Normativa Departamento del Sheriff

I. NORMAS BÁSICAS DEL DEPARTAMENTO DE LEY 2
1.1 Lealtad e Integridad 2
1.2 Corrupción 2
1.3 Encubrimiento 3
1.4 Embargos 3
1.5 Actividad 3
1.6 Servicio Obligatorio 3
1.7 Trabajos Externos 3
1.8 Abandono de la Facción 3
1.9 Sistema Disciplinario 4
1.10 Uso del Chat Gubernamental 4
II. PVP Y USO DE ANIMACIONES 4
2.1 Persecuciones 4
2.2 Refuerzos 5
2.3 Aspirantes 5
III. INTERROGATORIOS Y USO DE LA FUERZA 5
3.1 Proporcionalidad 5
3.2 Métodos Permitidos 5
3.3 Tortura 5
3.4 Respeto al Agente 5
3.5 Detenciones e interrogatorios 6
IV. TELETRANSPORTE 6
4.1 Teletransporte (TP) 6
V. NEGOCIACIONES 6
5.1 Principio General 6
5.2 Rotura de Negociación 6
Movimiento y Huida 7
A pie 7
A caballo 7
Entornos 7
5.3 Armamento 7
Armamento según el tipo de robo 7
5.4 Despliegue 7
5.5 Tipos de Negociación 8
Salida Limpia 8
Huida Limpia 8
Tiempo de Inicio de Persecución 8
Distancia de Persecución 8

5.6 Rehenes..... 8
5.7 Restricciones..... 9
5.8 Procedimiento en Profanación de Tumbas..... 9
5.9. Asalto al tren..... 9
VI. SISTEMA DE ALERTA ESTATAL..... 10
6.1 Gestión..... 10
6.2 Niveles de Alerta..... 10
Nivel I — Verde..... 10
Nivel II — Amarillo..... 10
Nivel III — Naranja..... 10
Nivel IV — Rojo..... 10
VII. CARTELES, DEUDAS Y ANTECEDENTES (CK)..... 11
7.1 Carteles de “Se Busca”..... 11
7.2 Deudas..... 11
7.3 Cobro de Deudas..... 11
7.4 CK por Deuda..... 12
7.5 Antecedentes Penales..... 12
VIII. SITUACIONES FORZADAS E IDENTIFICACIÓN..... 12
8.1 Situaciones Forzadas..... 12
8.2 Identificación..... 12
8.3 Allanamientos e Investigaciones..... 13

I. NORMAS BÁSICAS DEL DEPARTAMENTO DE LEY

1.1 Lealtad e Integridad

Todo miembro del Departamento deberá actuar con absoluta lealtad al Estado y a la Oficina del Sheriff. Queda terminantemente prohibido colaborar con organizaciones criminales, participar en actividades ilícitas o utilizar el cargo para obtener beneficios personales mediante actos de corrupción o abuso de autoridad. El incumplimiento de esta norma supondrá la expulsión inmediata del cuerpo, sin perjuicio del correspondiente procesamiento IC.

1.2 Corrupción

Cualquier trama relacionada con corrupción, sobornos, filtración de información, colaboración con organizaciones criminales o abuso de autoridad deberá contar con autorización previa del staff mediante la apertura de un ticket. La realización de este tipo de actuaciones sin dicha autorización será considerada una falta muy grave y podrá conllevar sanciones OOC, además de las consecuencias IC que correspondan.

1.3 Encubrimiento

Ningún agente podrá ocultar, encubrir o facilitar la impunidad de otro miembro del Departamento que haya cometido delitos, infracciones o conductas contrarias a la

normativa. Quien encubra este tipo de actuaciones responderá disciplinariamente de forma equivalente al autor de los hechos.

1.4 Embargos

Los embargos de propiedades, bienes o cualquier otro activo únicamente podrán realizarse con la autorización previa de los Altos Mandos o de la autoridad competente.

1.5 Actividad

Todos los integrantes del Departamento deberán mantener una actividad regular y un compromiso continuado con la facción. La inactividad prolongada sin justificación o aviso previo podrá dar lugar a la baja o expulsión del cuerpo.

1.6 Servicio Obligatorio

Las funciones policiales solo podrán ejercerse mientras el agente se encuentre oficialmente de servicio. Actuar como autoridad fuera de servicio podrá dar lugar a sanciones disciplinarias.

Si accedemos de servicio, al menos deberemos permanecer en el **mismo 30 minutos**, si debemos abandonar el servicio por una **urgencia**, deberemos comunicarnos para avisar.

1.7 Trabajos Externos

Los miembros del Departamento no podrán desempeñar trabajos o actividades económicas ajenas a sus funciones como agentes de la ley. Únicamente se permitirá la caza o la pesca con fines recreativos, siempre que los productos obtenidos no sean destinados a su venta o beneficio económico.

1.8 Abandono de la Facción

Todo agente que haya completado su formación quedará sujeto al **contrato de confidencialidad del Departamento**.

En caso de abandonar la facción, la Jefatura determinará la forma de su salida mediante **baja, jubilación o CK administrativo**, según las circunstancias del rol.

- Los agentes con rango de **Oficial o superior** que cuenten con tiempo de servicio en la facción podrán estar sujetos a un **CK administrativo**, cuya aplicación será valorada por la Administración.
- Los miembros de la **rama de Investigación** que abandonen la facción estarán sujetos a **CK obligatorio**.

1.9 Sistema Disciplinario

El Departamento cuenta con un **Sistema de Sanciones IC** destinado a penalizar los incumplimientos de la normativa interna y las obligaciones del cargo. Estas podrán conllevar consecuencias como **reducción de sueldo, degradación de rango, suspensión o expulsión del cuerpo**, según la gravedad de la infracción y el criterio de la Jefatura.

1.10 Uso del Chat Gubernamental

Su uso debe ser lógico y acorde a la época, simulando un sistema interno de telegramas, no un teléfono.

- Si estamos abatidos, no podremos utilizarlo.
- En campo abierto, deberá rolearse el envío mediante palomas.
- No podrá utilizarse para solicitar refuerzos durante un rol ya iniciado, aunque sí antes de comenzar una persecución.
- Si la situación no permite enviar un mensaje a tiempo, deberá utilizarse otro medio de comunicación.

II. PVP Y USO DE ANIMACIONES

2.1 Persecuciones

Las persecuciones tendrán una duración máxima de **5 minutos**. Durante este tiempo, los agentes deberán realizar **3 avisos verbales claros**.

Transcurridos los 5 minutos, podrán escalar la fuerza según la situación:

1. **Disparo de advertencia.**
2. **Uso del lazo.**
3. **Disparo para abatir.**

La escalada deberá ser progresiva y acorde a las acciones del sospechoso.

Lazo: si el sospechoso cae del caballo, deberá permitírsele levantarse antes de continuar. A pie, será obligatorio rolear el atado mediante **/me y /do**.

Excepción: si el sospechoso apunta con un arma a agentes o civiles, se podrá **abrir fuego inmediatamente**.

2.2 Refuerzos

Queda prohibido solicitar refuerzos mientras haya un rol o enfrentamiento en curso, ya que supondría una ventaja que rompería el Fair Play (FP) de la situación.

Únicamente podrán solicitarse una vez finalizado el rol, para gestionar el traslado de heridos o detenidos

2.3 Aspirantes

Los aspirantes únicamente podrán acudir a avisos o situaciones activas cuando un superior lo autorice o los acompañe.

III. INTERROGATORIOS Y USO DE LA FUERZA

3.1 Proporcionalidad

El uso de la fuerza deberá ser siempre proporcional a la gravedad del delito y a la actitud del detenido.

3.2 Métodos Permitidos

Se permite el uso de presión psicológica durante interrogatorios.
La tortura o negociaciones coercitivas solo podrán realizarse con autorización de un mando superior y deberán tener justificación IC.

3.3 Tortura

La tortura solo podrá realizarse de forma progresiva y coherente, por miembros cualificados, dentro de una **investigación previa de gravedad** y ante **múltiples negativas a cooperar**. No podrá aplicarse en delitos menores o situaciones de poca relevancia.

Sin acuerdo previo entre las partes, la retención no podrá superar los 45 minutos.

3.4 Respeto al Agente

Las faltas graves de respeto hacia los agentes podrán conllevar una **corrección IC autorizada por un superior**, incluyendo el rol de una paliza.

Esta acción podrá **rolearearse sin necesidad de utilizar la animación de agresión**, siempre que exista una justificación IC.

Asimismo, la conducta podrá considerarse **agravante** de los delitos cometidos.

Nunca podremos dejar en PK (Inconsciente) al detenido ante dichas acciones.

3.5 Detenciones e interrogatorios

Nunca se dejará a un preso en una celda sin indicar previamente al alguacil (MDT) de guardia el tiempo que deberá permanecer detenido. Una vez cumplido dicho tiempo, el propio alguacil procederá a su liberación.

Los interrogatorios sólo podrán realizarse en el marco de una investigación previa y con la aprobación de un alto rango. Antes de iniciar el interrogatorio, deberá consultarse con el jugador si está dispuesto a permanecer detenido durante un máximo de **45 minutos**. En ningún caso podrá realizarse un interrogatorio sin que exista una investigación previa que lo justifique.

IV. TELETRANSPORTE

4.1 Teletransporte (TP)

El uso de TP únicamente estará permitido para acudir a avisos activos o situaciones previamente autorizadas.

V. NEGOCIACIONES

5.1 Principio General

La prioridad absoluta en toda negociación será preservar la vida de los rehenes. Todo acuerdo alcanzado durante una negociación deberá respetarse obligatoriamente por ambas partes.

5.2 Rotura de Negociación

La rotura de negociación deberá anunciarse claramente y se deberá esperar un mínimo de 5 segundos antes de abrir fuego.

La negociación también se considerará rota automáticamente si el criminal:

- 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.
- El grupo se separa en diferentes direcciones.

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.

5.3 Armamento

El armamento utilizado por los agentes deberá mantener una **proporcionalidad respecto al tipo de robo y al armamento permitido para los criminales**.

Armamento según el tipo de robo

- **Tiendas generales/Ropa, tabacaleras, destilerías y artesanías:** revólveres y pistolas.
- **Taberna/Cantina/Club, hoteles/posadas, establos, almacenes y pastelerías:** repetidoras.
- **Estaciones, armerías y doctores:** armas largas y escopetas.
- **Bancos y casinos:** armas largas y escopetas. Se permitirá un **tirador externo**, siempre que sea indicado en `/testigo` como: *«Se vería una persona fuera del robo cubriendo el mismo»*, sin necesidad de indicar su ubicación.

Estas indicaciones determinarán el **armamento con el que acudirán los agentes al aviso de robo**. Por tanto, si los criminales utilizan un armamento distinto al establecido para ese tipo de robo, los agentes mantendrán el armamento correspondiente a la normativa.

5.4 Despliegue

El máximo de agentes permitidos será de N+1 respecto al número de criminales involucrados.

5.5 Tipos de Negociación

Salida Limpia

Impide que los agentes interrumpan la salida inicial de los criminales del establecimiento.

Requisitos:

- Mínimo 1 rehén o el 10% del botín.

Huida Limpia

Impide que los agentes corten el paso o interfieran en la persecución durante los primeros 5 minutos.

Requisitos:

- Mínimo 1 rehén o el 15% del botín.

Tiempo de Inicio de Persecución

Tiempo en segundos durante el cual los agentes no podrán iniciar la persecución una vez los criminales abandonen la zona.

Requisitos:

- 1 rehén o el 10% del botín por cada segundo solicitado.

Distancia de Persecución

Distancia inicial que deberán mantener los agentes respecto a los criminales antes de comenzar la persecución.

Requisitos:

- 1 rehén o el 15% del botín por cada unidad de distancia solicitada.

5.6 Rehenes

- Todo comercio contará automáticamente con el tendero como rehén válido.
- Si los criminales poseen al tendero y a un jugador como rehén, ambos contarán para la negociación.

- Si existen dos jugadores retenidos como rehenes, el tendero dejará de contabilizarse.

5.7 Restricciones

Los criminales nunca podrán negociar directamente por dinero.
Sí podrán realizar negociaciones originales o creativas siempre que mantengan coherencia IC.

5.8 Procedimiento en Profanación de Tumbas

Los robos por profanación de tumbas cuentan con un protocolo especial debido a la gravedad del delito.

- **Persecución:** Se deberán conceder 3 minutos obligatorios, independientemente de que el sospechoso use /huida o permanezca en el lugar.

- **Apertura de fuego:** Cumplidos los 3 minutos, se deberá anunciar la apertura de fuego con 3 segundos de antelación, iniciando con un disparo al aire.

- **Rotura de negociaciones**: Ante cualquier incumplimiento del apartado 5.2 Rotura de Negociación, podrá iniciarse el enfrentamiento sin esperar los 3 minutos, manteniendo el aviso de 3 segundos y el disparo inicial al aire.

5.9. Asalto al tren

- **Avisos:** No se atenderán los avisos de paquetes sospechosos. Los agentes únicamente acudirán cuando reciban un /testigo que informe del asalto.

- **Intervención:** Si los bandidos continúan en la zona a la llegada de los Sheriff, no habrá negociaciones. Los agentes deberán actuar con precaución y comprobar que no haya civiles en las inmediaciones antes de abrir fuego.

- **Armamento:** No habrá restricciones de armamento para los agentes.

- **Participantes:** El número de Sheriff que podrán intervenir estará determinado por la cantidad de participantes indicada en el /testigo.

- **Refuerzos:** No se podrán solicitar ni incorporar más agentes de los permitidos por el número de participantes indicado en el `/testigo`. Este límite deberá respetarse durante toda la intervención.

VI. SISTEMA DE ALERTA ESTATAL

6.1 Gestión

Las alertas estatales sólo podrán ser activadas o desactivadas por el Alto Comisionado o el U.S. Marshal General.

6.2 Niveles de Alerta

Nivel I — Verde

Situación de paz y normalidad.
Solo se permitirá armamento reglamentario.

Nivel II — Amarillo

Alerta localizada.
Se permitirá el uso de armas largas en la zona afectada.

Nivel III — Naranja

Alerta territorial.
Se autoriza el uso de rifles de precisión y escopetas.
No será obligatorio mantener equilibrio de armamento.

Nivel IV — Rojo

Estado de insurrección o emergencia estatal.
Se permitirá armamento pesado y despliegue de escuadras de asalto.
No existirá limitación de equilibrio de armas.

Cada delito cometido sera x2 en el registro de multas.

ESTADOS DE ALERTA

Reglamento de Seguridad y Defensa – 1902

NIVEL	ESTADO	DESCRIPCIÓN	AUTORIZACIONES ESPECIALES
I	VERDE	SIN INCIDENTES GRAVES REGISTRADOS. Situación normal. No se requiere refuerzo extraordinario.	PATRULLAS ORDINARIAS. REVÓLVER O RIFLE DE DOTACIÓN.
II	AMARILLO	INCREMENTO DE ROBOS / ALTERCADOS EN UNA LOCALIDAD (EJ. VALENTINE). Aumento de actividad delictiva que requiere mayor vigilancia.	REFUERZO DE PATRULLAS. ARMAMENTO LARGO EN LA ZONA AFECTADA Y AVISOS DE LA ZONA.
III	NARANJA	ACTIVIDAD DELICTIVA ELEVADA O GRUPOS ARMADOS EN UN TERRITORIO. (EJ. LEMOYNE) Suspensión de equilibrio de armas. Escopetas y rifles de precisión.	SUSPENSIÓN DE EQUILIBRIO DE ARMAS. ESCOPETAS Y RIFLES DE PRECISIÓN.
IV	ROJO	CRÍMEN EN VARIOS TERRITORIOS O RIESGO DE INSURRECCIÓN. Situación crítica. Amenaza a la seguridad pública en múltiples zonas.	ESCUADRAS DE ASALTO. SUSPENSIÓN TOTAL DE EQUILIBRIO. ARMAMENTO PESADO.

VII. CARTELES, DEUDAS Y ANTECEDENTES (CK)

7.1 Carteles de “Se Busca”

Se emitirá automáticamente una orden de “Se Busca” al acumular $300 en multas pendientes.
La orden únicamente desaparecerá tras el pago total de la deuda.

7.2 Deudas

El acusado dispondrá de 24 horas IC para saldar la deuda antes de sufrir bloqueos o sanciones adicionales.
En caso de insolvencia:

- Se confiscará todo el dinero disponible.
- La deuda restante continuará activa.

7.3 Cobro de Deudas

Las deudas podrán cobrarse mediante:

- Embargos.
- Trabajos forzados en Annesburg.
- Condena en Sisika.

Si el acusado no dispone del capital necesario para abonar la multa, se aplicará la **conversión de pena**: por cada **10 dólares adeudados**, se añadirán **2 minutos de condena en prisión**.

7.4 CK por Deuda

Al alcanzar una deuda de $1.000, el personaje pasará automáticamente al estado permanente de “Vivo o Muerto”, pudiendo derivar en CK.

7.5 Antecedentes Penales

Los **antecedentes penales no tendrán sistema de puntos**. El pago de una multa no elimina el delito, que permanecerá registrado en el historial del personaje.

Un historial delictivo elevado o una amplia notoriedad criminal podrá dar lugar a una **investigación IC** por parte del Departamento de Ley y la Fiscalía.

En un mismo acto delictivo podrán aplicarse un máximo de **3 delitos**, priorizando los más graves que se ajusten a los hechos.

VIII. SITUACIONES FORZADAS E IDENTIFICACIÓN

8.1 Situaciones Forzadas

Queda prohibido provocar actuaciones policiales sin lógica narrativa únicamente para generar enfrentamientos, persecuciones o entretenimiento personal (baiting).

La retención de detenidos se ajustará al **Código Penal**, sin contar atención médica ni traslados previos.

Los **interrogatorios** requerirán aprobación de altos mandos y tendrán un máximo de **45 minutos**.

8.2 Identificación

Es obligatorio figurar en el **Registro Nacional de Documentación** y portar una identificación válida.

Aplica a **civiles, sheriffs, bandidos y nativos**. No portar documentación podrá justificar una detención.

Los nativos podrán utilizar documentación gubernamental que acredite su **censo en una reserva**, debidamente roleada mediante /me y /do.

También se permite interpretar a un **inmigrante sin documentación**, pero esta situación conllevará las correspondientes **consecuencias y delitos IC** por encontrarse indocumentado.

8.3 Allanamientos e Investigaciones

Los allanamientos e investigaciones deberán contar con una justificación IC sólida y coherente.

Los agentes podrán investigar, seguir pistas, interrogar testigos y recopilar pruebas siempre respetando el entorno narrativo y evitando el MG.

Los allanamientos de propiedades requerirán autorización de un Alto Mando o pruebas suficientes que justifiquen la actuación policial.

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.