

· Conséquences RP

1. Monter en puissance **prend du temps**. Un petit gang ne peut pas directement être au niveau d'un cartel ou d'une mafia. Il faut évoluer progressivement.
2. Un personnage blessé gravement **ne peut pas** revenir en pleine forme en 5 minutes. La blessure doit impacter le RP pendant un certain temps. (Se faire tirer dessus = hôpital, douleur, soins...)
3. Les blessures graves **doivent** être jouées sur plusieurs jours. (*cicatrices, perte d'œil, marque corporel comme brulure*)
4. Un groupe qui perd une guerre **doit** en subir les conséquences. (*Ex : Moins d'influence, perte de ressources, besoin de payer une dette à l'autre groupe*)
5. Un business illégal (*ex : blanchiment, trafic d'armes*) **peut être** détruit ou repris par un autre groupe après une défaite.
6. Les rumeurs/humiliation **doivent** avoir des conséquences. Si un groupe se fait humilier, d'autres criminels peuvent s'en moquer ou profiter de la situation. Leurs réputation baisse.
7. Un joueur **ne peut pas** s'évader de prison toutes les semaines, c'est un problème. Il faut de vrais plans et des scènes travaillées pas des évasions à répétition.

Revision #1

Created 28 February 2025 12:14:15 by Administratif

Updated 28 February 2025 12:22:28 by Administratif