

# NORMATIVA ILEGAL FRONTERAS ROLEPLAY



## Índice

- [1. DESARROLLO Y GESTIÓN DE LAS BANDAS](#)
- [2. TRATOS Y RELACIÓN CON OTRAS BANDAS](#)
- [3. TRATOS Y RELACIÓN CON CIVILES](#)
- [4. CK A OTROS USUARIOS](#)
- [5. SECUESTROS Y AJUSTES DE CUENTAS](#)
- [6. ROBOS](#)
- [7. "MAFIA ADMINISTRATIVA"](#)
- [8. TRABAJOS LEGALES](#)
- [9. GUERRA DE BANDAS](#)
- [10. ARMAS Y SUS RESTRICCIONES](#)
- [11. DISCORD ILEGALES](#)



## **1. DESARROLLO Y GESTIÓN DE LAS BANDAS**

Las bandas se gestionan mediante un sistema de EXP, cada banda gestionará su desarrollo y su gestión dependiendo de la actividad delictiva de esta.

Se colocará un NPC en cada barrio/sede que controla el sistema de EXP para desbloquear nuevas recompensas, robos y drogas.

## **2. TRATOS Y RELACIÓN CON OTRAS BANDAS**

El trato y relación con otras bandas en este sistema es crucial, si quieres que tu organización tenga un desarrollo lo más rápido posible es importante las negociaciones con otras bandas, también podrás optar por ser independiente pero resultará más difícil.

Todos los tratos con otras bandas deben de ser de mutuo beneficio, no se podrá apoyar a otras bandas sin ánimo de lucro. No está permitido la alianza entre bandas para ir contra otra banda. Nunca podrán actuar 2 bandas de manera coordinada aunque estén en 2 sitios diferentes.

### 3. TRATOS Y RELACIÓN CON CIVILES

No se permite el robo a civiles sin rol previo en lugares “seguros”.

Ejemplo: No puedes robar el móvil a una persona que va caminando tranquilamente por la calle, pero si puedes robar a un tipo que encuentres en una zona de venta de droga o dentro de algún barrio/sede de banda.

Se pueden tener acuerdos ilegales con tantos civiles (camellos) como la banda quiera.

Los civiles no podrán actuar junto a las bandas en actividades ilegales, a excepción de si están en el barrio/sede junto a ella y reciben un ataque, en este caso los civiles que estén allí podrán defenderse y apoyar a la banda.

### 4. CK A OTROS USUARIOS

Para realizar un CK a otro usuario se deberán desarrollar roles de peso para ello. Todo esto será presentado al STAFF, adjuntando toda la información relacionada (videos, información IC, motivo del CK, etc...).

Se podrá realizar CK directo a un personaje si este claramente no te valora vida, este CK deberá ser aprobado por administración tras haber aportado un video donde se observe el rol en el que no valora la vida del personaje.

El líder de la banda tiene potestad absoluta para realizar CK a cualquier miembro de su propia banda, y no se deberá de aprobar desde el STAFF, con una simple notificación será suficiente.

Si se recibe un CK se deberá esperar 2 semanas antes de volver a ingresar como miembro en la misma u otra.

### 5. SECUESTROS Y AJUSTES DE CUENTAS

Para secuestrar a alguien, deberás tener un motivo de peso, no se podrá secuestrar sin rol previo.

Los ajustes de cuentas se dividen en dos tipos:

**Civiles:** El ajuste de cuentas a civil se realizará a la persona en cuestión, no se puede realizar ajuste de cuentas con intención de extorsionar/robar a la persona sin un motivo de peso con rol previo.

**Bandas:** El ajuste de cuenta a banda puede ir dirigido a cualquier miembro de esta.

## 6. ROBOS

No se podrán robar vehículos por el simple motivo de desplazamiento de un punto a otro. Siempre que se robe un vehículo deberá ser utilizado en un acto ilegal.

En caso de realizar un robo a otro jugador (debe de haber un rol previo a dicho robo) los objetos que **NUNCA** se podrán robar son los siguientes:

Civiles: Comida/bebida

Policía: Comida/bebida y equipamiento policial (incluye armas)

Médicos: No se les puede robar en servicio.

No se podrá ejecutar robos sin haberlos desbloqueado antes en el NPC de la banda, exceptuando los robos iniciales que son los siguientes:

- Cajeros, Casas, Tiendas 24/7, Coche de lujo y Farmacia.

Los rehenes se rolean mediante el /dados, en caso de sacar un número mayor al de rehenes permitidos en dicho atraco se volverá a usar /dados hasta que te salga un número de rehenes acorde a dicho robo.

### **Disponibilidad policial (/polidispo)**

Con este comando se podrán solicitar robos a la facción policial. Cuando se solicita un robo, este se añade a una cola, y los agentes decidirán si lo aceptan o no. Cuando un robo es aceptado, se dispondrá de 5 minutos para iniciarlo. En caso de no hacerlo, si la policía decide cancelarlo para ir a otro, el robo se dará por nulo. El STAFF dispone de logs de todas las peticiones de robos y sus aprobaciones/rechazos.

**La tabla de robos se puede encontrar más abajo en esta página web.**

## 7. “MAFIA ADMINISTRATIVA”

Aunque nuestro sistema ilegal proporciona mucha libertad para la autogestión de las bandas, siempre debe haber una entidad IC por encima de las demás que se encargue de establecer un orden cuando sea necesario para el buen funcionamiento del servidor.

La supervisión del sistema ilegal será llevada de manera IC por una organización criminal que se encargará de guiar a las demás cuando se deba. La intervención de este grupo se limitará a lo estrictamente necesario y nunca iniciará conflictos a menos que tenga motivos suficientes para ello.

Aunque se trate de una organización semi-administrativa, está expuesta a la misma normativa y puede recibir un CK al igual que el resto de bandas.

## 8. TRABAJOS LEGALES

Como miembro de una facción ilegal se podrá trabajar y ser propietario de cualquier negocio.

En caso de que el propietario de un negocio sea miembro de banda, este negocio deberá tener como mínimo un 50% de empleados civiles.

Ejemplo: Los Families son dueños del Badulaque Central y son 4 empleados en total (contando el propietario). Dos de esos empleados deberán ser civiles y no formar parte de ninguna banda.

## 9. GUERRA DE BANDAS

En caso de que los enfrentamientos entre dos bandas lleguen a un punto de ser inevitables y ambas acuerden en entrar en una guerra letal, esta transcurre de la siguiente manera:

- Se solicitará de manera IC un permiso de guerra a la “mafia administrativa”, aportando todos los detalles. Sumado a esto, se deberá de proporcionar a través del discord de ilegales los vídeos/documentos que acrediten los motivos.
- El STAFF transmitirá su respuesta y pondrá las condiciones de la guerra a través de la mafia administrativa.
- El ganador recibirá todos los territorios del perdedor, mientras que este último recibirá un CK para todos sus miembros y desmantelamiento.

Si una banda quiere una guerra, pero la otra no, será el STAFF quien valorará la situación y el alcance de las acciones de ambas bandas para determinar si es lo más justo o si una de las dos bandas está abusando de su poder.

## 10. ARMAS Y SUS RESTRICCIONES

Durante el uso de armas de fuego, hay ciertas restricciones en diferentes situaciones que se deben tener en cuenta.

- El conductor de un vehículo tiene prohibido disparar en movimiento, puede si para el coche por completo.
- Está prohibido iniciar un tiroteo subido a un vehículo (*drive-by*).
- Está prohibido el uso de las “rolas” en tiroteos.
- Está prohibido el abuso de la tercera persona (*ghostpick*) en tiroteos.

## 11. DISCORD ILEGALES

Cada vez que se estén cometiendo actos delictivos, se tendrá que estar en el canal de voz de la banda. Es totalmente obligatorio y el no cumplir esta norma llevará a sanción y posible desmantelamiento en caso de reincidencia.

Se llevará un registro de los robos que se realizan para así controlar la actividad de dicha banda. También se tendrá que actualizar el inventario de la organización cada día en el canal especificado.

Las bandas iniciarán con 4-6 miembros, e irán incrementando los slots de uno en uno cada vez que suban de nivel en el NPC de la organización hasta un máximo de 12 miembros.

