

# 23 JORDAN

---



*“Ballin Till We Die”*

**Bewerbung als inoffizielle Organisation**

## Vorgeschichte der Familie

**Die Familienherkunft von 23 Jordan liegt Südlich von Chicago,**

**Die Familiengründer haben sich 2016 im Honer (Henry) Park beim Basketball spielen kennengelernt.**

**Früh war ihnen bewusst, dass sie so schnell wie möglich aus dem Ghetto raus wollen. Wir sparten all unser Geld zusammen welches wir uns mit Drogen und Waffenhandel verdient haben, und sind nach Los Santos geflogen, In den ersten paar Wochen als die Familie ankam wurden uns viele Steine in den Weg gelegt, Dann haben uns die Ballas aufgenommen und mit der Zeit sind wir stärker geworden, wir hatten viele Kämpfe, zwar anfangs meist Erfolglos aber wir haben niemals aufgehört zu Kämpfen, mittlerweile sind wir eine Erfolgreiche Familie mit gutem Einkommen. Ballin Till We Die.**

## Aktuelle Lage der Familie

Zum jetzigen Zeitpunkt haben wir eine Gesamtanzahl von 50 Familienmitgliedern, die Taglich steigt.

Wovon 25-30 aktiv sind zur Prime Time.

Unser Anwesen ist die Haus Nr. 545, im Mirror Park



## Ziele der Familie

- Ein gutes zusammenleben in der Familie
  - Teilnahme an vielen Events
  - Finanzielle unabhangigkeit
  - Spa mit der ganzen Familie

## Das Geschaftsmode

- Waffen und Drogenhandel
  - Event Belohnungen
  - Unternehmen

## Familien Outfit

Das **Blau-Lila** Nagasaki Oberteil und eine beliebige blaue Hose ist unser Familien-Outfit.



## Familien Fahrzeuge

Unsere Fahrzeuge sind **Blau**.



der Code für die Farbe ist: 148 200 229

Optional ist die Nr. **142**

## Ränge

- 23 OG
- 23 VIZE
- 23 Verwaltung
- Event Leader
- Recruiter
- Event Member
- Big Jordan
- Business
- Jordan
- Sanktion

## **Impressum:**

Familienname: 23 Jordan

Familienoberhaupt: Mia Jordan

Vize: Juh Jordan, Karo Jordan, Babylon Zlato

Verwaltung: Terra Jordan

Familien Hausnummer: 545

Forum-Account des Familienoberhauts:

[Mia Sanchez | Grand Role Play | Forum \(gta 5 grand.com\)](#)

Discord des Familienoberhaupt: einfachnurmax\_