

Normativa Ilícitos Community RP

ÍNDICE:
interactivo*

Funciones de grupos ilegales:

Pandillas
Bandas
Mafias
Mafia Madre

Historia de banda/mafia:

Descripción de banda/mafia:
Objetivos y medios:

Atracos:

Robo a civiles
Cajeros
Badulaque / licorerías
Bancos pequeños
Armerías
Joyería
Laboratorios
Banco Central
[Tabla de atracos](#)
Robo a policías

Zonas calientes:

Ambar:
Roja:

Armamento:

Ciudad:
Afueras:

Secuestros:

Civiles:

Banda:

Funcionario del Estado:

Redadas:

Policiales

Mafias

Venta de drogas:

Colaboraciones:

Pactos de no agresión:

Acuerdos e Intimidación:

Alianza:

Vehículos ilícitos:

Vehículos para bandas:

Vehículos para mafias:

Ropa:

Ropa para bandas:

Ropa para mafia:



FUNCIONES DE GRUPOS ILEGALES

Bandas: Las bandas serán de ocho (8) a diez (10) miembros como máximo. Las bandas serán gratuitas hasta un límite de tres (3) y otras tres (3) de pago. Los actos ilícitos serán coaccionados por las mafias que darán mercancía, trabajos o misiones.

Mafias: Las mafias serán de hasta quince (15) miembros, con posible ampliación (pagando, mirando página web). Las mafias serán de pago hasta un total de seis (6). Se encargarán de los actos ilícitos de inicio, es decir,

Armas cortas (sns hasta tec-9):

- Una mafia

Armas largas y cargadores (Micro smg hasta francotirador y todo tipo de cargadores)

- Una mafia

Tipos de droga (Dos a cada mafia)

- Dos mafias (ampliación a cuando se añada más droga)

Dinero negro

- Una mafia

HISTORIA DE BANDA / MAFIA

Descripción de banda / mafia: Tal como viene dicho es la descripción de cuál va a ser la vida de la banda o mafia adquirida para poder saber qué historia va a llevar en nuestra ciudad.

Objetivos y medios: Viene referido a qué fines va a tener la banda o mafia dentro de la ciudad y qué métodos va a utilizar para llegar a dicho fin.

Requisito: (Todo esto ha de ser comunicado en el momento de adquisición a la administración para que estos lo tengan en cuenta en todo momento y se pueda corroborar que se sigue la descripción de banda/mafia.)

ATRACOS

Robo a civiles: Para ejercer robo a civiles deberá de haber como mínimo un (1) policía en activo, además habrá que tirar un /entorno antes de realizar ninguna acción. Como máximo este robo podrá ser atendido por un policía más que delincuentes. No se les podrá robar bebida, comida y tarjetas de crédito.

Cajeros: Para realizar el robo al cajero deberá de haber como mínimo un (1) policía en activo y como máximo tres (3) policías. Es decir, no se podrá robar un cajero si hay más de tres (3) policías en activo.

Badulaques / licorerías: Para atracar estos establecimientos, deberá de haber como mínimo dos (2) policías en activo y un máximo de tres (3) policías presentes en el atraco. Es decir, para atracar este tipo de establecimientos, ha de haber tres (3) atracadores como máximo si hay tres (3) policías disponibles. En este robo deberá estar bajo nuestra posesión mínimo un (1) rehén (Puede ser el dependiente) y como máximo dos (2). En este tipo de robos no podrá haber tiradores, pero si se podrá realizar un bloqueo por parte de uno (1) de los tres (3) delincuentes.

Bancos pequeños: Para realizar este robo, deberá de haber como mínimo cuatro (4) policías en activo y un máximo de seis (6) policías presentes en el atraco. En este robo deberá estar bajo nuestra posesión mínimo dos (2) rehenes y como máximo cuatro (4). Se podrán realizar bloqueos siempre que no se exceda el límite de delincuentes máximos permitidos.

Armería: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo cuatro (4) policías en activo y un máximo de siete (7) policías presentes en el atraco. En este robo deberá estar bajo nuestra posesión mínimo dos (2) rehenes y como máximo cuatro (4).

Joyería: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo cinco (5) policías en activo y un máximo de ocho (8) policías presentes en el atraco. En este robo deberá estar bajo nuestra posesión mínimo tres (3) rehenes y como máximo seis (6). Podrá haber como

máximo un (1) tirador o un (1) bloqueo presente a lo largo de todo el atraco en cualquiera de ambos bandos, es decir, como máximo la policía dispondrá de un (1) tirador o bloqueo y los delincuentes dispondrán igualmente de máximo un (1) tirador o bloqueo.

Humanes: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo seis (6) policías en activo y un máximo de diez (10) policías presentes en el atraco. En este robo no será necesario disponer de rehenes. No podrá haber disposición de tirador o bloqueos.

Banco central: Para realizar este robo a establecimiento, deberá de haber como mínimo ocho (8) policías en activo y un máximo de trece (13) policías presentes en el atraco. En este robo será necesario disponer de un mínimo de cuatro (4) rehenes y un máximo de ocho (8). Se dispondrá como máximo de dos tiradores o dos bloqueos por parte de ambos bandos, es decir, como máximo policía tendrá dos (2) tiradores o bloqueos y delincuentes como máximo tendrán dos (2) tiradores o bloqueos. Estos pueden ser combinados de cualquier manera, por ejemplo, un (1) tirador y un (1) bloqueo ,dos (2) tiradores o dos (2) bloqueos.

TABLA DE ATRACOS

Robo	Delincuentes	Policía	Armamento	Rehenes
Civiles	Mínimo: 1. Máximo: 2	Mínimo: 1 Máximo: 2	Armas blancas o pistolas de corto calibre.	No hay rehenes.
Cajero	Mínimo: 1 Máximo: 2	Mínimo: 1 Máximo: 3	Armas blancas o pistolas de corto calibre.	No hay rehenes.
Badu/Lico	Mínimo: 1 Máximo: 4	Mínimo: 1 Máximo: 4	Armas blancas o pistolas normales.	Mínimo: 1 Máximo: 3
Fleccas	Mínimo: 3	Mínimo: 4	Pistolas de corto calibre y pistolas	Mínimo: 2

	Máximo: 5	Máximo: 6	normales/automáticas.	Máximo: 4
Amunition	Mínimo: 3 Máximo: 6	Mínimo: 4 Máximo: 7	Pistolas de todo tipo y micro smg.	Mínimo: 2 Máximo: 4
Joyería	Mínimo: 4 Máximo: 7	Mínimo: 5 Máximo: 8	Pistolas de todo tipo y micro smg y smg.	Mínimo: 3 Máximo: 6
Humane	Mínimo: 6 Máximo: 9	Mínimo: 6 Máximo: 10	Pistolas de todo tipo y subfusiles.	No hay rehenes.
Banco Central	Mínimo: 8 Máximo: 12	Mínimo: 8 Máximo: 13º	Todo tipo de armas.	Mínimo: 6 Máximo: 12

Robo a policías: No se podrá atracar a un policía en activo directamente. Está prohibido, si se sabe quien es el policía, hacer RK. Únicamente, se podrá robar a los policías si han sido abatidos en un rol previo, como lo es un atraco o un tiroteo. Solamente se podrá robar: chalecos (hasta un máximo de dos (2) por policía), pistolas (hasta normales, es decir, más allá de normal está prohibido y sancionado) y balas (hasta un máximo de veinte (20) por agente). No se podrá registrar cuerpos por ninguna de las partes hasta que no haya finalizado el tiroteo.

RECORDATORIO IMPORTANTE: Incumplir la normativa, buscar vacíos legales, regirse al borde de la normativa y saltarse las normas vigentes es motivo de sanción administrativa con un aviso llegando a recibir una sanción severa.

Recordatorio: Si se ha terminado el atraco, estando activos los agentes correspondientes para cada atraco, y los agentes no han acudido tras una espera máxima de 15 minutos (Badu/lico) te podrás ir con todo el botín.

ZONAS CALIENTES

Ámbar: Se refiere a una zona conflictiva de media intensidad, en ella se podrán utilizar como máximo, hasta subfusiles de bajo calibre (micro smg).

Roja: Se refiere a una zona conflictiva de alta intensidad, en esta zona está prohibida la entrada de paramédicos y Cruz Roja. Para poder ser reanimado / curado, se ha de salir de las zonas calientes tomando bajo riesgo la posible detención de los compañeros por el cuerpo de seguridad del Estado (policía) o en su defecto acudir al hospital más cercano. En estas zonas están permitidas toda clase de armamento, bajo tu propio riesgo.

Recordatorio: Al salir de las zonas calientes se ha de cumplir la normativa de [armamento](#).



ARMAMENTO

Ciudad: Dentro de los límites de la ciudad solamente están permitidas las armas de bajo calibre y armas cuerpo a cuerpo (tanto contundentes, como cortantes. Desde bates, hachas y demás, hasta navajas). En las zonas de barrio y las zonas calientes, estará permitido, como máximo, subfusiles de bajo calibres, es decir, micro smg.

Afuera: En el exterior de la ciudad estarán permitidas todas las armas, teniendo en cuenta el entorno.

Se tiene que tener en cuenta que hay población y cámaras de seguridad. Por lo tanto, la policía llevará armamento a razón de lo que se lleve.

Ejemplo: Si se va por Sandy Shores con un francotirador, la policía podrá intervenir con armas largas y de alto calibre.

SECUESTROS

Civiles: Para secuestrar civiles, serán necesarios dos (2) policías como mínimo. Deberán ser lanzados los /entorno pertinentes, antes de comenzar el rol y cada diez (10) minutos en la primera media (00:30) hora, es decir, treinta minutos (30). Como máximo el secuestro tendrá una duración de una hora (01:00), es decir, noventa minutos (90). Si se va a realizar un rol sensible, se deberá informar previamente a administración y consultarlo con la otra parte ([Leer la Normativa General de Community RP](#))

Bandas / Mafias: Para secuestrar a un miembro de banda o mafia, debe de haber como mínimo tres (3) policías y serán necesarios, a ser posible dos (2) miembros, a parte del secuestrado como mínimo, de la banda o mafia que se vea afectada. Deberán ser lanzados los /entorno pertinentes, antes de comenzar el rol y cada diez (10) minutos en los primeros cincuenta (30) minutos. Como máximo el secuestro tendrá una duración de una hora (01:00), es decir, ciento cinco minutos (60). Si se va a realizar un rol sensible, se deberá informar previamente a administración y consultarlo con la otra parte ([Leer la Normativa General de Community RP](#))

Ejemplo: Si una mafia de cinco (5) personas te secuestra, debe de haber tres (3) policías activos (obligatorios) y/o dos (2) miembros de tu banda / mafia (opcional) para que puedan salvarte.

Funcionario del Estado: Para poder realizar un secuestro a un funcionario del estado deberá haber como mínimo cinco (5) policías activos. Deberán ser lanzados los /entorno pertinentes, antes de comenzar el rol y cada diez (10) minutos en los primeros cincuenta (50) minutos. Como máximo el secuestro tendrá una duración de una hora y media (01:45), es decir, ciento cinco minutos (105). Si se va a realizar un rol sensible, se deberá informar previamente a administración y consultarlo con la otra parte ([Leer la Normativa General de Community RP](#))

Importante: Para secuestrar un alto cargo del estado, de banda o mafia, se deberá hablar con administración, aportar pruebas gráficas

para corroborar qué se conoce su identidad e indicar la razón del secuestro para poder ser aprobado por la misma.

REDADAS

Policiales: En caso de sufrir una redada policial, deberá haber la máxima presencia posible de miembros de la banda o mafia en su territorio. Para defenderse, las bandas o mafias, podrán disponer de armamento, como máximo, hasta fusiles (AK-47, SMG. Sin llegar a francotiradores). En caso de victoria por parte de las bandas o mafias, podrán recuperar todo el armamento que tuviera la policía, sin limitación. Además, no se les podrá investigar o realizar otra redada antes de los próximos catorce (14) días, dos (2) semanas, es decir, no se les podrá buscar.

Bandas: En caso de sufrir una redada por parte de una mafia, (solo las mafias pueden hacer redadas a bandas o mafias), deberá haber la máxima presencia posible de miembros de la banda o mafia en su territorio. Para defenderse, las bandas o mafias, podrán disponer de armamento, como máximo, hasta fusiles (AK-47, SMG. Sin llegar a francotiradores). En caso de victoria por parte de las bandas o mafias, podrán recuperar todo el armamento que tuviera la mafia rival, sin limitación. Además, se les dará inmunidad durante siete (7) días ante las demás bandas y mafias, es decir, no se les podrá atacar, secuestrar ni buscar rol agresivo.

Recordatorio: Si una banda o mafia pierde la redada, se ve expuesta a perder todas sus posesiones (exceptuando los mapeados, coches y bienes no utilizados), ser secuestrados, interrogados o encarcelados y/o a la disolución del grupo.

VENTA DE DROGAS

Las drogas se deberán descubrir IC. Todos los tipos de drogas irán controladas por una mafia.

Recordatorio: Si se consigue información OOC y se coge ventaja de ello IC, se sancionará gravemente.

COLABORACIONES

Pactos de no agresión: Viene referido a un acuerdo entre las distintas bandas y mafias. En estos acuerdos como máximo se podrá pactar de manera verbal, sin pruebas necesarias ante administración, la no agresión directa entre los miembros de distintas bandas y mafias. Es decir, no atacarse entre ellos directamente. Este tipo de pactos, podrá ser solicitado por cualquier banda o mafia (solo líderes o altos rangos).

Acuerdos e intimidaciones: Los acuerdos son contratos realizados entre una mafia a una banda o una banda a otra banda, exclusivamente, para que estas hagan el trabajo que se les ordene mediante un pago (El trabajo y el pago se acordarán por los líderes de cada bando). Estos contratos deberán ser notificados y verificados por administración. Se deberá poseer un documento pdf con las condiciones del trabajo y el pago a realizar, tanto IC como OOC, este documento deberá estar bajo la posesión de la administración.

La intimidación se puede realizar en cualquier momento bajo la supervisión administrativa (hay que tener en cuenta el FairPlay, es decir, no se puede ser abusivo). Todo acto de intimidación con el fin de conseguir una banda bajo tu poder, ha de ser grabada y enviada a administración como comprobante de rol reglamentario (correcto). Como máximo, se podrá tener intimidada a una banda un máximo de dos (2) semanas, catorce (14) días. Para poder realizar la intimidación a una banda, tiene que tener como mínimo cinco (5) miembros y haber un rol agresivo de secuestro, tortura o paliza a un mínimo de tres (3) miembros.

Recordatorio: Todo el rol de intimidación, tanto los secuestros, paliza o tortura como el rol mismo de intimidar al jefe, ha de ser grabado y enviado a administración como comprobante de un rol válido.

Alianzas: Solo se podrán hacer alianzas entre mafia y mafia si la administración lo ve pertinente (se tendrá que presentar ante la misma, documentación, pruebas gráficas y escritas, que justifique la alianza, el tiempo que durará y el objetivo de la alianza). La alianza entre mafias no

podrá realizar cualquier acción, se deberá presentar la idea ante administración y la misma decidirá si se procede, se debe cambiar o anular. Cualquier movimiento de dicha alianza, mafia y mafia, será completamente supervisado por administración y se deberán de aportar pruebas gráficas de todo rol realizado en común.

Ejemplo: Dos mafias se alían para realizar un ataque al banco central, deberán aportar toda la grabación del atraco para corroborar con administración que se ha procedido correctamente. En caso contrario, se dará por nulo el rol.

Importante: Es un ejemplo, aunque sea un atraco al banco central sigue teniendo que ser aprobada la acción por administración.

Las alianzas entre mafias y bandas, deberán ser notificadas a la administración con pruebas gráficas de haber realizado un rol previo en común. En este caso, se considera que la mafia apadrina a la banda, por lo cual esta queda bajo su cargo. Por ende, cualquier acción realizada por la mafia o banda afectará a ambos. Se deberá presentar a la administración, el objetivo de la alianza.

Las alianzas banda con banda, deberán ser notificadas a la administración con pruebas gráficas de haber realizado un rol previo en común. En este caso, se considera que ambas bandas son iguales y buscan un objetivo común. Las decisiones serán tomadas en consenso por los líderes de las distintas bandas. Toda acción realizada por una banda afectará a ambas por igual.

Importante: Si una banda aliada a otra es intimidada o realiza otra alianza con una mafia, la banda aliada deberá decidir si cortar lazos o ayudar y en el caso de obtener una nueva alianza, deberá decidir si desea mantener la alianza con la banda o con la mafia, respectivamente.

Importante: Se puede tener al mismo tiempo, una alianza, pacto de no agresión e intimidación, pero no se podrá superar en más de uno cualquiera de los pactos, es decir, simultáneamente (a la vez) se podrá tener una alianza, un pacto de no agresión y una intimidación.

VEHÍCULOS ILÍCITOS

Mafias: Las mafias deberán tener el mismo vehículo, para todos los miembros, a la hora de actuar como mafia. El vehículo deberá de ser exactamente igual que el impuesto, mismo modelo, color y tuneo (modificación). El vehículo a utilizar será elegido por el jefe de la mafia y aprobado por administración. Además, se deberá respetar en su totalidad la decisión unilateral del jefe, es decir, se obedece la decisión del jefe.

Recordatorio: Esto no implica que uno no pueda utilizar sus propios vehículos a la hora de desplazarse, simplemente deberá llevar uno cuando actúe como mafia, en misiones oficiales.

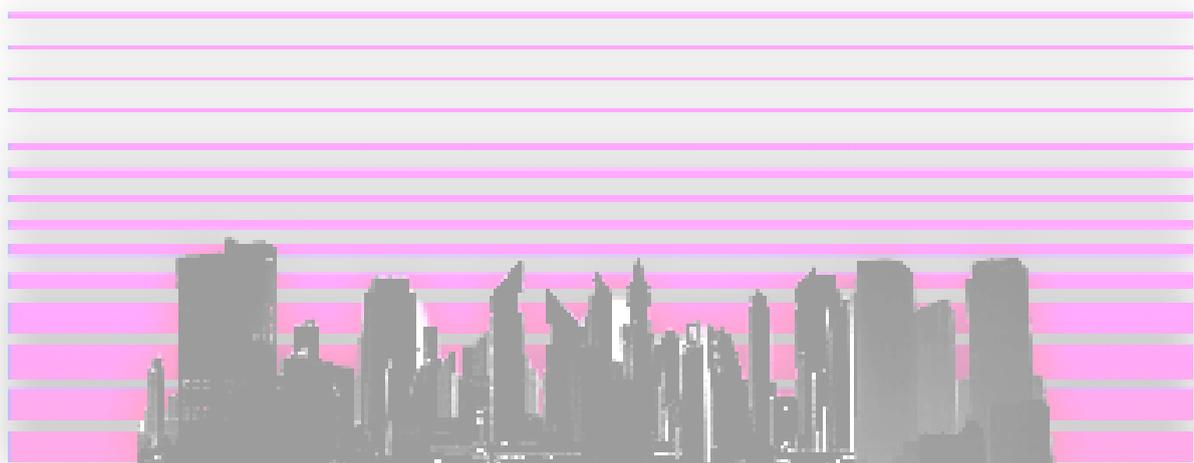
ROPA

Bandas: Todos los miembros de la banda deberán llevar una indumentaria semejante. Los pantalones, zapatos, camisa y máscara deberán ser los mismos. La indumentaria se deberá ceñir al rol de banda, es decir, lo que se entiende por banda es ir de chandal, tipo pandillero, desaliñado. Los añadidos a la indumentaria podrán ser diferentes con la aprobación del jefe.

Recordatorio: Esto no implica que no se pueda tener otras indumentarias siendo de banda. Simplemente, cuando se ordene o se hagan actividades con la banda, se deberá llevar la indumentaria impuesta.

Mafias: Todos los miembros de la mafia deberán llevar una indumentaria igual. Tanto los pantalones, camisas, camisetas, zapatos, máscaras y gorros deberán ser exactamente los mismos. La indumentaria se deberá ceñir al rol, es decir, lo que se entiende por mafia es ir de traje, arreglado, con camisa y de gala. Los añadidos a la indumentaria podrán ser diferentes con la aprobación del jefe.

Recordatorio: Esto no implica que no se pueda tener otras indumentarias siendo de mafia. Simplemente, cuando se ordene o se hagan actividades con la mafia, se deberá llevar la indumentaria impuesta.



COMMUNITY

ROLEPLAY