

Règlement Illégal

- Règlement Illégal
- VDA

Règlement Illégal

Vous souhaitez créer un gang ou une organisation criminelle sur Story V RP ?

Voici les étapes à suivre

Attente du dossier :

- Votre vision du RP Gang/Orga
- Votre fonctionnement.
- Vos ambitions (court/moyen/long terme), deux par points suffisent.
- Les changements majeurs que vous allez apporter au RP de la V2
- Une liste de vos futurs membres, incluant les ID Discord & un background pour chaque membre
- Les tenues en lien avec le background du groupe (style vestimentaire + couleurs)

Attente du staff une fois le projet accepté :

Court terme (3 semaines de projet)

- Avoir effectué à minima 3 GDT
- Proposer 1 évènement majeur avec début d'une trame (cette trame vous suivra le long de votre projet jusqu'à son wipe et doit vous guider sur chaque événement et scène)
 - Avoir effectué à minima 30 transactions de drogues
 - Produire à minima 5000 pochons.
- Proposer 1 événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal.
 - Début de la mise en place de vos objectifs du dossier

Moyen terme (1 mois et demi de projet)

- Avoir effectué à minima 8 GDT
- Avoir proposé un second évènement majeur avec la suite de la trame.
 - Avoir effectué à minima 60 transactions de drogues
 - Produire à minima 10 000 pochons.
- Proposer un second événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal.
 - Début de concrétisation de vos objectifs dossiers.

Long terme (3 mois de projet et +)

- Avoir effectué à minima 16 GDT
- Proposer un troisième et quatrième évènement majeur en lien avec votre trame.
 - Avoir effectué à minima 120 transactions de drogues
 - Produire à minima 25 000 pochons.
- Proposer 1 évènement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal.
 - Fin de la mise en place de vos objectifs du dossier

Veillez à respecter chaque étape scrupuleusement.
Toute demande incomplète ou non conforme pourra être refusée sans suite.

- Toute action illégale nécessite un masque.
- Les tirs sont autorisés pour les personnes avec un rôle illégal et les personnes possédant un PPA
- Une personne morte n'est pas lootable. Exception: Mort sur un point de vente -> Lootable par le propriétaire du point
- Tout joueur doit jouer son fear pendant une scène. En cas de non-fear pendant une scène, le joueur peut directement être abattu, si tué l'adversaire peut réclamer la Mort RP sans loot (La personne tuée peut essayer de négocier avec le tueur pour ne pas se faire tuer)

Les alliances sont autorisées uniquement dans un but commercial (celle-ci doit bien sûr être acceptée par les Gérants Illégal) :

- Transactions de biens (drogues, armes, recels, voitures, etc).
- Transactions d'informations.
- INTERDICTION d'effectuer des arrangements RP & HRP pour Dodge X groupes.

- OBLIGATION avant de CvC avec un groupe pour la première fois d'effectuer un rendez-vous avec la présence de tous les membres des groupes pour exposer les différentes raisons de guerres et proposer des portes de sorties.

Cela veut donc dire que aucun CVC peut être engagé sans avoir pris la peine de faire un RDV avec l'ensemble des membres (UNE MAJORITÉ)

Si un groupe Dodge un rendez-vous et CvC sous tes yeux à 21h, autorisations de PO pour forcer le rendez-vous, Pas pour déclarer une guerre mais juste forcer le rdv.

Voici les raisons de guerres :

- Business (guerre business),
- Trash (multiple trash, si c'est que 1 mec qui trash 1 fois c'est pas une raison),
 - Guerre total sur business après plusieurs tapages et plusieurs pertes,
- Manque de respect à plusieurs reprise (les mecs qui viennent faire les toxiques en pensant qu'ils sont intouchable plusieurs fois etc),
 - Scam
- GF sur des territoires / QG
- Alliance pour un missionage, ils peuvent déclarer la guerre aux 2 groupes dans le cas ou le missionage est autorisé.

Les prises d'otages envers les officiers de Police sont autorisées à partir du moment que celle-ci sont légitimes et qu'il y a un enjeu important. Vous devez aussi accepter les conséquences d'un tel acte.

- **Possibilité** de taper le véhicule contenant une partie de la cargaison de la perquisition suite à la scène.

- **INTERDICTION** de ragdoll pour ne pas perdre ses armes ou pour ne pas mourir.

- **INTERDICTION** de dépouiller un joueur.

- **AUTORISATION** de prendre l'arme d'un joueur en guise de caution en attendant la rançon.

- **INTERDICTION** de prendre + de 50 % de drogue, de contrebande, d'armes ou d'argent.

- **INTERDICTION** de loot en PO CVC.

- **AUTORISATION** de tuer un joueur faisant un NO FEAR sur les laboratoires (arme et kevlar) et de le LOOT.

Si les règles ne sont pas respectées un avertissement groupe tombera !

Présence par convoi :

6 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés).
Gang = 8 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés).

- **AUTORISATION** de posséder des véhicules de transport en plus dans le convoi lors de transactions uniquement.

- **OBLIGATION** d'être au moins deux par véhicule.

- **INTERDICTION** qu'un groupe tiers s'incruste dans un tapage entre deux groupes.

- **INTERDICTION** de faire des demi-tours pour engager un face-à-face à l'arrêt.

- **INTERDICTION** de se suivre fin de rendez-vous, que ce soit les 2 groupes ou le(s) groupe(s) qui attendent dehors.

- **INTERDICTION** de redrop.

- **INTERDICTION** de se rajouter au GF une fois que celui-ci à été engagé.

Le non-respect de ces limitations entraînera des **sanctions strictes** .

Lore :

respecter le lore du groupe sur les thèmes qui sont: Couleurs des tenues, Accessoires distinctifs, couleurs des véhicules, etc...

Armes :

Lead du groupe: Automatique (SMG ou AK compacte)

Membres: Uniquement des pistolets, Armes autorisés selon le niveau.

Véhicules :

Voici la liste des véhicules autorisés en gang:

Issi Sport
Jubilee
Baller
Rebla
Sharmann
Hellion
Primo
Club
Revolver
Sultan (toutes)
Jugular
Paragon R
V-STR
Tailigater S
Impaler SZ

Retour au quartier :

Après chaque scène, retournez au quartier pour réapprovisionnement et soins, si en chemin vous êtes attaqué en chemin, jouez la scène.

Descente Gang (doit être validé par un Gestion Illégal):

Descente a la Batte :

Victimes restent au sol, sans retour sur le fight, Loot de 15 pourcent du coffre adverse autorisé si descente réussite.

Descente en Drive-by :

Convoi: 1 er Passage à - de 40 km/h sans tir, 2e passage tir autorisés -> accélérez et partez

Objectif: Faire pression et non tuer

Mort du véhicule -> loot 50 pourcent

Descente en armée :

Lorsque le (s) véhicule (s) contenant des armes/argent/prisonniers sont interceptés, il est INTERDIT de le(s) déplacer.

Alliances INTERDITES pour toute attaque de convois.

CONVOI DE DESTRUCTION ET D'APRÈS GF

- AUTORISATION d'intercepter un convoi d'après-GF selon les conditions suivantes :

- Vous pouvez prendre 100 % de la cargaison. (ALL)
 - Une fois le convoi tapé par un groupe interdiction de le taper. (ALL)
 - 1 convoi par semaine par groupe pour les GANG/Libre pour les ORGA
- INTERDICTION** de taper un convoi qui ne possède pas de speedo.

CONVOI DE FONDS

Vous pouvez prendre 200 k MAX.

Limité à 1 par semaine par groupe.

CONVOI DE PRISONNIERS

- **Autorisé** pour les chefs et très hauts gradés.
 - **INTERDICTION** de taper ces convois avec des armes blanches/pétoires.
 - **INTERDICTION** d'être à moins de 500 m de ces convois.
-

GANG

- Stockage d'armes (sur les membres inclus) : Illimité
- Présence d'armes lourdes sur scène : En fonction du niveau du groupe.

ORGA

- Stockage d'armes (sur les membres inclus) : Illimité
- Présence de Kevlar sur scène : 20 ORGA VS ORGA/ 20 ORGA VS GANG
- Présence d'armes lourdes pour les Organisations : 2 armes lourdes

Stock armes lourdes :

- 2 grosses armes lourdes par stock parmi : MP5/ADP/GUS/Remington/UTS
 - 1 AK 47 par stockage
 - 1 arme de chaque modèle parmi ; TEC 9 / UZI / SKORPION / SAWED OFF
-

LABORATOIRES

- Pour tout déplacement entre **Stockage/Labo et Labo/Stockage** il est **OBLIGATOIRE** de vous déplacer avec un véhicule de transport (UNIQUEMENT **bison, burrito, rancher XL, rumpo, speedo, youga** pour orga **et moonbeam** pour gang).
- Vous ne pouvez pas mettre votre véhicule de transport à plus de **50 m** de votre laboratoire / stockages, etc.
- **INTERDICTION** de camper les laboratoires / stockages et de taper sur la porte de celui-ci.
- **INTERDICTION** de stocker la drogue produite dans les tables de craft des labos, seul le stockage de 200kg est utilisable comme stock.

- **INTERDICTION** de vider la drogue du laboratoire en la mettant ailleurs que dans le véhicule de transport
(*interdiction sur soi*).

- **INTERDICTION** de prendre en otage pour temporiser le craft & safe.

Attaque de laboratoire (Doit d'abord être validé par les Gestion Illégal)

- **OBLIGATION** de stocker la drogue produite et les matières première dans les stockages. (*interdiction qu'elle soit stocker dans votre QG*)

- **AUTORISATION** d'avoir 2 stockages MAXIMUM (*ID blips a donner au support lite*)

- Distance **QG → Laboratoire** = 2,5km minimum

- Distance **Stockage → Labo** = 1,5km minimum

- Distance **stockage → Autres locations** (propriétés & garages du crew et des membres en personnel) = 1,5km minimum

- **INTERDICTION** de faire des aveux de stockage / laboratoire sur la mauvaise porte.

- **48h** avant de pouvoir faire la demande d'un nouveau stockage si l'ancien est perquisitionné ou attaqué.

- **INTERDICTION** de "leak" aux SP la position d'un laboratoire ou stockage.

ATTAQUE DE LABORATOIRE

- **INTERDICTION** d'être en véhicule et de retake dès que l'attaque est lancée.

- **INTERDICTION** de prendre les hauteurs et d'avoir des automatiques pendant toute l'attaque.

- **INTERDICTION** de vous déplacer entre Laboratoire / QG et QG / Laboratoire ou Laboratoire / Stockage et Stockage / Laboratoire sans un véhicule de transport (**UNIQUEMENT** Bison, Burrito, Moonbeam, Rancher XL, Rumpo, Speedo, Youga, Bison STX).

- **INTERDICTION** de vous déplacer entre Stockage / PNJ business et PNJ business / Stockage ou QG / PNJ business et PNJ business / QG sans un véhicule de transports (**UNIQUEMENT** Bison, Burrito, Moonbeam, Rancher XL, Rumpo, Speedo, Youga, Bison STX)

- **INTERDICTION** de faire tourner les business de Contrebande / Requins / Faux Papiers / Pétoires en dehors des horaires suivants : 18h - 23h

- **INTERDICTION** de mettre votre véhicule de transport à plus de 50 m de votre laboratoire / stockages / PNJ, etc.

- **INTERDICTION** de faire tourner plus d'un laboratoire de champignons en simultan .
- **AUTORISATION** aux MC / Bandits de guetter les labos avec des motos, mais toujours dans l'obligation de taper avec des v hicules.
- **INTERDICTION** de camper les laboratoires ouverts et de taper sur la porte de ces derniers. (minimum de 500 m tres avant de pouvoir taper).
- **INTERDICTION** de prendre en otage **avant d' tre poursuivi ou tap ** pour temporiser le craft ou le safe de champignons/p toires.
- **OBLIGATION** lors d'un d placement du labo   un point B de mettre tout les champignons/p toires dans le v hicule de transport (rien sur soi)
- **INTERDICTION** de poss der une ou plusieurs locations (propri t s & garages du crew et des membres en personnel)   moins de **1,5km**
- **INTERDICTION** de prendre la production d'un autre groupe si celui-ci est pr sent sur le laboratoire (si loot, preuve en ticket   fournir qu'il n'y a pas de v hicule de transport dans les alentours et que le groupe  tait absent)
 - **INTERDICTION** de poursuivre le v hicule de transport d'un groupe si il est d j  poursuivi par un autre groupe (priorit  au premier groupe qui suit le v hicule de transport, si vous avez plusieurs v hicules de transport, c'est   vos risques et p rils)
- **INTERDICTION** de venir sans arme   feu sur le laboratoire de p toire et vous  quiper avec l'armement que vous venez de craft.
- **INTERDICTION** de revendiquer un laboratoire **SANS** avoir la sous-traitance du territoire du laboratoire.
- **INTERDICTION** de taxer au dessus de **15.000\$/semaine** les autres groupes sur un laboratoire que vous revendiquez.

VDA

Les prix de la VDA sont modifiés en fonction de l'économie du serveur.

ONLY SALE



VDA 40 000 \$



VDA 70 000 \$



VDA 90 000 \$



VDA 150 000 \$



VDA 600 000 \$



VDA 1 500 000 \$



VDA 2 300 000 \$



VDA 4 000 000 \$