



## España 2942 Polis y Kakos ( Nova Hispania )



### NORMATIVA GENERAL DEL SERVIDOR

La ambientación del servidor: hemos ambientado el servidor en España, la ciudad de Los Santos pertenece a un nuevo estado ficticio de España.

Crea tu personaje, imagina como actuaría si existiera en la vida real en cada una de las situaciones, desarrollalo, crea tu historia... esa es la principal norma de un roleplay.

### CONSIDERACIONES BÁSICAS

La normativa presentada a continuación sirve como herramienta auxiliar de la administración para establecer unas pautas y orden a la hora de ejecutar la potestad administrativa, siendo de obligado cumplimiento por parte de los usuarios.

Las decisiones e interpretaciones del equipo administrativo y staff tendrán prevalencia, serán de obligado cumplimiento.

La normativa, podrá ser objeto de modificaciones las cuales serán publicadas en nuestro discord: <https://discord.gg/j5pKwta8>

El equipo administrativo, staff y normativa velarán siempre por el fair-play ( ser neutral ), la buena fe y el correcto desarrollo del rol. Se solicitarán pruebas de lo sucedido como: videos...

## 1. CONCEPTOS BÁSICOS DE ROL

### 1.1. **Nombre del personaje**

Nuestro personaje debe cumplir con el formato Nombre Apellido. No se podrán utilizar nombres con un fin jocoso, incumplir esta norma supondrá forzar un cambio de nombre.

### 1.2. **In Character (Canal IC) " En personaje "**

Es todo aquello que experimenta nuestro personaje y aquello que ocurre en el entorno de la ciudad: Nova Hispania. Toda la información, vivencias, experiencias, habilidades y aptitudes que se desarrollan dentro de la interpretación del personaje.

### 1.3. **Out Of Character (Canal OOC) " Fuera del personaje "**

Son todas las acciones que tienen origen fuera de la interpretación del juego, o lo que es lo mismo, todo lo que se habla o realiza fuera del juego.

### 1.4. **Metagaming (MG)**

El metagaming se produce cuando se usa la información OOC en el canal IC, de forma intencionada o por error, causando un perjuicio ajeno o suponiendo una ventaja sobre el resto de jugadores.

Se considerará metagaming no hablar dentro del juego, siempre debes comunicarte con los otros jugadores IC, bien sea por voz, con radio, teléfono...

### 1.5. **Bunny Jump (BJ) " Salto de conejito "**

Cuando vamos dando saltos hasta un lugar con el propósito de llegar más rápido. No está permitido

### 1.6. **Rol de entorno (RDE)**

Una ciudad real está totalmente viva: llena de peatones, masificación de vehículos, agentes de policía en la comisaría y sus alrededores, sanitarios dentro del hospital, oficiales de seguridad en los garajes y párking, etcétera.

En el roleplay esta "ciudad viva" se respeta con un rol de entorno, deberá tenerse en cuenta que en calles principales existirá un tráfico imaginario, que en la comisaría habrán agentes de policía ficticios, también habrán peatones ficticios en las avenidas, etcétera. Por tanto siempre deberás enviar un entorno por ejemplo: cuando robas un coche, atracas a otro personaje, cuando te subes a un tejado...

### 1.7. **Confusión de canales (CC) " Fuera del personaje "**

**Cuando se confunde un canal OOC con un canal IC o viceversa, por ejemplo cuando se pregunta si hay policía disponible por /tw cuando esto se debe hacer por /ooc, o preguntar dudas de carácter OOC por /tw, por ejemplo cuando alguien pregunta como se utiliza el móvil.**

### 1.8. **Car Jacking (CJ) " Robar Coche"**

Se entiende por Car Jacking la acción de robar un vehículo a otro jugador sin ningún tipo de rol o forzando la animación para sacarlo del vehículo y robarlo.

No se podrá robar el coche a otro jugador con el único fin de moverse más rápido por la ciudad, tendrá que haber un rol previo con dicho jugador y siempre cumplir con el mínimo de policías de servicio estipulado.

Solo se pueden robar vehículos de NPC con el único fin de ocultar tu identidad tras cometer un acto delictivo (ningún otro fin lo justifica) y siempre cumpliendo con el mínimo de policías de servicio estipulado.

#### 1.9. **Revenge Kill (RK) " Venganza "**

Se da cuando un jugador hace caso omiso a la obligación de la pérdida de memoria parcial (PK) y acude al lugar donde ha muerto a tomar represalias contra su asesino, intentando causarle un perjuicio o matarlo sin ningún tipo de rol previo. No está permitido

#### 1.10. **Parcial Kill ó Player Kill (PK) " Muerte de Personaje "**

Quedarse en coma y posteriormente ser reanimado por un médico conlleva una pérdida de memoria parcial que debe ser roleada. No podrás acordarte de quién, qué, cómo, cuándo, dónde, lo vivido y lo visto en el rol previo que causó nuestra inconsciencia, salvo que alguien haya estado presente nos lo recuerde o exista un rol que lo justifique para ello.

#### 1.11. **Parcial Kill Total ó Player Kill Total (PKT) " Muerte de la memoria del Personaje Total "**

Parcial Kill Total es un concepto de rol que se sitúa en un punto medio entre el PK normal y el CK.

PKT implica la pérdida total de la memoria del personaje: solo recordarás los datos básicos de tu personaje como el nombre, la edad, nacionalidad, etcétera; no podrás recordar nada de la historia que ha ido desarrollando



ni podrás relacionarte de la misma forma con los otros jugadores como habías hecho hasta ahora ya que eres objeto de una amnesia total. Esta figura se empleará, como norma general, en los siguientes casos:

- Cuando una organización criminal quiere expulsar a un miembro por algún motivo (por ejemplo, es problemático o compromete la integridad de la organización), justificando el PKT con algún rol previo: de esta forma el miembro saliente no podrá comprometer a la organización en su siguiente rol.
- Cuando un miembro de una organización criminal quiere hacer una transición a un rol de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, justificando el PKT con algún rol previo: se asegura una salida limpia de la organización criminal sin que pueda comprometerse a la organización.
- Cuando una organización criminal se disuelve, el líder de la organización podrá aplicar PKT a los miembros que considere.
- Cuando la administración del servidor lo considera oportuno, necesario y da su autorización.
- Los roles que pueden justificar un PKT son por ejemplo: torturas que causen un impacto psicológico tan grande que les haga perder la memoria, traumatismos en la cabeza de tal gravedad que no podrían recordar nada, balazos que les, ictus por fulguración, ictus cerebral traumático, etc

### **1.11. Character Kill (CK) " Muerte del Personaje Total "**

Es la muerte TOTAL y DEFINITIVA de tu personaje con todo lo que conlleva:

Al recibir un CK no podrás volver a crearte un personaje con el mismo nombre y características que tenía el anterior, tendrá que ser totalmente

diferente en todos los aspectos. Lo único que podremos mantener será el sexo del personaje.

El CK comprende el borrado de todo el contenido. No se podrá traspasar las pertenencias a ningún jugador antes de que el CK sea efectivo, si esto ocurre se sancionará a los implicados. En el caso de disponer de objetos de donación, se le devolverá a su nuevo personaje en el momento en el que se realice el CK. No se reembolsarán los objetos que hayan sido canjeados por dinero ni la cantidad correspondiente a los vehículos previamente traspasados (por venta o regalo) a otros jugadores. Todos estos extremos serán comprobados.

De forma general, el CK es voluntario sin perjuicio de que pueda forzarse en las situaciones definidas más abajo.

El CK no implica necesariamente la pérdida del mando de la facción, aunque puede utilizarse como herramienta para garantizar una transición de poderes IC coherente.

El CK debe estar inequívocamente autorizado por la administración del servidor y será ejecutado por los administradores jefes. Se puede realizar la solicitud de CK a un jugador a través del formulario habilitado en discord en la casilla Ticket.

#### **1.11.1 Tipos de CK:**

a) Por parte de las fuerzas de seguridad (SADF, FIB y SAPD):

A organizaciones criminales: podrán realizar un CK a cualquier miembro o a la organización criminal completa si hay una investigación detrás que acredite junto con las pruebas IC de que esa organización criminal es peligrosa. La petición de cadena perpetua o silla eléctrica deberá ser aprobada IC por la Administración de Justicia.

A civiles:

- Se realizará un CK a aquellos civiles que hayan realizado anteriormente un CK a otro jugador y exista una investigación que acredite junto con las pruebas IC.
- Se realizará un CK a los civiles que se les detenga con un gran número de droga encima y en caso de que el sujeto sea reincidente. Hablamos de grandes cantidades en varias ocasiones. En caso de que sujeto coopere con la ley, se podrá omitir la cadena perpetua. La cadena perpetua será inevitable en caso de reincidencia a partir de 150 unidades de droga.
- Se realizará un CK a los civiles que se les detenga con más de 5 armas encima, en el vehículo o el domicilio. Para evitar la cadena perpetua, se deberá de cooperar con la ley. En caso de que el sujeto sea reincidente, no podrá librarse de dicha cadena perpetua y será un CK.
- Se realizará un CK en aquellos casos concretos en los que la legislación IC, aprobada por Administración de Justicia, lo contemple como cadena perpetua o pena de muerte. La petición de cadena perpetua o silla eléctrica deberá ser aprobada IC por la Administración de Justicia.

b) Por parte de organizaciones criminales oficiales

A fuerzas de seguridad: se podrá realizar un CK por parte de una organización criminal siempre y cuando hayan motivos de peso, justificación de rol y una investigación detrás.

A civiles y miembros de organizaciones criminales: se podrá realizar CK por parte de una organización criminal a civiles y otros miembros de organizaciones criminales siempre y cuando haya rol adecuado. Tiene



que haber motivos de peso y que el afectado en cuestión comprometa los intereses de la organización criminal que realiza el CK.

#### d) CK voluntario

Tú eres quien lleva las riendas de tu personaje y decides el fin de su historia. Entre el primer y segundo CK debe haber pasado 30 días.

Si en el servidor roleas suicidarte de cualquier manera, se entendería como un CK ya que has decidido acabar con tu vida.

### 1.12. Deathmatch (DM)

Jugador que se dedica a agredir o intentar matar al resto de jugadores, con armas o a puños, sin motivo suficiente o rol previo. Será permbaneado.

### 1.13. Powergaming (PG)

Powergaming es hacer cosas que en la vida real no podrían hacerse, porque no tienen sentido ni lógica o por ser imposibles que aquí si se pueden hacer por ser un juego. También engloba el forzar el rol de otro jugador sin darle la posibilidad de reaccionar tras una acción tuya.

Recordemos que estamos en un servidor de rol y después de una acción, viene una reacción.

Ejemplo: en el servidor es necesario rolear de manera realista los daños que puede sufrir tu personaje a la hora de tener un accidente de tráfico, no hacer esto se consideraría PG.

Ejemplo: es PG el provocar a la policía de manera reiterada con el objetivo de que nos persiga porque nos aburrirnos sin rol que lo justifique.



Ejemplo: queda totalmente prohibido amputar miembros del cuerpo (brazos, piernas, lenguas, y demás) sin aprobación por ambas partes (autor y víctima), ya que se consideraría PG: estás forzando el rol.

Ejemplo: Ir por carreteras a altas velocidades sin un motivo de peso, será considerado PG, ya que no se estaría valorando el rol de entorno del tráfico ficticio, no obstante, existen motivos por los que se podría hacer: como por ejemplo una huida, persecución o transportar un herido al hospital.

Ejemplo: no está permitido rolear llevar ningún tipo de cámara “GoPro” incorporada en el cuerpo, controlador de signos vitales, pastillas para olvidar las cosas o cualquier objeto similar para forzar el rol de forma que nos beneficie.

Ejemplo: no se podrán rolear un estado de inconsciencia a alguien con el único fin de que no se acuerde del rol para evitar futuros ajustes de cuentas, se da por sentado que al llevar máscara no puede identificarte, pero la persona afectada en el rol deberá de acordarse de lo ocurrido.

Ejemplo: no se podrá llevar ningún tipo de chip localizador para encontrar a tus compañeros (en caso de las fuerzas de seguridad el chip deberá estar en los uniformes y deberá estar roleado anteriormente).

## **1.14. Combat Logging**

Combat Logging es el acto de desconectarse del servidor durante un rol, ya sea agresivo o normal, de forma ilegítima para evitar un perjuicio o un desarrollo indeseable de la historia para tu personaje.

### **1.15. Vehicle Deathmatch (VDM)**

Jugador que se dedica a agredir o intentar matar al resto de jugadores, con un vehículo, mediante el atropello repetitivo y continuado, sin motivo suficiente o rol previo. Está prohibido

### **1.17. Sedes de facciones (HQ)**

HQ: head-quarter, significa "sede" y hace referencia a las sedes de las facciones legales y organizaciones criminales oficiales.

Estas sedes están sujetas a condiciones especiales y a una interpretación de rol y de la normativa que puede dar pie a particularidades debido a su rol de entorno.

### **1.18. Invasión HQ**

IHQ: invasión head-quarter, significa "invasión de la sede" y hace referencia al momento en el que un jugador, grupo de jugadores o facción irrumpen en la sede de una facción ajena, con las siguientes excepciones:

No se considera IHQ si existe un rol previo que lo justifique.

No se considera IHQ si los miembros de la facción propietaria de la sede incitan a otros a ir a su sede.

No se considera IHQ rondar por los alrededores de la sede: se deberá entrar en los límites definidos por el propio mapeado o por las líneas imaginarias establecidas por cada facción.

Nunca se considerará IHQ circular por carreteras públicas que atraviesen o pasen cerca de la sede, salvo si dicha carretera es una carretera sin salida o lleva a un aparcamiento.

## 1.19. AFK:

Está totalmente prohibido quedarse AFK farmeando dinero, el jugador que esté AFK será kickeado y avisado, si es repetitivamente quedará a decisión del staff su sanción.

## 2. CONSIDERACIONES GENERALES

### 2.1. Valorar tu vida

La norma más importante IC, tendrás que buscar siempre la supervivencia de tu personaje por encima de cualquier otra cosa.

El suicidio podrá realizarse dentro de un rol y tendrá como consecuencia la muerte total del personaje y todos sus bienes, CK.

#### 2.1.1 Valorar la vida de terceros

Se ha de valorar la vida de terceras personas salvo que haya motivos interpretativos concretos para no hacerlo, y nunca por encima de la propia vida (salvo que se quiera un CK).

### 2.2. Evasión de rol

Es cuando evitamos rolear de forma intencionada con alguien o cuando nos desconectamos para evitar un rol. Está prohibido y es sancionable.

En caso de problemas de Internet o desconexión por fuerza mayor se deberá continuar el rol inmediatamente al re-conectarse o si no puedes por algún motivo, comunicar el problema por Discord algún miembro del Staff o al jugador con el que se estaba roleando.

### 2.3. Interpretación del personaje

Cuando juegues con tu personaje debes tener en cuenta en todo momento su historia, costumbres, personalidad, trabajo, rango, estatus social, miedos, cultura, raza, edad, etc. Tu forma de actuar con otros jugadores y entorno deberá estar de acuerdo a estos principios que con anterioridad tú mismo has establecido para tu personaje. No tendrá sentido, y por tanto no se podrá, hacer cambios bruscos sin una evolución o motivo de peso que den fundamento a ello.

Debemos intentar meternos en la piel de nuestro personaje, por eso deberemos tener muy claro antes de crearnos nuestro personaje cómo actuaríamos en la vida real en relación a la interpretación que realizaremos.

### 2.4. Nunca parar un rol

Si ves algo reportable continúa el rol y una vez terminado reporta por los medios para ello, pero nunca se debe parar en medio de un rol a discutir. Si necesitáis aclarar algo con la persona podéis hacerlo por Discord o a través del OOC local.

### 2.5. Uso de armas o violencia

Para hacer uso de un arma o violencia SIEMPRE debe haber un rol previo, exceptuando las zonas rojas o los HQ de organizaciones criminales oficiales .

En caso de amenazar a alguien con un arma siempre debes darle tiempo suficiente para que intente acatar tu petición antes de disparar.



El cuerpo de policial tiene permitido disparar a matar desde el helicóptero, siempre y cuando hayan recibido previamente fuego enemigo.

**Está totalmente prohibido utilizar un vehículo como arma contra jugadores que van a pie o NPCs.**

Está permitido el uso del vehículo en caso de persecución para intentar arrollar, desestabilizar o volcar el vehículo del perseguido (maniobra PIT) siempre que el vehículo lo permita por sus propias características y no suponga un peligro inminente para el conductor que la realiza (¡recuerda valorar tu propia vida!).

## **2.6. Ajustes de cuentas**

Deberá ser realizado sobre el jugador en cuestión y no sobre terceros. En caso de que la persona sea de una organización criminal, se podrá realizar sobre cualquier miembro de esa organización, por supuesto, se deben tener suficientes motivos de peso para poder realizarlo y un rol previo que lo fundamente.

Para realizar un ajuste cuentas se deberán tener en cuenta los siguientes puntos, y siempre preguntar antes en el canal OOC si hay policías disponibles:

En el caso de civiles que quieran realizar el ajuste de cuentas, hacen falta un mínimo de 3 policías de servicio para realizarlo.

En el caso de organizaciones criminales oficiales que quieran realizar el ajuste de cuentas, **hacen falta un mínimo de 2 policías de servicio** para realizarlo.

En caso de que el ajuste de cuentas se tenga que hacer mediante un secuestro a un miembro de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado deberán **haber 4 policías de servicio**.

Antes de ejecutar a la persona en cuestión, tendremos que explicarle el motivo del por qué lo ejecutan.

(Por ejemplo: ¡Eh, esto va por mi amigo Mikel!)

## **2.7. Reportes**

Los reportes por incumplimiento de normas deben hacerse en la sección de ZONA SOPORTE o con el comando /report y explicando la situación. Está prohibido discutir por Discord por esto. Los reportes deben cumplir la normativa de reportes y la plantilla indicada.

En caso de que se produzca algo grave y afecte a varios jugadores, entonces podéis enviar un reporte mediante el comando /report dentro del servidor.

### **2.7.1 Obligación de dar la ID**

Si cualquier usuario te pide la ID por algún canal de chat OOC, tienes la obligación de dársela, pero nada te prohíbe preguntar los motivos (sin generar discusiones en canales inapropiados). Pedir la ID sin motivo de forma reiterada o con la intención de causar molestias podrá ser sancionado. Se podrá ver la ID de usuarios cercanos con la tecla [insert]

## **2.8. Respeto e insultos IC y OOC**

Las faltas de respeto a cualquier miembro de la comunidad a través del canal OOC acarrearán sanción administrativa.

Se pide un poco de sentido común y el uso moderado del lenguaje ofensivo en el canal IC, éste debe estar adaptado a las circunstancias del rol de tu personaje y de su entorno.

## **2.9. Estado de coma**

En estado de coma solamente te podrás comunicar mediante el comando /do con el resto de jugadores para responder acerca del estado de tus heridas, si es que te examinan previamente con los /me y /do correspondientes.

En estado de coma, si te encuentras solo únicamente se podrá llamar a los SAFD (EMS) para ser reanimando, roleando en conjunto con el comando /ayuda si el entorno lo permite.

Si no hay SAFD (EMS) podrás llamar a un contacto para que venga a por ti y te traslade al hospital o a la policía utilizando el comando /entorno.

No está permitido acabar con tú vida en estado de coma cuando se ha avisado al SAFD (EMS) o la SAPD ya se encuentre en el lugar, esto se considera evasión de rol.

## **2.10. Uso de vehículos estatales**

Ningún jugador podrá usar o robar los vehículos de emergencia a excepción de que formen parte de dicha facción o exista un rol previo que justifique el uso del vehículo.

## **2.11. Llamadas a los servicios**

Queda totalmente prohibido hacer llamadas falsas a todos los servicios públicos (mecánicos, SAFD, SAPD, taxistas, etc.).

## 2.12. Cambios de nombre

Los cambios de nombre solo se podrán realizar con una solicitud a la administración y podría conllevar un borrado total de tu personaje actual, incluyendo todo el progreso y contenido que haya conseguido.

## 2.13. Actos sexuales

Cualquier tipo de rol relacionado con acciones sexuales en cualquiera de sus variantes deberá contar con el consentimiento de todos los jugadores implicados.

Este tipo de roles incluye el uso de animaciones +18, comandos /me y /do, chat de voz y cualquier otro método que permita este tipo de rol.

Cualquier acto no consentido por alguna de las partes o cualquier intento de troleo puede resultar en una [expulsión del servidor](#).

## 2.14. Anuncios y Twitter

Los anuncios deberán ser bien redactados, sin faltas ortográficas. [No se podrán ofrecer explícitamente servicios ilegales ni búsquedas de armas ó drogas usando anuncios públicos. Las referencias evidentes como "vendo armarios", "busco al Dr. Orga", etc. podrán tener repercusiones IC a efectos de investigaciones por parte de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, que tienen la capacidad para rastrear el origen de los anuncios y tweets independientemente de si es x/twt o /atwt](#)

## 2.15. Leyes



La ciudad de Los Santos y el estado de San Andreas se rige por una legislación (de carácter local, Estatal y Federal) que castiga con penas de cárcel y pecuniarias, estableciendo preceptos de obligado cumplimiento

## **2.16. Radio (TS3 y Discord)**

Todo lo que se diga por radio, se considerará IC siempre y cuando la conversación tenga referencia a lo que está sucediendo IC.

Toda información o comunicación que diga por TS3 o Discord y que tenga relación con actos IC, se deberá pulsar la tecla para hablar junto con la animación de la radio, a no ser que nos encontremos dentro de un vehículo.

Siempre hay que valorar las condiciones en las que nuestro personaje está.

Por ejemplo, si estamos acorralados y nos están apuntando con un arma, no podremos sacar el teléfono o hablar por radio para pedir auxilio, pues no estaríamos valorando nuestra vida. El mismo caso con un arresto. Si estamos arrestados será imposible pedir ayuda.

## **2.17. Sobre los empleos legales**

Los vehículos de trabajo solo podrán usarse para desempeñar el empleo en cuestión, está totalmente prohibido usarlos con otros fines.

De igual forma, está prohibido usar la vestimenta de un trabajo si no se está realizando el trabajo en cuestión.

**NUNCA SE PODRÁ ATRACAR A UN JUGADOR REALIZANDO UN TRABAJO LEGAL**

## 2.18. Uso de los chats de texto y voz

Son canales IC:

Chat de voz dentro del juego.

Llamadas de teléfono in-game.

Mensajes privados /mp

Anontweets /atwt

Tweets /tw

Radio de las facciones, salvo que se hable explícitamente de alguna cuestión OOC.

Chat de facciones /f

Anuncios de facciones /adf

Secciones del foro que tengan explicitadas su condición de IC.

Son canales OOC:

Chat de voz dentro del juego, únicamente cuando está presente un miembro del staff con el TAG activo.

El chat de /report, estrictamente para reportes.

El chat local OOC: escribir sin ningún comando previo en el chat, solo lo podrán leer jugadores cercanos.

El chat global OOC: escribir usando el comando /ooc en el chat.

Si por algún motivo debe utilizarse un canal IC para asuntos OOC, deberá emplearse un doble paréntesis al comienzo y al final para indicar que se trata de un mensaje OOC.

Ejemplo: ANUNCIO DEL AYUNTAMIENTO: ((BORRADO DE BARCOS PESQUERO))

En los canales OOC son únicamente para aclaraciones de rol, preguntar comandos y dudas. Nunca y bajo ninguna circunstancia se podrá utilizar para cortar, opinar, calificar el rol, quejarse o poner en duda la actuación de las personas implicadas. Para estas acciones existen los reportes de rol.

Todo el contenido de estos chats queda registrado.

## **2.19. Robos a otros jugadores**

### Régimen para los civiles:

-Para hacer un robo a otro jugador, deberá haber un mínimo de 2 policías de servicio.

Si el robado colabora no se le podrá ejecutar al terminar (salvo que esté en una zona roja).

-Para realizar un robo a un jugador que forme parte de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, deberán haber 4 policías de servicio sin contar a la víctima (5 policías).

### Régimen para las organizaciones criminales oficiales y fijas:

-Para hacer un robo a otro jugador, deberá haber un mínimo de 2 policías de servicio.

Si el robado colabora no se le podrá ejecutar al terminar (salvo que esté en una zona roja o sede).

-Para realizar un robo a un jugador que forme parte de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, deberán haber 4 policías de servicio sin contar a la víctima (5 policías).

-El farreo abusivo de armas sin un rol previo de cualquier facción será sancionado.

### **Robos a trabajadores:**

No se podrá robar a trabajadores mientras están trabajando en trabajos legales con uniforme o vehículo de trabajo estándar

Nunca se podrá robar a un SAFD (EMS) si está de servicio y uniformado.

Extorsionar a un jugador obligándole a pagar un porcentaje de las ganancias a cambio de no ejecutarles, se considera robo.

### **Robos a jugadores muertos:**

Cualquier jugador podrá robar las armas a los SAPD muertos, siempre que el rol de entorno lo permita y sea el objetivo principal del rol.

En ningún caso se podrán robar las armas a los miembros de FIB o del Departamento de Defensa y Seguridad (SADF) muertos.

### **Otras situaciones concretas:**

No se podrá bajo ninguna circunstancia robar el robo permanente de vehículos o viviendas (con cambio de propiedad, por ejemplo con /darllaves).

No se podrá obligar a un jugador a sacar dinero del banco para robárselo (y se le deberá avisar de que puede rechazar el rol de hacerlo).

## **2.20. Secuestros a otros jugadores**

### **Régimen para los civiles:**

Para secuestrar a cualquier jugador se requerirá un mínimo de 2 policías de servicio.



Para secuestrar a un miembro de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado deberá haber 5 policías de servicio si contar a la víctima (6 policías).

No se considerará una infracción de la norma de zona segura si el sujeto entra por su propio pie y voluntad en una propiedad ajena (vehículo o casa).

El secuestrador debe formar un plan para pedir un rescate, en un lugar donde la policía no pudiera sorprenderlos, dado que no están obligados a negociar si ven una vía de asalto segura para el rehén.

Régimen para las organizaciones criminales oficiales y fijas:

Para secuestrar a cualquier jugador se requerirá un mínimo de 2 policías de servicio.

Para secuestrar a un miembro de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado deberá haber 4 policías de servicio sin contar a la víctima (5 policías).

El secuestrador debe formar un plan para pedir un rescate, en un lugar donde la policía no pudiera sorprenderlos, dado que no están obligados a negociar si ven una vía de asalto segura para el rehén.

No se considerará ningún requisito de policías de servicio si el sujeto entra por su propio pie y voluntad en la sede de la organización criminal.

Otras consideraciones sobre los secuestros:

Está permitido mover un cadáver para esconderlo únicamente con el fin de que no lo encuentren las autoridades o servicios médicos. Se considera ocultación de pruebas y no secuestro. No está permitido mover un cadáver con el fin de llevarlo a una zona roja para poder robarle sin policía mínima conectada.

Nunca se podrá secuestrar a un SAFD (EMS) si está de servicio y uniformado.

### **2.21. Disparos desde los vehículos**

Bajo ningún concepto se podrá disparar desde el asiento del conductor estando en movimiento. Únicamente se permitirá disparar:

Desde el asiento del conductor con el vehículo inmóvil.

Los acompañantes del vehículo y siempre a una velocidad razonable.

### **2.22. Venta de armas**

Solo podrán realizar venta de armas:

El armero oficial de la ciudad.

Las mafias oficiales.

Las bandas oficiales.

### **2.23. Ocultación de rostro:**

uso de máscaras y otros elementos para ello

Se entiende ocultación del rostro cuando un jugador hace uso de elementos de la vestimenta que:

- a) oculten completamente el rostro de un jugador;
- b) oculten parcialmente el rostro inferior de un jugador (nariz, boca, perfilado, mentón)

No se entenderá oculto el rostro cuando se hace uso de elementos de la vestimenta que solo oculten el rostro superior de un jugador (ojos y

cabello) como, por ejemplo: la combinación de gorra y gafas de sol, gorro de lana y gafas, etcétera.

La ocultación del rostro implica que no se podrá identificar IC al jugador que tiene el rostro oculto por ninguna de las características del personaje: ni voz, ni tez, ni altura, ni peso, ni cabello, etcétera.

Los elementos que sirvan para ocultar la identidad pueden ser retirados (previo rol) durante el estado de inconsciencia para desvelar la identidad de los sujetos IC.

Será obligatorio usar /entorno cuando se tiene el rostro oculto (conforme lo dispuesto anteriormente) en las siguientes situaciones, independientemente de que vaya a realizar un rol agresivo o un acto ilícito:

- Cuando se lleve el rostro oculto en un entorno manifiestamente público o con evidente concurrencia de personas, por ejemplo, plaza central, gasolineras, licorerías, tiendas, ayuntamiento, oficinas, etcétera.
- Cuando se lleve el rostro oculto con otros jugadores cerca.

## **2.24. Vestimentas especiales restringidas**

El uso de la vestimenta de funcionarios públicos está reservado a los miembros de las facciones correspondientes y comprende:

Vestimenta policial (como placas, chalecos policiales, camisa policial, cinturón policial, etc.)

Vestimenta médica o de bomberos.

Vestimenta militar, de intervenciones o de combate.

Esta prohibición podrá exceptuarse en los siguientes casos:

Previa autorización de un superadministrador o superior para la elaboración de un rol complejo.

Durante una fiesta de disfraces autorizada por el staff.

Facciones o empresas que por adecuación de rol deban utilizarlos.

El uso de vestimenta de otras facciones oficiales, ya sean legales o ilegales, podrá tener repercusiones IC por parte de los miembros, como pueden ser: denuncias por intrusismo profesional, represalias por parte de organizaciones criminales oficiales, etc.

El uso de cascos estará limitado a los siguientes casos:

Casco de moto, bici (u otros vehículos abiertos) al usar uno de dichos vehículos.

Cascos de fuerzas del orden al pertenecer a una de estas y con motivos concretos justificados para su uso.

Es obligatorio quitarse el casco al bajar del vehículo, estar inmóvil más de 20 segundos o ser evidente que vaya a haber un potencial tiroteo a nuestro alrededor, salvo los miembros de equipos tácticos policiales en el ejercicio de su función (u otros casos previa y excepcionalmente autorizados por la alta administración para roles concretos), esta norma tiene el objetivo de evitar la ventaja injusta que suponen algunos cascos en los tiroteos.

## **2.25. Persecuciones campo a través y en montañas**

No se permitirá la huida campo a través o subiendo a montañas:

-En las que por las características del terreno sea imposible su realización teniendo en cuenta:

El tipo de terreno o vía.



El escarpamiento y ángulo de inclinación del terreno.

-En las que por las características del vehículo sea imposible su realización teniendo en cuenta:

El tipo de ruedas.

El tipo de vehículo.

En las que las fuerzas de seguridad no puedan continuar la persecución, utilizando este método como evasión de rol.

## **2.26. Uso de arbustos como escondite.**

No se permitirá usar las plantas y arbustos como escondite si esto implica introducir al personaje dentro del arbusto.

Ejemplo: poner a mi personaje en medio del arbusto para esconderlo completamente.

Solo se permitirá usar plantas y arbustos como escondite si éste sirve como obstáculo en la visión y no como cobertura alrededor del personaje.

Ejemplo: poner a mi personaje por detrás de un arbusto para esconderme, sin introducirme dentro de él, como si el arbusto fuera una cobertura.

## **2.27. Acceso al armero, narco y banquero**

Solo podrán relacionarse profesionalmente con el armero, el narco y el banquero las organizaciones criminales que sean proyectos, oficiales y fijas.

En ningún caso podrán relacionarse con los civiles.

### **3. ZONAS SEGURAS Y ZONAS ILEGALES**

#### **3.1. ¿Qué es una zona segura (ZS)?**

Es un lugar donde no se pueden cometer actos delictivos contra otros personajes (robar, secuestrar y nada que suponga un perjuicio para el personaje), siempre y cuando no exista un rol previo, exceptuando la comisaria y el hospital que es siempre zona segura. **Tampoco venta ni intercambios de droga, arma, etc...**

#### **3.2. ¿Cuáles son las zonas seguras (ZS)?**

Comisarías, hospitales, bancos, cajeros, INEM, concesionarios y garajes.

Solamente se podrá estar en el garaje el tiempo suficiente como para sacar el vehículo y marcharse.

No podremos rolear en su interior, salvo venta de coches a otro jugador. Permanecer en dicha zona podrá resultar en un kick del servidor.

#### **3.3. ¿Qué es una zona ilegal, también conocido como zona roja (ZR)?**

Una zona ilegal, zona roja o punto caliente puede ser:

Aquel punto donde se realiza una actividad ilegal que son la recolección y procesamiento de drogas, que abarcan el punto exacto y las inmediaciones cercanas, aproximadamente 50 metros alrededor del punto donde se realiza la actividad ilegal. No se permite campear estas zonas y sólo se podrá permanecer allí mientras se esté haciendo uso de dicha zona.

Se podrán realizar roles delictivos en una zona ilegal sin necesidad de que haya policías de servicio.

No es necesario un rol previo para asesinar a otros jugadores en las zonas rojas de recolección y procesamiento de drogas.

También se consideran zonas rojas (ZR) todas las sedes de las organizaciones criminales oficiales, con las particularidades:

Solo podrán beneficiarse de los efectos de la zona roja los miembros de la organización criminal oficial a la que pertenezca la sede. El resto de jugadores no podrá asesinar sin rol previo a los miembros de la organización criminal a la que pertenezca la sede.

No podrá realizarse IHQ sin un rol previo que lo justifique.

#### **4. CONSIDERACIONES GENERALES FACCIÓNES LEGALES**

##### **4.1. POLICÍAS (SAPD)**

##### **4.1.2. Corrupción**

Un policía jamás podrá ser corrupto, sin ninguna excepción. Cualquier indicio de corrupción, en función de su grado, será sancionado tanto IC como administrativamente.

##### **4.1.3. Número máximo de policías conectados**

Queda establecido que la cantidad de policía en servicio es de 20 máximo.

##### **4.1.4. Refuerzos**

En una intervención policial los policías abatidos podrán reincorporarse a la acción esperando los 10 minutos (respawn) una única vez a modo de refuerzos.

#### 4.1.5. **Extensión de la normativa.**

SAPD se acoge a otro régimen normativo más desarrollado, haz click [aquí](#) para consultarlo.

### 4.2. **MÉDICOS (SAFD, también conocidos como EMS)**

#### 4.2.1. **Corrupción**

Un médico jamás podrá ser corrupto en un rol en el que se vea afectada la policía y pueda causarles un perjuicio o desventaja (reanimación en un tiroteo, prioridad de llamadas, ocultación de pruebas, etcétera). Cualquier indicio de corrupción en ese sentido será sancionado tanto IC como administrativamente.

#### 4.2.2. **Asistencia médica**

Tienen el deber de dar asistencia médica a todos los jugadores del servidor.

#### 4.2.3. **Protección del médico en servicio**

A los médicos no se les puede robar o secuestrar en ningún caso si están de servicio.

Si no están de servicio serán tratados como un civil.

Los médicos no deben olvidar que son personas de carne y hueso que pueden morir en cualquier momento, por lo cual tienen que actuar acorde al entorno, valorando su vida por encima de todo.

El médico no puede realizar ninguna actividad ilegal estando de servicio.



#### 4.2.4. Prioridad de atención médica

En caso de conflicto entre policías y delincuentes, el médico siempre tiene que asistir primero a los policías y si estos se encontraran todos abatidos y de los delincuentes quedase al menos 1 vivo, entonces haría caso a los delincuentes. De todos modos, no podrá actuar hasta que termine el conflicto y no haya peligro.

#### 4.2.5. Extensión de la normativa.

SAFD se acoge a otro régimen normativo más desarrollado, haz click [aquí](#) para consultarlo.

### **4.3. FIB y Departamento de Defensa y Seguridad (SADF)**

#### **4.2.1. Corrupción**

Un miembro del FIB o SADF jamás podrá ser corrupto, sin ninguna excepción.

#### **4.2.2. Roles legítimos**

Podrán responder a los roles de narcotráfico, homicidios, secuestros, tráfico ilegal de armas, corrupción política, fraudes financieros, estafas corporativas, robos de identidad, crímenes violentos de conmoción pública, inteligencia y espionaje y el combate contra organizaciones terroristas.

En estos casos, tanto FIB como SADF podrán imponer su mando ante el resto facciones legales, siempre con la previa autorización de un fiscal.

### **4.2.3. Perfil de acción**

Podrán portar armas de cualquier categoría y chaleco antibalas públicamente, independientemente del Estado de Alerta.

Deberán adecuar el rol en todo momento a las labores que estén realizando:

- a) no llamar la atención o
- b) ser cuerpo disuasorio para cometer actos ilegales.

### **4.2.5. Excepciones a conceptos básicos**

Tanto el FIB como el SADF pueden elaborar roles a partir de redes de inteligencia ingame, en la vida real estas instituciones tienen sistemas de seguridad y vigilancia masivos con big data cruzada (reconocimiento facial, transferencias bancarias, control de producciones en empresas, registros financieros, acceso a historiales de diligencias judiciales, acceso a bases de datos de servicios públicos y privados, capacidad para introducirse en sistemas informáticos privados, etc.), se puede entender ésta capacidad (que la SAPD no tiene) como un metagaming legítimo, siempre dentro de unos límites razonables y con previa autorización de la jefatura.

### **4.2.5. Extensión de la normativa.**

FIB se acoge a otro régimen normativo más desarrollado, haz click aquí para consultarlo.

## 5. CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LOS ROBOS Y ATRACOS A ESTABLECIMIENTOS

### 5.1. Solicitud para robar

Antes de realizar un robo, independientemente de su tipología (pequeño o grande) los perpetradores deberán preguntar a través del chat /ooc si la policía se encuentra disponible.

La policía está obligada a responder en los siguientes 3 minutos a la solicitud, afirmando si está disponible o en caso contrario, comunicando que está ocupada.

La policía debe utilizar con responsabilidad esta facultad para rechazar solicitudes de robo, únicamente podrán rechazarlas en los siguientes casos:

Cuando exista un robo activo y no tengan los efectivos mínimos requeridos para acudir a un robo adicional.

Si se está realizando un rol de extrema complejidad que ponga en peligro la integridad de algún personaje (CKs, roles administrativos, etcétera).

Si más del 50% de los efectivos de la policía en servicio tienen el rango de "Alumno" o se encuentren realizando oposiciones.

En caso de que la policía, por motivos justificados (inmersos en tiroteo o algún rol que manifiestamente impida poder hablar por el chat en ese momento), no responda en los siguientes 3 minutos, se entenderá que la policía no está disponible y por tanto no podrá realizarse el robo.

En el momento en el que la policía pueda distribuir sus efectivos para atender simultáneamente varios robos, teniendo en cuenta siempre los

mínimos de policías requeridos por normativa, deberán aceptar las solicitudes.

Las denegaciones de solicitudes por parte de la policía podrán ser supervisadas por el staff, y en caso de que éstas se realicen de forma abusiva, podrán aplicarse sanciones.

## 5.2. Robo pequeño

Comprende un robo pequeño los robos a establecimientos:

Sucursales bancarias.

Badulaques.

Licorerías.

Armería.

Régimen ÚNICO para civiles y organizaciones criminales oficiales y fijas:

Para realizar un robo pequeño debe haber **mínimo 2 policías de servicio y como máximo 4 policías de servicio participando.**

**El número máximo de ladrones será de 2 jugadores, de los cuales solo 1 podrá estar fuera del robo para intervenir si fuera necesario.**

Para realizar un robo pequeño deberás tener como mínimo un arma blanca de filo.

El número máximo de rehenes son 2 jugadores, en ningún caso podrán ser rehenes ficticios roleados con /do ni cómplices o amigos que colaboren con el robo.

Los cargos presentados por SAPD variarán en función del tipo de establecimiento.



## **NO SE PODRÁN USAR VEHÍCULOS REALES DE GAMA ALTA, VIP O EXCLUSIVOS PARA REALIZAR ROBOS**

### **5.3. Robo grande**

Comprende un robo grande los robos a:

Banco central.

Joyería.

Régimen ÚNICO para organizaciones criminales: proyectos, oficiales y fijas:

**Los civiles no pueden robar bancos y joyerías.**

Los atracadores deberán ser organización criminal (proyecto, oficial o fija) para realizar estos robos.

Se tendrá que efectuar con armas de fuego, ya sea largas o cortas.

**El número máximo de ladrones será de 6 jugadores, de los cuales solo 2 podrán estar fuera del robo para intervenir si fuera necesario.**

**Para realizar un robo grande debe haber mínimo 5 policías de servicio y como máximo 8 policías participando.**

**Solo se permitirá un robo grande al día y deberá preguntarse previamente si se ha robado durante ese día.**

No existe máximo de rehenes en robos grandes, **en ningún caso podrán ser rehenes ficticios roleados con /do ni cómplices o amigos que colaboren con el robo.**

Los cargos presentados por SAPD variarán en función del tipo de establecimiento.

## **NO SE PODRÁN USAR VEHÍCULOS REALES DE GAMA ALTA, VIP O EXCLUSIVOS PARA REALIZAR ROBOS**

### **5.4. 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 tratar de conseguir una salida sin violencia al conflicto.

En caso de que las negociaciones sean cortadas y por ende se rompan, se deberá hacer una cuenta atrás de 10 segundos para que ambos lados se preparen para un posible tiroteo. **Esto significa que las autoridades podrán entrar para intentar evitar la posible ejecución de los rehenes después de la cuenta atrás.**

El atracador debe negociar con el policía en un lugar donde la policía no pueda sorprenderlos, dado que no están obligados a negociar si ven una vía de asalto segura para acabar con el robo sin poner en riesgo la vida del rehén en caso de tenerlo.

La policía siempre deberá estar posicionada para asegurar la vida del negociador y los agentes, si el atracador ve una vía de escape segura por que los agentes están de espalda, desposicionados, o no mantienen una conversación fluida con el atracador y se alejan de la zona, estos podrán abrir fuego con el fin de huir del robo y se dará por hecho que las negociaciones se han roto.

Mientras el rehén colabore no se le puede hacer ningún daño y la banda o mafia tendrá que tener en cuenta que es su moneda de cambio, a excepción de que la negociación con la policía se rompa.

No se puede utilizar como rehén a un cómplice o compañero de banda o mafia, ni a uno ficticio utilizando el comando (/do).

## **6. CONSIDERACIONES OOC**

### **6.1. Uso de bugs, exploits o trampas**

Queda completamente prohibido el uso de bugs o exploits en su beneficio, siendo o no conscientes de el uso de el mismo, cualquier sistema que esté implementado por error y se use para favorecerse de forma IC consiguiendo un beneficio considerable para si mismo o un tercero será sancionado.

Queda completamente prohibido el uso de trampas, trucos o programas de terceros para favorecerse a sí mismo o a un tercero dentro del juego, así como spawnear dinero, vehículos o armas, cualquier tipo uso de trampas será gravemente sancionado.

### **6.2. Sanciones administrativas y responsabilidad**

El incumplimiento de las normas, faltas de respeto o cualquier tipo de acción malintencionada o en contra de los intereses del servidor se sancionará como norma general y a título enunciativo, pero no limitativo, de la siguiente manera:

- Primero con un apercibimiento, como máximo a las 3 faltas se vetará temporalmente al usuario. Existirá la posibilidad de apelación.
- Si una vez extinguido el veto el usuario es reincidente, no se realizará ningún apercibimiento y se volverá a vetar temporalmente O permanentemente sin previo aviso. Existirá la posibilidad de apelación.

Si una vez más, tras expirar el veto o ser retirado por apelación, el usuario vuelve a cometer alguna falta, se realizará un veto permanente sin posibilidad de apelación.

La responsabilidad sancionadora recaerá sobre el staff que, en todo momento, actuará conforme a la buena fe, obrando por mantener el clima de rol dentro del servidor y en base a criterios de proporcionalidad en función de las circunstancias contextuales en las que ocurra la infracción, teniendo en cuenta todos los agravantes y atenuantes que puedan existir.

Las infracciones como el uso de exploits, trampas o cualquier otra acción que se considere un atentado ilegítimo e irreversible contra la comunidad, supondrán el veto permanente del servidor sin posibilidad de apelación, y en el caso de que éstas supongan un perjuicio económico la jefatura se reserva el derecho a ejercer las medidas que correspondan para subsanar la situación.

## **7. CIRCULACION**

7.1 Queda totalmente prohibido el uso de vehículos destinados a competición. por circulación de vía pública o privada.

NO habrá diferencias en sanciones a jugadores normales o a jugadores donadores. Las normas están para todos por igual.