

Normativa Departamento Ley

I. NORMAS BÁSICAS DEL DEPARTAMENTO DE LEY.....	2
1.1 Lealtad e Integridad.....	2
1.2 Corrupción.....	2
1.3 Encubrimiento.....	2
1.4 Embargos.....	2
1.5 Actividad.....	2
1.6 Servicio Obligatorio.....	2
1.7 Trabajos Externos.....	2
1.8 Abandono de la Facción.....	3
1.9 Sistema Disciplinario.....	3
II. PVP Y USO DE ANIMACIONES.....	3
2.1 Instakill.....	3
2.2 Uso de la Tecla F (Culatazo).....	3
2.3 Abuso de Animaciones.....	3
2.4 Persecuciones.....	3
2.5 Aspirantes.....	4
III. INTERROGATORIOS Y USO DE LA FUERZA.....	4
3.1 Proporcionalidad.....	4
3.2 Delitos Menores.....	4
3.3 Métodos Permitidos.....	4
3.4 Tortura.....	4
3.5 Respeto al Agente.....	5
3.6 Detenciones e interrogatorios.....	5
IV. CORRUPCIÓN Y TELETRANSPORTE.....	5
4.1 Teletransporte (TP).....	5
4.2 Corrupción.....	5
4.3 Sanciones.....	5
4.4 Rol de Corrupción.....	5
V. NEGOCIACIONES.....	5
5.1 Principio General.....	6
5.2 Rotura de Negociación.....	6
Movimiento y Huida.....	6
A pie.....	6
A caballo.....	6
Entornos.....	6
5.3 Armamento.....	6

	1
5.4 Despliegue.....	7
5.5 Tipos de Negociación.....	7
Salida Limpia.....	7
Huida Limpia.....	7
Tiempo de Inicio de Persecución.....	7
Distancia de Persecución.....	7
5.6 Rehenes.....	8
5.7 Restricciones.....	8
5.8 Procedimiento en Profanación de Tumbas.....	8
VI. SISTEMA DE ALERTA ESTATAL.....	8
6.1 Gestión.....	8
6.2 Niveles de Alerta.....	8
Nivel I — Verde.....	8
Nivel II — Amarillo.....	9
Nivel III — Naranja.....	9
Nivel IV — Rojo.....	9
VII. CARTELES, DEUDAS Y ANTECEDENTES (CK).....	9
7.1 Carteles de “Se Busca”	9
7.2 Deudas.....	9
7.3 Cobro de Deudas.....	10
7.4 CK por Deuda.....	10
7.5 Antecedentes Penales.....	10
7.5.1 Orden de Captura Especial.....	10
7.5.2 Modificación de Puntos.....	10
VIII. SITUACIONES FORZADAS E IDENTIFICACIÓN.....	11
8.1 Situaciones Forzadas.....	11
8.2 Identificación.....	11
8.3 Allanamientos e Investigaciones.....	12



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.

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, cuando las circunstancias del rol lo requieran, un **CK administrativo**.

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.

II. PVP Y USO DE ANIMACIONES

2.1 Instakill

Queda prohibido utilizar la animación de muerte instantánea (tecla F) durante tiroteos o situaciones de PVP armado.

2.2 Uso de la Tecla F (Culatazo)

El culatazo únicamente podrá utilizarse tras un rol previo coherente, avisando al jugador y permitiéndole reaccionar correctamente a la acción.

2.3 Abuso de Animaciones

No se permite abusar de animaciones como doble F o combinaciones E + F durante un enfrentamiento activo.

Si un criminal utiliza animaciones de forma abusiva para escapar o evitar el rol, se le realizará una advertencia IC y, en caso de persistir, podrá ser abatido.

2.4 Persecuciones

Las persecuciones tendrán una duración máxima de 5 minutos.

Una vez superado ese tiempo, los agentes podrán escalar progresivamente el uso de la fuerza siguiendo este orden:

1. Tres avisos verbales claros.
2. Disparo de advertencia al aire.
3. Uso del lazo para derribar o detener al sospechoso.
4. Disparo para abatir.

Normas del lazo:

- Si el sospechoso va a caballo, deberá dársele tiempo razonable para levantarse tras caer.
- Si la persecución es a pie, será obligatorio rolear el atado mediante /me y /do.

Excepción:

Si el sospechoso apunta con un arma a los agentes o civiles, se podrá abrir fuego inmediatamente.

2.5 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 Delitos Menores

Queda prohibido aplicar tortura o violencia extrema en delitos menores como:

- Robos a tiendas.
- Robos de tumbas.
- Contrabando simple.

3.3 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.

3.4 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.

3.5 Respeto al Agente

Las faltas graves de respeto hacia agentes podrán derivar en una corrección IC autorizada por un superior (Golpizas). También pudiendo significar añadir agravantes a sus delitos cometidos.

3.6 Detenciones e interrogatorios

Nunca se dejará a un preso en una celda sin indicar previamente al alguacil (NPC) 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. CORRUPCIÓN Y TELETRANSPORTE

4.1 Teletransporte (TP)

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

4.2 Corrupción

Se considerará corrupción cualquier abuso de autoridad, venta de información, robo, extorsión o colaboración con organizaciones criminales.

4.3 Sanciones

Las sanciones por corrupción podrán incluir:

- Degradación.
- Expulsión del cuerpo.
- Procesamiento judicial.
- CK, en los casos más graves.

4.4 Rol de Corrupción

Todo rol relacionado con corrupción deberá ser aprobado previamente por el Staff mediante ticket.

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 proporcionalidad respecto al de los criminales.

El uso de armas largas quedará bajo decisión del mando al cargo.

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 interrumpa 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.

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.

NIVEL	ESTADO	DESCRIPCIÓN	AUTORIZACIONES ESPECIALES
I	Verde	Sin incidentes graves registrados.	Patrullas ordinarias. Revólver o rifle de dotación.
II	Amarillo	Incremento de robos/altercados en una localidad (ej. Valentine).	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.
IV	Rojo	Crimen en varios territorios o riesgo de insurrección.	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 \$250 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.

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

Existirá un sistema de puntos criminales con un máximo de **150** puntos. Al alcanzar el límite, el personaje podrá recibir CK.

Solo los delitos leves podrán reducirse mediante:

- Trabajos.
- Colaboración con las autoridades.
- Información útil IC.

En ningún caso un agente **podrá sumar más de 3 delitos por un mismo acto delictivo**. Siempre se aplicará el delito más grave o el delito combinado que mejor encaje con lo sucedido. (Leer [Modificación de Puntos](#))

7.5.1 Orden de Captura Especial

Al alcanzar **75** puntos:

- Los Altos Mandos podrán emitir una orden de captura especial.
- El detenido podrá ser interrogado y se revisarán sus bienes.
- Si coopera, podrá estudiarse una reducción de condena o puntos.
- Si no colabora, podrá ser reconocido públicamente como bandido mediante carteles y avisos oficiales.

Todo este procedimiento solo podrá ser autorizado por Altos Mandos.

7.5.2 Modificación de Puntos

Los Altos Mandos (Staff) podrán modificar puntos en determinadas situaciones justificadas.

Motivos válidos:

- Reincidencia reiterada.
- Comportamiento irrespetuoso o agresivo durante el arresto.
- Nula valoración de vida.
- Actitud desafiante continuada.

Será obligatorio presentar pruebas válidas (vídeos o capturas).

Ejemplos:

- Insultos o agresiones a funcionarios públicos.
- Reincidencia en contrabando u otros delitos repetitivos.

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).

El tiempo máximo de retención de un detenido por un arresto ordinario (robos, asaltos, contrabando u otros delitos comunes) será el estipulado en el Código Penal vigente, sin contabilizar el tiempo empleado en actuaciones previas al ingreso en comisaría, tales como atención médica, estabilización o traslados.

En caso de realizarse un interrogatorio, este deberá contar con la **aprobación** de altos mandos y tendrá una duración máxima de **45 minutos**.

8.2 Identificación

Es obligatorio figurar en el registro nacional de documentación.

No portar una identificación válida podrá justificar una detención.

Todos los personajes deberán portar identificación:

- Civiles.
- Sheriffs.
- Bandidos.
- Nativos.

Excepción:

Los nativos podrán portar documentación gubernamental que acredite su censo en reservas, roleándolo mediante **/me** y **/do**.

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.