

Illégal

- [Licence illégale](#)
- [Améliorations de gang](#)
- [Les gangs](#)

Licence illégale



Licence Illégale

Dans une idée de vous proposer du rôle-play qualitatif en matière d'illégal, nous avons décidé de "whitelist" les gangs qui voudraient avoir la licence illégale.

Donc, si vous êtes un gang, et que vous voulez faire de l'illégal, vous pouvez faire une simple demande via un ticket sur Discord. Il vous faudra juste préciser le type de gameplay que vous souhaitez faire, et vos objectifs. En fonction de ça, vous serez autorisés à jouer en illégal et à avoir toutes les fonctionnalités de cette facette du RP sur notre île.

L'illégal permet de :

- Avoir accès aux tenues rebelles,
- Avoir accès aux armements rebelles,
- Donc vendre ces armes éventuellement aux autres groupes,
- Avoir accès aux drogues les plus lucratives,
- Contrôler des territoire et avoir les avantages associés,

- Donner / vendre les licences illégales aux autres joueurs, si vous décidez de revendiquer une ressource en particulier.

Vous comprendrez donc l'intérêt de cette licence. Tout ceci est fait dans l'intérêt des joueurs, et n'est pas compliqué à faire de votre côté.

Précisions :

- Si vous êtes dans un gang whitelist, vous avez les possibilités illégales,
- Si vous vous faites virer de ce gang, ou que vous le disloquez, vous perdez vos avantages illégaux.

Améliorations de gang



Améliorations Gangs

En possédant un gang, vous avez possibilité de l'améliorer pour avoir des choses supplémentaires. Ces améliorations sont fonction de : **l'argent, l'expérience.**

Ainsi, vous aurez la possibilité d'améliorer les points suivants :

- **Niveau de base** : 4 membres, limite bancaire : 3.000.000€
 - Cout en argent : 0€
 - Cout en expérience : 0 XP
- **Niveau 1** : 8 membres, limite bancaire : 6.000.000€
 - Cout en argent : 30.000€
 - Cout en expérience : 2.000 XP
- **Niveau 2** : 15 membres, limite bancaire : 12.000.000€
 - Cout en argent : 150.000€

- Cout en expérience : 10.000 XP
- **Niveau 3** : 20 membres, limite bancaire : 20.000.000€
 - Cout en argent : 300.000€
 - Cout en expérience : 20.000 XP
- **Niveau 4** : 25 membres, limite bancaire : 40.000.000€
 - Cout en argent : 900.000€
 - Cout en expérience : 40.000 XP
- **Niveau 5** : 30 membres, limite bancaire : 80.000.000€
 - Cout en argent : 1.800.000€
 - Cout en expérience : 80.000 XP
- **Niveau 6** : 35 membres, limite bancaire : 160.000.000€
 - Cout en argent : 3.600.000€
 - Cout en expérience : 160.000 XP
- **Niveau 7** : 40 membres, limite bancaire : 500.000.000€
 - Cout en argent : 7.200.000€
 - Cout en expérience : 300.000 XP

Vous aurez aussi la possibilité d'acheter des améliorations diverses :

- **QG DE GANG 1** : Vous donne la possibilité de définir un bâtiment en QG, ou vous pourrez y spawn, avoir des stockages, etc...
 - Cout en argent : 300.000€
 - Cout en expérience : 50.000 XP
- **QG DE GANG 2** : Vous donne la possibilité de définir un second bâtiment en QG.
 - Cout en argent : 3.000.000€
 - Cout en expérience : 200.000 XP
 - Requiert le QG 1
- **Garage de gang** : Vous donnera accès à un garage de gang, dans votre QG.
 - Cout en argent : 350.000€
- **Amélioration de garage 1**: Stockage de 10 véhicules de gang
 - Cout en argent : 100.000€
 - Cout en expérience : 50.000 XP
 - Requiert le QG 1, et Garage de gang
- **Amélioration de garage 2**: Stockage de 25 véhicules de gang
 - Cout en argent : 250.000€
 - Cout en expérience : 65.000 XP
 - Requiert l'amélioration de garage 1
- **Amélioration de garage 3**: Stockage de 40 véhicules de gang
 - Cout en argent : 500.000€
 - Cout en expérience : 80.000 XP

- Requierit l'amélioration de garage 2

Enfin, vous pourrez améliorer vos QG de gangs avec ces améliorations :

- **ATM** : Vos QG sont équipés d'un ATM
 - Cout en argent : 80.000€
 - Cout en expérience : 50.000 XP
- **Marché** : Vos QG sont équipés d'un marché
 - Cout en argent : 150.000€
 - Cout en expérience : 50.000 XP
- **Magasin Général** : Vos QG sont équipés d'un magasin général
 - Cout en argent : 150.000€
 - Cout en expérience : 70.000 XP
- **Magasin illégal** : Vos QG sont équipés d'un magasin illégal
 - Cout en argent : 750.000€
 - Cout en expérience : 200.000 XP
- **Garage de véhicules terrestres** : Vous pouvez sortir vos véhicules de gang depuis ce garage
 - Cout en argent : 10.000€
 - Cout en expérience : 50.000 XP
- **Stockage de véhicules** : Vous pouvez stocker vos véhicules de gang depuis ce garage
 - Cout en argent : 10.000€
 - Cout en expérience : 50.000 XP
- **Garage de véhicules aériens** : Vous pouvez sortir vos véhicules aériens depuis ce garage (attention au placement de votre QG !)
 - Cout en argent : 50.000€
 - Cout en expérience : 60.000 XP
- **Garage de véhicules maritimes** : Vous pouvez sortir vos véhicules aériens depuis ce garage (attention au placement de votre QG !)
 - Cout en argent : 25.000€
 - Cout en expérience : 60.000 XP

Attention, en entrant dans un gang, vous n'amenez pas votre nombre d'XP avec vous. L'XP de gang se cumule à partir du moment où vous entrez dans ce gang.

Les gangs



Les Gangs

Les gangs sont une façade importante de l'île.

C'est pourquoi il est nécessaire de les réglementer.

Vous devez maîtriser également parfaitement ceci : Actions de combat

Les chefs de gang

- Ils sont responsable de leur gang,
- Ils sont responsables des gens recrutés
 - Ce qui veut dire que si une erreur est faite par un joueur, il lui sera demandé des comptes,

- Egalement, à lui de faire en sorte de la non-nocivité de ses membres,
- Si une personne devient trop encombrante, virez-la avant que tout le groupe prenne une sanction.
- Ils s'assurent de la bonne tenue du RP proposé lors de la whitelist,
- Ils s'assurent de la bonne compréhension/lecture du règlement par ses membres (questions de règlement lors des entretiens?)
- Ont un canal privilégié pour discuter avec le staff, notamment le Game-Master,
- Un bannissement du chef, entrainera une dewhitelist/dissolution du groupe. Il n'y aura pas de "poulet sans tête".
 - Les améliorations / argent de groupe, etc... seront perdus.

Les Gangs

- Sont whitelist pour s'assurer que les gangs respectent la vision que souhaite l'île,
- Sont whitelist pour s'assurer que le règlement est bien lu,
- Sont whitelist pour éviter que des gens viennent juste pour "PVP",
- Sont whitelist car ils doivent avoir une histoire définie, un but, des objectifs définis.

En cas de problème

- Si la team ou un membre de la team fait des erreurs (règlement, nocivité, PVP excessif), c'est le groupe entier qui en pâtira.
- En bout d'un avertissement, tomberont les sanctions.
- Les sanctions iront très vite à la dewhitelist, voir, le **bannissement permanent de tous les membres. (on privilégiera toujours la qualité à la quantité).**
 - Donc, si vous avez l'impression que vous êtes dans un groupe qui ne suit pas les règles de l'île, est cancer, ou a une vision trop PVP, il est conseillé pour vous de le quitter.
 - Si vous rejoignez un groupe, et y restez, on considère que vous adhérez aux actions commises, même les actions cancer, ou qui ont entraîné des fautes de règlement.
 - Un groupe c'est de la cohésion, donc les sanctions seront également collectives.
- En cas de dewhitelist :
 - Perte de la licence illégale,
 - Perte des traitements de drogue,
 - Perte du droit de commettre des actions illégales armées.

On privilégiera toujours la discussion. Mais des fois elle a ses limites. La modération prends du temps, temps qui pourrait être mieux utilisé ailleurs. Donc il n'y aura pas de demi-mesure dans la gestion des groupes.

Si cette vision ne vous plait pas, ce serveur n'est pas fait pour vous.

Ces règles peuvent paraître strictes, mais on ne souhaite pas que cette île soit un lieu de non-droit. Tout le monde doit pouvoir effectuer son RP, et, beaucoup veulent de la "tranquillité", et pas entendre des tirs tous le temps, ou se faire braquer en permanence.