



-CONCEPTOS BASICOS-

- Crea un personaje, elabora su historia y cíñete a ella. Actúa en consecuencia a lo que haría tu personaje en la vida real, ese es el fundamento del Roleplay.
- El idioma oficial IC y OOC es el castellano.
- Cualquier tipo de conversación fuera de rol, solo se podrá llevar a cabo por los siguientes canales (/OOC, Discord o /OOP). Y solo si hay que comunicar algo de necesidad extrema, se utilizará el canal /OOC para comunicarlo.
- No se permiten roles de discapacidades que no te permiten rolear (ceguera, sordera, etc).
- No se permiten bajo ningún concepto roles sexuales no consentidos, ya sea con hombres o con mujeres. (a esto nos referimos que ooc debería haber un acuerdo para realizar un rol sexual, si algunas de las dos partes no están de acuerdo y se realiza igualmente, habrán sanciones a la parte que lo realice)

-CONCEPTOS GENERALES-

OOC (Out of Character): Todo lo que ocurre fuera de rol, lo que se realiza o habla de forma ajena a nuestro personaje ficticio.

IC (In Character): Todo lo que le ocurre a nuestro personaje dentro del juego, durante el rol.

MG (Meta Gaming): Es utilizar la información que consigues OOC para el beneficio de tu personaje IC o viceversa.

PG (Power Gaming): Realizar acciones que se escapan a la realidad o a las leyes humanas o de la naturaleza. Por ejemplo: conducir con un coche deportivo por la montaña; o vender armas por twitter.

PK (Player Kill): Es el estado de inconsciencia en el que se encuentra tu personaje y en el que te despiertas con una pérdida de memoria temporal del rol previo. No podrás saber lo que te ha ocurrido a menos que algún testigo te lo cuente. No podrás recordar ni, quien te abatió, ni cómo era, ni el lugar en el que estabas ni la causa por la que quedaste inconsciente.

PKT (Player Kill Total): Estado de inconsciencia en el que te despiertas con una pérdida total de memoria sobre una parte de tu vida. Suele ser usado por las mafias para echar a un miembro y que olvide todo lo relacionado con su organización sin que éste pierda sus posesiones ni su identidad.

CK (Character Kill): Es la muerte total de tu personaje. Tu personaje será borrado de la base de datos y tendrás que empezar una nueva vida.

Todo CK debe ser solicitado abriendo un ticket en el canal de Discord de LaFama.

NORMATIVA



GENERAL

• Hay 4 tipos de CK:

- CK Voluntario (CK-V): Este se dará cuando una persona no quiera seguir con el rol de su propio personaje y decida terminar con este. (contaran como ck tanto suicidio como asesinato pactado o abandonar la ciudad. por ejemplo: irse de viaje con tu pareja y no volver.
- CK Policial (CK-P): Se da cuando tu personaje posee antecedentes suficientes para que la policía tenga motivos para condenarte a cadena perpetua.
- CK de Mafia/Banda: Surge cuando una mafia tiene información y motivos para matar a una persona (por traición, venganza, etc).
- CK Administrativo: Surge cuando la administración determina que tu pj tiene mala interpretación o por algo interno).

Revenge Kill (RK): Vengarte de una persona que te ha derribado, omitiendo el estado de pérdida de memoria en el que te encuentras después de ese acontecimiento (PK).

Death Match (DM): Agredir o matar a cualquier jugador sin justificación o rol previo.

Bunny Jump (BJ): Abusar del impulso que nos ofrece el salto del juego para llegar antes a un lugar. Está prohibido y puede conllevar una sanción.

Vehicle Death Match o Car Kill (VDM): Es el hecho de usar el vehículo como arma para atropellar y dañar a alguien. No es una forma de asesinato válida y permitida en la ciudad y es motivo de sanción.

Rol Entorno: Hay que tener en cuenta que la ciudad está viva. Es todo aquello que nos rodea y tenemos que simular. Aunque no se vea, hay policías en comisaría, más médicos en el hospital, gente por la calle, seguridad en las casas de mafia, cámaras en sitios públicos; y debemos rolear en función a estas circunstancias.

Evasión de rol: Evitar un rol que ya ha empezado ya sea escapándote de él o desconectándote, entrando en zona segura, haciéndote pasar por AFK, etc...

El tirar de "e" también se considera evasión de rol si estas en medio de un rol que esta ejecutándose.

Forzar rol: Es el hecho de obligar a alguien a que siga un rol en determinadas ocasiones muy concretas como, insultos y constantes hacia la policía, amenazas o desprecios en zonas seguras o comentarios inapropiados de forma reiterada.

-USO DEL /ME Y EL /DO-

El **/me** se utiliza para describir acciones que realiza nuestro personaje que sirven para apoyar el diálogo y la narración y que con nuestro personaje no podríamos hacer. El comando siempre se deberá de escribir en tercera persona y detallando lo máximo posible la acción de nuestro personaje. Este mismo comando, solamente estará habilitado para describir acciones del personaje y nunca los pensamientos de este.

Por ejemplo:

/me saca la cartera del bolsillo y busca el DNI.

NORMATIVA

GENERAL

El **/do** sirve para describir estados físicos y anímicos de nuestro personaje o situaciones que ocurren en el entorno que no podemos ver a simple vista debido a las limitaciones del juego. Por ejemplo:

/do se escucharía una leve música de fondo de ascensor
/do se encontraría muy drogado

Mediante el uso de un **/do** está terminantemente prohibido mentir, SIEMPRE se debe decir la verdad con alguna pregunta realizada en el mismo. Por ejemplo: **/me le revisa el DNI /do que pondría?** (en este caso se deberá poner el nombre y apellido real ya que no se puede mentir en el mismo).

Con el **/DO** no puedes expresar pensamientos y sentimientos.

-ENTORNO Y AUXILIO-

- El **/entorno** realiza un aviso de entorno a la Policía.
- El **/auxilio** realiza un aviso de entorno a los EMS.

Este aviso es realizado por la persona que está haciendo un acto antes de que este se ejecute como por ejemplo algún acto ilegal, cuando se está inconsciente, etc... Pero tiene que tener en cuenta que tiene que ponerlo en tercera persona como si alguien que estuviera por el entorno lo hubiera visto y hubiese realizado la llamada.

Pero si la llamada la realiza otra persona que ha visto la situación la escribiría en primera persona ya que cuenta como una persona del entorno que no es la que está realizando el acto ilegal o ha tenido un accidente, aunque en este caso se tiene que dar descripción física, si porta algún arma y cual, etc... **Tiene que llevar la mayor información posible.**

*Hay que tener en cuenta de que si alguno de estos actos se realiza en una montaña o algún callejón donde no va a haber gente por allí y no hay ninguna otra persona viendo esto, no se hace falta una llamada a los servicios de emergencia ya que nadie ha presenciado esto.

Ejemplos:

- **Situación:** Hay dos chicos con mascarillas de calavera, vestidos con un traje negro elegante y que van en una sanchez de camuflaje verde, se paran y apuntan a una chica para robarle, le roban y se dan a la fuga.

/entorno ¡Ayuda! Dos enmascarados han robado a una chica y se han dado a la fuga, van en una sanchez de camuflaje verde y van vestidos de negro.

- **Situación:** Va un coche a muy alta velocidad, al dar una curva cerrada da un volantazo, se choca y el conductor sale disparado del vehículo quedando en el suelo inconsciente.

/auxilio Se ha producido un accidente de coche y parece que el conductor está herido.



1. NORMAS GENERALES

1.1 ES OBLIGATORIO EL USO DE CASCOS Y LA OPCIÓN DE PULSAR PARA HABLAR EN EL CHAT DE VOZ.

1.2 Valorar tu vida por encima de todo. Por ejemplo: si te están apuntando con una pistola no puedes sacar tu arma para responder o intentar defenderte.

1.2.1 Rolear un suicidio conllevaría un CK (con el previo hecho de abrir un ticket). Está prohibido recrear un suicidio falso (ya que también significaría un CK). Quien no avise antes de realizar este tipo de rol se llevará una sanción.

1.2.2 Está prohibido reportar a un administrador para que te reviva si no hay un motivo de peso previo. Esto será sancionable.

1.2.3 Si no hay EMS en servicio se podría llevar a los heridos a los puntos de curación del hospital.

1.2.4 Si hay EMS en servicio y se encuentra en el hospital está prohibido utilizar los puntos de reanimación y curación.

1.2.5 Los EMS no pueden atender a personas que hayan sido abatidas en zonas calientes. A excepción de que al abatido se le lleve al hospital o se le saque de la misma.

1.2.6 Está prohibido ejecutar a un sujeto si ha colaborado en el rol y haya sido respetuoso en todo momento (ya sea como rehén o como víctima de robo).

1.2.7 No está permitido hablar durante el estado de inconsciencia de tu personaje. Hacer esto conlleva una sanción.

1.3 Está prohibido interrumpir un rol ajeno.

1.4 No se permiten roles de violaciones o agresiones sexuales.

1.5 Para realizar torturas tiene que haber previamente un consenso por ambas partes OOC o ser hablado con la administración para llegar a un acuerdo. Si la tortura se realiza en partes vitales del cuerpo que no te permiten rolear (cortar lengua, dejar ciego...), la tortura conllevaría un futuro CK.

1.6 Está prohibido realizar llamadas falsas a los servicios de EMS, LSPD, mecánicos o taxi. Esto será motivo de sanción.

1.7 El mal uso de los canales de texto es motivo de jail. No está permitido usar el /OOC con el fin de comunicarse.

1.8 Si una persona lleva la cara tapada (con pañuelos enteros, cascos, pasamontañas o máscaras) no se le puede reconocer. (las barbas y/o accesorios que esten añadidos en la sección de mascarar no contarán como bandana o pañuelo).

1.9 Está prohibido todo insulto o discriminación hacia cualquier persona en OOC, conlleva una sanción.

1.10 No está permitido hacerse pasar por EMS, LSPD, mecánico, taxista y/o vestirse como ellos. Al igual que robar vehículos oficiales de estos es motivo de sanción.

NORMATIVA

GENERAL

1.11 DNI: Todos los usuarios deberán llevar el DNI siempre encima. No se puede rolear un DNI falso ni la destrucción del mismo. (solo se podrá rolear el cambio de uno si el staff lo aprueba)

1.12 Los vehículos Land Rover no cuentan como todo terreno por lo que no se deberá usar en montaña.

1.13 Los roles de estafa están permitidos a excepción que sea en zona segura.

1.14 Se prohíbe nombres homófobos, xenófobos, racistas y/o obscenos; etc. También se prohíbe usar nombres de famosos. EJEMPLOS: Cristiano Ronaldo, Rosa Melano.

1.15 SE RECUERDA QUE NO SE DEVUELVE NINGUNA DONACIÓN.

1.16 Está prohibido el uso de cualquier tipo de hack o bug para aprovecharse del servidor.

1.16.1 Está prohibido la modificación de carpetas de fivem para obtener ventajas, Ejemplo: FastShoot, No props, modificación de daño de armas, kill effects que iluminen los otros jugadores, balas trazadoras, etc.

1.17 No está permitido el comercio ni el uso de ventajas o herramientas de tú trabajo para usarlas fuera de servicio. Ejemplos: negociar con MediKit o armas policiales. Sí que están permitidos los RepairKit de mecánico.

Se castigará duramente quien venda armas ilegales aunque se consiga la información por ooc.

1.18 No se puede cargar a una persona y correr a la VEZ.

1.19 Para hacer una manifestación se deberá abrir un ticket y éste ser aceptado. Sino todo aquel que este participando tendrá una sanción.

1.20 Para realizar un ataque terrorista en comisaria tiene que haber una previa autorización, abrir un ticket y tener motivos sólidos, se deberá fijar un día y como mínimo tienen que haber 12 policías activos.

1.21 No se permite usar ropa que deje partes de tu cuerpo invisibles, que estén bugueadas, ni usar casco a excepción de que sea de moto solo cuando se use una moto.

1.22 No está permitido ir descalzo en lugares que por rol tu personaje no podría resistirlo, **ejemplo: Montañas, tierra con piedras, vías de trenes, bosques, etc.**

1.23 Se deberán de esperar un mínimo de **1** día después de sufrir un CK para unirse a una nueva organización, en el caso de realizarse un PKT se deberá esperar un mínimo de **3** días.

1.24 No se permite ningún tipo de rol agresivo ni de estafa con menos de 2 policías.

1.25 No se podrá iniciar ningún rol agresivo una vez anunciado el reinicio del servidor.

NORMATIVA



GENERAL

1.26 Si un negocio pasa más de 1 semana inactivo sin previo aviso a la administración, este se desactivará permanentemente.

1.27 El mal uso del f6 (poniendo multas sin sentido, cachear fuera del establecimiento ect) conllevara la desactivación del negocio o aviso administrativo. (dependiendo de la situación)

1.28 El mal uso de los addons fuera del establecimiento conllevara a la desactivación del negocio sin previo aviso. (Usar tasers, vender comida o bebida ect)

1.29 La administración no se hará responsable de las pérdidas ocasionadas si te quedas AFK (Que te roben, pierdas objetos ect). Si vas a estar AFK lo más recomendable es que te salgas del servidor.

1.30 Al recibir un CK asumes que se perderá TODO lo que tienes excepto Famacoins, Coches Vips y artículos Vips

1.31 Esta totalmente prohibido la transferencia / venta de coches vips a otros usuarios

1.32 Esta totalmente prohibido que las facciones legales usen el QRR cuando te están apuntando o muerto, se sancionara gravemente al infringir esta norma.

1.33 Si un civil supera los 500k en multa y es arrestado por una facción legal, sera puesto en prisión y se deberá pagar el total de las multas en un plazo de 24 horas si no son pagadas el civil tendrá un traslado a federal (ck policial).

1.34 Si un civil lleva mas de 5 armas encima o en maletero ya se considero trafico de armas.

1.35 Está prohibido que las facciones legales campeen entradas y salidas de puntos calientes para hacer controles o pares a menos que haya rol previo.

1.36 Ahora la poli primero tiene que iniciar el tiroteo, Ahora la policía esta obligada a dar 3 avisos para comenzar tiroteo por ambas partes, que significa esto:

Se ha cambiado la normativa en relación a como se empezaban los roles agresivos entre Facciones Legales y Facciones Ilegales a partir de ahora ambas partes podrán iniciar el rol de tiroteo siempre que previamente la policía de los tres avisos del comienzo del rol agresivo. En que consistirán los tres avisos: La policía en caso que quiera iniciar un rol agresivo estará obligada a dar tres avisos el primero será para informar que si la facción ilegal no obedece se abrirá fuego, el segundo será como segunda y última oportunidad para la "rendición" de la facción ilegal y el tercer aviso será para indicar el comienzo del rol agresivo, una vez dado el tercer aviso ambas partes podrán empezar el tiroteo.

1.37 Solo se podrá forzar coche en puntos calientes o si hay rol de por medio, Queda prohibido forzar coche aparcados por la city.



2. ZONAS SEGURAS

2.1 Es una zona en la que no podremos realizar actos delictivos.

2.2 Está prohibido cualquier tipo de rol agresivo en zonas seguras; a excepción de que el rol se haya iniciado previamente y que tenga una duración máxima de 10 minutos dentro de la zona segura.

2.3 Las zonas seguras son:

- Comisaría
- Hospital
- Mecánicos
- Garajes (solo los que estén especificados en pantalla)
- Tiendas, comercios y negocios
- Bancos
- Moteles
- Gym
- Ammunition
- Concesionarios (parking incluido)
- Propiedades (máximo 15 metros de la puerta)
- El edificio del INEM y los puntos de salida y llegada de cada

2.4 Como excepción, se podrá realizar un rol agresivo si ha sido acordado por ambas partes de la trama a modo de evento exclusivo. Por ejemplo: un ataque terrorista en comisaría (con permiso en un ticket).

2.5 Si una persona comienza un rol agresivo (por ejemplo, pelearse) con alguien y la otra persona responde al rol agresivo, los dos serán sancionados. Si alguien te asalta en zona segura lo mejor que puedes hacer es esperar a que termine el rol y apuntar su nombre de Steam y su ID para poder reportarlo. (Hay que tener grabado todo esto)

2.6 Está prohibido entrar en casa de bandas o mafias sin un rol previo (un evento organizado, etc). Si se pasa cerca de una casa de mafia o banda, ellos deben darte un aviso y tendrás 10 segundos para irte, si no podrán abatirte.

2.7 En el caso de las viviendas, no se podrá asaltar a nadie que vaya expresamente a su casa (a una distancia de 15 metros). No se le podrá iniciar ningún rol agresivo desde que aparca el coche y sube. Ni tampoco se puede esperar a que baje, se deberá respetar que la persona suba a su vehículo y siga su marcha (tampoco se puede campear la zona y perseguirle para asaltarle).



3. ZONAS CALIENTES

- 3.1** Esta es una zona completamente PVP, son zonas son las recolecta/procesado /venta de drogas, no hará falta un rol previo para matar.
- 3.2** Estará totalmente prohibido secuestrar a alguien y llevárselo allí para matarlo.
- 3.3** No se podrá salir de un punto caliente una vez el rol haya comenzado.
- 3.4** Esta prohibido disparar de adentro a fuera o viceversa en un punto caliente.
- 3.5** Queda totalmente prohibido mirar el DNI de un muerto.
- 3.6** No está permitido campear la zona caliente y/o esconderse en los arbustos de la zona.
- 3.7** Solo se podrá usar francotirador desde una montaña y a una distancia entre jugadores de 50 metros aprox.
- 3.8** Solo se puede disparar dentro de las zonas rojas marcadas en el mapa o las indicadas en discord (se estarán actualizando cada vez que cambien los puntos)
- 3.9** En las zonas calientes no pueden mandar report o realizar una llamada con el músculo "G" para reanimar ya que si están allí abatidos es porque han querido arriesgarse y si quieren ser reanimados que algún amigo que no haya sido abatido tiene que llevarlo al hospital, sino tiene que tirar del músculo "E" cuando el rol haya acabado. Si tira de "E" antes de que el rol haya acabado es motivo de sanción a excepción de que esté a punto de desangrarse.
- 3.10** En las zonas calientes es obligatorio ir con la ropa de tu organización especialmente para puntos
- 3.11** Prohibido los mensajes por /anon como (Free humane, Fiesta en humane, o cualquier comentario que incite ir a algún punto.)
- 3.12** Esta prohibidos reportar en puntos calientes, Tendrás que tirar de E y al reaparecer podas reportar. Si reportas en punto caliente serás sancionado y tu reporte no será atendido.
- 3.13** Prohibido dispara desde un helicóptero a matar, solo se podrá disparar a las ruedas.
- 3.14** Prohibido ir a zonas calientes con cualquier tipo de casco (gorras, bandanas en la cabeza, accesorios de cabeza ect)

NORMATIVA



ZONAS CALIENTES

- 3.15** Se podrá cachear con armas largas en mano (SOLO en puntos calientes).
- 3.16** Podrán ir un máximo de 15 personas por organización a un punto caliente a la vez.
- 3.17** Se podrá cachear sin la necesidad de los /me (SOLO en puntos calientes).
- 3.18** Las facciones legales (Policía, FBI, SWAT, ect) **NO** podrán llevar armas policiales (Pistola de combate, tazer, Rifle avanzado, ect) a puntos calientes, solo armas que todo el mundo pueda cachear.
- 3.19** Está prohibido usar cuchillos, Bates, Machetes, y puño americano a punto caliente.
- 3.20** Si está permitido ir sin arma a punto caliente.
- 3.21** Si te sales de un punto caliente tienes que esperar 10 minutos para volver a entrar a ese mismo punto.
- 3.22** Si no perteneces a ninguna organización máximo podrán ir 2 a puntos calientes.
- 3.23** Se considera campeo externo cuando pasas más de 1 minutos bordeando el punto dando vueltas.
- 3.24** Se le puede disparar a un heli y pasajeros y conductor si esta dentro de un punto caliente.
- 3.25** Cada organización va a poder llevarse un maximo de 5 bambis a puntos calientes.
- 3.26** Para cambiar de conductor de un blindado tienes que esperar 3 Minutos.
- 3.27** No puedes salir de punto caliente cuando tengas rol iniciado aunque estes en un blindado.

4. ROBOS, ATRACOS Y REHENES

4.1 Hay que tener en cuenta que no es lo mismo policía conectada que policía disponible.

4.2 La policía siempre avisara por la nube de su disponibilidad.

4.3 Pequeños robos o atracos a civiles: Se necesitarán 2 mínimo 2 policías conectados (Es necesario poner /entorno pero no hace falta preguntar por disponibilidad).

4.3.1 Se podrá robar todo menos la comida y la bebida.

4.3.2 En el caso de robar a un policía, queda prohibido robarle el tazer, pistola de combate porra, chalecos y el rifle avanzado

4.3.3 Si el asalto se produce al volante es obligatorio el uso del modo GRITAR.

4.3.4 No se podrá robar a trabajadores

4.4 En los robos a partir de tienda, debe haber siempre 2 policías mas que atracadores.

4.5 Robo a TIENDA/BADULAQUE: Es obligatorio preguntar disponibilidad y esperar una respuesta. Si no hay respuesta por parte de la policía queda totalmente prohibido realizar el robo, será motivo de sanción administrativa o baneo si se realiza en reiteradas ocasiones.

4.5.1 POLICIAS MINIMOS: 2 / MAXIMOS 5

4.5.2 ATRACADORES MINIMOS: 1 / MAXIMOS: 3

4.5.2 REHENES MAXIMOS: 2

4.5.3 Armamento atracadores: Pistola, sns, y chalecos

4.5.4 Armamento LSPD: Pistola de combate y chalecos

4.5.5 Puede haber un tirador por ambas partes siempre y cuando lleven como arma una pistola, ninguna otra arma está permitida.

4.5.6 Podrá acudir un policía extra en el caso de que mueran 1 o más policías en el atraco

4.6 Robo a FLEEKA: Es obligatorio preguntar disponibilidad y esperar una respuesta. Si no hay respuesta por parte de la policía queda totalmente prohibido realizar el robo, será motivo de sanción administrativa o baneo si se realiza en reiteradas ocasiones.

4.6.1 POLICIAS MINIMOS: 5 / MAXIMOS 6

4.6.2 ATRACADORES MINIMOS: 3 / MAXIMOS: 4

4.6.2 REHENES MAXIMOS: 3

4.6.3 Armamento atracadores: Pistola, sns, subfusil, AP Pistol y chalecos

4.6.4 Armamento LSPD: Pistola de combate, subfusil, tec y chalecos

4.6.5 Puede haber un tirador por ambas partes siempre y cuando lleven como arma una pistola, ninguna otra arma está permitida.

4.6.6 Podrá acudir un policía extra en el caso de que mueran 1 o más policías en el atraco

NORMATIVA

ATRACOS

4.7 Robo a JOYERIA: Es obligatorio preguntar disponibilidad y esperar una respuesta. **Si no hay respuesta por parte de la policía queda totalmente prohibido realizar el robo, será motivo de sanción administrativa o baneo si se realiza en reiteradas ocasiones.**

4.7.1 POLICIAS MINIMOS: 5 / MAXIMOS 7

4.7.2 ATRACADORES MINIMOS: 3 / MAXIMOS: 5

4.7.2 REHENES MAXIMOS: 3

4.7.3 Armamento atracadores: Pistola, sns, subfusil, AP Pistol y chalecos

4.7.4 Armamento LSPD: Pistola de combate, subfusil, tec y chalecos

4.7.5 Puede haber un tirador por ambas partes siempre y cuando lleven como arma una pistola, ninguna otra arma está permitida.

4.7.6 Podrá acudir un policía extra en el caso de que mueran 1 o más policías en el atraco

4.8 Robo a BANCO CENTRAL: Es obligatorio preguntar disponibilidad y esperar una respuesta. **Si no hay respuesta por parte de la policía queda totalmente prohibido realizar el robo, será motivo de sanción administrativa o baneo si se realiza en reiteradas ocasiones.**

4.8.1 POLICIAS MINIMOS: 8 / MAXIMOS 10

4.8.2 ATRACADORES MINIMOS: 6 / MAXIMOS: 8

4.8.2 REHENES MAXIMOS: 4

4.8.3 Armamento atracadores: Pistola, sns, subfusil, AP Pistol, fusiles y chalecos

4.8.4 Armamento LSPD: Pistola de combate, subfusil, tec, fusiles, 2 escopetas y chalecos

4.8.5 Puede haber un tirador por ambas partes siempre y cuando lleven como arma una Franco Tirador, ninguna otra arma está permitida.

4.8.6 Podrá acudir un policía extra en el caso de que mueran 1 o más policías en el atraco

4.9 Robo a HUMANE: Es obligatorio preguntar disponibilidad y esperar una respuesta. **Si no hay respuesta por parte de la policía queda totalmente prohibido realizar el robo, será motivo de sanción administrativa o baneo si se realiza en reiteradas ocasiones.**

4.9.1 POLICIAS MINIMOS: 8 / MAXIMOS 12

4.9.2 ATRACADORES MINIMOS: 6 / MAXIMOS: 10

4.9.3 Armamento atracadores: Pistola, sns, subfusil, AP Pistol, fusiles y chalecos

4.9.4 Armamento LSPD: Pistola de combate, subfusil, tec, fusiles, 2 escopetas y chalecos

4.9.5 No se permite tirador en ambas partes.

4.9.6 Podrá acudir un policía extra en el caso de que mueran 1 o más policías en el atraco





4.11 Robo a FACEBOOK: Es obligatorio preguntar disponibilidad y esperar una respuesta. Si no hay respuesta por parte de la policía queda totalmente prohibido realizar el robo, será motivo de sanción administrativa o baneo si se realiza en reiteradas ocasiones.

4.11.1 POLICIAS MINIMOS: 5 / MAXIMOS 6

4.11.2 ATRACADORES MINIMOS: 3 / MAXIMOS: 4

4.11.3 REHENES MAXIMOS: 3

4.11.4 Armamento atracadores: Pistola, sns, subfusil, AP Pistol y chalecos

4.11.5 Armamento LSPD: Pistola de combate, subfusil, tec y chalecos

4.11.6 No se permite tirador en ambas partes.

4.11.7 Podrá acudir un policía extra en el caso de que mueran 1 o más policías en el atraco

4.12 Solo se podrá rolear 1 rehén por secuestro.

4.13 Solo se podrán usar vehículos del concesionario normal en cualquiera de los atracos.



5. SECUESTROS

- 5.1** Solo las mafias o las bandas pueden secuestrar, Pero los civiles solo con previa autorización del staff.
- 5.2** Para secuestrar a un civil debe haber al menos **4** policías de servicio.
- 5.3** Para secuestrar a un policía debe haber al menos **6** policías de servicio. (en caso de que el policía este fuera de servicio contara como civil).
- 5.4** En ninguno de los casos hace falta preguntar policía disponible, pero sí poner el entorno.
- 5.5** Está prohibido secuestrar un cuerpo inconsciente para llevarlo al hospital, que lo reanimen y volver a secuestrarlo.
- 5.6** Un rehén no podrá ser retenido por más de 45 minutos (a no ser que el rehén esté de acuerdo en quedarse más tiempo).
- 5.7** Está prohibido utilizar amigos o miembros de una banda o mafia para beneficiarse de un secuestro.
- 5.8** Es obligatorio negociar por la vida de un rehén, ya sea un civil o un policía.
 - 5.8.1** Por un civil se podrá negociar como máximo 150.000\$.
 - 5.8.2** Por un policía se podrá negociar como máximo 300.000\$.
 - 5.8.3** También se podrá negociar por la liberación de un miembro de la banda. En lo que el máximo a negociar será 200.000\$.
- 5.9** No se permitirá robar, pero sí secuestrar a personas que estén de servicio, exceptuando a los EMS.
- 5.10** Durante la negociación debes ser flexible, no se pueden cortar negociaciones a la primera.
- 5.11** Queda prohibido campear una zona para robar o secuestrar a alguien. Por ejemplo: Esperar al lado del garaje a que salga un coche para perseguirlo y asaltarlo.
- 5.12** 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) y al salir de la zona es robado o secuestrado.
- 5.13** Los secuestrados deberán colaborar en todo momento diciendo las necesidades que tienen de comida, agua y vida.
- 5.14** Los rehenes no se podrán escapar, aunque se les hayan soltado las esposas.

5.15 El secuestrado no podrá avisar a nadie si está esposado o si le han hecho el rol de quitarle el móvil y/o las comunicaciones. Si no le cortasen la radio y no le tuvieran esposado tendría que hablar por los dos canales (radio y juego) para que los secuestradores también lo escuchasen.

5.16 El rehén tiene que tomarse en serio el secuestro y valorar su vida al máximo, al no seguir esta norma tu pj podría sufrir ck de parte de los secuestradores y también una sanción administrativa de ban.

5.17 Si el secuestrado pertenece a una organización, su organización tiene que valorar su vida y no ir y empezar tiroteo.

5.18 Si el secuestrado le cortan comunicaciones y le rolean que le quitan el GPS tiene que usar el comando /cambiartrabajo al instante sin ninguna excepción.

5.19 El secuestrado tampoco podrá cambiarse de asiento o tirarse en marcha.

5.20 Está prohibido abatir a la víctima de secuestro si ha cooperado y haya sido respetuosa.

5.21 Está prohibido disparar antes de cortar negociaciones.

5.22 Solo se podrá secuestrar a 2 personas a la vez.

5.23 Sólo podrá haber un secuestro por día por parte de cada mafia o banda.



- 5.24** Esta prohibido cachear con arma larga en mano excepto en los puntos calientes.
- 5.25** Esta permitido volver al rol después de 30 minutos desde que tiras de E.
- 5.26** Está prohibido tirar de E en roles importantes (Puntos calientes, esperar para ser procesado por la policía, robos, tiroteos ETC) A menos de que te permitan hacerlo o pasen 25 minutos mínimo...
- 5.27** Está prohibido Spamear el OOP en medio de un rol. (Si algún jugador incumple esta norma se puede suponer la imposición de una sanción.)
- 5.28** Prohibido estar dentro de un arbusto escondido.
- 5.29** Los entornos deben de ser enviados DETALLADAMENTE, antes o en medio del acto ilícito. Prohibido mandar el entorno después de cometer el acto ilícito.
- 5.30** Para llevar más de una arma larga o ítems integrados como cargadores o chalecos en tu inventario tienes que equipar una mochila.
- 5.31** Está permitido entrar a casas de otros a robar siempre y cuando estén seguros que el dueño no esté dentro.
- 5.32** Prohibido realizar roles de tiroteos con cascos integrados que tanquean.



6 VEHICULOS

- 6.1** No se puede disparar desde el vehículo siendo el conductor y en ningún caso se puede disparar a matar desde él. Se puede disparar a las ruedas desde dentro del vehículo siempre y cuando no seas el conductor.
- 6.2** Está prohibido disparar conduciendo una moto. Sólo puede disparar el copiloto y solamente podrá disparar a las ruedas, nunca a matar.
- 6.3** Es obligatorio el uso de vehículos específicos para cada trabajo. Ejemplo: no se puede trabajar con un deportivo siendo basurero.
- 6.4** Está prohibido dejar un vehículo defectuoso en mitad de la calle. Se deberá llamar a una grúa y, en cualquier caso, apartarlo de la calle para no obstaculizar la marcha.
- 6.5** Está totalmente prohibido aparcar un helicóptero dentro de la ciudad (excepto en los lugares adecuados para ello).
- 6.6** No está permitido robar a una persona que ha sufrido un accidente y lo está roleando (/suelo). A excepción de que hubiese un rol previo.

ROLEPLAY





6.7 VEHICULOS BLINDADOS

6.7.1 Los coches blindados están permitidos en ciudad y norte.

6.7.2 Si entras en un punto caliente con el blindado no puedes estar dando vueltas y forzando rol.

6.7.3 No está permitido disparar desde dentro de un blindado.

6.7.4 No está permitido disparar a las ventanas de un blindado (aprovechando bugs).

6.7.5 La única forma de bajar de un blindado es echarle gasolina, eso obligatoria a los ocupantes a bajar.

6.7.6 El Kuruma blindado no está permitido en montañas.

6.7.7 Se podrá disparar a un blindado si tienes la puerta abierta/rota

6.7.8 Se podrá disparar a la ventana si está rajada o rota.

6.7.9 Una vez bajado del blindado tienes que esperar mínimo 30 segundos para volver a subir, 30 segundos es una estimación más o menos si son 5 segundos más o 5 segundos menos no pasa nada.

6.7.10 Solo se podrá usar un **blindado** por organización en punto caliente





7. ARMAMENTO

7.1 Las únicas armas legales que hay en la ciudad son las que se pueden comprar en la tienda de Ammunition. Éstas son la pistola, la navaja, el bate, la botella y taco de billar. El resto de armas que no pertenezcan a la armería del LSPD o a la tienda son ilegales. Esto significa que si la policía te arresta con cualquier arma que no pertenezca a esta lista está obligada a confiscártela.

7.2 Está prohibido usar armas automáticas y largas en la ciudad bajo sanción administrativa. Sólo se podrán utilizar en roles concretos como en atracos. Sólo se podrán utilizar la pistola y la pistola de combate policial.

7.3 Para utilizar un arma siempre habrá que tener un rol previo excepto en las zonas calientes (puntos de droga).

7.4 Se podrá llevar todo tipo de armas que no estén prohibidas por parte de mafias y bandas en caso de estar en una guerra (solo en zonas calientes).

7.5 Está permitido abrir fuego desde un helicóptero con cualquier arma en el aire siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

7.5.1 El tirador debe estar colocado en la parte trasera del helicóptero (ni piloto ni copiloto, solo en la zona de puertas abiertas)

7.5.2 El helicóptero debe estar prácticamente estable y se tiene que colocar en paralelo contra el objetivo (es decir, que el tirador tenga un tiro directo).

7.6 Uso del francotirador:

7.6.1 No se podrá usar el francotirador estando en movimiento.

7.6.2 No se podrá usar el francotirador en la calle ni dentro de los establecimientos (exceptuando un atraco a banco y siempre y cuando sea en una azotea).

7.7 Está completamente prohibido disparar a la libanesa (sin apuntar, solo sacando la mano)

7.8 Si vas a llevar armas mk2 también debes llevar al menos una pistola 9MM

7.9 La pistola mk2 está permitida en ciudad. Pero se debe llevar otra pistola normal cacheable.

7.9.1 Si llevas el arma **La Scar** también deberás llevar al menos una pistola SNS

8. REPORTES

8.1 Es imprescindible no parar un rol, deberemos esperar a que este termine para poder hablar sobre lo sucedido con un alcalde o con el propio jugador. Excepto en causas de fuerza mayor como tiroteos en comisaría.

8.2 Está prohibido amenazar por el canal /OOC o por voz, con reportar.

8.3 No se atenderán reportes que no lleven asunto.

8.4 Un mal uso de los canales /me y /do para quejarse cuando estás inconsciente conlleva sanción.

8.5 Spamear con numerosos reportes es motivo de sanción administrativa. Si ves que no llega ningún alcalde deberás esperar.

8.6 Es obligatorio tener pruebas visuales de lo que se va reportar (vídeo, capturas, etc.). Si no el reporte queda nulo.

·Programas para grabar:

Medal - Nvidia (graban los últimos 2 min)

OBS – Fílmora (graban de forma continua)

8.7 No se puede reportar para pedir vehículos si no hay una razón de peso (un bug o una tormenta).

8.8 Está prohibido reportar por una “muerte” accidental o para que te revivan (a excepción de que sea por un bug).

8.9 Los alcaldes no guardan bajo ningún concepto las armas que se pueden perder en jail o en los servicios comunitarios, ni se devuelven al acabar en jail o los servicios. Tampoco se recoge a nadie al salir de jail, deberán llamar a un taxi o a un amigo.

8.9.1 Está prohibido contra reportar.

8.10 Spamear con numerosos reportes es motivo de sanción administrativa. Si ves que no llega ningún alcalde deberás esperar.

9. WARNS

9.0 Si hay 3 personas de una organización criminal involucradas en un antirol es 1 warn automáticamente.

9.1 Si solo un miembro de una organización criminal dispara fuera de punto o de adentro a fuera es un warn así sea 1 solo persona.

9.2 Si el jefe recluta más de los slots permitidos o aplicados por la administración es un warn automático.

9.3 Al llegar a los tres warns se deberá pagar por todos los warns para recuperarla en un plazo de 24 horas.

9.4 Si el responsable de la organización (Jefe) comete un antirol masivo o toxiqueo masivo será warn automático para la organización.





10. PEDS

10.1 Si quieren cambiar de su personaje normal a PED, deberán alejarse de los demás usuarios para cambiarse a la ped. No está permitido cambiarse frente a los usuarios.

10.2 Se deberá rolear que es un “traje” / “disfraz”, nunca se deberá rolear como un personaje sin previo aviso a administración.

10.3 No se atenderán reportes que no lleven asunto.

10.4 No podrán participar en tiroteos por ningún motivo y también quedan vetados de ir a puntos con las peds.

El mal uso de las peds será sancionado gravemente retirándose la ped al usuario y sin posibilidad alguna de volver a tener otra ped.

