Mass RP**

Ne pas prendre en compte que la ville vie, qu'il n'y a pas que les joueurs qui y font des actions. La ville est grande et il faut prendre cela en considération.

## **Win RP**

Le fait de vouloir à tout prix "gagner" sa scène, à répétition, résulte de la win RP. La Loose RP est parfois tout aussi intéressante à jouer que la Win.

## **Chicken Run**

Le fait de courir en zigzagant afin d'éviter les balles ou tout autre projectiles ou actions à l'encontre de votre personnage.

## **Bunny Hop**

Le fait de sauter à répétition afin de bénéficier des avantages que cela permet est interdit.

## **Drive By**

Lorsqu'un véhicule roule, le conducteur ne peut pas tirer avec une arme à feu. Cela est toléré pour le passager.



Tout ce qui suit est une liste de choses à **NE PAS FAIRE** sous peine de sanctions.

## **Bait**

Provoquer la police pour s'amuser ou provoquer/déranger une entité illégale à répétition sans raison résulte d'un bait.

## **Glitch et UseBug**

Le fait d'utiliser volontairement les failles du jeu et du serveur est interdit.



# GÉNÉRAL



Le règlement “Général” s’applique à TOUS les personnages du plateau, quelque soit sa faction.

## Scène

Vous devez aller au bout d’une scène en cours.

Si vous avez rencontré un problème durant cette dernière, on vous invite à faire un ticket pour expliquer le problème à la fin de cette dernière.

Vous pouvez aussi débriefer de cette dite scène dans les canaux prévus à cet effet.

N’hésitez pas à enregistrer vos sessions (medal, obs...) en cas de litiges. Cela pourrait aider le staff à mieux saisir l’aspect de la scène.

## Fear RP

Qu’importe votre faction, votre personnage à peur de la mort et tient à sa vie.

Face à une arme, ne vous la jouez pas en héros.

Du No Fear peut entraîner une mort RP sans préavis (si avéré).





## Personnage

Votre personnage doit être majeur (18 ans).

Le nom de votre personnage ne peut être celui d'une personnalité connu ou le vôtre.

Les "jeux de mots" sont tolérés. Dans la limite du raisonnable.

Soyez cohérent entre le background de votre personnage et votre RP.

## Safe Zone

Les Safes Zones sont des zones où les actes illégaux ou limites sont interdits.

Sont considérés comme des Safes Zones : Hôpitaux, Aéroport, Commissariats.

Il est interdit de s'y réfugier pour échapper à des scènes.

## Zone Interdite

Les Zones Interdites sont, comme leurs noms l'indiquent, des zones où il est interdit d'y accéder sans préavis ou raison valable.

Sont considérés comme zones interdites : Base Militaire, Pénitencier



## Language

Nous vous demandons de ne pas utiliser de remarques discriminantes (raciste, misogyne, LGBTophobe, etc....)

Les insultes “courantes” sont quant à elles tolérées dans la limite du raisonnable.

## Coma

Lorsque votre personnage Coma, vous ne pouvez entendre ou voir ce qu’il se passe.

Sauf en cas de déshydratation ou de Hypoalimentation, vous ne vous souvenez pas des 15 dernières minutes avant votre coma ni de la raison de ce dernier.

## RP médical

Respectez les diagnostics posés par les EMS en cas de blessures.

Vous avez le droit de diriger le RP que vous voulez jouer si vous en avez l’occasion et que cela est cohérent.

Vous êtes en droit de jouer de l’imaginaire RP pour donner du jeu aux EMS. Le RP avec ces derniers ne se limite pas aux points de vie !



## Entreprise

Toute personne qui n'est pas avérée criminel peut ouvrir ou être dans une entreprise.

Le patron de l'entreprise s'engage à être un minimum actif pour le bon fonctionnement de cette dernière.

Toute personne prise en flagrant-délit ou inactive se verra retirer son entreprise.

Il est obligatoire d'utiliser les véhicules de l'entreprise pour les activités de l'entreprise.

## Anonymat

Toute personne masquée devient "anonyme" et non reconnaissable.

Peuvent cependant être utilisé pour identifier une personne : couleur de peau, tatouages, mimiques, façon de parler, vêtements, cheveux (si visibles).

ATTENTION aux raccourcis ! Le dossier doit être solide si quelqu'un est "reconnu".



# SERVICE PUBLIC



## LSPD

Aucun membre du LSPD ou prétendant ne peut s'engager dans des affaires illégales, d'être corrompu, ou de divulguer volontairement des informations confidentielles. Sauf sous dossier Staff.

Vous avez le droit d'avoir des informateurs. Sous conséquences.

Soyez fairplay lors des courses poursuites et essayez d'adapter votre conduite aux fuyitifs.

Si un membre du LSPD veut basculer dans le civil, il le peut sans préavis.

Si un membre du LSPD veut basculer dans la criminalité, il le peut, après un minimum de deux semaines dans le civil et avec une raison cohérente. Cependant, il ne pourra utiliser les informations qu'il aura eu au LSPD pour ses futures activités.

## EMS

En tant qu'EMS, vous pouvez frôler le RP gris. Sans en abuser. Auquel cas, vous seriez licencié.

Soyez cohérent dans votre RP et dans les blessures attribuées.

Si un membre des EMS veut basculer dans le civil, il le peut sans préavis.



## EMS

Si un membre des EMS veut basculer dans la criminalité, il le peut après un minimum de deux semaines dans le civil et avec une raison cohérente. Cependant, il ne pourra utiliser les informations qu'il aura eu pour ses activités.



# ZONE GRISE



Les personnages ne sont pas “tout blanc” ou “tout noir”. Il existe une zone grise (surtout pour les civils) qui peut être exploitée, à bon escient et sous peine de conséquences.

## Entreprise

Les chefs d'entreprises ont le droit à faire du RP gris (business avec l'illégal, blanchiment...). Tout est une question de mesure.

Ces interactions doivent être faites de manière “visibles”. N'allez pas sur une île à l'autre bout de la map pour faire votre transaction. Tout doit se faire à minima en ville et au mieux dans l'entreprise même.

Les chefs d'entreprise doivent être conscients qu'ils peuvent perdre leur entreprise s'ils sont pris en flagrant-délit.

Ils s'exposent aussi à d'autres conséquences avec le LSPD ou les personnes avec qui il échange.

## Civil

Un “simple civil” peut faire de la petite criminalité sans être catégorisé comme “criminel”. Il peut également côtoyer des personnes plus ou moins grises de façon cohérente.

Il s'expose à des conséquences suivant les personnes avec qui il traîne.





## Relations

Un criminel avéré peut très bien discuter et être avec d'autres personnes si cela reste cohérent.

Les relations amoureuses entre un criminel et un autre personnage sont possibles en restant cohérent. Attention : LSPD et criminel sont proscrits. EMS et criminel sont tolérés si bonne cohérence.

Les membres de ces relations doivent être conscients qu'ils peuvent s'exposer à des conséquences RP.

Un civil (ou EMS) présent dans une relation avec un criminel sont considérés comme "gris".



# CRIMINALITÉ



## Fairplay

Soyez fairplay avec quiconque. Que ce soit lors des braquages, des courses-poursuites, des prises d'otages etc...

Nous vous demanderons de ne pas jouer contre mais de jouer avec le plateau.

## Entités

Il existe différentes entités sur le serveur : petite main, indépendant, groupe, gang (officialisé), cartel.

une petite main est le plus bas de l'échelle. N'importe qui peut l'être.

L'indépendant est quelqu'un qui travaille seul, pour lui même. De manière indépendante.

Un groupe est une réunion de personnes qui travaillent ensemble sous un objectif commun. Ils ne sont cependant pas officialisé par le staff et ne possède pas de business.

Un "gang" (officialisé) est un groupe reconnu par le staff qui possède au moins un business illégal.

Le cartel est l'entité la plus puissante sur l'île. C'est elle qui régule les business et les propriétés de chacun.



## Entités

Les alliances sont interdites. Cependant, les “pactes de non agression” ou le business entre plusieurs entités sont acceptées.

Une entité peut perdre son statut à tout moment.

## Officialiser son groupe

Pour pouvoir “gravir” un échelon lorsque vous possédez votre groupe, vous devrez passer par un ticket afin de mettre en valeur votre groupe et votre envie d’aller de l’avant.

Le staff se réserve le droit de refuser, d’accepter, ou de retarder votre prise de galon.

Le groupe en question doit être actif et ne pas être une usine à farm. Il doit proposer des scènes à des joueurs avant tout.

## Scènes

Ne tirez jamais directement lors d’une scène. Privilégiez la parole avant tout.

Ne braquez pas la même personne ou entité dans la même journée (sauf justification).

Ne forcez jamais un joueur à retirer de l’argent ou sortir un véhicule d’un garage.



## Scènes

Ne cherchez pas constamment la win sur vos scènes.

Aucune scène crimi impliquant des joueurs 20 minutes avant ou après un reboot.

## Braquages

Lors d'un braquage d'un autre joueur, vous ne pouvez voler que ce qui est "sur scène" (à la hauteur de 50% max)

Aucun braquage 20 minutes avant ou après un reboot.

## Kidnappings

Les kidnappings doivent être motivés et cohérents.

Ne faites pas subir la scène à la personne victime, jouez avec lui.

Lors d'une PO, tous les otages doivent être sur scène et doivent être de VRAIS otages.

Aucun kidnapping 20 minutes avant ou après un reboot.

## Violence

Soyez cohérent de la violence que vous mettez lors de vos scènes. Ne passez pas du coq à l'âne (sauf si la situation vous y oblige).



# MORT RP ET WIPE



## Sous dossier

Pour toute Mort RP émis à l'encontre d'un joueur, un dossier doit être fournis au staff avec les motivations et les événements qui mènent à la mort RP.

Si le staff valide la mort RP, la personne qui en sera victime ne sera pas mise au courant.

Lors de la scène "finale". Si la situation se profile : essayez de proposer une porte de sortie pour la personne.

## Imprévu

En cas de manquement aux règles (fear, etc...) ou si la situation s'y prétend, une Mort RP soudaine peut arriver. Si cela arrive, un ticket doit être fait pendant ou juste après la scène, avec preuve et motivation. Le staff validera alors ou non la Mort RP ou non.

## Mort Volontaire

Si vous souhaitez mettre fin à la vie de votre personnage, cela est possible simplement en précisant au staff comment cela va être fait. (Le staff peut aider à la confection d'une belle fin pour votre personnage)

En cas de mort volontaire soudaine, un simple ticket expliquant que votre personnage est mort est suffisant.



## Pré-Mort

Il vous est interdit de donner ou vendre vos biens sous prétexte que vous savez ou que vous voulez que votre personnage meurt.

Seul un testament (à faire en RP) sera pris en compte pour léguer vos biens.

