

RÈGLEMENT GÉNÉRAL & ROLEPLAY

Cadre commun de jeu — civils, entreprises, services publics et factions

Version 1.0 • 30 septembre 2026

Document interne au serveur. Le règlement RP prévaut sur toute interprétation réaliste ou juridique externe.

IMMERSION • COHÉRENCE • FAIR-PLAY

Sommaire

- 01 Esprit du serveur et hiérarchie des règles
- 02 Fondamentaux du bon RP
- 03 Création et cohérence du personnage
- 04 Scènes, interactions et communication
- 05 Blessures, coma, mort RP et mémoire
- 06 Véhicules, conduite et poursuites
- 07 Métiers, entreprises et services publics
- 08 Économie, inventaire et échanges
- 09 Zones sensibles, masses RP et environnement
- 10 Staff, preuves et sanctions

01 — Esprit du serveur et hiérarchie des règles

LS Online RP est un serveur de roleplay narratif. L'objectif n'est pas de gagner chaque interaction mais de produire des scènes crédibles, compréhensibles et intéressantes pour toutes les personnes impliquées. Une action techniquement possible n'est pas automatiquement une action RP acceptable.

Règle d'or

Le réalisme sert l'histoire, il ne la remplace pas. En cas de conflit entre "ce qui serait possible dans la vraie vie" et une règle du serveur, la règle du serveur prévaut.

1.1 — Acceptation

La connexion au serveur implique l'acceptation du règlement, de ses mises à jour et des décisions du staff prises pour préserver la qualité des scènes.

1.2 — Bonne foi

Chercher volontairement une faille de formulation, contourner une règle par un détail technique ou exploiter une zone grise pour obtenir un avantage est considéré comme un manquement au fair-play.

1.3 — Priorité à la scène

Une scène en cours doit être jouée jusqu'à une issue RP raisonnable. Un désaccord de règlement se traite ensuite, hors scène, avec une preuve si nécessaire.

02 — Fondamentaux du bon RP

2.1 — Metagaming

Il est interdit d'utiliser en jeu une information obtenue hors personnage : Discord, stream, message privé, carte externe, discussion vocale hors jeu, clip d'un autre joueur ou connaissance personnelle non acquise par le personnage.

2.2 — PowerGaming

Il est interdit de forcer une action irréaliste, d'imposer le résultat d'une interaction à un autre joueur ou d'exploiter les limites du moteur de GTA/FiveM pour accomplir quelque chose que le personnage ne pourrait raisonnablement pas faire.

2.3 — Fear RP

Le personnage doit réagir au danger de manière cohérente. La peur n'est pas automatique parce qu'un groupe est "connu" : elle dépend de la menace concrète, du nombre de personnes, des armes visibles, de la position, des blessures et des possibilités réalistes de fuite.

2.4 — Pain RP

Les blessures doivent être jouées. Un personnage gravement touché ne repart pas en sprint, en combat ou en conduite extrême comme si rien ne s'était passé. Les soins et le temps de récupération doivent rester cohérents avec la scène.

2.5 — RDM / VDM

Tuer ou aggraver sans motif RP identifiable est interdit. Utiliser volontairement un véhicule comme une arme sans justification RP solide est également interdit. Un accident ou une collision involontaire se joue RP.

2.6 — Combat logging

Se déconnecter, forcer un crash, quitter une zone ou utiliser un respawn afin d'échapper à une scène, une arrestation, une perte ou une conséquence RP est interdit.

2.7 — Stream sniping / ghosting

Suivre un direct ou toute source externe afin de localiser, anticiper ou identifier un joueur ou une faction est interdit, même si l'information paraît "évidente".

2.8 — Exploit / bug abuse

Tout bug, duplication, désynchronisation, animation ou mécanique donnant un avantage indu doit être signalé. Son exploitation volontaire peut entraîner un retrait des gains ou un wipe ciblé.

2.9 — HRP vocal

Le vocal en jeu reste RP. Les remarques techniques courtes nécessaires à résoudre un souci immédiat sont tolérées uniquement si elles ne peuvent pas attendre. Les débats de règlement se font hors scène.

03 — Création et cohérence du personnage

- **Identité crédible.** Le nom, l'âge, l'histoire et l'apparence doivent être cohérents avec l'univers du serveur.
- **Une continuité.** Le personnage conserve ses relations, dettes, rivalités et conséquences tant qu'aucune règle de mémoire ou de mort RP ne les efface.
- **Pas de personnage "omniscient".** Les compétences doivent être acquises et justifiées. Être mécanicien, chirurgien, avocat, hacker et tireur d'élite simultanément n'est pas une justification RP crédible.
- **Changement majeur.** Une transformation radicale de personnalité ou de carrière doit être construite en jeu, pas utilisée pour effacer instantanément des conséquences.

3.1 — Double personnage

Deux personnages d'un même joueur ne doivent pas se transmettre de biens, d'informations, d'argent, de contacts ou de secrets de faction directement ou par intermédiaire.

3.2 — Reconnaissance

Un masque, une tenue ou un véhicule ne donne pas automatiquement l'identité d'une personne. La reconnaissance doit reposer sur des éléments RP raisonnables et suffisamment distinctifs, sans méta-information.

04 — Scènes, interactions et communication

4.1 — Initiation

Toute action hostile doit avoir un contexte lisible pour les personnes concernées. Une menace, un conflit préalable, une sommation ou une interaction identifiable doit permettre de comprendre pourquoi la scène démarre, sauf danger immédiat déjà évident.

4.2 — Escalade proportionnée

On privilégie l'escalade progressive : parole, intimidation, contrainte, force non létale, puis force létale lorsque la situation le justifie. La moindre provocation n'autorise pas automatiquement une fusillade.

4.3 — Fin de scène

Une scène se termine lorsqu'une issue claire est atteinte : fuite réussie, arrestation, soins, accord, retrait, neutralisation ou intervention staff. Revenir immédiatement provoquer les mêmes personnes pour "reprendre" la scène est interdit.

4.4 — Contenu sensible

Les scènes de harcèlement sexuel, violence sexuelle, discrimination ciblée ou humiliation extrême ne sont pas tolérées. Les scènes de violence graphique ou de torture RP doivent rester mesurées et respecter les limites exprimées par les participants.

Fair-play > victoire

Laisser une porte de sortie, accepter une perte cohérente et permettre aux autres de répondre fait partie d'un bon RP. Une scène réussie n'est pas forcément une scène gagnée.

05 — Blessures, coma, mort RP et mémoire

5.1 — Coma

Une personne au sol ne communique pas normalement, ne transmet pas d'informations tactiques et ne mémorise pas précisément ce qui se passe pendant son inconscience.

5.2 — Retour de coma

Après réanimation, le personnage joue les conséquences de ses blessures. Le retour immédiat dans une fusillade, une poursuite ou une vengeance liée à la même scène est interdit.

5.3 — NLR / mémoire

Lorsqu'une scène implique une perte de mémoire déterminée par le serveur ou le staff, les informations liées aux circonstances immédiates de la mise au sol ne peuvent pas être utilisées pour se venger ou relancer la scène.

5.4 — Mort RP / CK

Une mort définitive ou suppression narrative importante doit être cohérente avec l'histoire du personnage et, lorsqu'elle touche fortement d'autres joueurs ou une faction, être encadrée selon la procédure du staff.

06 — Véhicules, conduite et poursuites

Le California Vehicle Code sert d'inspiration au cadre routier du serveur. La conduite dangereuse et la fuite face aux forces de l'ordre sont traitées comme des comportements sérieux, notamment lorsque des tiers sont mis en danger. [7][8]

6.1 — Conduite réaliste

La conduite doit tenir compte du véhicule, du terrain, des collisions et de l'état du personnage. Les sauts impossibles, le off-road systématique en supercar et les chocs lourds ignorés sont du fail RP.

6.2 — Poursuite

Une poursuite n'autorise pas tout. Le conducteur doit préserver une logique de survie, éviter les manœuvres absurdes et accepter les conséquences des collisions importantes.

6.3 — Véhicule comme arme

Écraser volontairement un joueur pour gagner une confrontation est interdit sauf situation exceptionnelle où l'usage du véhicule découle clairement de la scène et reste proportionné au danger.

07 — Métiers, entreprises et services publics

7.1 — Cohérence professionnelle

Un métier doit être joué comme un rôle et non comme un simple menu. Les employés respectent les procédures RP essentielles de leur activité et n'utilisent pas leurs accès professionnels pour favoriser artificiellement leur personnage ou une faction.

7.2 — LSHD / secours

Le personnel médical bénéficie d'une forte protection narrative lorsqu'il intervient pour soigner. Une interruption hostile doit avoir un motif RP sérieux et ne doit pas servir à bloquer continuellement l'accès aux soins.

7.3 — LSPD / BCSO

Les forces de l'ordre doivent privilégier la désescalade lorsque cela est raisonnablement possible, utiliser une force proportionnée à la menace et tenir compte du risque pour les tiers. Ces principes sont inspirés de la politique d'usage de la force du LAPD. [9]

7.4 — Neutralité en service

L'usage d'un métier public ou d'un accès de service pour transmettre des informations à son groupe, détourner des preuves, offrir des équipements ou contourner l'économie est interdit sauf système de corruption explicitement autorisé par le serveur.

08 — Économie, inventaire et échanges

8.1 — Provenance RP

Les grosses sommes, biens rares, armes, véhicules et entreprises doivent conserver une provenance cohérente avec l'économie du serveur. Le transfert artificiel de richesse entre personnages ou comptes est interdit.

8.2 — Arnaques RP

Une arnaque peut exister si elle est prévue par les règles et repose sur une interaction RP. L'exploitation d'une interface, d'un manque d'information HRP ou d'une erreur technique ne constitue pas une arnaque RP valide.

8.3 — Don / départ

Distribuer l'intégralité de ses biens avant un départ, un wipe, un CK ou un changement de personnage dans le but de conserver indirectement la richesse est interdit.

09 — Zones sensibles, masses RP et environnement

9.1 — Mass RP

Le monde est considéré comme peuplé même si aucun PNJ ou joueur n'est visible. Les commissariats, hôpitaux, grandes entreprises, centres-villes, événements et lieux publics ne sont pas des zones "vides" simplement parce que la technique ne montre pas de foule.

9.2 — Spawn / arrivée

Il est interdit de profiter d'un point de connexion, de réapparition ou d'un chargement pour initier une scène hostile sur une personne qui n'a pas encore repris le contrôle normal de son personnage.

9.3 — Événements

Lors d'un événement serveur ou communautaire, les règles spécifiques annoncées par l'organisation ou le staff s'ajoutent au règlement général.

10 — Staff, preuves et sanctions

10.1 — Report

Un report doit décrire des faits précis. Une vidéo ou un clip complet autour de l'incident est préférable à un extrait coupé qui retire le contexte.

10.2 — Pas de justice en scène

Un joueur ne peut pas sanctionner lui-même un autre joueur parce qu'il pense qu'une règle a été enfreinte. Il termine la scène puis utilise les outils de support.

10.3 — Sanctions

Selon la gravité, l'intention, les antécédents et l'impact sur les autres, le staff peut appliquer : rappel, avertissement, jail administratif, retrait de biens, suspension temporaire, wipe ciblé ou bannissement.

Important

Le staff peut sanctionner un comportement manifestement contraire à l'esprit du RP même si aucun exemple identique n'est écrit mot pour mot dans ce document.

Sources & inspirations

Le contenu ci-dessus est une adaptation RP originale. Les textes juridiques réels servent de référence thématique et ne sont pas reproduits comme un code pénal exhaustif de Los Angeles. Les peines et procédures appliquées en jeu restent celles décidées par LS Online RP.

- [1] **LS Confidential — Règlement.** Référence d'inspiration pour la séparation entre règles générales et règles dédiées à l'illégal ; aucune reprise textuelle. <https://ls-confidential.fr/reglement>
- [2] **LS Confidential FA — présentation publique.** Présentation publique mettant notamment en avant l'absence de "fear orga" automatique. <https://top-serveurs.net/gta/lscfa>
- [3] **California Penal Code §207.** Référence sur la notion de kidnapping/enlèvement. https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=207.
- [4] **California Penal Code §210.5.** Référence sur l'usage d'une personne comme otage/bouclier. https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=210.5
- [5] **California Penal Code §211.** Référence sur le robbery/vol par force ou peur. https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=211.
- [6] **California Penal Code §459.** Référence sur le burglary/cambriolage. https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=459.
- [7] **California Vehicle Code §2800.2.** Référence sur la fuite dangereuse face à un agent. https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=VEH§ionNum=2800.2
- [8] **California Vehicle Code §23103.** Référence sur la conduite dangereuse/reckless driving. https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=VEH§ionNum=23103.
- [9] **LAPD — Policy on the Use of Force.** Référence pour désescalade, proportionnalité, avertissements et force objectivement raisonnable. <https://www.lapdonline.org/newsroom/policy-on-the-use-of-force-revised/>