

Règlement - Illégal (GLOBAL)

DATE DE DERNIÈRE MISE À JOUR :
19/11/2024

Nom	Détails
Echelons	<p><u>3 échelons :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Affiliés : Echelon 1- Orga CVC / Gang CVC : Echelon <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>
Alliances	<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 (sauf i laboratoires à faire valider au staff).- INTERDICTION d'effectuer des arrangements RP & HRP pour dodge X groupes.
Police	<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> <ul style="list-style-type: none">- Possibilité pour le groupe qui se fait perquisitionner d'appeler UN groupe tierce pour "l'aider" si plusieurs SP sont sur scène. (exemple HLS / LSPD)- Possibilité de taper le véhicule contenant une partie de la cargaison de la perquisition suite à la scène.

<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. (Exemple : faire semblant de faire l'animation se coucher en plein gunfight, car vous savez que vous allez perdre.). - INTERDICTION de dépouiller un joueur sans raison valable. - 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 le laboratoire (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>
<p>Drive by</p>	<p>Autorisé uniquement pour les Gangs et de manière occasionnelle.</p>

<p>Présence par convoi</p>	<p><u>Présence par convoi :</u></p> <p>Orga = 7 véhicules (armés). Gang = 9 véhicules (armés). MC = 4 véhicules (armés) & motos illimitées (armées) max par convoi.</p> <p>Restrictions sur les catégories de véhicules : https://sites.google.com/view/v3vehglite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moto en guetteuse pour les Gangs - Guetteuse de 2 pour les Orga <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de posséder des véhicules en doublons (sauf Primo Custom). - AUTORISATION de posséder des véhicules de transport en plus dans le convoi lors de transactions uniquement. - AUTORISATION de BAIT pour 1 véhicule de 4 (Orga). - AUTORISATION de BAIT pour 2 véhicule de 4 (Gang). - INTERDICTION d'avoir des voitures "BELIERS". - OBLIGATION d'être au moins deux par véhicule. - INTERDICTION de retake position lors du tapage. - INTERDICTION qu'un groupe tiers s'incrute dans un tapage entre deux groupes. - INTERDICTION de faire des demi face à face pour le groupe qui répare/mange. - AUTORISATION de taper un véhicule qui répare/mange si le convoi adverse ne reste pas pack autour de lui pour le « protéger ». - INTERDICTION de faire des demi-tours pour engager un face-à-face à l'arrêt. - INTERDICTION de camper un rendez-vous a moins de 1 KM - INTERDICTION de se suivre fin de rendez-vous, que ce soit les 2 groupes ou le(s) groupe(s) qui attendent dehors. - OBLIGATION d'attendre minimum 3 mins fin de rendez-vous pour reprendre le CVC, que ce soit les 2 groupes en rendez-vous ou le(s) groupe(s) qui attendent.
<p>Attaque cargaisons</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de taper un speedo sans raisons. - Cargaisons d'armes (GL) : Autorisation de prendre 100% de la cargaison.
<p>Airdrops de contrebande & prix</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HORAIRE INTERDIT : de 3h à 16h59 - INTERDICTION de se taper sur les airdrops - 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. - Loot autorisé à hauteur de 50 %. - Vente de groupe à groupe entre 45 et 55\$/u.

Attaque de convoi (Gangs/MC/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> <ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de vendre la drogue dans la rue. - INTERDICTION de vendre sa propre drogue dans la rue (sauf sous accord via le support Lite) <p>Prix Cocaïne : entre 95 et 100 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises. Prix Meth : ~140 \$/u si 100% de pureté. Exemple : production de Meth avec un taux de 50 % de pureté = vous gagnez 50 % du prix initial de base. Soit 110 divisé par 2 = ~70 \$/u.</p> <p><u>GANG</u></p> <p>Prix Weed : entre 40 et 45 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.</p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'acheter la drogue que vous produisez (sauf au start groupe). - INTERDICTION de vendre autre drogue que la sienne en transaction classique. (sauf affiliés) - AUTORISATION de vendre la weed dans la rue.
<p>Prix revendeur des drogues</p>	<p>Prix Cocaïne : Entre 100 et 105 \$/u</p> <p>Prix Weed : Entre 45 et 50 \$/u</p> <p>Prix meth : Rajout de 10 à 20 \$/u MAX selon le %</p> <p>Prix psilocybin : Entre 25 et 30 \$/u</p> <p>Prix psilocybin2 : Entre 75 et 85\$/u</p>

Laboratoire

- Pour tout déplacement entre laboratoire/QG et QG/laboratoire, il est **OBLIGATOIRE** de vous déplacer avec un véhicule de transport (**UNIQUEMENT** bison, burrito, moonbeam, rancher XL, rumpo, speedo, youga).
- Vous ne pouvez pas mettre votre véhicule de transport à plus de 50 m de votre laboratoire / stockages, etc.
- **INTERDICTION** de vider la drogue du laboratoire en la mettant ailleurs que dans le véhicule de transport (interdiction sur soi).
- **INTERDICTION** de rester à l'intérieur de son laboratoire et de le faire tourner en boucle (globalement arrêter d'AFK ou de déconnecter dedans).
- **INTERDICTION** de crocheter la porte d'une propriété ou de sonner à celle-ci pour en découvrir l'intérieur.
- **AUTORISATION** pour les organisations implantées sur la cocaïne et la meth de faire tourner les laboratoires capturés d'une drogue différente de la leur.
- **AUTORISATION** aux MC de guetter les labos avec des motos, mais toujours dans l'obligation de taper avec des véhicules.
- **INTERDICTION** de prendre les hauteurs et d'avoir des automatiques pendant toute l'attaque.
- **INTERDICTION** d'être en véhicule et de retake avec du moment ou la molo est lancée.
- **INTERDICTION** de "leak" aux flics la position d'un labo si vous n'avez pas obtenus l'autorisation d'attaquer celui-ci.
- **INTERDICTION** de faire des aveux de laboratoire sur la mauvaise porte
- **AUTORISATION** de tourner vos laboratoires de drogue sans avoir à revendiquer qui vous êtes avec une tenue ou une couleur mais les tenues troll ne sont pas toléré. (seulement les organisations)
- **INTERDICTION** de faire une demande de changement de laboratoire plus de 2 semaines après qu'il soit placé.
- **INTERDICTION** de camper le laboratoire d'armes et de kevlar et de taper sur la porte de celui-ci. (minimum de 500 mètres avant de pouvoir taper.)
- **INTERDICTION** pour les Affiliés de camper les laboratoires de champignons et de taper sur la porte de ceux-ci. (minimum de 500 mètres avant de pouvoir taper.)
- **OBLIGATION** de faire tourner les laboratoires de **kevlars** et **d'armes** de 15h jusqu'à 03h.

Si un groupe wipe, vous avez 24h pour envoyer une demande d'attaque de labo si vous aviez toutes les preuves du labo. (Un groupe event s'occupera de la défense) si celui-ci est win vous l'avez 2 semaines.

Quand un groupe perd son labo, il peut l'attaquer de nouveau au bout de 2 semaines sans preuve, avec une demande au support lite.

<p>Laboratoire de champignons (Affiliés uniquement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION de faire tourner les laboratoires de champignons de 15h jusqu'à 03h. - AUTORISATION de revendiquer un laboratoire de champignons AU MAXIMUM, à condition d'avoir la sous-traitance du territoire du laboratoire. - AUTORISATION de taxer les autres groupes sur un laboratoire revendiqué dans la limite de 15.000\$/semaine/groupe. - AUTORISATION de déclarer une guerre en cas de refus de paiement d'une taxe. - AUTORISATION de demander une GDT pour récupérer le territoire d'un laboratoire revendiqué par un autre groupe.
<p>Prix de vente des faux papiers (Joueur à Joueur)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carte d'identité : Entre 400 et 410\$ - Fausse carte grise : 415\$ et 425\$ - Faux Passeport : 430\$ et 440\$ <p>Le business de faux papiers a été implementé pour la prostitution et le concessionnaire illégal.</p>
<p>Racket de magasins</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de camper un magasin plus de 8 minutes - INTERDICTION d'AFK dans le magasin pour equiver le tapage par un groupe.
<p>Matières Premières</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les groupes étant sur la cocaïne devront récolter uniquement les graines de coca. - Les groupes étant sur la méthamphétamine devront récolter uniquement la Méthylamine. - Les groupes étant sur la weed devront récolter uniquement les graines de weed - Le reste des matières premières devront être récoltées par les PF, OBLIGATION de les récompenser/payer. - AUTORISATION pour les gangs/organisations de vendre des matières premières. - OBLIGATION d'avoir un véhicule de transport/SUV sur les points de récolte. - 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION d'avoir plus de 6 chargeurs dans le coffre d'un véhicule - INTERDICTION d'avoir plus de 3 chargeurs sur soi en plus de ceux déjà rechargés dans les armes

<p>Otages</p>	<p>En argent sale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soldat : 2500\$ - Gradé/Lead : 4500\$
<p>Quota d'armes / Présence d'armes sur scène</p>	<p><u>GANG</u></p> <p>Stockage d'armes (sur les membres inclus) : armes de poing illimitées/Armes lourdes illimitées. Présence d'armes lourdes sur scène : 2 armes lourdes</p> <p><u>ORGA</u></p> <p>Stockage d'armes (sur les membres inclus) : armes de poing illimitées/Armes lourdes illimitées. (Aucune limite de kevlar) Présence de Kevlar sur scène : 20 ORGA VS ORGA/15 ORGA VS GANG Présence d'armes lourdes pour les Organisations : 2 armes lourdes Présence d'armes lourdes pour les Gangs : 3 armes lourdes (2 automatiques max + 1 fusil à pompe)</p>
<p>Kevlar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de mettre un kevlar décoratif. - INTERDICTION de mettre un kevlar non-cohérent. - INTERDICTION de mettre un kevlar sans posséder une plaque d'armure.
<p>Cohérence</p>	<ul style="list-style-type: none"> - OBLIGATION pour les MC de posséder un kevlar sous le cuir. - OBLIGATION de respecter les couleurs des tenues et le style vestimentaire proposé dans le dossier.
<p>Gunfight / retour sur zone</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de se heal durant les GF. - INTERDICTION de taunt 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 (les petites frappes et habitants 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 pour safe son arme. - INTERDICTION de donner des calls de tirer hors : No Fear. - La prise de hauteur est autorisée quand le GF est engagé.

<p>Tir pneus</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de tirer dans les pneus au début de la course-poursuite. Tirez en dernier recours ! - INTERDICTION 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> <p>- Tout NoFear d'une personne qui va causer une scène déplorable sera favorable à une Mort RP.</p>
<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) - Achat de drogue/armes/objets UNIQUEMENT en argent sale.

Ventes d'armes & craft d'armes
Orga - Orga/ Gang - Gang / Orga - Gang

- **INTERDICTION** de vendre plus de 20 armes à feu et 60 kevlar par groupe par semaine (aux ORGA)
- **INTERDICTION** de vendre plus de 25 armes à feu par groupe par semaine (aux Gangs)
- **INTERDICTION** de vendre plus de 10 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.
- **OBLIGATION** de faire tourner son laboratoire et ses transactions pour être éligible au craft d'armes (ORGA)
- **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 a -> PF1 / PF2

GUN LEAD & Craft d'armes

GANG

5 transactions de weed (vente) & 15 tournées de laboratoires/semaine.
- 1 transaction = 2 armes
- 1 tournée de labo = 1 armes
TOTAL MAX COMMANDE : 25 armes/ 4 pétoires/ 2 molotov par groupe.

ORGA/MC

6 transactions organisation cocaine & 5 transactions organisation meth & 10 tournées de laboratoire/semaines (ALL)
- 1 transaction = 6 kevlar ou 2 armes
- 1 tournée = 3 kevlar ou 1 armes
TOTAL MAX COMMANDE : 20 armes/ 60 kevlar / 4 pétoires/2 molotov par groupe.

ATA

- ATA après coma par balle de 30 minutes.
- **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>Convois & Fusillade (Affilié / Habitants)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de faire des convois pour les Affiliés Officielles / non officielles / habitants. - AUTORISATION de faire des convois de marchandise de 3 véhicules max pour les transactions UNIQUEMENT. - AUTORISATION de lancer des fusillades pour les affiliés officiels dans le cadre d'un conflit et pour des raisons valables. - INTERDICTION de donner un call pour une autre raison que le NO FEAR.
<p>QG Affiliés Officiels</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION de revendiquer un petit quartier / QG (seulement si vous y habitez et faites vos affaires).
<p>Matériel/Production drogue affiliés/habitants</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AUTORISATION pour les affiliés, habitants 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 drogue Affiliés/Habitants : Entre 20 et 25 \$/u, en fonction de la confiance, des quantités prises.
<p>Business Affiliés Officiels</p>	<p>Cliquez sur ce message.</p>

Prix armes

- **INTERDICTION** de vendre un pétoire plus de 7 000\$ (Orga/Gang) et plus de 9 000\$ (Affiliés)
- **INTERDICTION** de vendre un pistolet céramique plus de 8 500\$ (orga/gang) et 10 500\$ (affiliés)
- **INTERDICTION** de vendre un beretta plus de 10 500\$ (orga/gang) et 12 500\$ (affiliés)
- **INTERDICTION** de vendre un glock plus de 12 500\$ (orga/gang) et 14 500\$ (affiliés)
- **INTERDICTION** de vendre un calibre 50 plus de 16 000\$ (orga/gang) et 18 000\$ (affiliés)
- **INTERDICTION** de vendre un kevlar plus de 3000\$
- **INTERDICTION** de vendre une arme blanche plus de 2500 dollars.
- **INTERDICTION** de vendre un cocktail molotov en dehors de cette tranche de prix 3200-8500 dollars.
- **INTERDICTION** de vendre un revolver lourd plus de 43 000 dollars.
- **INTERDICTION** de vendre une arme lourde au delà de 100k de son prix initial.
- **INTERDICTION** de vendre une arme lourde obtenue dans les caisses boutiques.
- Affiliés non officiels : Autorisation d'avoir uniquement des pétoires pour tous les membres / libre en stock (Beretta et Glock interdits)
- Affiliés Officiels pas de restriction d'arme pour les leads PF (Glock/beretta/calibre50) 2 Beretta en libre service et pétoires pour le reste des membres
- Habitants : Autorisation d'avoir 1 pétoire par tranche de 4 habitants.

<p>Camp (LABO/RDV/QG/STOCKAGE/PDP/HOPITAUX)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de camper un laboratoire (rester sur une position fixe, en ne faisant rien sur la position et en étant à pieds/allonger/cacher. Il est autorisé de rester dans un véhicule et tourner autour de la position du potentiel laboratoire ; vous pouvez rester sur une position fixe avec votre véhicule dans un délai raisonnable (environ 8 minutes). - INTERDICTION de camper un QG, PDP, Hopital, Zone Safe. - INTERDICTION de taper devant la porte de n'importe quel stockage. - AUTORISATION de taper sur la porte d'un laboratoire.
<p>Wipe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INTERDICTION de quitter un groupe officiel sans wipe. - AUTORISATION de garder son personnage si leave d'un groupe affiliés et affiliés officiels (Si kick le lead peut procéder à une mort RP). - INTERDICTION de /selfresethead.
<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/MC</u> 25 slots (20 slots sur scène, 5 slots pouvant jouer en civil simultanément)</p> <p><u>GANG</u> 30 slots (25 slots sur scène, 5 slots pouvant jouer en civil simultanément)</p> <ul style="list-style-type: none"> - POSSIBILITÉ pour ces joueurs "civil" de faire ATM/Supérettes/Fleeca. - INTERDICTION de guetter/faire tourner le labo/donner des informations et tout autre type d'actes illégaux hors ceux cités au dessus. - INTERDICTION d'avoir des slots AFK au sein d'un projet. - INTERDICTION de kick un joueur pour une cotise

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

ALL

- **AUTORISATION** de vendre un territoire d'Orga CVC à Gang CVC et inversement (Validation Support Lite)
- **OBLIGATION** de DM le BOT support pour attaquer un territoire (Gang/Orga -> GGO / Affiliés officiels -> GAH)
- **AUTORISATION** de prendre des hauteurs naturelles lors d'une attaque (pont, montagne et étage d'un parking...)
- **INTERDICTION** de prendre de prendre les hauteurs tant que le GF n'est pas engagé.
- **INTERDICTION** de prendre des hauteurs non naturelles.
- **AUTORISATION** de céder son territoire pour stopper une guerre (ticket GGO + preuves)
- **AUTORISATION** de créer une guerre totale après plusieurs abus sur le territoire (ticket GGO/GAH GDT + preuves)
- **AUTORISATION** d'une automatique en GDT (Gang/Orga uniquement)
- **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 = 10 kevlar MAX

GANG / ORGA / Affiliés vs SP

- 3 à 5 personnes MAX pour effectuer un plan pneus.(même règles que hors GDT)
- OBLIGATION de jouer la poursuite avec les SP, BMX ou autre interdits

<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>