NORMATIVA BANDIDOS

1. NORMAS GENERALES.....2
1.1 Forajidos.....2
2. ACTOS DELICTIVOS.....3
2.1 Robos a jugadores.....3
2.2 Robos a Sheriff.....3
2.3 Robos a tumbas.....4
2.4 Robos a establecimientos.....4
2.5 Asalto al tren.....5
2.6 Otros robos.....5
2.7 Armamento y escalado.....5
3. NEGOCIACIONES.....6
3.1 Movimiento y huida.....6
4. PERSECUCIONES.....7
4.1 Emboscadas.....7
5. SECUESTROS.....7
6. VENTA DE DROGAS.....8
7. ROBOS A CASAS Y ALMACENES.....8
8. CONTRABANDO.....9
9. ROBOS DE CARRETAS.....9
10. EXTORSIONES.....10
11. GUERRAS ENTRE BANDAS.....10
11.1 Desarrollo de la guerra.....10
12. SOLICITUDES DE CK.....11
13. SALIDA DE UNA BANDA.....11
13.1 Disolución de una banda.....11

1. NORMAS GENERALES

- Todo jugador que quiera desarrollar un rol ilegal deberá pertenecer al **Discord de Bandidos y abrir el correspondiente ticket, ya sea como forajido/civil ilegal o como banda criminal.
- Solo podrán realizarse actos delictivos cuando haya Sheriff de servicio comprobable mediante /lista con el escudo en verde.
- No podrá iniciarse un rol agresivo ni realizarse actividad delictiva **30 minutos antes ni después de un reinicio**.
- Está prohibido utilizar animaciones o mecánicas para obtener ventaja en roles agresivos.
- Se considerará **no valoración de vida** que una minoría se enfrente directamente a sus agresores cuando estos sean más del doble de numerosos.
- No se permiten pactos, alianzas o colaboraciones entre bandas, bandas y forajidos o bandas y civiles para realizar actos delictivos, enfrentamientos organizados o roles agresivos.
- El entorno favorable en pueblos y ciudades será obligatorio para la policía. Ser superior en número no convierte una zona poblada en territorio favorable.
  - **Pueblos:** 3-4 agentes por entorno.
  - **Ciudades**: 4-6 agentes por entorno.
- Deberán respetarse especialmente las comisarías, zonas civiles y lugares donde exista una presencia lógica de autoridades.
- Las bandas o forajidos podrán iniciar robos o roles agresivos, pero no deberán convertirlos en una persecución deliberada de los agentes con el único objetivo de abatirlos.
- Los conflictos deberán comenzar con una **escalada lógica**, priorizando diálogo, amenazas o intimidación antes de recurrir a la violencia.
- El máximo de participantes para actos delictivos, ajustes, búsquedas activas o conflictos organizados como banda será de **10 jugadores simultáneos**.
- La influencia obtenida mediante el sistema de territorios **no permite prohibir la entrada de otros jugadores a un condado**.
- Las bandas podrán adquirir negocios como tapadera cuando sea aprobado por la Administración Ilegal y la facción de Comercio. Estos negocios no generarán paycheck y no todos podrán utilizarse como tapadera.

1.1 Forajidos

Los forajidos tendrán acceso a **talentos y Moonshiner**, pudiendo destilar alcohol ilegal para su venta.

Debido a los ingresos obtenidos mediante atracos, talentos y venta de sustancias, los forajidos **no podrán trabajar ni postular a negocios**.

Quien quiera mantener un rol de perfil bajo podrá hacerlo como **civil**, limitando la información y actividad criminal conocida de su personaje.

2. ACTOS DELICTIVOS

2.1 Robos a jugadores

Todo robo deberá tener un **motivo y objetivo IC**, como conseguir dinero, objetos o información. No podrán utilizarse los robos como excusa para iniciar un tiroteo.

- No se podrá robar a jugadores abatidos previamente por otro rol ni a personas encontradas inconscientes por los caminos.
- La identificación podrá tomarse únicamente para comprobar los datos, pero **nunca podrá ser robada**.
- No podrán robarse alimentos, bebidas ni cantimploras.
- No se podrá registrar una alforja, carreta o almacén sin un rol previo que lo justifique.
- Tiempo mínimo entre robos: **30 minutos**.
- No podrán realizarse robos consecutivos utilizando el mismo /testigo.

Forajidos
- Máximo de **3 robos diarios**.
- Máximo de **3 atracadores**.

Bandas
- Máximo de **6 robos diarios**.
- Máximo de **6 participantes**.

2.2 Robos a Sheriff

Cuando los agentes estén **de servicio**, el sistema entregará automáticamente armamento aleatorio.

- No podrán robarse las armas que porten los agentes.
- Sí podrá rolearse el robo de dinero mediante /me y /do.

Cuando los agentes estén **fuera de servicio**, se aplicará la normativa general de robo a jugadores.

Tras abatir agentes durante un acto delictivo, deberá mantenerse la coherencia narrativa: al tratarse de agentes que acudieron a un aviso, se entiende que el entorno alertará a las autoridades y podrán llegar refuerzos.

Por ello, la prioridad de los delincuentes deberá ser **abandonar la zona**, evitando permanecer saqueando o alargando innecesariamente la situación.

Si permanecen durante un tiempo prolongado y continúan robando a agentes abatidos, deberán enviar **otro**/testigo.

2.3 Robos a tumbas

- El límite de tumbas estará establecido por el propio sistema.
- Una vez robado un cementerio, deberá cambiarse de ubicación.
- Podrán saquearse como máximo **2 tumbas en la misma zona**.
- No podrán participar más de **3 jugadores**.
- Deberán pasar al menos **30 minutos por cada 2 tumbas saqueadas**.
- No podrán utilizarse rehenes durante este tipo de robos.

2.4 Robos a establecimientos

Tanto bandas como forajidos tendrán los límites de robos establecidos por el sistema.

- Será obligatorio enviar /testigo **antes de cada robo**.
- Los límites de participantes serán los establecidos por cada establecimiento.

Rehenes en comercios

- El NPC del mostrador podrá utilizarse como rehén durante la negociación, salvo que existan **2 rehenes jugadores**.
- Si existen 2 rehenes jugadores, se interpretará que el propietario del negocio ha huido.
- No podrán secuestrarse jugadores que se encuentren lejos del establecimiento.
- No podrán utilizarse jugadores de otros edificios o negocios como rehenes.

2.5 Asalto al tren

El asalto al tren se considera un **asalto armado**, sin limitaciones de armamento ni de participantes (máximo de banda permitido).

- **Sin rehenes:** El objetivo será conseguir el botín lo antes posible y huir, sin tomar rehenes durante la actividad, si los jugadores se rinden, podrán tomarlos pero no negociar por ellos.
- **Testigo:** Será obligatorio enviar `/testigo` antes de iniciar el asalto.
- **Huida:** Si los Sheriff no han llegado al lugar al finalizar el asalto, será obligatorio enviar `/huida` antes de abandonar la zona.
- **Atención médica:** Una vez concluido el asalto, el bando ganador podrá solicitar atención médica para sus participantes.

El asalto al tren no se considerará DM, dado que requiere una preparación para poder realizarlo.

2.6 Otros robos

Además de los robos establecidos mediante scripts, podrán solicitarse otros roles delictivos siempre que no perjudiquen la estructura del servidor.

Podrán plantearse, entre otros:

- Robo de caballos.
- Robo de ganado.
- Robo de propiedades.
- Robos a bancos.
- Robo de documentos.
- Extorsiones a negocios de entorno.
- Asaltos a edificios estatales.

Estos roles podrán contar con una **recompensa previamente establecida por Staff de Ilegales** y, cuando corresponda, podrán plantearse como eventos.

Los robos no podrán ocasionar un perjuicio real a los jugadores propietarios de los bienes afectados.

2.7 Armamento y escalado

El armamento permitido dependerá del tipo de establecimiento robado:

- **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.

El armamento indicado será el que los Sheriff utilizarán al recibir el aviso. Por tanto, si un grupo decide realizar un robo de establo utilizando revólveres, los agentes acudirán igualmente con **repetidoras**, al ser el armamento correspondiente a ese establecimiento.

3. NEGOCIACIONES

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

- No podrán exigirse ni aceptarse condiciones absurdas o fuera del contexto del rol.
- La negociación solo podrá romperse por un motivo justificado.
- Queda prohibido romper negociaciones únicamente para generar PVP.

Los agentes podrán disparar para abatir cuando el sospechoso:

- Dañe o amenace directamente a los rehenes.
- Apunte con un arma durante la persecución.
- Se atrinchere.
- Acceda a posiciones excesivamente defensivas, como techos, terrazas o escaleras.
- Incumpla acuerdos previamente pactados.
- Obstaculice la persecución utilizando objetos o vehículos.

3.1 Movimiento y huida

A pie:
- Máximo de **2 saltos** sobre obstáculos.

- En Saint Denis o zonas pobladas, realizar el segundo salto supondrá la ruptura automática de la negociación.

A caballo:*
- Salirse de la ruta acordada durante más de **5-10 segundos** supondrá la ruptura.
- Máximo de **2 saltos** sobre vallas o caminos.
- Huir por las vías del tren supondrá la ruptura automática.

Entornos:
- Atravesar propiedades privadas o negocios para escapar supondrá ruptura de negociación.
- Poner en peligro a civiles podrá provocar una advertencia o ruptura inmediata.

4. PERSECUCIONES

4.1 Emboscadas

Se considera emboscada preparar una situación que permita abrir fuego contra los agentes sin previo aviso.

- Será obligatorio enviar /testigo.
- Solo podrán realizarse durante robos a establecimientos.
- Deberá indicarse el número de participantes.

Los bandidos podrán mantener:

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

Deberán respetarse siempre los mínimos de participantes exigidos por el script del establecimiento.

5. SECUESTROS

Se considera secuestro cualquier situación en la que un jugador sea obligado, mediante amenazas o coacción, a desplazarse o permanecer retenido para desarrollar un rol relacionado con dicha privación de libertad.

La toma temporal de un rehén durante un atraco **no se considera secuestro**.

No será necesario solicitar el secuestro mediante ticket, pero deberá existir una **progresión y un motivo IC coherente**.

- Si el secuestro es reportado, los implicados deberán poder justificar ante Staff la progresión y los motivos desarrollados.
- Será obligatorio enviar /testigo cuando el secuestro se inicie en una zona pública y el secuestrado no acuda por voluntad propia.
- Será obligatorio utilizar /huida antes de trasladar al secuestrado contra su voluntad.
- El tiempo máximo de retención será de **45 minutos**, contados desde que el secuestrado llegue a la zona donde se desarrollará el rol.
- Este tiempo podrá ampliarse si el secuestrado acepta expresamente prolongarlo.

6. VENTA DE DROGAS

Será obligatorio que haya **policías de servicio** para realizar ventas de sustancias.

El /testigo deberá enviarse cuando un comprador rechace la contraoferta.

La policía podrá detener y sancionar al vendedor si lo encuentra realizando la venta **in fraganti**, incluso aunque todavía no se haya enviado el testigo.

- Si se abandona la zona después de enviar el testigo, será obligatorio utilizar /huida.
- Si se permanece en la zona, deberá indicarse en el testigo.
- Deberá enviarse un nuevo /testigo cada vez que el comprador vuelva a cancelar la venta, independientemente de que se permanezca o se cambie de zona.

7. ROBOS A CASAS Y ALMACENES

No se podrá utilizar un NPC como rehén, aunque sí podrán retenerse jugadores reales.

Civiles
- Máximo de **3 participantes**.
- Máximo de **2 robos diarios**.

Bandas
- Máximo de **6 participantes**.

- Máximo de robos diarios establecido por el sistema.

8. CONTRABANDO

Una vez eliminados los NPC y recogido el cargamento, deberá enviarse /testigo **antes de subir al caballo e iniciar la huida**.

También será obligatorio utilizar /huida.

9. ROBOS DE CARRETAS

Objetivo: Ambos grupos deberán centrarse exclusivamente en conseguir la carreta y entregarla en su destino. Una vez finalizada la actividad, queda prohibido robar al bando perdedor.

Procedimiento:

- Se requiere un mínimo de **3 miembros en** `/grupo` y no superar el máximo permitido por banda.
- Tras finalizar la emboscada, el grupo deberá dividirse: unos dejarán que la carreta continúe hacia su destino, mientras el resto se dispersará y se alejará de ella.
- Una vez separados de la carreta, los participantes que se dispersen deberán enviar `/testigo` y `/huida`.
- El conductor deberá enviar igualmente ambos avisos tras entregar la carreta, haya habido emboscada o no.

Restricciones:

- Solo podrán participar miembros de bandas. Quedan excluidos civiles y forajidos.
- Se permite cualquier tipo de armamento, sin restricciones de calibre.

10. EXTORSIONES

Las extorsiones solo podrán ser realizadas por **miembros de bandas**.

Deberán desarrollarse mediante un procedimiento lógico y coherente.

No existe un límite específico de extorsiones a negocios legales, aunque Staff podrá intervenir si se considera **abuso o acoso**.

11. GUERRAS ENTRE BANDAS

Las guerras deberán solicitarse mediante la categoría correspondiente del Discord de Bandidos.

La solicitud deberá aportar pruebas claras del motivo, como:

- Territorio.
- Negocios.
- Respeto.
- Otros conflictos IC.

No podrán provocarse agravios deliberadamente en **zonas neutrales establecidas por la Administración**, destinadas a negociaciones bajo protección del enclave.

11.1 Desarrollo de la guerra

Una vez aprobada:

- Los enfrentamientos abiertos deberán ser previamente pactados.
- Las bandas podrán provocar daños en edificios, entornos o negocios tapadera según la información y contexto IC de ambas organizaciones.
- Para realizar estos daños, ambas bandas deberán encontrarse conectadas con un mínimo del **70 % de sus miembros**.
- La diferencia de miembros entre bandas no supondrá por sí misma una falta de Fair Play.
- No podrán utilizarse otros grupos o forajidos para realizar las agresiones.
- Las condiciones de derrota deberán pactarse antes de comenzar el conflicto.

Podrán establecerse consecuencias como:

- Pérdida de territorios.
- Disolución de la banda.
- Cesión de territorios.
- Otras consecuencias IC previamente acordadas.

12. SOLICITUDES DE CK

Toda solicitud de CK deberá incluir:

- Motivos claros.
- Pruebas gráficas.
- Vídeos obligatorios.

Los CK de miembros de bandas podrán ser propuestos por el líder de la facción, pero **siempre requerirán aprobación administrativa**.

Las solicitudes deberán realizarse mediante los **canales específicos de solicitudes de banda**, no mediante el ticket general de CK del Discord principal.

13. SALIDA DE UNA BANDA

Los líderes podrán decidir la salida de un miembro mediante:

- **CK**, cuando exista una amenaza o motivo suficiente.
- **Salida sin consecuencias**, cuando el personaje no suponga un riesgo para la organización.

Staff de Ilegales podrá valorar igualmente si el personaje posee **información, contexto o una posición peligrosa** que justifique un CK.

13.1 Disolución de una banda

La disolución de una banda **no supondrá automáticamente el CK de todos sus miembros**.

Podrán plantearse alternativas cuando la banda:

- Decida abandonar el mundo criminal.
- Pierda a su líder y sus miembros se separen.
- Decida realizar un disband sin necesidad de eliminar a sus personajes.

Los miembros que no hayan recibido CK por parte de las autoridades podrán ser disbandeados sin sufrir CK por la simple disolución.

Será responsabilidad de la banda dejar cerrados sus asuntos antes del disband. Los conflictos o tramas pendientes continuarán teniendo consecuencias IC, incluso tras la disolución.

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.