

RÈGLEMENT ILLÉGAL

Criminalité, groupes, braquages, otages, armes, poursuites et relations avec les forces de l'ordre

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** Principes de l'illégal
- 02** Groupes criminels et réputation
- 03** Initiation et escalade des conflits
- 04** Braquages, vols et cambriolages
- 05** Otages — règles prioritaires
- 06** Kidnapping, interrogatoires et captivité
- 07** Armes, fusillades et force létale
- 08** Poursuites, barrages et négociations
- 09** Guerres, territoires et attaques de factions
- 10** Drogues, trafic et économie criminelle
- 11** Masques, preuves et identification
- 12** Cadre LSPD / BCSO et code pénal RP

01 — Principes de l'illégal

L'illégal doit créer du jeu pour les criminels, les victimes, les civils et les forces de l'ordre. La criminalité n'est pas un prétexte pour supprimer toute interaction : la préparation, les erreurs, les témoins, les enquêtes et les conséquences font partie de l'expérience.

Principe central

Une scène illégale doit avoir un objectif RP identifiable. "On peut le faire" n'est pas un motif suffisant pour braquer, enlever ou tuer quelqu'un.

1.1 — Risque assumé

Entrer dans l'illégal signifie accepter arrestations, saisies, pertes financières, blessures, enquêtes, rivalités et conséquences judiciaires RP.

1.2 — Pas de farming criminel

Enchaîner mécaniquement braquages, prises d'otages ou attaques sans respiration narrative, uniquement pour maximiser les gains, est contraire à l'esprit du serveur.

1.3 — Cible et motif

La répétition d'actions hostiles contre la même personne ou le même métier sans développement RP peut être considérée comme du harcèlement ou du ciblage abusif.

02 — Groupes criminels et réputation

2.1 — Statut

La reconnaissance d'un crew, gang, organisation ou cartel dépend du système de faction du serveur. Les limites d'effectif, équipements et activités sont celles validées par le staff ou les règles de faction en vigueur.

2.2 — Fear groupe

Aucune réputation ne crée une peur automatique. Le Fear RP se joue selon la menace réelle : nombre, armes, position, antécédents connus en RP, isolement de la victime et possibilité de s'échapper.

2.3 — Alliances

Une alliance ne doit pas servir à contourner les limites d'effectif d'une scène. Une coalition massive improvisée uniquement pour écraser un adversaire peut être refusée par le staff.

2.4 — Informations de faction

Les emplacements, membres, véhicules, habitudes, labos et stocks d'une faction doivent être découverts en RP. Une information vue en stream, Discord ou via un autre personnage ne peut pas être utilisée.

03 — Initiation et escalade des conflits

3.1 — Hostilité lisible

Avant une agression préméditée, les personnes visées doivent comprendre qu'une confrontation est engagée. Les tirs instantanés sans contexte, motif ou menace identifiable sont interdits hors danger immédiat.

3.2 — Sommations

Une sommation doit être audible, réaliste et laisser un temps raisonnable pour réagir. Une phrase lancée au moment exact où les tirs commencent n'est pas une véritable sommation.

3.3 — Escalade

L'arme létale est le dernier niveau d'escalade. Insulte, refus d'obéir ou collision mineure n'autorisent pas automatiquement une exécution.

3.4 — Vengeance

Une vengeance doit s'inscrire dans une continuité RP et respecter les règles de mémoire. Le retour immédiat après coma ou respawn pour tuer l'auteur de la scène est interdit.

04 — Braquages, vols et cambriolages

Le cadre RP reprend les distinctions générales du droit californien : le robbery implique la prise d'un bien par force ou peur, tandis que le burglary concerne l'entrée dans un lieu ou véhicule avec intention de commettre un vol ou un felony. [5][6]

4.1 — Préparation

Les gros braquages doivent présenter une préparation minimale : équipe, véhicule, plan de fuite, matériel et logique de négociation. Un scénario improvisé peut rester valide s'il reste crédible.

4.2 — Loot

Le vol sur joueur doit rester lié à la scène. Dépouiller systématiquement l'intégralité d'un inventaire, des objets purement personnels ou des éléments sans intérêt RP peut être considéré comme abusif selon les règles d'économie en vigueur.

4.3 — Faux otage / complice

Un complice ne peut pas se faire passer pour un otage dans le seul but d'obtenir un avantage de négociation, sauf mécanique ou scénario explicitement autorisé par le staff.

4.4 — Après le braquage

Une fois la fuite engagée, les criminels jouent la poursuite et les conséquences. Revenir instantanément sur les lieux uniquement pour éliminer des témoins ou provoquer une deuxième fusillade doit avoir une justification RP forte.

05 — Otages — règles prioritaires

RÈGLE SERVEUR — PROTECTION DES PERSONNES EN SERVICE

Il est STRICTEMENT INTERDIT de prendre en otage une personne qui travaille ou qui est actuellement en service. Cette protection concerne notamment LSHD/EMS, mécaniciens, taxis, concessionnaires, restaurateurs, employés de commerces et tout autre métier actif. Seuls les membres du LSPD et du BCSO constituent une exception à cette interdiction.

5.1 — Exception LSPD / BCSO

Un policier ou deputy en service peut être pris en otage si la scène possède un motif RP réel et cohérent. L'exception ne permet pas de capturer des agents en boucle, de camper un commissariat ou de fabriquer artificiellement un avantage à chaque braquage.

5.2 — Hors service

Une personne dont le personnage n'est plus en service redevient une cible potentielle selon les règles normales, à condition que la scène ne soit pas initiée uniquement parce que le joueur vient de quitter son métier pour contourner la protection.

5.3 — Otage réel

L'otage doit être un participant réel à la scène et disposer d'un rôle. Les faux otages complices, otages consentants utilisés comme monnaie de négociation répétitive et mises en scène purement mécaniques sont interdits sauf validation staff.

5.4 — Traitement

Un otage doit avoir une chance de jouer. Les humiliations inutiles, mises à mort automatiques ou violences prolongées sans intérêt narratif sont à éviter. La menace doit rester proportionnée aux enjeux de la scène.

5.5 — Demandes

Les demandes adressées aux forces de l'ordre doivent être réalistes et négociables. Une demande impossible ou volontairement absurde ne justifie pas l'exécution immédiate d'un otage.

5.6 — Libération

Un accord annoncé et respecté par une partie doit être traité de bonne foi. Les trahisons peuvent exister lorsqu'elles ont une logique RP, mais ne doivent pas devenir une habitude qui rend toute négociation inutile.

Le California Penal Code distingue le kidnapping (§207) et l'usage d'une personne comme otage ou bouclier dans certaines circonstances (§210.5). LS Online RP s'en inspire pour traiter la prise d'otage comme une action grave nécessitant un véritable contexte. [3][4]

06 — Kidnapping, interrogatoires et captivité

6.1 — Motif nécessaire

Un kidnapping doit servir un objectif RP : renseignement, dette, rivalité, pression, échange, enquête criminelle ou conséquence d'un conflit. Enlever un inconnu uniquement "pour voir" ou pour l'occuper n'est pas acceptable.

6.2 — Durée raisonnable

La captivité ne doit pas bloquer un joueur pendant une durée disproportionnée sans activité ni possibilité d'interaction. Une scène longue doit rester active, construite et utile au scénario.

6.3 — Interrogatoire

Les questions doivent porter sur des informations que le personnage peut réellement connaître. Forcer une personne à révéler un mot de passe HRP, une information Discord ou une donnée obtenue hors jeu est interdit.

6.4 — Torture RP

Toute scène de torture doit rester non sexuelle, limitée, cohérente avec le serveur et immédiatement réduite ou arrêtée si un participant exprime une limite. Elle ne permet pas de forcer mécaniquement la vérité absolue.

07 — Armes, fusillades et force létale

Le droit californien distingue notamment l'agression (§240) et l'exhibition menaçante d'une arme (§417). Dans le serveur, sortir une arme est donc traité comme une escalade sérieuse et non comme un simple outil de dialogue. [7][8]

7.1 — Sortie d'arme

Sortir ou pointer une arme doit correspondre au niveau de menace de la scène. Une arme visible modifie immédiatement le Fear RP des personnes présentes.

7.2 — Tirs

Les tirs doivent avoir une raison RP identifiable et tenir compte des risques pour les civils, otages et alliés. Tirer à travers une foule, un mur non identifiable ou une zone densément peuplée sans considération des tiers est du fail RP.

7.3 — Exécution

Une exécution ne doit pas être la conclusion automatique d'un désaccord. Elle nécessite un enjeu narratif majeur, une escalade préalable ou une menace immédiate crédible.

7.4 — Armement lourd

L'utilisation d'armes ou équipements particulièrement puissants doit rester exceptionnelle et conforme aux restrictions de faction ou d'événement en vigueur.

08 — Poursuites, barrages et négociations

La fuite dangereuse devant un agent et la conduite avec mépris volontaire pour la sécurité d'autrui sont des infractions reconnues par le California Vehicle Code. LS Online RP utilise cette logique pour exiger une conduite de fuite risquée mais crédible. [9][10]

8.1 — Poursuite crédible

Changer de véhicule, utiliser un relais, se cacher ou quitter une zone peut être pertinent. En revanche, multiplier les sauts suicidaires, rouler en montagne avec un véhicule inadapté ou ignorer de lourds chocs n'est pas acceptable.

8.2 — Barrages

Un barrage ou PIT doit tenir compte de la vitesse, du lieu, des tiers et du niveau de menace. Les forces de l'ordre comme les criminels doivent éviter de transformer une poursuite mineure en scène létale sans escalade.

8.3 — Négociation

Tant qu'une négociation est en cours et respectée, les deux camps doivent laisser une possibilité de dialogue. Une rupture peut arriver, mais elle doit découler d'un changement réel de situation et non d'une volonté HRP de forcer la fusillade.

09 — Guerres, territoires et attaques de factions

9.1 — Guerre

Une guerre entre groupes doit résulter d'un conflit RP construit. Elle ne suspend pas le règlement général : RDM, méta, abus de respawn, stream snipe et contournement des limites d'effectif restent interdits.

9.2 — Territoires

La revendication d'une zone doit être jouée en RP et respecter les mécaniques prévues. Contrôler un territoire ne signifie pas posséder tous les civils, commerces ou rues autour de celui-ci.

9.3 — Attaque de QG

Une attaque d'un lieu fortement lié à une faction doit avoir un motif majeur et tenir compte du Mass RP. Le spam d'attaques, le camping de sortie ou la surveillance permanente sans présence RP cohérente est interdit.

9.4 — Fin de conflit

Les accords, réparations, défaites et cessez-le-feu doivent être joués comme de vraies conséquences. Refuser systématiquement toute issue autre que l'élimination totale du groupe adverse nuit au RP global.

10 — Drogues, trafic et économie criminelle

10.1 — Découverte RP

Les points de production, recettes, fournisseurs, contacts et circuits de vente doivent être découverts par les moyens prévus en jeu. Les guides externes, leaks ou informations d'un autre personnage sont du metagaming.

10.2 — Production

Les laboratoires et étapes de transformation doivent être joués selon les mécaniques du serveur. Les abus de duplication, automatisation externe ou exploitation de bug sont interdits.

10.3 — Vente et risques

Le trafic implique une exposition à l'enquête, aux vols, aux rivalités et aux saisies. Les joueurs doivent accepter que les gains élevés s'accompagnent de risques RP élevés.

10.4 — Monopole

Aucune faction ne peut invoquer uniquement son statut HRP pour interdire à tous les autres joueurs une activité. Un contrôle de marché doit être construit, défendu et contesté en RP.

11 — Masques, preuves et identification

11.1 — Masque

Un visage intégralement dissimulé empêche l'identification faciale normale. Une voix seule n'est pas une preuve absolue ; elle peut constituer un indice si la relation RP antérieure est forte et que d'autres éléments concordent.

11.2 — Plaques / véhicules

Un véhicule connu peut créer un soupçon mais ne prouve pas automatiquement l'identité du conducteur. Le vol, prêt ou changement de véhicule doit rester envisageable en RP.

11.3 — Preuves numériques

Photos, vidéos, caméras, téléphones et systèmes de police ne doivent être utilisés que dans les limites techniques et RP prévues. Une preuve HRP ou issue d'un stream ne peut pas devenir magiquement une preuve judiciaire.

11.4 — Gants / ADN

Les protections peuvent réduire certaines traces mais ne rendent pas un personnage "invisible". Les enquêteurs doivent croiser les indices ; les criminels doivent accepter qu'une erreur puisse laisser une trace exploitable.

12 — Cadre LSPD / BCSO et code pénal RP

Le cadre judiciaire du serveur s'inspire du droit californien sans chercher à reproduire l'intégralité du droit réel. Les catégories ci-dessous servent de guide de qualification RP ; les peines, amendes et procédures exactes sont celles du code pénal interne de LS Online RP lorsqu'il existe.

Qualification RP	Lecture simplifiée	Inspiration réelle
Enlèvement / kidnapping	Retenir et déplacer une personne par force ou peur	California Penal Code §207
Prise d'otage / bouclier	Retenir une personne afin d'empêcher une arrestation ou l'utiliser comme protection	California Penal Code §210.5
Robbery / vol avec violence	Prendre un bien dans la présence d'autrui par force ou peur	California Penal Code §211
Burglary / cambriolage	Entrer dans un bâtiment/lieu protégé avec intention de commettre un vol ou un felony	California Penal Code §459
Agression	Tentative illégale et immédiate de causer une atteinte violente	California Penal Code §240
Exhibition menaçante d'arme	Sortir ou montrer une arme de manière menaçante hors légitime défense	California Penal Code §417
Fuite dangereuse	Échapper volontairement à la police en mettant personnes ou biens en danger	California Vehicle Code §2800.2
Conduite dangereuse	Conduire avec mépris volontaire ou téméraire pour la sécurité	California Vehicle Code §23103

12.1 — Désescalade LSPD / BCSO

Lorsque cela est raisonnablement possible, les agents privilégient le temps, la distance, la communication, les ressources disponibles et des moyens proportionnés avant d'augmenter le niveau de force. Cette philosophie est inspirée de la politique d'usage de la force du LAPD. [11]

12.2 — Force létale

La force létale doit répondre à une menace grave et immédiate pour la vie ou l'intégrité des personnes, et non servir à punir une fuite ou un simple refus d'obtempérer.

12.3 — Criminels et reddition

Une reddition claire doit être prise au sérieux. Simuler une reddition pour tirer immédiatement peut exister exceptionnellement dans une histoire cohérente, mais son usage répété détruit la possibilité de négocier et peut être sanctionné comme anti-jeu.

Rappel

Le droit réel inspire le vocabulaire et la logique. Il ne remplace pas les règles de LS Online RP, les décisions du staff ni le futur code pénal interne du serveur.

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.** Inspiration structurelle générale pour la séparation règlement général / règlement illégal ; contenu LS Online RP rédigé de manière originale. <https://ls-confidential.fr/reglement>

[2] **LS Confidential FA — présentation publique.** Présentation publique mentionnant notamment une approche du Fear RP non automatiquement liée au statut d'une organisation. <https://top-serveurs.net/gta/lscfa>

[3] **California Penal Code §207.** Kidnapping / enlèvement.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=207.

[4] **California Penal Code §210.5.** Hostage / usage d'une personne comme protection contre l'arrestation.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=210.5

[5] **California Penal Code §211.** Robbery / vol par force ou peur.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=211.

[6] **California Penal Code §459.** Burglary / entrée avec intention criminelle.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=459.

[7] **California Penal Code §240.** Assault / agression.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=240.

[8] **California Penal Code §417.** Exhibition ou usage menaçant d'une arme.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=PEN§ionNum=417.

[9] **California Vehicle Code §2800.2.** Fuite dangereuse face aux forces de l'ordre.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=VEH§ionNum=2800.2

[10] **California Vehicle Code §23103.** Reckless driving / conduite dangereuse.
https://leginfo.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=VEH§ionNum=23103.

[11] **LAPD — Policy on the Use of Force.** Principes de désescalade, proportionnalité et force objectivement raisonnable. <https://www.lapdonline.org/newsroom/policy-on-the-use-of-force-revised/>