

# Normativa Bandidos

1. NORMAS GENERALES.....	1
2. NEGOCIACIONES.....	1
3. PERSECUCIONES.....	2
3.1 Emboscadas.....	2
5. ACTOS DELICTIVOS.....	2
5.1 Robos a jugadores.....	2
5.1.2 Robos a agentes de la ley.....	3
5.2 Robo a tumbas.....	4
5.3 Robo a establecimientos.....	4
5.4 Secuestros.....	4
5.5 Venta de drogas.....	5
5.6 Robos a casas y almacenes.....	5
6. EXTORSIONES.....	6
7. GUERRAS ENTRE BANDAS.....	6
8. CONQUISTA DE TERRITORIOS.....	6
9. SOLICITUDES DE CK.....	6
10. SALIDA DE FACCIÓN.....	7

## 1. NORMAS GENERALES

- Toda persona que quiera llevar un rol ilegal deberá unirse al Discord de Bandidos y abrir ticket, ya sea como civil ilegal o banda criminal.
- Solo se podrán cometer actos delictivos cuando en el /lista la casilla del escudo esté en verde. (Es decir hay sheriff de servicio)
- No se podrán realizar actos delictivos 30 minutos antes ni después de los reinicios.
- Prohibido utilizar animaciones para obtener ventaja en roles agresivos.
- Se deberá rolear siempre portar la identificación encima.
- En un rol agresivo, si los asaltantes son el doble que los asaltados, estos deberán rendirse y levantar las manos. En caso contrario podrán defenderse o intentar huir.
- No se permiten pactos, alianzas o colaboraciones entre bandas, ni entre bandas y civiles ilegales para realizar roles agresivos, actos delictivos o enfrentamientos organizados.
- El entorno favorable en pueblos y ciudades será de carácter obligatorio. Ser un número superior no convierte una zona poblada en territorio favorable. Deberán respetarse siempre los entornos civiles, comisarías y zonas con presencia lógica de autoridades.
- Se recuerda que toda situación agresiva deberá respetar una escalada lógica y coherente de rol. Generar PVP sin desarrollo previo o buscando únicamente el enfrentamiento será sancionable.
- El máximo de participantes permitidos para realizar actos delictivos, ajustes, búsquedas activas de personas o conflictos organizados como banda será de 10 jugadores simultáneos.
- Las bandas podrán disponer de negocios legales como tapadera para su actividad ilegal, aunque estos no generarán paycheck.

## 2. NEGOCIACIONES

Las negociaciones deberán mantenerse siempre dentro de una coherencia lógica y narrativa.

No se podrán exigir ni aceptar condiciones absurdas, irreales o fuera del contexto del rol.

La ruptura de negociaciones deberá tener una justificación coherente, no pudiendo romperse únicamente para generar un PVP.

Los agentes podrán disparar a abatir si:

- Daña o amenaza directamente a los rehenes.
- Apunta con un arma durante la persecución.
- Se atrinchera.
- Accede a posiciones excesivamente defensivas (techos, terrazas, escaleras, etc.).
- Incumple acuerdos pactados previamente.

- Obstaculiza la persecución utilizando objetos o vehículos.

### Movimiento y Huida

#### A pie

- Máximo de 2 saltos sobre obstáculos (vallas, muros, cajas, tumbas, etc.).
- Al realizar el segundo salto en Saint Denis o zonas pobladas, la negociación se romperá automáticamente.

#### A caballo

- Salirse de la ruta acordada durante más de 5-10 segundos supondrá rotura de negociación.
- Máximo de 2 saltos sobre vallas o caminos.
- Huir por las vías del tren romperá automáticamente la negociación.

#### Entornos

- Atravesar propiedades privadas o negocios para escapar supondrá rotura de negociación.
- Poner en peligro a civiles podrá derivar en advertencia o rotura inmediata.

## 3. PERSECUCIONES

### 3.1 Emboscadas

Se considera emboscada tender una trampa a los agentes donde pueda abrirse fuego sin previo aviso.

- Será obligatorio avisar mediante */testigo*.
- Solo podrán realizarse durante robos a negocios.
- Deberá especificarse cuántos bandidos participan.

Los bandidos podrán mantener:

- Un atracador dentro del negocio.
- El resto fuera preparando la emboscada.

Las bandas deberán cumplir el mínimo de atracadores exigidos por la script del negocio.

## 5. ACTOS DELICTIVOS

### 5.1 Robos a jugadores

Todos los robos deberán rolearse mediante */me* y */do*.

Prohibido robar:

- Comida
- Bebida
- Cantimploras

No se podrá robar la identificación, aunque sí revisarla momentáneamente.

No se podrá robar “por robar”; todo deberá tener coherencia IC.

- Tiempo mínimo entre robos: **30 minutos**.
- Prohibido realizar robos consecutivos usando el mismo **/testigo**.
- No se podrán registrar las alforjas de los caballos, carretas ni almacenes sin rol autorizado previo.

#### CIVILES

- Máximo de robos diarios: 2
- Máximo de atracadores: 3

#### BANDAS

- Máximo de robos diarios: 6
- Máximo de atracadores: 6

#### 5.1.2 Robos a agentes de la ley

Si los agentes se encuentran de servicio, el sistema entregará armamento aleatorio automáticamente. No se podrá rolearse quitarles las armas que lleven encima, aunque sí podrá rolearse el robo de dinero mediante **/me** y **/do**.

Si los agentes se encuentran fuera de servicio, se aplicará la normativa estándar de robo a jugador. [5.1 Robos a jugadores](#).

Tras abatir agentes durante un robo o acto delictivo, deberá mantenerse la coherencia narrativa. Al tratarse de sheriffs abatidos, se entiende que múltiples testigos alertarán a las autoridades, provocando la llegada de refuerzos.

Se permitirá realizar el robo correspondiente, pero la prioridad de los bandidos deberá ser siempre huir de la zona, no permanecer saqueando o alargando innecesariamente la situación. Priorizar la huida, si nos quedamos robando debemos mandar otro **/testigo**.

---

## 5.2 Robo a tumbas

- El límite lo establece la propia script.
  - Máximo de participantes: 3
  - Deben pasar al menos 30 minutos entre robos.
  - No podrá robarse el mismo cementerio dos veces seguidas.
  - Prohibido usar rehenes para este tipo de robo.
- 

## 5.3 Robo a establecimientos

### CIVILES

- Máximo de participantes: 3
- Máximo de robos diarios: 2

### BANDAS

- Máximo de participantes: lo establece cada negocio
- Máximo de robos diarios: lo dicta el sistema

Si el negocio pertenece a un jugador:

- Solo podrá robarse una vez por semana.

### Rehenes en comercios

- En todo comercio existirá un tendero, por lo que si los bandidos se encuentran únicamente con él, contará como rehén para la negociación.
  - Si los bandidos tienen al tendero y además a un rehén jugador, ambos contarán para la negociación.
  - Si los bandidos disponen de dos rehenes jugadores, se entenderá que el tendero ha abandonado el establecimiento y dejará de contar como rehén.
  - No se podrán sacar rehenes de **otros negocios** para utilizarlos en un robo. Solo podrán tomarse personas que se encuentren **en la zona o dentro del establecimiento afectado**.
- 

## 5.4 Secuestros

Antes de realizar un secuestro:

- Será obligatorio abrir ticket de ilegales.

- Deberán aportarse pruebas y motivos.

Se considera secuestro obligar a un jugador a desplazarse bajo amenaza para desarrollar un rol exclusivo relacionado con ello.

No contará como secuestro:

- Retener temporalmente a un civil como rehén durante un robo.

Normas:

- Obligatorio enviar /testigo.
  - Obligatorio usar /huida antes del traslado.
  - Tiempo máximo de retención: 45 minutos.
  - Solo podrá ampliarse con consentimiento del secuestrado.
- 

### 5.5 Venta de drogas

El /testigo deberá enviarse cuando el primer NPC rechace la venta. Se podrá vender aunque no haya sheriff de servicio.

Si se abandona la zona:

- Será obligatorio usar /huida.

Si se permanece:

- Deberá indicarse en el testigo.

Si se cambia de zona:

- Será necesario enviar un nuevo /testigo.
- 

### 5.6 Robos a casas y almacenes

- No se roleará rehén NPC, aunque sí podrán retenerse jugadores reales.

#### CIVILES

- Máximo de participantes: 3
- Máximo de robos diarios: 2

#### BANDAS

- Máximo de participantes: 6
- Máximo de robos diarios: lo establece el sistema.

## 6. EXTORSIONES

Las extorsiones solo podrán ser realizadas por miembros de bandas.

Deberán mantenerse dentro de un procedimiento lógico y coherente.

No existe un límite específico sobre extorsiones a negocios legales, aunque la administración podrá intervenir si se considera abuso o acoso.

## 7. GUERRAS ENTRE BANDAS

- Las guerras deberán solicitarse mediante ticket en el Discord de Bandidos.

Será obligatorio aportar pruebas claras de los motivos:

- Territorio
- Negocios
- Respeto
- Otros conflictos IC

Si la guerra es aprobada:

- Se desarrollará mediante 3 enfrentamientos IC.
- Podrán ser PVP, boxeo u otras modalidades aprobadas.
- La primera banda en ganar 2 enfrentamientos será la vencedora.
- Negarse a participar supondrá derrota automática.
- La derrota podrá conllevar CK para los participantes implicados, siempre bajo supervisión administrativa.

## 8. CONQUISTA DE TERRITORIOS

- Las conquistas consisten en enfrentamientos entre bandas por el control de un territorio.
- La banda vencedora será la que permanezca en pie al finalizar el tiempo de conquista.
- No será obligatorio usar `/testigo`.
- Si los agentes descubren la actividad podrán intervenir.
- Prohibido regresar a la conquista tras haber sido abatido.

## 9. SOLICITUDES DE CK

Toda solicitud de CK deberá incluir:

- Motivos claros
- Pruebas gráficas
- Vídeos obligatorios
- Los CK hacia miembros de bandas podrán quedar a decisión del líder de la facción, siempre bajo aprobación administrativa.

## 10. SALIDA DE FACCIÓN

- Si un miembro abandona una banda, la decisión de aplicarle CK podrá ser **propuesta por el líder** de la organización.
- La resolución final quedará bajo valoración **administrativa** y del equipo de ilegales, teniendo en cuenta el contexto, la información conocida por el personaje y el riesgo narrativo que pueda representar para la organización.
- Si una banda se disuelve, **todos sus miembros** recibirán CK administrativo.

**Esta normativa no contempla todos los casos posibles.**

**El sentido común, el Fair Play y la coherencia narrativa están por encima de cualquier vacío legal que se intente explotar.**

**El Staff de Ley Salvaje se reserva el derecho a cambiar o modificar las normas aquí expuestas.**

**El desconocimiento de las normas no exime a ningún jugador de su cumplimiento y respectiva sanción.**

**Las normativas específicas de cada facción se encontrarán en sus respectivos apartados, siendo responsabilidad de cada jugador leerlas y conocerlas correctamente.**