



HOLLY ROLEPLAY

Normativa de ilegales

NORMATIVAS DEL SERVIDOR



GUÍA DE CONTENIDOS

Índice

I. Robos y Atracos	3
II. Bandas y Organizaciones Criminales	5
III. Drogas	7
IV. Armas	9
V. Secuestros y Retenciones	10
VI. Conflictos entre Organizaciones	11
IX. Economía Ilegal	12
X. Interacción con la Policía	13
XI. Normas Generales del Rol Ilegal	14

La numeración de los apartados se conserva según el texto facilitado.



APARTADO I

Robos y Atracos

Cualquier robo de cualquier establecimiento debera ir acompañado de un entorno bien redactado para la policia.

Rehenes: El Rehen sera exclusivamente el tendero.

Casas

Cualquier persona con ganzúa (civil o banda) puede entrar a una casa a robarla con sus respectivos motivos ic y considerando que la policía puede venir en cualquier momento.

No hay límite por día.

Badulaques o tiendas

Cualquier persona (civil o banda) puede realizar un robo a un badulaque/tienda siempre que tenga un motivo IC para hacerlo y disponga de los medios necesarios.

La policía puede acudir en cualquier momento al lugar del robo.

El robo tiene un cooldown de 30 minutos.

No se podrá realizar el robo de forma repetitiva únicamente con la finalidad de generar dinero.

Si la policia no acude en 10 minutos podeis iros cuando querais.

Max atracadores: 2

Max policias: 3

Min policias: 2

Joyerías

Cualquier banda puede realizar un robo a una joyería siempre que exista un motivo IC y se disponga del material necesario para iniciar el robo.

La policía podrá acudir al lugar en cualquier momento.

Los participantes deberán mantener el rol del atraco desde su inicio hasta su finalización.

No se podrá abusar de la joyería para generar dinero de manera repetitiva.

Cooldown de 1 hora

Si la policia no acude en 20 minutos podeis iros.

Max atracadores: 4 + 1 externo

Max policia: 6

Min policia: 5



Fleeca

Cualquier banda puede realizar un robo a un fleeca siempre que exista un motivo IC y se disponga del material necesario para iniciar el robo.

La policía podrá acudir al lugar en cualquier momento.

Los participantes deberán mantener el rol del atraco desde su inicio hasta su finalización.

No se podrá abusar del fleeca para generar dinero de manera repetitiva.

Cooldown de 1 día

Si la policía no acude en 30 minutos podeis irros.

Max atracadores: 5 + 1 externo

Max policia: 8

Min policia: 6

Robos de vehículos particulares

Los vehículos de otros ciudadanos podrán ser sustraídos siempre que exista un motivo IC y se realice el correspondiente rol.

No se podrá robar vehículos de manera aleatoria o únicamente para molestar a otros jugadores.

Atracos a personas

Se podrá realizar un atraco a otro ciudadano siempre que exista un motivo IC válido y se desarrolle el correspondiente rol.

No se podrá utilizar el atraco como método de acoso, abuso o generación constante de dinero(Farm).

APARTADO II

Bandas y Organizaciones Criminales

Creación de una banda

Para crear una banda será necesario realizar una solicitud previa a la administración y cumplir los requisitos establecidos por el servidor.

La organización deberá contar con una estructura y un concepto criminal definido.

Número de integrantes

Cada organización tendrá un número máximo de integrantes establecido por la administración.

No se podrá superar dicho límite mediante miembros no oficiales que actúen habitualmente como parte de la organización.

Jerarquía y roles

Cada banda deberá contar con una jerarquía interna que permita diferenciar los distintos rangos y responsabilidades de sus integrantes.

Los ascensos, expulsiones y decisiones internas deberán realizarse mediante rol.

Identificación de la organización

Los miembros de una banda deberán poder identificarse entre ellos mediante elementos propios de la organización, como vestimenta, vehículos o símbolos, siempre que estos hayan sido establecidos mediante rol.

Territorios

Las organizaciones podrán establecer zonas de influencia mediante rol.

El control de un territorio no otorga propiedad sobre el mismo ni permite impedir que otros jugadores desarrollen actividades legales en él.

Reclutamiento

El reclutamiento deberá realizarse mediante rol y no podrá consistir únicamente en invitar jugadores OOC para aumentar el número de integrantes de la organización.



APARTADO II · CONTINUACIÓN

Alianzas

Las organizaciones podrán establecer alianzas con otras bandas siempre que exista un motivo y desarrollo IC.

Una alianza no convierte automáticamente a los miembros de ambas organizaciones en una única banda ni permite superar los límites establecidos.

Conflictos entre bandas

Los enfrentamientos entre organizaciones deberán contar con un motivo IC válido.

No se podrán iniciar guerras, tiroteos o ataques únicamente por motivos OOC o por disputas surgidas fuera del servidor.

Disolución de una organización

Una organización podrá ser disuelta mediante rol o por decisión administrativa cuando incumpla de forma reiterada la normativa del servidor.

En caso de disolución administrativa, sus integrantes deberán respetar las condiciones establecidas por el Staff para volver a formar parte de una organización.

Información OOC

Las organizaciones deberán actuar únicamente con la información obtenida mediante rol.

No se podrá utilizar información obtenida mediante Discord, streams, chats externos u otros medios OOC para beneficiar a la organización.

Actividad de la organización

Las bandas deberán mantener una actividad criminal coherente con el concepto presentado.

No se permitirá crear una organización únicamente para obtener beneficios económicos o acceder a actividades ilegales.

APARTADO III

Drogas

Obtención de drogas

Las drogas deberán obtenerse mediante las actividades y métodos establecidos por el servidor.

No se podrá utilizar información OOC para conocer ubicaciones, cantidades o métodos de obtención.

Producción y procesamiento

La producción y procesamiento de drogas deberá realizarse mediante el correspondiente rol y utilizando los sistemas habilitados para ello.

Las organizaciones deberán desarrollar el proceso de forma coherente con su actividad criminal.

Venta de drogas

Cualquier persona o banda podrá realizar venta de drogas siempre que disponga de las mismas y exista un desarrollo IC.

La venta deberá realizarse mediante los sistemas establecidos por el servidor.

Zonas de venta

No se podrá realizar venta de drogas en zonas donde el sistema o la normativa lo prohíba.

Deberá respetarse especialmente la distancia respecto a comisarías, hospitales y aeropuertos establecida por el servidor. Actualmente existen bloqueos de 100 m en comisarías, 100 m en hospitales y 400 m en aeropuertos.



APARTADO III · CONTINUACIÓN

Tráfico de drogas

Las organizaciones podrán transportar y distribuir drogas entre diferentes puntos siempre que exista un motivo IC y se desarrolle el correspondiente rol.

No se podrá transportar grandes cantidades únicamente para generar dinero sin ningún tipo de desarrollo.

Venta entre jugadores

Las drogas podrán ser vendidas o intercambiadas entre jugadores mediante acuerdos IC.

Los intercambios deberán realizarse dentro del rol y no podrán utilizarse para transferir dinero u objetos entre personajes sin una justificación IC.

Interacción con la policía

La venta, transporte o producción de drogas podrá ser descubierta por la policía.

Los jugadores deberán aceptar las consecuencias derivadas de sus acciones y no podrán utilizar información OOC para evitar una intervención policial.

Abuso de la actividad

No se permitirá repetir constantemente la venta o producción de drogas únicamente con el objetivo de maximizar beneficios económicos, ignorando el desarrollo del rol.

Organizaciones dedicadas al narcotráfico

Las bandas cuya actividad principal sea el tráfico de drogas deberán mantener una estructura y desarrollo IC acorde con dicha actividad.

No podrán utilizar la venta de drogas como única finalidad para obtener dinero sin generar situaciones de rol.

APARTADO IV

Armas

Queda prohibido portar, utilizar o sacar armas largas dentro de la ciudad.

Las armas largas únicamente podrán utilizarse y portarse fuera de la ciudad, salvo situaciones excepcionales autorizadas por la administración.

Uso de armas

Las armas de fuego deberán ser consideradas el último recurso durante cualquier situación de rol. Se deberá priorizar siempre la negociación, la intimidación y el desarrollo del rol antes de recurrir al uso de un arma.

No se podrán utilizar armas de fuego como primera opción para iniciar un conflicto.



APARTADO V

Secuestros y Retenciones

Secuestros

Los secuestros deberán tener un motivo IC válido y un desarrollo de rol previo. No se podrá secuestrar a una persona únicamente para iniciar un tiroteo o generar una situación sin sentido.

Retenciones

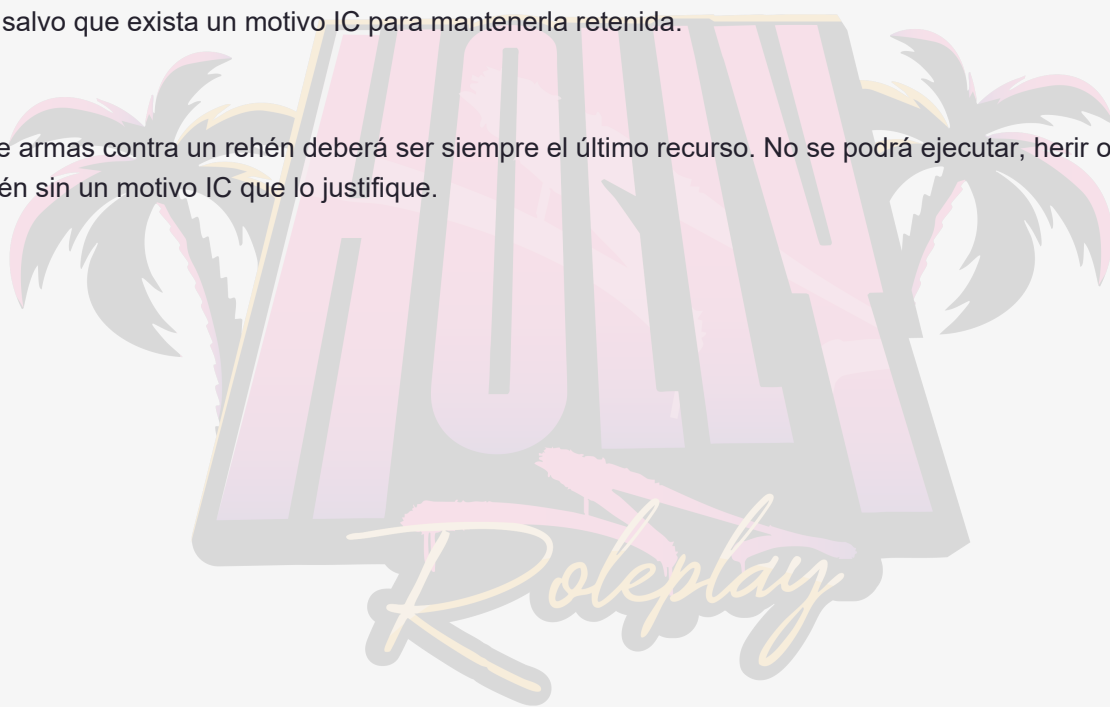
Una persona podrá ser retenida durante el desarrollo de una situación criminal siempre que exista un motivo IC. La retención deberá tener una finalidad dentro del rol y no podrá durar maximo 40 minutos.

Liberación

Una vez finalizada la situación que haya provocado el secuestro o la retención, la persona deberá ser liberada salvo que exista un motivo IC para mantenerla retenida.

Armas

El uso de armas contra un rehén deberá ser siempre el último recurso. No se podrá ejecutar, herir o disparar a un rehén sin un motivo IC que lo justifique.



APARTADO VI

Conflictos entre Organizaciones

Motivo del conflicto

Todo conflicto entre organizaciones deberá tener un motivo IC válido. No se podrán iniciar enfrentamientos o guerras por motivos OOC.

Escalada del conflicto

Los conflictos deberán desarrollarse de manera progresiva mediante rol. No se podrá pasar directamente a un tiroteo sin que exista un motivo o una situación previa que lo justifique.

Enfrentamientos

Los enfrentamientos entre organizaciones deberán mantener siempre un sentido dentro del rol. Las armas de fuego deberán ser el último recurso, priorizando amenazas, negociaciones e intimidación.

Tiroteos

No se podrán realizar tiroteos de forma indiscriminada contra miembros de otra organización. Deberá existir una situación IC que justifique el uso de la fuerza.

Drive-By

Se permite realizar Drive-By únicamente en las afueras de un barrio. No se podrán realizar Drive-By dentro de barrios.

Entrada en barrios

Se podrá entrar en cualquier barrio ajeno bajo la propia responsabilidad. Si una persona entra en un barrio ajeno, muere durante la situación y los miembros del barrio deciden no ayudarla, esto podrá suponer un CK.

Venganza

No se permitirá realizar acciones contra una organización únicamente por venganza tras haber perdido un enfrentamiento. Cualquier nueva acción deberá contar con su propio motivo IC.

Treguas y acuerdos

Las organizaciones únicamente podrán establecer treguas cuando exista un motivo IC y haya negocios o intereses comerciales de por medio. No se podrán establecer treguas de forma arbitraria o únicamente para evitar conflictos.

Finalización del conflicto

Un conflicto podrá darse por finalizado mediante el desarrollo del rol correspondiente o cuando se cumplan las condiciones establecidas entre las organizaciones.



APARTADO IX

Economía Illegal

Uso de los sistemas ilegales

Los sistemas de robos, drogas, armas, vehículos y demás actividades ilegales deberán utilizarse de manera coherente con el rol. No se permitirá abusar de los mismos para conseguir dinero de forma repetitiva.

Abuso de actividades

Queda prohibido repetir constantemente una misma actividad ilegal únicamente para maximizar beneficios. Deberá existir variedad y desarrollo de rol.

Transferencias de dinero

No se podrán realizar transferencias de dinero entre personajes u organizaciones sin un motivo IC válido. No se podrán utilizar cuentas secundarias o terceros para mover dinero y evitar las normas.

Dinero entre organizaciones

Las organizaciones podrán realizar pagos, negocios y tratos entre ellas siempre que exista un motivo IC y formen parte de una actividad o negocio dentro del rol.

Economía de las organizaciones

Las organizaciones deberán mantener una economía coherente con su actividad criminal. No se podrá justificar una cantidad excesiva de dinero sin que exista un desarrollo IC que lo respalde.

Farmear dinero

Queda prohibido utilizar cualquier actividad ilegal de manera mecánica o repetitiva únicamente para conseguir dinero, objetos o recursos, dejando de lado el desarrollo del rol.



APARTADO X

Interacción con la Policía

Intervención policial

La policía podrá intervenir en cualquier actividad ilegal siempre que tenga conocimiento de la misma. Se deberá aceptar su intervención y continuar el rol de manera coherente.

Cacheos

Se podrá cachear a la policía únicamente las balas y comida. Y si estas en una situación de riesgo, la pistola luego tirandola cuando acabe el peligro.

Persecuciones

Durante una persecución se deberá priorizar el desarrollo del rol. No se podrá buscar intencionadamente provocar un accidente o una situación de tiroteo únicamente para evitar ser detenido. La policía podrá avisar hasta un máximo de 3 veces hasta tres veces hasta disparar las ruedas en este caso el copiloto de un coche. (Queda totalmente prohibido que el piloto de un coche dispare)

Negociaciones

En situaciones como atracos o secuestros, se deberá priorizar la negociación con la policía antes de recurrir a la violencia.

Uso de armas

Las armas deberán ser siempre el último recurso frente a la policía. No se podrá disparar contra un agente simplemente por intentar detenerte.

Resistencia a la detención

Se podrá intentar escapar o evitar una detención mediante rol, siempre que la situación lo permita. Una vez detenido, se deberá continuar el procedimiento policial correspondiente.

Información IC

No se podrá utilizar información obtenida por medios OOC para evitar, localizar o enfrentarse a la policía.

Tiroteos con la policía

No se podrán iniciar tiroteos contra la policía sin un motivo IC que lo justifique. Las situaciones deberán escalar de manera progresiva y coherente.

Respeto al rol

Tanto las organizaciones criminales como la policía deberán respetar el desarrollo del rol y las consecuencias de sus acciones. No se podrá forzar una situación para conseguir un resultado determinado.



APARTADO XI

Normas Generales del Rol Ilegal

Motivos IC

Toda acción ilegal deberá tener un motivo IC válido y coherente con la situación. No se podrán realizar acciones criminales sin una razón dentro del rol.

Prioridad del rol

El desarrollo del rol deberá estar siempre por encima del beneficio económico. Las actividades ilegales no podrán utilizarse únicamente para conseguir dinero, objetos o ventajas.

Valor de la vida

Se deberá valorar la vida del personaje en todo momento. No se podrán realizar acciones que pongan en riesgo la vida de manera injustificada.

Escalada del rol

Las situaciones deberán desarrollarse de forma progresiva. No se podrá pasar directamente a la violencia o al uso de armas sin que exista una situación que lo justifique.

Uso de información OOC

Queda prohibido utilizar información obtenida fuera del juego para obtener ventajas dentro del rol. Toda la información utilizada deberá haber sido obtenida mediante medios IC.

Forzar situaciones

No se podrá forzar una situación para conseguir un resultado concreto. Se deberá permitir que el resto de jugadores puedan reaccionar y desarrollar el rol.



APARTADO XI · CONTINUACIÓN

Abuso de mecánicas

Queda prohibido aprovechar errores, bugs o mecánicas del servidor de manera intencionada para obtener ventajas en actividades ilegales.

Rol coherente

Las acciones de los personajes deberán ser coherentes con su historia, personalidad y situación. No se podrán realizar cambios de comportamiento injustificados únicamente para beneficiarse de una situación.

Respeto al rol

Todas las partes involucradas en una situación ilegal deberán respetar el desarrollo del rol y las consecuencias de sus acciones, independientemente de que el resultado sea favorable o desfavorable.

Sanciones

El incumplimiento de estas normas podrá conllevar sanciones administrativas dependiendo de la gravedad de la infracción y de los antecedentes del jugador u organización.

Fairplay en vehículos

No se podrá matar a una persona mientras se encuentre dentro de un vehículo y sin posibilidad de defenderse. Se deberá dar siempre una oportunidad de reaccionar y participar en el rol. Se deberá mantener el fairplay y evitar aprovechar situaciones en las que el otro jugador no pueda responder.

