

Règlement - Illégal (GLOBAL)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
25/06/2025

Nom	Détails
Echelons	<p><u>2 échelons :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Affiliés : Echelon 1- Orga CVC / Gang CVC : Echelon 2 <p>- INTERDICTION de s'attaquer à un groupe qui n'est pas dans son échelon.</p> <p>- INTERDICTION de déclarer une guerre sur du missionage.</p>

Attentes groupes

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 V3
- 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 événement « civil » permettant de faire jouer les joueurs légaux avec l'illégal.
- Fin de la mise en place de vos objectifs du dossier

<p>Alliances</p>	<p><u>Les alliances sont autorisées uniquement dans un but commercial :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Transactions de biens (drogues, armes, recels, voitures, etc). - Transactions d'informations. <p>- INTERDICTION d'effectuer des arrangements RP & HRP pour dodge X groupes.</p>
<p>Guerres</p>	<p>- 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.</p> <p><i>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)</i></p> <p><i>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.</i></p> <p><u>Voici les raisons de guerres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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), <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Police</p>	<p>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.</p> <p>- Possibilité de taper le véhicule contenant une partie de la cargaison de la perquisition suite à la scène.</p>

<p>Loot arme & fouille & prise d'otage</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Délais Inter Orga</p>	<p>3 jours à compter du wipe perso (sauf Wipe projet global "aucun délai")</p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de crée son perso et de faire du civil, superette, atm etc. - INTERDICTION de rejoindre un crew ou de cvc pendant les 3 jours.
<p>Présence par convoi</p>	<p><u>Présence par convoi :</u></p> <p>Orga = 6 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés). Gang = 8 véhicules + 1 guetteuse 2 places (armés).</p> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de posséder des véhicules de transport en plus dans le convoi lors de transactions uniquement. - OBLIGATION d'avoir le SUV + les 2 berlines sur le tapage (le reste bait sur le tapage). - INTERDICTION d'avoir des voitures "BELIERS". - OBLIGATION d'être au moins trois par véhicule. - INTERDICTION qu'un groupe tiers s'incrute 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.
<p>Attaque de cargaison</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de taper un speedo sans raisons.
<p>Airdrops de contrebande & prix</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HORAIRE INTERDIT : de 3h à 16h59. - INTERDICTION de vous y rendre à la nage et hélicoptères. - OBLIGATION de s'y rendre avec des véhicules de transport et de mettre la cargaison à l'intérieur. <ul style="list-style-type: none"> - Loot autorisé à hauteur de 50 %. - Vente de groupe à groupe entre 45 et 55\$/u.

Attaque de convoi (Gangs/ORGa)

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.

<p>Prix & vente des drogues</p>	<p><u>MAFIA/CARTEL /ORGANISATION</u></p> <p>- INTERDICTION de vendre sa propre drogue dans la rue.</p> <p><u>Prix Cocaïne</u> : entre 95 et 100 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p>Prix Meth : ~140 \$/u si 100% de pureté.</p> <p><i>Exemple : production de Meth avec un taux de 50 % de pureté = vous gagnez 50 % du prix initial de base. Soit 140 divisé par 2 = ~70 \$/u.</i></p> <p><u>GANG</u></p> <p><u>Prix Weed</u> : entre 40 et 45 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p>- INTERDICTION d'acheter la drogue que vous produisez (sauf au start groupe).</p> <p>- INTERDICTION de vendre autre drogue que la sienne en transaction classique. (sauf affiliés)</p> <p>- AUTORISATION de vendre la weed dans la rue.</p> <p><u>AFFILIÉS</u></p> <p><u>Prix champignons</u> : entre 20\$ et 25\$ en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p><u>Prix champignons rouges</u> : entre 70\$ et 75\$ en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <p>- AUTORISATION de vendre les champignons dans la rue.</p>
<p>Prix revendeur des drogues</p>	<p><u>Prix Cocaïne</u> : Entre 100 et 105 \$/u</p> <p><u>Prix Weed</u> : Entre 45 et 50 \$/u</p> <p><u>Prix meth</u> : Rajout de 10 à 20 \$/u MAX selon le %</p> <p><u>Prix champignons</u> : Entre 25 et 30 \$/u</p> <p><u>Prix champignons rouges</u> : Entre 75 et 85\$/u</p>

Laboratoires & Stockages (Orga/Gang)

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.
- **AUTORISATION** de camper les **labos privé**, néanmoins **INTERDICTION** de camper à moins de **500m** les **labos publics**.
- **AUTORISATION** de taper sur les **portes de stockages** et sur les **labos privés**.
- **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.

STOCKAGES

- **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.

Laboratoires & Business (Affiliés)

- **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 simultanée.
- **AUTORISATION** aux MC / Bandits de guetter les labos avec des motos, mais toujours dans l'obligation de taper avec des véhicules.
- **INTERDICTION** de camper les laboratoires ouverts et de taper sur la porte de ces derniers. (minimum de 500 mètres avant de pouvoir taper).
- **INTERDICTION** de prendre en otage **avant d'être poursuivi ou tapé** pour temporiser le craft ou le safe de champignons/pétoires.
- **OBLIGATION** lors d'un déplacement du labo à un point B de mettre tout les champignons/pétoires dans le véhicule de transport (rien sur soi)
- **INTERDICTION** de posséder une ou plusieurs locations (propriétés & garages du crew et des membres en personnel) à moins de **1,5km**
- **INTERDICTION** de prendre la production d'un autre groupe si celui-ci est présent sur le laboratoire (si loot, preuve en ticket à fournir qu'il n'y a pas de véhicule de transport dans les alentours et que le groupe était absent)
 - **INTERDICTION** de poursuivre le véhicule de transport d'un groupe si il est déjà poursuivi par un autre groupe (priorité au premier groupe qui suit le véhicule de transport, si vous avez plusieurs véhicules de transport, c'est à vos risques et périls)
- **INTERDICTION** de venir sans arme à feu sur le laboratoire de pétoire et vous équiper avec l'armement que vous venez de craft.
- **INTERDICTION** de revendiquer un laboratoire **SANS** avoir la sous-traitance du territoire du

Vente de pétroires (Affiliés)	- INTERDICTION de vendre + de 10 pétroires par groupe / par semaine.
Descente quartier et brawls (Affiliés MC / Bandits uniquement)	<p>- AUTORISATION pour les Bandits / MC d'effectuer une descente quartier ou un brawl à l'arme blanche UNIQUEMENT contre un autre groupe de bandits / MC.</p> <p>- OBLIGATION d'organiser le brawl dans un quartier, territoire qui appartient à un des deux groupes ou sur vos frontières de territoires.</p> <p>- OBLIGATION de DM le BOT Support Lite en direction de la GAH, 24h avant pour informer de la descente ou du brawl (avec preuves de l'accord entre les leads et la position de la descente/brawl)</p>
Prix de vente des faux papiers (Joueur à Joueur)	<p>- Carte d'identité : Entre 400 et 410\$</p> <p>- Fausse carte grise : 415\$ et 425\$</p> <p>- Faux Passeport : 430\$ et 440\$</p> <p>Le business de faux papiers a été implémenté pour la prostitution et le concessionnaire illégal.</p>
Racket de magasins	- INTERDICTION de camper un magasin plus de 8 minutes.
Matières Premières	<p>- OBLIGATION d'avoir un véhicule de transport/SUV sur les points de récolte.</p> <p>- INTERDICTION pour les Affiliés de mettre en place une taxe sur les points de récoltes du laboratoire de champignons (Méthylamine / Déshydrateur / Graine Psilocybine)</p>
Armes & chargeurs	- INTERDICTION d'avoir plus de 6 chargeurs dans le coffre d'un véhicule.

<p>Otages</p>	<p><u>En argent sale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Soldat : 2500\$ - Gradé/Lead : 4500\$ - Ajout de 1000\$ par PO. - Plafond à 7500\$ pour un soldat. - Plafond à 9500 pour un lead/gradé. <p>- OBLIGATION de payer les rançons directement lors de la PO.</p> <p>- Le groupe ayant PO à le droit de sortir instantanément de la pose, le groupe ayant été PO doit lui attendre que le premier groupe sorte soit parti.</p>
<p>Quota d'armes / Présence d'armes sur scène</p>	<p><u>GANG</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Stockage d'armes (sur les membres inclus) : Illimité - Présence d'armes lourdes sur scène : 3 armes lourdes (2 automatiques max + 1 fusil à pompe) <p><u>ORGA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p><u>Stock armes lourdes :</u></p> <p>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</p>
<p>Kevlar (Affiliés)</p>	<p>- INTERDICTION pour les Affiliés d'acheter plus de 15 plaques d'armures par semaine auprès des groupes officiels.</p>
<p>Cohérence</p>	<p>- OBLIGATION pour les MC de posséder un kevlar sous le cuir.</p> <p>- OBLIGATION de respecter les couleurs des tenues et le style vestimentaire proposé dans le dossier.</p>

<p>Gunfight / retour sur zone</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de se heal durant les GF. - INTERDICTION de taunt/trash les corps au sol. - INTERDICTION de revenir sur zone. Évitez la zone où s'est passé le gunfight pendant au moins 15 minutes. - INTERDICTION de ramasser des membres d'un autre groupe (affiliés compris) - INTERDICTION de GF dans les zones autour de lieux incohérents (Zancudo, PDP etc.,) - INTERDICTION de transférer des armes d'une personne à une autre dans un hôpital, poste de police, ou en présence d'un SP pour safe son arme. - INTERDICTION de donner des calls de tirer hors : No Fear. - INTERDICTION de donner son automatique / son kev en GF pour qu'une autre personne continue le GF avec. - La prise de hauteur est autorisée quand le GF est engagé. - INTERDICTION de donner un call si un mec de n'importe quel groupe LÈVE. - INTERDICTION de donner un call si les joueurs remontent dans les voitures (NOFEAR ou pas). - INTERDICTION de donner un call de tirer quand les joueurs en face sont en voitures.
<p>Tir pneus (Poursuite - Services Publics)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'effectuer des plans pneus avant 10 minutes de course poursuite et de posséder + de 5 personnes effectuant des plans pneus. - AUTORISATION d'engager un GF sur un plan pneu UNIQUEMENT si le plan pneu est fait sur une hauteur naturelle accessible en véhicule (ex: pont, rail, tunnel, hauteur Vinewood...) et non des TOP montagnes ou des endroits inaccessibles en véhicule. - INTERDICTION d'effectuer un plan pneu en moto.
<p>Mort RP</p>	<p>Envoyer un message au bot Support Lite (uniquement les leads) en expliquant le contexte et en donnant le nom de votre groupe ainsi que le nom et le prénom RP de la personne.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tout NoFear d'une personne qui va causer une scène déplorable sera favorable à une Mort RP.
<p>Evènements</p>	<p>Envoyer au bot Support Lite :</p> <ul style="list-style-type: none"> -- Date -- Idée générale -- Groupe concerné(s) -- Moyens nécessaires
<p>Argent sale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'échanger de l'argent sale avec de l'argent propre (conversion autorisée seulement par le système de blanchiment)

<p>Ventes d'armes & craft d'armes Orga - Orga/ Gang - Gang / Orga - Gang</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de vendre plus de 5 armes à feu et 10 kevlars par groupe par semaine (aux ORGA hors GL) - INTERDICTION de vendre plus de 5 armes à feu par groupe par semaine (aux Gangs hors GL) - INTERDICTION de vendre plus de 20 armes à feu par groupe par semaine (aux affiliés) - OBLIGATION de faire vos transactions d'armes à l'aide d'un véhicule de transport/gros véhicules (SUV, Contender, Caracara.) et de transporter la cargaison à l'intérieur de ce véhicule. - INTERDICTION de venir non armé sur le laboratoire d'armes et vous équiper avec l'armement que vous venez de craft ou encore de transporter cet équipement sur vous ou dans un autre véhicule. - INTERDICTION de vendre des pétoires de gang / orga à -> PF1 / PF2
<p>Gun Lead</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organisations : 280 Kev/ 100 armes à feux / semaine (140 K / 50 G par GL). - Gang : 120 armes à feux / semaine (60 par GL). - Gunlead : 310 Kevlars / 140 armes à feux / semaine (Ils font les commandes eux-mêmes.) - Horaire de craft : 15h-2h. - Capacité du stockage Gun Lead : 1T / Stockage laboratoire : 50 kg. - INTERDICTION de se vendre des armes si vous êtes en guerre. Stockage hors GL: - Organisation : 250 Armes à feux (hors pétoires) / 500 Kevlars - Gang : 300 Armes à feux (hors pétoires) <i>Les armes sur les membres ne sont pas prises en compte dans le stockage.</i>
<p>ATA</p>	<p>ATA effectif à partir du moment où le joueur est down</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors du premier GF : ATA = 30 minutes. - second GF : ATA = 45 minutes. - troisième GF et + : ATA = 1h. - AUTORISATION de conduire durant ce délai (une fois soigné quand on boîte plus). - INTERDICTION de mettre le mode "conduite auto". - INTERDICTION de PO des gens en ATA. - AUTORISATION d'appeler Delamain seulement si : pas de SP présents (EMS / Flics) / Aucun taxi disponible

<p>Véhicules / Convois / Tapages & Fusillade (Affiliés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de faire des convois pour les Affiliés (non officiels, petite organisation, bandits, MC). - AUTORISATION de faire des convois de marchandise de 3 véhicules max pour les transactions UNIQUEMENT. - OBLIGATION d'attendre 1 minute et de split avant de retaper après un tapage échoué. - INTERDICTION d'utiliser les véhicules suivants : Mogul RS / Sunrise R. - AUTORISATION pour les bandits d'avoir UNE moto de type Sanchez ou BF400 (pour guetter ou se joindre à une prise d'otage uniquement) - INTERDICTION d'avoir plus d'un véhicule électrique par scène et par groupe. - INTERDICTION de donner un call pour une autre raison que le NO FEAR. - INTERDICTION totale de bait quelque soit le véhicule. - INTERDICTION d'être plus de 4 dans un véhicule lors de vos actions illégales (<u>exemple</u>: interdiction d'être à 7 dans un Mesa XL lors d'un tapage d'un groupe)
<p>QG - Affiliés Officiels (Petite Organisation / Bandits / MC)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de revendiquer un quartier / QG (seulement si vous y habitez et faites vos affaires) - OBLIGATION pour les Affiliés Bandits d'avoir son QG dans un bloc de quartier gang.
<p>Matériel et production de drogue (Affiliés)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION pour les affiliés de cultiver la drogue exclusive (champignons) - INTERDICTION de vendre le matériel en dehors des prix suivants : <ul style="list-style-type: none"> Bouteilles d'eaux : entre 5 et 10 dollars. Lampes : entre 100 et 130 dollars. Pots : entre 70 et 90 dollars. Prix des champignons (psilocybin) en transaction : Entre 20 et 25 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.
<p>Business Affiliés Officiels</p>	<p>Cliquez sur ce message.</p>
<p>Business Organisations / Gangs</p>	<p>Cliquez sur ce message.</p>

Concessionnaire Illégal	- INTERDICTION de vendre des véhicules du concessionnaire illégal contre de l'argent propre (pawnshop ou transfert direct)																																	
Prix armes	<table><tr><th>Armes</th><th>Prix organisation/ga ng</th><th>Prix affiliés</th></tr><tr><td>Pétoire</td><td>6 000\$ - 7 000\$</td><td>7 000\$ - 9 000\$</td></tr><tr><td>Beretta</td><td>11 000\$ - 12 000\$</td><td>12 000\$ - 13 000\$</td></tr><tr><td>Pistolet WM29</td><td>PAS CONCERNÉ</td><td>entre 12 500\$ et 13 500\$</td></tr><tr><td>Glock</td><td>12 500\$ - 13 500\$</td><td>13 500\$ - 14 500\$</td></tr><tr><td>Cal.50</td><td>16 500\$ - 17 500\$</td><td>17 000\$ - 18 000\$</td></tr><tr><td>Kevlar</td><td>3500\$ - 4500\$</td><td>6000\$ - 7000\$</td></tr><tr><td>Armes blanches</td><td>1300\$ - 2500\$</td><td>2300\$ - 3500\$</td></tr><tr><td>Cocktail molotov</td><td>2000\$ - 2500\$</td><td>5000\$ - 9500\$</td></tr><tr><td>Revolver lourd</td><td>44 000\$ - 45 000\$</td><td>PAS CONCERNÉ</td></tr><tr><td>Armes lourdes</td><td>Pas + de 100k au delà de son prix d'achat</td><td>PAS CONCERNÉ</td></tr></table>	Armes	Prix organisation/ga ng	Prix affiliés	Pétoire	6 000\$ - 7 000\$	7 000\$ - 9 000\$	Beretta	11 000\$ - 12 000\$	12 000\$ - 13 000\$	Pistolet WM29	PAS CONCERNÉ	entre 12 500\$ et 13 500\$	Glock	12 500\$ - 13 500\$	13 500\$ - 14 500\$	Cal.50	16 500\$ - 17 500\$	17 000\$ - 18 000\$	Kevlar	3500\$ - 4500\$	6000\$ - 7000\$	Armes blanches	1300\$ - 2500\$	2300\$ - 3500\$	Cocktail molotov	2000\$ - 2500\$	5000\$ - 9500\$	Revolver lourd	44 000\$ - 45 000\$	PAS CONCERNÉ	Armes lourdes	Pas + de 100k au delà de son prix d'achat	PAS CONCERNÉ
Armes	Prix organisation/ga ng	Prix affiliés																																
Pétoire	6 000\$ - 7 000\$	7 000\$ - 9 000\$																																
Beretta	11 000\$ - 12 000\$	12 000\$ - 13 000\$																																
Pistolet WM29	PAS CONCERNÉ	entre 12 500\$ et 13 500\$																																
Glock	12 500\$ - 13 500\$	13 500\$ - 14 500\$																																
Cal.50	16 500\$ - 17 500\$	17 000\$ - 18 000\$																																
Kevlar	3500\$ - 4500\$	6000\$ - 7000\$																																
Armes blanches	1300\$ - 2500\$	2300\$ - 3500\$																																
Cocktail molotov	2000\$ - 2500\$	5000\$ - 9500\$																																
Revolver lourd	44 000\$ - 45 000\$	PAS CONCERNÉ																																
Armes lourdes	Pas + de 100k au delà de son prix d'achat	PAS CONCERNÉ																																
Camp (LABO/RDV/QG/STOCKAGE/PDP/HOPITAUX)	<p>- INTERDICTION de camper un QG, PDP, Hôpital, Zone Safe.</p> <p>- INTERDICTION de taper devant la porte de n'importe quel stockage.</p> <p>- AUTORISATION de taper sur la porte d'un laboratoire.</p>																																	
Wipe	<p>- AUTORISATION de garder son personnage si leave d'un groupe affiliés et affiliés officiels (Si kick le lead peut procéder à une mort RP).</p> <p>- INTERDICTION de /selfresethead si vous avez des scènes DOJ en cours.</p>																																	

<p>Best of</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'avoir plus de 35% de GF sur un Best Of. - INTERDICTION de mettre des séquences non RP et prohibées par le règlement (Exemple : Freekill). - Tout Best Of doit être soumis à une VALIDATION via support AVANT publication.
<p>Slots et Kick</p>	<p><u>ORGANISATION</u> 23 slots (20 slots sur scène, 28 membres au total avec les rôles sur le discord)</p> <p><u>GANG</u> 28 slots (25 slots sur scène, 33 membres au total avec les rôles sur le discord)</p> <p><u>PF2</u> 15 slots (12 slots sur scène)</p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'avoir des slots AFK au sein d'un projet. - INTERDICTION de kick un joueur pour une cotise. <i>Obligation de mettre à disposition un channel qui recense l'ensemble des kicks que vous effectuez avec les raisons avec accès pour les GGO.</i>

**Guerre de Territoires
(GANG / ORGA / AFFLIÉS)**

ALL

- **INTERDICTION** de vendre/acheter un territoire.
- **OBLIGATION** de DM le BOT support pour attaquer un territoire (Gang/Orga -> GGO / Affiliés officiels -> GAH)
- **INTERDICTION** d'attaquer un territoire d'un autre groupe avant 3 jours minimum en sa possession.
- **AUTORISATION** de prendre des hauteurs naturelles lors d'une attaque (montagne et étage d'un parking uniquement)
- **INTERDICTION** de prendre des hauteurs non naturelles (toit, pont, escalier, etc...)
- **INTERDICTION** de prendre de prendre les hauteurs tant que le GF n'est pas engagé.
- **AUTORISATION** de céder son territoire pour stopper une guerre (ticket GGO + preuves + explication)
- **AUTORISATION** d'échanger un territoire avec un autre groupe pour des raisons cohérentes en RP (ticket GGO + explication des deux côtés)
- **AUTORISATION** de créer une guerre totale après plusieurs abus sur le territoire (ticket GGO/GAH GDT + preuves)
- **INTERDICTION** d'utiliser une automatique ou un fusil à pompe en GDT.
- **INTERDICTION** de revendiquer un territoire qui n'est pas le sien ou qui n'est pas encore le sien (il faut le posséder sur la map illégal GDT).
- **AUTORISATION** : Orga VS Orga = 20 kevlar / Orga VS Gang = 5 kevlar MAX
*Obligation d'effectuer un rendez-vous (Avec le maximum de membre) RP **en plus** de se mettre d'accord HRP pour attaquer un territoire (rdv à prouver au Support Lite).*

Affiliés

- **OBLIGATION** de faire un rendez-vous RP pour demander une GDT en plus du DM Lead et Support Lite.

GANG / ORGA / Affiliés vs SP

- 3 à 5 personnes MAX pour effectuer un plan pneus (même règle qu'en dehors des GDT).
- **OBLIGATION** de jouer la poursuite avec les SP pour ceux qui ne sont pas mort, BMX ou autres interdits (les blessés doivent jouer la scène

<p>Sous-traitance de Territoires (GANG / ORGA / AFFLIÉS)</p>	<p><u>GANG / ORGA</u></p> <ul style="list-style-type: none">- AUTORISATION de donner la sous-traitance d'une territoire SANS business et non sous-traité aux Affiliés (Ticket GGO / GAH GDT + raisons du don de la sous-traitance, la demande peut-être refusé si les raisons ne sont pas jugées valides)- INTERDICTION de donner la sous-traitance d'un territoire AVEC business.- INTERDICTION de vendre une sous-traitance aux Affiliés.- INTERDICTION de retirer ou remplacer la sous-traitance de votre territoire.- AUTORISATION de missionner des Affiliés sur une GDT d'Affiliés à Affiliés pour remplacer la sous-traitance d'un territoire. <p><u>AFFILIÉS</u></p> <ul style="list-style-type: none">- AUTORISATION de vendre un territoire sous-traité d'Affiliés à Affiliés (Ticket GAH GDT + preuves + uniquement VIA le script)- AUTORISATION d'échange de territoire sous-traité d'Affiliés à Affiliés (Ticket GAH GDT+ preuves)- AUTORISATION de céder un territoire sous-traité pour stoper une guerre (ticket GAH GDT + preuves)- INTERDICTION d'acheter une sous-traitance aux GANG / ORGA.
<p>Braquages Fleeca & bijouterie</p>	<p><u>MAXIMUM 1</u> braquage de Fleeca et <u>MAXIMUM 1</u> braquage de bijouterie PAR SEMAINE, PAR GROUPE</p>
<p>Véhicules Gang/Orga</p>	<p>https://sites.google.com/view/v3vehglite/home</p>