


CLASIFICADO

// NORMATIVA DE ORGANIZACIONES CRIMINALES

# BANDAS & MAFIAS

Bandas · Mafias · Cárteles — Solo para miembros

A RP × NO CRUZAR × TERRITORIO RESTRINGIDO × LA ZONA RP × NO CRUZAR × TE

| MIEMBROS PARA FUNDAR | MÁX. POR ACCIÓN | WARNS HASTA DISOLVER | INACTIVIDAD MÁX. |
|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 3 | 2 sem. |

// SECCIÓN 01

# FUNDACIÓN Y ESTRUCTURA

**01 MÍNIMO DE MIEMBROS**
Para crear una organización hacen falta al menos **5 miembros**, con una historia de fondo clara y unos objetivos definidos.

**02 JERARQUÍA**
Cada organización debe tener roles definidos (líder, mano derecha, soldados...) y la jerarquía debe respetarse en todo momento.

**03 IDENTIDAD PROPIA**
Cada grupo necesita un estilo propio que lo distinga: colores, logotipo y vestimenta.

// SECCIÓN 02

# TERRITORIOS Y CONTROL

**01 PUNTOS CALIENTES**
Las bandas pueden conquistar puntos calientes según la actividad que tengan en ellos.

**02 PUNTO DE DROGA**
Cada organización tiene un punto propio para guardar la droga.

**03 TERRITORIO Y COLOR**
Cada banda, mafia o cártel tiene un territorio con su color y lo amplía vendiendo droga a los NPC, con atracos, robos y guerras por territorio.

GRAFITIS

**G01 CONQUISTA POR GRAFITIS**
Los territorios también se conquistan con grafitis. Es un rol exclusivo de bandas, mafias y cárteles.

**G02 SIN AMENAZAS**
No se puede amenazar mediante grafitis.

**G03 TREGUA**
No se puede matar a nadie mientras vende droga, pinta un grafiti o lo está borrando.

**G04 ZONAS SEGURAS**
Solo se puede pintar en zona segura con permiso del dueño del local, taller o negocio. Sin permiso, no se puede.

GRAFITIS · CONTINUACIÓN

**G05 HOSPITALES Y COMISARÍAS**
Prohibido cualquier acto vandálico en los alrededores de hospitales y comisarías.

**G06 SEDES DE OTRAS ORGANIZACIONES**
Prohibido pintar grafitis junto a las sedes de otras organizaciones. Se sancionará y dará pie a una guerra.

**G07 ENTORNOS**
Hay que enviar `/entorno` en todos estos actos: robos, atracos y grafitis.

**G08 CACHEOS FUERA DE PUNTO**
Al cachear fuera de un punto hay que usar `/me` y `/do`.

**G09 GRAFITIS POR DIVERSIÓN**
Se permiten grafitis sin relación con bandas, mafias o cárteles, siempre que no ofendan a otros jugadores ni a otras organizaciones, legales o ilegales.

// SECCIÓN 03

# ACTIVIDADES CRIMINALES

**01 ESPECIALIZACIÓN**
Cada organización debe especializarse en uno o dos tipos de crimen (narcotráfico, extorsión, blanqueo de dinero, tráfico de armas, robos...) y dominar su terreno.

**02 ROBOS Y ATRACOS**
Para robar deben estar conectados al menos **2 policías**. No se puede robar a quien esté trabajando, sea un trabajo legal o ilegal.

**03 GOLPES CON HISTORIA**
Olvídate de los robos aburridos: cada golpe debe ser una historia épica, con planificación, huidas emocionantes y momentos de tensión.

**04 SECUESTROS**
Solo con al menos **2 policías** conectados (**4** si el rehén es policía). No se puede secuestrar a alguien inconsciente ni matar a un rehén que coopere.

**05 MISIONES CLANDESTINAS**
A través de contactos secretos, la administración puede encargar misiones especiales con grandes recompensas si se completan con éxito.

**EVENTOS** La administración organiza eventos exclusivos para bandas, mafias y cárteles (grandes golpes, competiciones de tráfico de drogas...). Las organizaciones ganadoras pueden obtener **ARMAS, VEHÍCULOS O TERRITORIOS** exclusivos.

// SECCIÓN 04

# GUERRAS Y DIPLOMACIA

01 **GUERRAS CON NARRATIVA**
Las guerras no son solo tiroteos: son espectáculos de rol. Deben planearse con una historia detrás, no ser una excusa para disparar sin sentido. Piensa en grandes traiciones o secuestros inesperados.

02 **NEGOCIACIÓN CREATIVA**
Se puede ganar una guerra sin disparar una bala: las negociaciones astutas, el chantaje y la extorsión son herramientas válidas.

03 **ALIANZAS SECRETAS**
Están permitidas si tienen sentido dentro de la historia. No se trata solo de unir fuerzas: hay que mantener la tensión.

04 **MOTIVO VÁLIDO**
Toda guerra entre organizaciones necesita un motivo válido dentro del rol, y no se puede atacar a miembros de otra organización sin justificación.

05 **PRIMERO, NEGOCIAR**
Antes de iniciar una guerra hay que intentar resolver el conflicto negociando. Traiciones y alianzas forman parte del juego, siempre respaldadas por la narrativa.

06 **FINAL CLARO**
Todas las guerras deben tener un final claro.

## DECLARACIÓN DE GUERRA · PROTOCOLO

D01 **DECLARACIÓN**
Para iniciar una guerra fuera de los territorios hay que hablarlo, declararla y abrir un ticket con todas las pruebas IC válidas.

D02 **RAZONES DE PESO**
Hacen falta motivos de peso, que se presentan a la administración en el ticket. La administración decide si acepta la guerra.

D03 **INICIO**
La guerra solo se da por empezada cuando las dos organizaciones son conscientes de ello.

## PUEDES GANAR UNA GUERRA SIN DISPARAR UNA SOLA BALA.

// Negociación, chantaje y extorsión también son armas

// SECCIÓN 05

# RELACIÓN CON LA POLICÍA

01 **DISCRECIÓN**
Las organizaciones deben operar con discreción para no atraer la atención de la policía. El rol con la policía no se limita a robos, atracos y secuestros.

02 **CORRUPCIÓN**
Se permite sobornar o tener contactos corruptos en la policía, siempre que se rolee de forma coherente.

03 **CONFRONTACIÓN**
Si las autoridades actúan contra tu organización, puedes optar por sobornos, negociación o enfrentamiento, según el contexto del rol.

// SECCIÓN 06

# SECUESTROS

Todo secuestro debe seguir estas normas y ser una experiencia positiva para todos los jugadores implicados.

01 **MÍNIMO DE POLICÍAS**
Al menos **2 policías** conectados, y **4** si el secuestrado es un policía.

02 **SIN SECUESTROS PACTADOS**
No se puede usar a amigos o aliados para secuestrar buscando un beneficio mutuo.

03 **ENTORNO DETALLADO**
Al empezar el secuestro hay que enviar un entorno detallado: cuántos sois, color de la ropa, vehículos, si vais armados, etc.

**RECUERDA** Los rescates máximos, el trato a los rehenes y el resto de normas de secuestro están en la Normativa General.

// SECCIÓN 07

# JERARQUÍA CRIMINAL

El poder ilegal de la ciudad tiene un orden. Cada nivel debe respeto al superior, siempre que este lo haya demostrado en el rol.

NIVEL 01

## CÁRTELES

Máximo poder ilegal

- Son el máximo poder ilegal de la ciudad.
- Se rigen por las normas comunes de inactividad y warns.

NIVEL 02

## MAFIAS

Perfil bajo

- Deben mantener un perfil bajo. Prohibido ir por la ciudad con la vestimenta de la mafia, salvo en un rol aprobado por la administración.
- Deben total respeto a los cárteles, el máximo poder ilegal, siempre que estos se comporten correctamente.

NIVEL 03

## BANDAS

Calle y colores

- Pueden aliarse con otras bandas, pero nunca en un punto caliente. La traición a esa alianza existe.
- Sus miembros deben llevar siempre los colores de la banda: al menos **3 prendas** del color de la organización.
- Deben conducir vehículos acordes a su nivel económico.
- Deben total respeto a mafias y cárteles, siempre que estos hayan mostrado su superioridad y poder IC con roles previos.

Aplica a todas

**3 warns**

administrativos suponen la disolución de la organización.

Aplica a todas

**2 semanas**

de inactividad como máximo; después, desmantelamiento administrativo.

// SECCIÓN 08

# NORMAS OPERATIVAS

**01 MIEMBROS POR ACCIÓN**
Con **2 policías** disponibles se pueden hacer actos ilícitos con un máximo de **8 miembros**. Por cada policía más en el marcador, se permite **1 miembro** más.

**02 VEHÍCULOS PARA ROBAR**
Las bandas solo pueden robar en ciudad y en el norte con coches vanilla (del concesionario normal).

**03 COCHES VIP**
Las bandas solo pueden usar coches VIP para estar en puntos calientes.

**04 VENTA DE DROGA**
No se puede vender droga a los NPC en coches que no sean vanilla.

**05 LLEGADA DE LA POLICÍA**
Cuando la policía llega a un entorno, la organización no puede abrir fuego: debe huir. Solo hay tiroteo si lo empieza la policía o si, durante la persecución, el pinchazo de ruedas lo provoca.

**06 FIELES AL ENTORNO**
Las organizaciones deben ser fieles a los entornos que envían.

**07 TRAS ABATIR A POLICÍAS**
Respeta siempre el RDE: al terminar un tiroteo o atraco hay que huir rápido, sin cachear a los policías, salvo en mitad del tiroteo o el atraco.

**08 EXPULSIONES**
El jefe de cualquier organización puede aplicar un CK o un PKT a un miembro que quiera fuera.

**09 INTERPRETACIÓN**
Hay que interpretar siempre al personaje.

**10 FAIR PLAY**
Cualquier falta de fair play será sancionada.

// SECCIÓN 09

# BLINDADOS

| 00:30 | 01:30 | 03:00 |
|---|---|---|
| Subir o bajar del blindado en el punto | Tiempo máximo campeando en blindado | Cambio de conductor del blindado |

**USO** Solo pueden usarse en el punto; están prohibidos en la ciudad. Para iniciar un rol agresivo contra un blindado, dispara solo a las ruedas: no se permite disparar a los cristales.

// SECCIÓN 10

# RESUMEN CLAVE

Las reglas de oro de cualquier organización criminal en La Zona RP.

REGLA 01

## ESTRUCTURA

Roles claros y una historia que respalde a la organización.

REGLA 02

## ACTIVIDAD

Especialízate en tus crímenes y nunca actúes sin el mínimo de policías conectados.

REGLA 03

## DISCRECIÓN

Evita llamar la atención de la policía. Negocia antes de usar la violencia.

REGLA 04

## ZONAS

Las zonas seguras son libres de delitos. En las zonas calientes se permite el PvP.

REGLA 05

## GUERRAS

Justifica siempre los conflictos: la diplomacia vale tanto como la fuerza.

REGLA 06

## CONSECUENCIAS

Las infracciones pueden suponer la pérdida de territorios o la disolución de la organización.

## CONOCE LAS NORMAS. RESPETA LA CALLE.

Esta normativa complementa la Normativa General del servidor, que todas las organizaciones deben cumplir.

LA ZONA RP