

Règlement Illégal

- Règlement Illégal
- VDA/PPA

Règlement Illégal

Vous souhaitez créer un gang ou une organisation criminelle sur Story V.2 RP ?

Voici les étapes à suivre

Première étape pour créer votre gang ou organisation criminelle :

Ouvrez un ticket dans le canal dédié et soumettez un projet complet et détaillé (concept, objectifs, structure, membres, etc.).

Conditions d'âge :

1. Pour un gang : le leader doit avoir au minimum 16 ans.
2. Pour une organisation criminelle : le leader doit également avoir au minimum 16 ans.

Toutes les informations complémentaires et les directives officielles sont disponibles sur le canal [Discord Illégal](#).

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

-
1. Une fois votre projet soumis, l'équipe du staff illégal procédera à son examen.
 2. L'objectif est de vérifier sa cohérence avec le règlement du serveur et de s'assurer qu'il apporte une véritable plus-value au RP. Seuls les projets sérieux, structurés et bien intégrés à l'univers de Story V.2 RP seront retenus.

Si votre candidature est acceptée, un entretien vocal sera organisé.

Objectif

1. Comprendre vos motivations personnelles ainsi que celles de votre groupe.
2. Répondre à l'ensemble de vos questions concernant le fonctionnement du serveur et son cadre illégal.
3. Vous permettre d'exposer vos intentions, votre vision et les règles internes que vous souhaitez mettre en place pour garantir un RP immersif et cohérent.

-
1. Chaque groupe validé recevra un starter pack afin de faciliter son intégration et garantir le respect du règlement dès ses premiers pas.
 2. Ce soutien a pour but d'éviter un départ à zéro et d'assurer une mise en place cohérente et immersive dès le lancement du projet.
 3. Si vous êtes motivé, structuré et prêt à contribuer activement à l'évolution du RP criminel sur le serveur,
ouvrez votre ticket dès maintenant et présentez votre projet !
-

Règles de Base

1. Trois sommations orales sont obligatoires avant d'ouvrir le feu lors d'un braquage mutuel.
 2. La fuite en nage ou en hélicoptère est interdite, sauf autorisation préalable du staff.
 3. Les civils n'appartenant à aucun groupe officiel n'ont pas le droit d'accomplir des actes illégaux.
 4. Les téléphones volés doivent impérativement être restitués à la fin de la scène.
 5. Les informations illégales doivent être échangées contre une rémunération RP, et non offertes gratuitement.
 6. Les guerres entre groupes doivent être motivées par des raisons RP valables et cohérentes.
 7. Le plan pneu (crevaisin volontaire) est autorisé uniquement après 10 minutes de poursuite avec au moins deux véhicules de police.
 8. Les plans mules doivent être réalisés avec des véhicules cohérents avec l'activité et le contexte de la scène.
 9. Il est interdit de fuir les forces de l'ordre en deux-roues après l'ouverture de négociations.
 10. Il faut 2 personnes pour braquer un agent de police & 3 pour un agent fédéral.
 11. Interdiction de porter un casque pour ne pas encaisser un coup de tête.
-

Règles de Vol

1. Le loot sans contexte RP solide est strictement interdit.
 2. Il est interdit de looter une arme, sauf si elle se trouve dans un coffre de véhicule.
 3. Vous ne pouvez récupérer qu'un maximum de 50 % du contenu total d'un joueur, incluant argent propre, argent sale et objets.
 4. Il est interdit de voler des sacs, gilets pare-balles ou tout équipement de protection personnelle.
 5. Ces limitations ne s'appliquent pas en cas de guerre officielle validée par le staff.
 6. Le vol est exclusivement réservé aux organisations illégales officielles.
 7. L'arnaque est autorisée mais reste différente du loot : elle doit être construite en RP et respecter la cohérence du serveur.
 8. Il est strictement interdit de forcer un joueur à retirer de l'argent à la banque.
 9. La possession d'armes appartenant aux services publics (police, EMS, etc.) est interdite, sauf si vous faites partie du corps concerné.
 10. Les alliances entre groupes illégaux sont interdites.
 11. Seuls les Leads de Mouvements peuvent mettre en place une collaboration ponctuelle et encadrée avec un autre groupe.
 12. Tout groupe de plus de 4 personnes est automatiquement considéré comme une organisation illégale non officielle, et doit être déclaré.
 13. Une hiérarchie interne claire est obligatoire, avec au minimum un lead identifié.
 14. Le loot après un coma est désormais autorisé
-

Règles des Gangs

1. Il est interdit de camper à moins de 700 mètres d'un QG adverse.
2. Toute attaque de business ou de territoire doit faire l'objet d'un accord préalable avec le groupe ciblé.
3. Après une attaque, le groupe assaillant doit respecter un délai de 4 jours avant de pouvoir en lancer une nouvelle.
4. Les descentes ou Drive-By sur un QG nécessitent impérativement l'ouverture d'un ticket et la validation du staff.
5. Le dialogue et la négociation doivent être privilégiés avant tout usage d'armes en territoire adverse.
6. Il est formellement interdit de tirer ou de prendre un joueur en otage pendant un rendez-vous RP.
7. Le raquetage est autorisé en territoire ennemi, sous la forme d'une taxe maximum de 15 % sur les biens ou les revenus du joueur.
8. Une guerre ne peut en aucun cas être déclenchée pour des motifs futiles, tels que la couleur d'un vêtement, des provocations verbales ou un simple manque de respect.

Un véritable contexte RP est indispensable.

Alliances

1. Une organisation criminelle peut faire appel à un gang pour une action ponctuelle, mais jamais à une autre organisation.
2. Un gang peut collaborer avec une organisation, mais ne peut s'allier à un autre gang.
3. Les alliances commerciales sont autorisées, à condition qu'elles soient justifiées par un contexte RP solide et validées par le staff si nécessaire.
4. Il est strictement interdit que deux groupes unissent leurs forces pour s'en prendre à un seul et même groupe.

Règles Générales

1. Le trash talk et les provocations verbales sont strictement interdits.
2. L'utilisation d'animations pour esquiver des tirs ou des actions RP est prohibée.
3. Il est interdit de porter les couleurs ou tenues d'un groupe adverse, que ce soit pour provoquer, tromper ou infiltrer.

Autorisation des Armes

1. Pour les gangs : autorisation de 1 arme automatique et 1 fusil à pompe maximum par scène.
2. Pour les organisations criminelles : possibilité d'utiliser jusqu'à 2 armes automatiques et 1 fusil à pompe par scène.
3. Limitation en munitions : chaque membre est limité à 7 chargeurs maximum, toutes armes confondues.

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

Règles Générales

1. Un gang peut employer jusqu'à 10 travailleurs indépendants maximum.

2. Chaque travailleur doit obligatoirement être taxé à hauteur de 30 % minimum.

Article 1 - Statut des Organisations Criminelles (OC)

1. Les Organisations Criminelles (OC) représentent le sommet de la hiérarchie illégale.
2. Elles ne sont ni des gangs, ni des mafias traditionnelles, mais des structures puissantes et influentes, capables de contrôler une part significative du marché noir.
3. Effectif maximum : 25 membres par OC.
4. Une seule OC est autorisée par type d'activité majeure (cartel, mafia, triade, etc.), sauf dérogation exceptionnelle validée par l'administration.

Article 2 - Relation avec les Gangs

1. Les gangs ne sont pas autorisés à déclarer la guerre à une Organisation Criminelle.
2. Une OC peut encadrer, taxer ou influencer un gang, mais elle ne le considère pas comme un égal.
3. Elle agit en tant qu'entité dominante dans la hiérarchie du crime organisé.
4. Les gangs doivent respecter la position des OC et éviter toute confrontation directe sans motif RP sérieux et validé.

Article 3 - Influence et Territoire

1. Une OC n'est pas limitée à un seul quartier : elle peut opérer sur plusieurs territoires et étendre son influence au-delà des zones attribuées aux gangs.
2. Une OC a le droit de négocier avec plusieurs factions criminelles, de créer des alliances stratégiques et d'imposer ses règles sur les trafics majeurs (drogue, armes, blanchiment, etc.).
3. Si un gang tente de nuire aux intérêts ou aux opérations d'une OC, cette dernière est en droit de riposter de façon organisée, structurée et cohérente en RP.

Article 4 - Règles Essentielles

Discrétion & Organisation :

1. Une OC ne se comporte pas comme un gang.
2. Elle évite les tags, les provocations visibles et les "patrouilles de quartier" sans but RP.
3. Les conflits ouverts doivent être justifiés par un véritable contexte.

Économie & Influence :

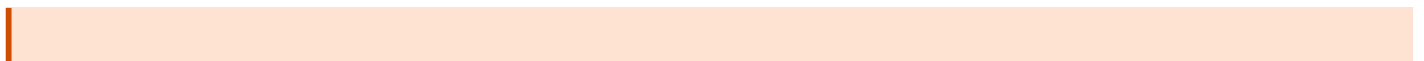
1. Une OC doit privilégier les trafics structurés, la corruption et les relations stratégiques, y compris avec des factions légales ou politiques.
2. Son pouvoir repose sur l'influence, non sur la violence gratuite.

Exécution des contrats :

1. Une OC peut sous-traiter certaines opérations à des gangs, groupes armés ou mercenaires.
2. Elle agit souvent dans l'ombre pour ne pas s'exposer.

Pas de chaos gratuit :

1. Une OC agit avec intelligence, calcul et retenue.



Les fusillades inutiles ou les débordements sans but RP sont proscrits.

Article 5 - Rôle et Comportement

1. Une Organisation Criminelle ne doit en aucun cas adopter un comportement assimilable à celui d'un gang.
Elle n'affiche pas son appartenance via des tags, ne se déplace pas en groupe de manière ostentatoire, et n'initie aucun conflit gratuit.
2. Son pouvoir repose sur la discrétion, la stratégie et l'influence.
Elle favorise la manipulation, le contrôle des réseaux illégaux, les relations commerciales, l'intimidation subtile et la corruption, bien plus que l'affrontement direct.

Une OC agit avec finesse, recul et intelligence.

Elle évite toute violence inutile et impose sa domination par la maîtrise, la planification et l'élégance du pouvoir, jamais par la brutalité désorganisée.

Article 6 - Sanctions en Cas de Non-Respect

1. Un gang qui attaque une Organisation Criminelle sans raison RP valable s'expose à des conséquences graves, pouvant aller jusqu'à son démantèlement complet ou sa mise sous tutelle.
2. Une OC qui adopte un comportement de gang perd son statut privilégié et pourra être rétrogradée par l'administration.
3. Toute faction qui ignore délibérément l'autorité d'une OC s'expose à des représailles économiques et physiques, légitimes dans le cadre d'une réponse RP structurée.

Règles Spécifiques

1. Cayo Perico est considérée comme une zone de "non-droit", où les règles RP classiques peuvent être adaptées, mais le fairplay reste obligatoire.
2. Les braquages en supersportives ou à moto sont strictement interdits.
3. Le Drive-By est autorisé uniquement pour faire passer un message (intimidation, avertissement, etc.) — il est interdit de tuer via cette méthode.
4. Il est interdit de vendre en deux-roues ou en supersportive, afin de préserver la cohérence et l'équité des scènes illégales.
5. Vendre dans une zone déjà revendiquée par un autre groupe peut entraîner de lourdes conséquences RP, telles que des représailles, taxes ou conflits organisés.

Chaque action illégale doit rester logique, cohérente et justifiable dans le cadre d'un RP structuré.

VDA/PPA

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

Les prix de la VDA sont 30% plus chère en argent sale qu'en argent propre.



Ammunition ou VDA 75 000 \$

Autorisé PPA



Ammunition ou VDA 115 000 \$

Autorisé PPA



VDA 550 000 \$

Autorisé PPA



Arme utilisé par les forces de l'ordres

Autorisé PPA



VDA 500 000 \$

Interdit PPA



VDA 1 500 000 \$

Interdit PPA



VDA 750 000 \$

Interdit PPA



VDA 2 250 000 \$

Interdit PPA



VDA 2 500 000 \$

Interdit PPA



Arme utilisé par les forces de l'ordres

Autorisé PPA



VDA 15 000 000 \$

Interdit PPA



VDA 25 000 000 \$

Interdit PPA



VDA 30 000 000 \$

Interdit PPA



40 000 000 \$

Interdit PPA



60 000 000 \$

Interdit PPA