

# l'illégal

- Organisations Illégales
- règlement illégal

# Organisations Illégales

## Organisations Illégales

---

Sur Story V, les organisations illégales (ou “orgas”) permettent aux joueurs de développer des structures criminelles encadrées, avec leurs propres mécaniques, hiérarchie et objectifs RP. Il existe deux manières d’intégrer ou de créer une organisation : via un dossier sur le Discord illégal ou via la boutique en jeu.

## Reprendre une organisation existante

---

Les organisations disponibles à la reprise sont listées dans le Discord illégal accessible à tous les joueurs. Pour en reprendre une, il faut :

Consulter les organisations ouvertes à la reprise sur le canal dédié ;

Remplir un dossier complet, en respectant les conditions de recrutement (effectif minimum, projet RP, objectifs) ;

Attendre la validation par l’équipe Gestion Illégal avant toute activité RP avec le groupe.

Un bon dossier bien structuré augmente vos chances d’obtention.

## Créer sa propre organisation (achat boutique)

---

Il est aussi possible de créer instantanément votre propre organisation via la boutique en jeu, sans passer par un dossier RP. Pour cela :

Rendez-vous dans une zone safe (emplacement visible sur votre carte) ;

Ouvrez le menu boutique ;

Sélectionnez l’option Créer une Organisation.

Une fois achetée, votre organisation sera créée automatiquement et vous en deviendrez le chef.

Attention : l'activité d'une organisation illégale est strictement encadrée par les règles RP ;

Toute forme d'abus, de non-fear ou de non-sens RP pourra entraîner sa dissolution immédiate.

# règlement illégal

Applicable depuis le 17/04/2025

## Armes & Munitions

---

Sur Story V, l'utilisation des armes est encadrée de manière stricte pour préserver le réalisme et l'immersion. Chaque arme doit être équipée d'un chargeur, et les munitions doivent être gérées de manière cohérente. Un joueur ne peut pas tirer indéfiniment sans prendre en compte la réalité de son équipement. le nombre de balles est limité, et le rechargement doit être joué sérieusement. Les armes sont soumises à un système de durabilité :

avec le temps et l'usage, elles s'abîment, nécessitant un entretien ou une réparation. Ce système impose une stratégie d'utilisation plus réaliste et évite le spam d'armement.

Les armes lourdes, comme les fusils d'assaut, snipers ou autres matériels militaires, sont interdites aux gangs. Seules les entités encadrées (organisations, services légaux, entités du staff) peuvent y accéder. Leur utilisation sans autorisation entraînera des sanctions lourdes.

Le port d'arme doit respecter des conditions strictes. Toute arme automatique ou lourde nécessite obligatoirement un sac. Les armes de poing, comme les pistolets standards, peuvent être portées sans sac. Le tir en conduite est totalement interdit, qu'il s'agisse d'un véhicule à l'arrêt ou en mouvement.

En cas de gunfight, un joueur tombé dans le coma et réanimé de quelque manière que ce soit ne peut pas reprendre la scène. Le loot sur corps dans cette situation est formellement interdit.

Pour engager un conflit armé, trois sommations claires sont exigées, incluant des tirs en l'air. Cela permet d'instaurer une montée de tension RP avant l'ouverture du feu.

Chaque joueur est responsable des armes confiées à son groupe. Si un membre se fait bannir, les armes qu'il possédait seront considérées comme perdues et ne seront pas restituées.

Lors d'un braquage, le loot est limité à l'arme visible et sortie par la victime. Si celle-ci portait une arme automatique ou lourde, elle ne peut être loot que si elle

portait un sac visible au moment de la scène.

## Véhicules & Fuite

---

Les véhicules utilisés par les criminels doivent refléter le statut social et le style du groupe. L'utilisation de véhicules importés est interdite pour les groupes illégaux. Un gang ou une organisation doit rouler dans des véhicules cohérents avec son univers et son RP.

Lors des opérations illégales, un convoi de véhicules est obligatoire. L'action doit se dérouler de manière coordonnée et logique, avec un minimum de deux véhicules. Les gangs n'ont pas le droit d'utiliser des moyens aériens :

les hélicoptères et les avions leur sont strictement interdits ;

Fuir une scène ou une course-poursuite en utilisant un appareil volant est interdit et considéré comme une violation grave du règlement.

Tout avion en provenance de l'île de Cayo est considéré comme illégal. Un tel atterrissage pourra entraîner une intervention du LSPD avec amende ou saisie.

Il est interdit de fuir en direction d'un quartier sécurisé ou d'une zone safe pendant une poursuite ou une scène en cours. Le back quartier est une pratique anti-RP qui sera sanctionnée.

L'utilisation d'un plan pneu n'est autorisée qu'après une durée minimale de 10 minutes de poursuite réelle. Ce délai vise à éviter les scènes expéditives et renforcer la tension RP.

Enfin, les déplacements dans les quartiers doivent rester réalistes. Le recours à des moyens de transport doux comme la marche, le vélo ou le BMX est encouragé. Se déplacer en voiture sans raison apparente dans une zone résidentielle peut nuire à l'immersion et être jugé incohérent.

## Criminalité & Conflits

---

Les scènes criminelles doivent respecter un cadre narratif solide. Le CVC (Conflit Violent Constant) est interdit. Les actes de violence doivent toujours être justifiés et inscrits dans une suite logique d'événements RP.

Avant toute guerre entre groupes, une discussion RP est obligatoire. Il peut s'agir d'un échange de menaces, d'une médiation, d'un ultimatum, ou de toute

autre forme de dialogue jouée. L'escalade du conflit doit être progressive et scénarisée. Les braquages "au feeling" ne sont pas tolérés. Toute opération doit être préparée :

un plan d'action structuré avec rôles définis, itinéraire de fuite, scénario de négociation ou repli, matériel cohérent et équipe organisée sont exigés.

Le fear police est une règle de base. Toute interaction avec les forces de l'ordre doit refléter la peur du système judiciaire. Attaquer le LSPD sans justification RP solide et sans préparation est interdit.

Kidnapper une personne sans raison RP valable est une faute grave. De même, il est interdit de braquer un individu sur son lieu de travail ou de voler une personne lorsqu'elle est dans le coma.

Les rançons sont plafonnées à 20 000 dollars par tête, et 30 000 dollars pour les membres de l'état-major. Lors du pillage, vous ne pouvez prendre que la moitié de la drogue ou de l'argent de la victime. Le free loot est interdit.

Les zones à forte affluence RP, comme la place des cubes, l'hôpital, le LSPD ou le parking central, sont interdites aux braquages. En revanche, les zones semi-masse RP sont autorisées, mais l'action ne doit pas dépasser 10 secondes.

Pour braquer un policier, vous devez être trois contre un. Si celui-ci a le dos tourné, deux personnes suffisent. Il est strictement interdit de provoquer la police en passant devant le commissariat avec un otage dans le but de les attirer. Ce comportement est considéré comme de l'appât de flic et sera sanctionné.

## Gangs & Organisations

Les gangs doivent se concentrer sur un style de jeu réaliste, enraciné dans la rue, et éviter toute dérive hollywoodienne ou excessive. L'usage d'armes de poing (type 9mm, revolver) ou d'armes blanches est fortement recommandé, afin de limiter les gunfights systématiques et préserver une cohérence urbaine crédible. Il est formellement interdit de s'inspirer des comportements des "Gangsta Films" :

provocations irréalistes, trash-talk HRP, absence totale de fear RP ou scènes exagérées n'ont pas leur place sur Story V. Tout écart à cette ligne directrice pourra mener à des sanctions allant jusqu'à la dissolution du groupe.

Les gangs ont le droit de porter une seule arme automatique et une arme lourde maximum par scène. Cela impose une vraie gestion tactique de leur armement.

Par ailleurs, ils doivent arborer en permanence un élément de leur couleur, que ce soit via un bandana, une casquette ou autre accessoire distinctif, y compris lors de leurs activités légales. Tirer ou braquer dans son propre quartier est fortement déconseillé. Il faut garder en tête que vos familles vivent sur place :

un quartier ne doit pas devenir un champ de guerre constant, mais un lieu d'attachement et de construction RP.

Les descentes armées à la batte sont autorisées, mais doivent obligatoirement être annoncées via un ticket, avec une heure précise indiquée à l'équipe administrative.

Les alliances entre gangs rivaux historiques comme les Ballas et les Familles sont strictement interdites. Le réalisme et la rivalité doivent être respectés pour conserver l'authenticité des relations entre groupes.

Un gang peut faire appel à des indépendants pour farm sur son point, mais il ne peut revendiquer qu'un seul type de drogue : soit la weed, soit la coke. Ce choix est stratégique et doit être respecté sur le long terme.

Les organisations, quant à elles, disposent de plus de ressources et d'autonomie. En scène, elles peuvent porter jusqu'à deux armes automatiques et deux armes lourdes. Lors de toute activité illégale (vente, farm, rendez-vous, braquage), les membres doivent porter une tenue uniforme identifiable, reflétant leur hiérarchie et leur structure. Une organisation ne peut revendiquer qu'un seul produit :

soit l'opium, soit la méthamphétamine. Elle ne peut pas gérer plusieurs circuits à la fois. Ce système permet de garantir un équilibre dans l'économie illégale du serveur.

Lorsqu'une organisation souhaite s'en prendre à un gang (kidnapping, pression, élimination), elle doit obligatoirement passer par l'intermédiaire d'un autre gang, qu'elle missionnera pour exécuter l'action. Cependant, dans le cadre d'un braquage, elle peut agir directement, sans passer par une tierce faction, mais à ses propres risques.

Sanction de départ et dissuasion du "double jeu" : Toute personne quittant un gang ou une organisation — que ce soit volontairement, à la suite d'une exclusion ou en cas de dissolution du groupe — sera automatiquement wipe de son personnage, qu'elle possède encore ou non le rôle en jeu lié au groupe. Cette mesure entraîne la perte intégrale de l'inventaire, des biens et de tous les liens illégaux associés. Elle a pour objectif de garantir la cohérence RP, d'empêcher le recyclage incohérent de personnages, et de renforcer l'implication

des joueurs dans la vie de leur faction.

## Indépendants

---

Le statut d'indépendant est volontairement limité sur Story V afin de préserver l'équilibre entre les groupes criminels et les joueurs isolés. Un indépendant n'a pas le droit d'utiliser ou de transporter une arme automatique. Toute violation de cette règle entraînera un clear de l'arme et un jail sans appel.

Un indépendant ne peut pas aller farm librement sur les points de drogue. Ces zones sont réservées aux groupes qui les revendiquent. En revanche, il est possible de proposer ses services à un gang pour y travailler, à condition de porter une tenue fournie par le groupe qui l'accueille. Cette intégration temporaire doit être jouée de façon crédible.

Les indépendants sont autorisés à effectuer des braquages de supérette, à condition d'avoir un otage. Même pour les actions mineures, une scène RP est exigée. Les otages fictifs ou les scènes jouées à la va-vite ne sont pas tolérés.

Ils peuvent revendre de la drogue sur les points, mais à leurs risques et périls. Aucun groupe ne sera obligé de les protéger, et en cas de conflit, ils doivent assumer leur isolement.

Enfin, un indépendant doit faire preuve de prudence et de crainte envers les groupes établis comme les BMF, les Ballas ou les Families. Il est attendu d'eux un comportement craintif, respectueux, et jamais provocateur. Le powergaming ou le manque de fear RP sera systématiquement sanctionné.