

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a  **ArcadiaRP** 

1. Servidor de habla hispana de GTA V RP
2. Crea un rol para tu personaje, cíñete a él y comienza tu aventura. (No se permiten roles terroristas o de violaciones)
3. Solo se permiten nombres REALES con 1 solo apellido, ya sean de famosos o no. No son permitidos los nombres TROLL. Si decides tener el nombre de un famoso debes ceñirte a ese rol.
4. Actúa como lo harías en la vida real, pero siempre respetando las normativas del servidor. No se permiten insultos o faltas de respeto que se salgan del rol.
5. Toda conducta que se salga de lo normal y fuera de lo común será considerada como objeto de sanción. No saberse la normativa no exime a NADIE de su cumplimiento

La normativa puede ser sujeta a cambios por parte de la Administración. Recomendamos leerla periódicamente ya que el desconocimiento de una norma no te exime de su cumplimiento.

CONCEPTOS GENERALES

1. **AFK:** Esta completamente prohibido quedarse AFK.
2. **OOO:** Todas las acciones que ocurren se hablan o realizan de forma ajena a nuestro personaje fuera del juego. Es muy importante saber diferenciar IC de **OOO** y nunca llevarse una situación IC a OOO ni viceversa, nunca hay que olvidar que es un juego. El uso del chat de proximidad OOO se deberá usar para cosas puntuales referidas al rol, nunca se podrá engañar o vacilar. Cualquier tipo de SPAM o repetición de mensajes por estos canales será sancionado.
3. **IC:** Es aquello que le ocurre a tu personaje dentro del rol o en el entorno de la ciudad. Haciendo que influya en su toma de decisiones. Cualquier tipo de SPAM o repetición de mensajes por canales será sancionado.
4. **MetaGaming (MG):** Se refiere al uso de información obtenida por métodos OOO dentro del rol para tu beneficio, sea de forma intencionada o no. Su realización conlleva una sanción.
5. **PowerGaming (PG):** Hacer o provocar acciones en el juego que resultarían imposibles o carecerían de sentido en la vida real. Su realización conlleva sanción
a. También es considerado PG cachear con sniper en mano.
6. **Bad Driving (BD):** Conducir de manera inapropiada por zonas muy concurridas, solo se podrá hacer con un motivo de peso como es una persecución policial. Su realización se considera PG, hay que ceñirse a las normas de tráfico.
7. **Bunny Jump (BJ):** Abusar de saltar con el fin de desplazarse más rápido. Considerado PG.

8. **DeathMatch (DM):** Matar sin rol previo, tampoco se puede matar a una persona por un motivo mínimo. El uso de las armas siempre deberá ser la última opción. Su realización conlleva sanción.
9. **VehicleDeathMatch (VDM):** Usar el vehículo como un arma, ya sea atropellando gente o embistiendo a otros coches. Se recuerda que está prohibido y es duramente sancionado. También es considerado VDM dar pequeños toques a otro vehículo para detener a este.
10. **Player Kill (PK):** Muerte de un personaje o simulación de pérdida de conciencia por medio de una pastilla o similares. Conlleva la pérdida de memoria de TODO lo sucedido en ese rol, tanto si apareces en el hospital o te revive un EMS. Tendrás que actuar en consecuencia a tu estado físico tras haber despertado de un "coma". Por lo que no puedes seguir en ese rol. Debes abandonar la zona durante mínimo 20 minutos. (Excepción de la policía para procesar)
11. **Player Kill Total (PKT):** Muerte de un personaje. Se hará cuando una mafia quiera desprenderse de una persona. Conlleva la pérdida de memoria de todo lo relacionado con esas personas y ese grupo. No conlleva una pérdida de bienes. Si sufres un PKT para salir de un grupo no podrás volver a este.
12. **Character Kill (CK):** Muerte TOTAL de un personaje. Conlleva la pérdida de sus bienes (excepto los coches de donador y exclusivos), no se podrá volver a rolear bajo el mismo nombre. Si se le hace un CK estando en un grupo no podrá volver a rolear en ese. Los CKs necesitan ser aprobados por la administración y su posterior roleo IC para ser válidos. Rolear no tener pulso es motivo de CK directo.
13. **Revenge Kill (RK):** Muerte por venganza tras haber sufrido un PK, completamente prohibido y duramente sancionado.
14. **Bug Abuse (BA):** Abusar de un bug del servidor. Su realización conlleva sanción. En caso de encontrar uno se debe comunicar de inmediato a un staff. En este tipo de Bugs se incluyen dupeos y glitches.
15. **Uso del /me:** Comando para dar a conocer a los demás una acción de tu personaje que no puede ser animada. Solo se puede usar un /me por acción.
16. **Uso del /do:** Comando narrativo o de entorno. Este se usa para fortalecer el rol, resaltando aspectos del personaje como su estado, apariencia o también describir el entorno que nos rodea. Este comando no se usa para expresar pensamientos del personaje. Siempre se usa desde la tercera persona y no se podrá mentir. A su vez este comando también se usa para hacer preguntas tangibles dentro del rol, sobre cómo reaccionaría alguien en determinada ocasión o que se podría apreciar en cierta situación de rol.
17. **Rol de entorno:** Se refiere a todo lo que nos rodea y debemos simular. La ciudad simula ser una real, lo que significa que en todo momento hay gente paseando por las calles, cámaras de vigilancia, etc. Debemos actuar en consecuencia al lugar donde nos encontramos, entendiendo que hay un entorno que reaccionara a nuestras acciones. De esta misma forma al cometer un delito en una zona que estaría concurrida, por rol de entorno debemos nosotros mismo avisar a la Policía, ya que se interpreta que alguien nos vio, por más que no haya ningún NPC en la zona u otro jugador.

-El /911 es un comando de rol de entorno utilizado para alertar a la policía cuando cometemos o participamos en un acto ilícito. Este comando se usa en tercera persona y es OBLIGATORIO su uso y siempre se debe procurar dar una descripción lo más detallada posible de lo sucedido, ya que por rol de entorno no lo envías tú, si no otra persona con el objetivo de que te atrapen.

-El /112 es un comando de rol de entorno utilizado para alertar a los EMS, ya que si tienes algún accidente hay gente en la calle que lo ve por lo que esas personas llamarían a los servicios de emergencia.

NORMAS GENERALES

- **Valora tu vida:** Deberás priorizar siempre la supervivencia de tu personaje ante cualquier situación. Debes valorar la vida de tu personaje en todo momento y actuar en consecuencia a todas las acciones que ocurren. Incumplir esta norma conlleva sanción.
- **Evadir rol:** Esta tajantemente prohibido eludir un rol ya sea por el motivo que sea, siempre debes iniciar un rol teniendo el tiempo suficiente como para terminarlo. Tampoco se puede evadir rol entrando en una zona segura, desconectándonos, "tirando de e", no respondiendo /do... En caso de que el rol se deje a medias debido a un problema debe ser comunicado de inmediato con pruebas concluyentes. La evasión de rol conlleva sanción.
- **Volver al rol:** Si te matan, aunque te haya revivido un EMS, no podrás recordar nada del rol anterior ni volver en 20 minutos a la zona donde ocurrió. Si has matado a alguien y lo revive un EMS no podrás seguir el rol con él.
- **Forzar rol:** Buscar reiteradamente que una persona empiece un rol contigo, si no eres aceptado en ese rol deberás marcharte. Prohibido rolear suero de la verdad, polígrafos, la hipnosis o cualquier método para que alguien se vea obligado a decir la verdad.
- **Rol ajeno:** Está prohibido interferir en un rol en el que no te ves directamente involucrado. Puedes intervenir en un rol ajeno siempre que no interrumpas el transcurso de este. Nunca fuerces un rol. No se podrá avisar a compañeros que se conecten para unirse a un rol que ya está en progreso, en cambio si se encuentran en la ciudad si podrás pedirles ayuda. Tampoco se puede cachear a una persona con la que no has tenido ningún tipo de rol.
- **Parar un rol:** Queda completamente prohibido parar el rol o salirte de rol a pesar de no estar de acuerdo con ese rol. No se permite reportar en mitad de este, deberás esperar a que termine el rol para poder reportar. Recordamos que todo lo que se hable dentro del juego tiene que ser IC.
- **Estado de coma:** Se refiere al estado que sufre tu personaje cuando "muere" en caso de simular inconsciencia será temporal y a través de un /do y nunca podrá usarse para evadir un rol.

- **Trabajos legales:** Toda persona que esté realizando un trabajo legal no puede ser objeto de robo, extorsión o secuestro, a excepción de los policías, SecuroServ y taxistas.
 - Está terminantemente prohibido usar los vehículos de trabajo si no estas desarrollando este. Incluyendo el robo de estos como una sanción muy grave.
 - Tampoco se podrá hacer llamadas falsas a los servicios. Incluida la Llamada a taxis para robar a estos.
 - Llevar la ropa es sinónimo de estar trabajando. Por lo que no pueden hacer actos ilegales.
- **DNI y documentación:** Todos los ciudadanos deben portar su DNI en excelentes condiciones, no se podrá rolear una identidad falsa.
 - Solo se permite un máximo 3 prendas a rolear el DNI para buscárselo a un muerto,
 - Todos los coches deben llevar siempre la documentación y matrículas.
- **Chip localizador:** Solo la policía podrá hacer uso de estos o similares. Se podrá desactivar con su respectivo rol.
- **Comunicaciones:** El uso de la "radio" está permitido siempre y cuando todo lo que se diga en la radio se diga por el juego. El uso del /twt o /anontwt será de uso único para aspectos IC.
- **Casco y chaleco:** El uso de chalecos y cascos de tienda o de /register están completamente prohibidos. Solo se permite usar el chaleco (item) y el chaleco de tienda a las mafias y bandas para su vestimenta oficial. El uso de chalecos exclusivos ya sean de facción o personales se pueden usar siempre que se quiera (como las mochilas), pero habrá que respetar la normativa interna de la facción a la que ingresas. Si la jefatura de la facción a la que perteneces ya sea legal o ilegal prohíbe el uso de un chaleco que no sea el de la propia facción o el uso de cualquier chaleco se deberá respetar.
- **Mascara:** Llevar máscara no te hace irreconocible y se podrá investigar por vestimenta, mascaró y vehículos, pero nunca reconocer por la voz. El hecho de ver a alguien vestido igual no asegura que sea esa misma persona, por eso deberás asegurarte de que sea esa persona independientemente de su indumentaria. (Está prohibido llevar máscara de /register).
- **Cuerpos calcinados:** No se puede interactuar objetos y gente calcinada (revivir, cachear, robar, cargar...).
- **Uso de vehículos OFFROAD:** Esta categoría de vehículos es la única que está permitida usar para subir montañas. Los vehículos que pertenezcan a esta categoría se diferenciarán por llevar en el nombre o en la categoría del concesionario la palabra "offroad".
- **Uso de programas externos:** El uso de programas externos cuyo fin no sea el de grabar conllevará un bloqueo permanente de la comunidad. No

se permiten moduladores de voz, bindeo de teclas o el uso de multicuentas.

- **Venta puntos calientes, armas:** Prohibido mal vender o regalar los puntos calientes y armas.
 - No se pueden poner tweets ni anontwts que den pie a roles agresivos.
 - No se puede usar el /twit o /anontwt para negocios ilegales.
- **Privilegios VIP: Está prohibido:**
 - Compartir un coche exclusivo a cambio de dinero IC o dinero OOC
 - Vender o revender cualquier cosa del server por dinero real (dinero IC por dinero real, compartir coche exclusivo por dinero real, armas, etc)
- **/register:** El uso de este comando sin permiso de la administración supone un CK y un baneo. Queda terminantemente prohibido usar este comando.
- **/ayuda:** Comando dedicado a preguntar dudas, su mal uso esta duramente sancionado.
- **/report:** Comando para reportar a un jugador y/o solicitar asistencia de un administrador. El mal uso del comando es sancionado.

ZONAS SEGURAS

- **Definición:** Son lugares en los que no se pueden cometer delitos (robar, secuestrar, traficar armas o drogas, etc). Dejan de ser zona segura si el rol agresivo viene de fuera de esta zona. Nunca se podrá iniciar un rol agresivo en estas zonas, excepto el robo de vehículos, no forzar vehículos, deben estar abiertos. Tampoco se permite sacar presionando la F al conductor para robar el coche. (El robo se podrá hacer siempre que no esté recién spawnado).
 - Comisarías.
 - Hospitales.
 - Garajes: Mientras se esté interactuando con el punto, excepto garaje central (siempre es considerado zona segura).
 - Localizaciones de trabajos: (Sede de taxi, taller, recogida de madera...)
 - Piso patera.
 - Puntos de spawn: Teniendo en cuenta la entrada y salida de las casas y similares donde el jugador se hace un TP
 - ATM: Mientras se esté usando +50 metros al terminar de usarlo.
 - Tiendas: Mientras se esté usando +50 metros al terminar de usarlo.
 - Gasolineras: Mientras se esté usando +50 metros al terminar de usarlo

***Aclaración:** A todas estas hay que sumarles 50 metros desde que salimos de ellas. Al pasar 1 minuto desde que lo usas ya no es zona segura, siempre que estés en los 50 metros RP

ZONAS CALIENTES

- Definición: Son aquellos lugares donde se llevan a cabo acciones ilegales. Ya sean ventas de armas, blanqueo de dinero, puntos de droga...
 - No se permite "campear" estas zonas, solo se puede estar en ellas mientras se haga uso de dicha zona.
 - Para hacer uso de las armas en estas zonas se necesita un rol previo.
 - Se entiende como rol agresivo cuando una persona apunta con un arma a otra o hace uso de ella disparando hacia ti. (Se deberá priorizar el rol antes que los tiroteos).

***Aclaración:** A todas las zonas hay que sumarles 100 metros desde que salimos de ellas.

USO DE ARMAS Y ACTOS ILÍCITOS

Normas Básicas:

- Número máximo de personas en este tipo de roles es de 15 por bando.
- El uso de máscaras está restringido para actos delictivos.
- No se podrá robar ningún tipo de licencia.
- Para utilizar armas o hacer uso de la violencia deberá haber un rol previo, obviamente no hay que forzar el rol agresivo y dejar la violencia como última opción.
- No se podrá ejecutar a quien estés atracando si está colaborando. En el caso de que alguien te empiece a disparar mientras le tienes retenido, podrás ejecutar a la persona, PERO si el tiroteo está iniciado NO le podrás ejecutar mientras está valorando.
- Todas las armas son ilegales.
- Si la policía nacional te encuentra portando una, se te incautarán y se te pondrán las multas correspondientes.
- Está totalmente prohibido robar armas a los NPC.
- Administrativamente solo se puede usar pistola, escopeta o subfusil en ciudad si no se trata de un atraco en el que se aplica la normativa actual de estos o de un punto caliente en los cuales los fusiles están permitidos, los francotiradores también están prohibidos en puntos calientes que se encuentran dentro de la ciudad. Fuera de lo considerado como ciudad en el mapa que se encuentra en el discord en el canal de normativa pueden ser utilizadas todas las armas. No se podrá disparar con sniper ni desde el helicóptero desde fuera de lo considerado como ciudad hacia dentro
- Queda limitado el uso del francotirador a 1 francotirador por bando en cada rol al igual que los helicópteros, es decir se cada bando podrá llevar 1 de cada. Nunca se podrá iniciar rol ni con el francotirador ni helicóptero
- Está prohibido todo tipo de tiradores en atracos a tiendas, gasolineras y licorerías, joyería y sucursales de banco. En caso de que el tirador esté permitido en el atraco, el tirador, solo puede ser 1, deberá estar

posicionado antes de comenzar el atraco y no se podrá ni posicionar ni alejar a más de 100 metros, en caso de hacerlo se le tomará como que habrá abandonado el rol. Tirador en atracos: Persona fuera del establecimiento o edificio en el que se lleva a cabo el robo, puede ir armado o no)

- Solo se podrán portar armas largas si tenemos una mochila.
- Las siguientes armas son de uso único del CNP: SMG, ADVANCED RIFLE, AP PISTOL Y COMBAT PISTOL
- Un secuestro puede durar máximo 1 hora, si ambas partes se encuentran de acuerdo seguir el rol, se podrá aumentar el tiempo de secuestro. (Se preguntará por OOC)
- Está prohibido rolear meterse en la radio (discord, TS3 o similares) de la persona a la que secuestras.
- No se puede forzar a nadie a que te invite a su casa para robarle.
- Los maleteros de TODOS los vehículos se pueden robar siempre que se haga un uso adecuado del /me y no sea una zona segura.
- No se puede robar comida, bebida ni materiales. Se le debe dejar un mínimo de 1kit de reparación. El límite de dinero limpio que se puede robar a un jugador es de \$100.000 en ciudad y fuera de ciudad. No hay límite en zonas calientes. Nunca se podrá obligar a un jugador a sacar dinero, siempre deberá llevarlo encima.
- Los atracadores no podrán superar el número de policías disponibles para ese atraco.
- El número de rehenes máximo para un atraco a tienda/banco/sucursal deberá ser igual o inferior a la mitad de los policías de servicio.
- Para realizar un atraco deberá haber un mínimo de policías de servicio, y se tendrá que preguntar por /anontwt
- Coches exclusivos que superen los 400 km/h no se pueden usar en ningún acto ilegal.
- Prohibido usar la "m" en un rol agresivo
- Solo se pueden usar 2 cajas por bando en roles agresivos, es decir 4 por rol.
- El dron se puede usar en roles agresivos, es obligatorio llevar mochila.

Uso de armas desde vehículos:

- El conductor no podrá disparar ni movimiento ni con el coche detenido, solamente los acompañantes podrán disparar, pero nunca a matar, solo a ruedas y carrocería, tampoco a personas que estén en otros vehículos ni a personas que estén en coches ni tampoco a peatones. Se permite abrir rol agresivo desde el todo vehículo que no sea aéreo. Se permite disparar a matar siendo copiloto y pasajeros en lanchas, barcos y helicópteros (EXCEPTO SNIPER)
- Coche blindado: No se podrá disparar desde dentro hacia fuera. Para hacer salir a la persona deberá rolearlo de manera adecuada. Queda limitado el uso de blindados a 4 por rol, 2 por bando y siempre los mismos en cada bando, no se pueden remplazar, ni quitar los del bando contrario

- Cuando te pinchen la rueda y el neumático explote, deberás parar el vehículo.
- Prohibido usar el arma para iniciar rol agresivo disparando a carrocería o ruedas dentro de ciudad. Solo se podrá hacer cuando ya exista un rol previo

Negociaciones:

- Siempre que se realice un robo y llegue la policía, uno de los policías debe presentarse como negociador, siendo el encargado en todo momento de comunicarse con los ladrones para escuchar sus exigencias y ver de conseguir una salida sin violencia al conflicto. Los atracadores podrán poner una condición por cada rehén que tengan. Tiene que llegarse a un acuerdo justo para ambas partes.
- Se podrá pedir por rehén 300.000 como máximo y 500.000 por cada rehén policial.
- Está prohibido utilizar a un amigo como rehén para un atraco.
- Se podrán romper negociaciones si a los 15 minutos de intensas negociaciones no se pudo llegar a un acuerdo. Una vez que se haya entregado a algún rehén está prohibido romper negociaciones.
 - En caso de romper negociaciones se deberá dar un margen de 10 segundos para dar tiempo a los dos bandos para posicionarse.

Robo a un civil:

- No es necesario ningún policía
- Armas que se pueden usar son las que vienen regidas por la zona en la que te encuentres.

Robo a policías:

- Se le puede robar a la policía las armas excepto las de uso exclusivo de la CNP
 - No hay número de policías mínimo.
- No se podrá iniciar rol agresivo con la finalidad de robar accesorios y similares. (Es considerado Forzar ROL)
- Secuestro de policías es necesario 7 policías de servicio sin contar el secuestrado.

Robo a tiendas:

- Es necesario 4 policías disponibles.
- Las armas permitidas son: pistolas, escopetas y subfusiles.

Robos a sucursales:

- Es necesario 6 policías disponibles.

- Las armas permitidas son: pistolas, escopetas y subfusiles.

Robo a joyería:

- Es necesario 5 policías disponibles.
- Las armas permitidas son: pistolas, escopetas, subfusiles y fusiles.
- No se pueden tener rehenes ya que es un robo que no tiene negociaciones.
- No se pueden usar cajas del menú F6

Robo al Yate:

- No se requieren negociaciones.
- Necesario 7 policías disponibles.
- Armas permitidas atracadores: Pistola, Pistola vintage, Pistola pesada, Pistola SNS.
- Armas permitidas policías: Pistola de combate.
- Los atracadores deberán posicionarse en el interior del yate.
- No se puede disparar a los policías que estén llegando ni campear/disparar hacia la popa del yate.
- No se puede disparar desde los vehículos marítimos.
- (La persona que inicia el robo no debe moverse más de 20 metros a la redonda hasta que finalice el robo (800 segundos) o se cancelará).

Robo al Casino:

- Es necesario 8 policías disponibles.
- Las armas permitidas son: pistolas, escopetas, subfusiles, fusiles y francotirador.
- Se puede hacer uso de 1 tirador por bando, debe seguir las normas de tirador.
- El robo requiere negociaciones.
- No se puede campear el TP.

Robo a Humane:

- Necesario 9 policías disponibles
- Armas permitidas: pistolas, escopetas, subfusiles y francotirador.
- No se requieren negociaciones.
- Se puede hacer uso de 1 tirador por bando siguiendo las normas de tirador.

Robo a Banco Central:

- Es necesario 10 policías disponibles.
- Las armas permitidas son: pistolas, escopetas, subfusiles, fusiles y francotirador.

- Se puede hacer uso de 1 tirador por bando, debe seguir las normas de tirador.

Robos a locales

- Obligatorio que todos los atracadores permanezcan dentro del local hasta que finalice el robo. No se permiten tiradores.
- Los dueños del local pueden usar pistolas, subfusiles y escopetas para recuperar su local. Los atracadores solo pueden usar pistolas y subfusiles.
- No hay negociaciones.
- Mínimo de atracadores 4 y máximo de 15.
- Mínimo de defensores 6 y máximo de 15.
- Si te roban el local y no entras a recuperarlo en 1 hora desde que salta la alerta pierdes el rol.

Robo a Negocios privados

- Obligatorio que todos los atracadores permanezcan dentro del local hasta que finalice el robo. No se permiten tiradores.
- Los dueños del local pueden usar pistolas, subfusiles y escopetas para recuperar su local. Los atracadores solo pueden usar pistolas y subfusiles.
- No hay negociaciones.
- Mínimo de atracadores 2 y máximo de 5.
- Mínimo de defensores 3 y máximo de 5.
- Si te roban el local y no entras a recuperarlo en 1 hora desde que salta la alerta pierdes el rol.

AIRDROP

- Se aplicará la normativa del servidor excepto los siguientes puntos:
 - Se podrá abatir a la persona/grupo armado que sea portador del airdrop.
 - Las facciones ilegales, la CNP y la GC están obligadas a ir con la vestimenta oficial a por el airdrop.
 - Se deberán repartir las recompensas del airdrop con los compañeros implicados en haberlo conseguido.
 - Queda completamente prohibido hacer negocio con las recompensas OOC que pueda entregar el airdrop y será motivo de ban permanente.

CAPTURA LA ZONA:

- Zonas neutrales: Cuando una facción captura una zona neutral se notificará a todas las facciones ilegales y policía y estas podrán acudir y abatir a los asaltantes para impedir su captura.
- Zona capturada: Cuando una zona está en posesión de una facción y otra facción intenta capturarla se notificará únicamente a la facción que la

posee y el rol únicamente podrá producirse entre la facción que posee la zona + sus alianza y amigos y la facción que intenta arrebatársela + su alianza y amigos siempre que no se superen 15 por bando.

- No se puede abatir a las personas que estén en tu zona si no está siendo capturada.

Normas de tráfico:

- La velocidad legal en ciudad no puede sobrepasar los 100km/h, fuera de ciudad no se podrá sobrepasar los 150Km/h y se deberá llevar el cinturón puesto siempre
- Cuando se produzca un accidente se deberá rolear como en la vida real (Rolear inconsciencia si es muy grave el accidente, preguntar si está bien la otra persona, etc.)
- Para estacionar el vehículo se deberá seguir las normas reales de tráfico, es decir, no aparcar en mitad de la calle ni en lugares no habitados para ello.
- Se tendrán que respetar los carriles de la calle y circular por el tuyo.
- Los semáforos se deberán respetar 3 segundos y mirar hacia los dos lados antes de avanzar para asegurarse que no viene nadie.

CK y PKT:

Un CK es la muerte total de un personaje, y para ello deberá ser aceptado por administración, roleado in-game y pruebas grabadas en video.

CK Voluntario:

Tú eres quién lleva las riendas de tu personaje y a fin de cuentas, decides cuando muere y cuando acaba la historia de tu personaje.

PKT por cambio de facción:

Si decides cambiar de mafia a policía o viceversa, tu personaje recibirá un PKT y no podrás recordad nada de tu pasado.

Abandonar una mafia o banda:

Si tu personaje decide abandonar la mafia o banda en la que se encuentra puede recibir un CK o un PKT según las reglas estipuladas de la misma. También existe la posibilidad de que quieran dejarte vivo.

Mafia/Banda a Policía:

Una mafia o banda podrá realizar un CK a un policía si hay suficientes motivos de peso para realizarlo y hay una investigación con pruebas. Se podrá realizar CK a todos los rangos policiales.

Policía a Mafia/Banda:

La policía podrá realizar un CK a un miembro de una mafia/banda o a toda entera si hay las suficientes pruebas IC documentadas demostrando que es realmente peligrosa.