



AURORA

ROLEPLAY

NORMATIVA GENERAL

SERVIDOR DE SEMI-ROL
VERSIÓN 1.0 · OCTUBRE DE 2026



★ ÍNDICE

01	PRINCIPIOS DEL SERVIDOR	3
02	GLOSARIO	3
03	COMANDOS DE ROL Y AVISOS	5
04	CONDUCTA FUERA DEL ROL	6
05	TU PERSONAJE EN LA CIUDAD	6
06	POLICÍA, SANITARIOS Y EMERGENCIAS	7
07	ZONAS SEGURAS	8
08	ROLES AGRESIVOS	9
09	ZONAS DE CONFLICTO	9
10	ROBOS Y ATRACOS	10
11	SECUESTROS Y REHENES	11
12	VEHÍCULOS Y BLINDADOS	12
13	ARMAS Y COMBATE	13
14	NEGOCIOS Y ECONOMÍA	13
15	ORGANIZACIONES Y WARNS	14
16	SANCIONES	14
17	REPORTES Y TICKETS	14
18	PERSONAJES ESPECIALES (PEDS)	15
19	DISPOSICIONES FINALES	15

Cómo usar esta normativa. Las normas están numeradas por sección (por ejemplo 7.3). Cuando abras un ticket o un reporte, cita siempre el número de norma implicada.



NORMATIVA GENERAL



01 PRINCIPIOS DEL SERVIDOR

Aurora es un servidor de **semi-rol**: queremos partidas coherentes y con buen ambiente, sin exigir interpretaciones de película. Lo que sí pedimos es que cuides a tu personaje, a los demás jugadores y a la ciudad.

- 1.1 Todo personaje necesita nombre, pasado y carácter. Decide como lo haría él, no como lo harías tú.
- 1.2 El castellano es el idioma principal del servidor, dentro y fuera del rol. También se puede hablar en inglés, ya que la ciudad es Los Santos.
- 1.3 Las conversaciones ajenas al rol se hacen por Discord o por los canales OOC habilitados. En el juego, el chat OOC solo se usa para avisos urgentes y mensajes breves.
- 1.4 Semi-rol significa que puedes agilizar los gestos triviales (abrir una puerta, subir a un coche), pero toda acción con consecuencias —robar, herir, detener, registrar o secuestrar— exige rol previo.
- 1.5 No se admiten personajes con limitaciones que el juego no permite representar con fidelidad, como ceguera, sordera o mudez total.
- 1.6 Queda prohibido cualquier rol de contenido sexual explícito o de agresión sexual, con o sin acuerdo entre las partes.
- 1.7 Desconocer la normativa no exime de cumplirla. Los cambios se anuncian en Discord y entran en vigor al publicarse.

02 GLOSARIO

IC (IN CHARACTER)

Todo lo que sucede dentro de la ficción: lo que vive, sabe y dice tu personaje.

OOC (OUT OF CHARACTER)

Todo lo que sucede fuera de la ficción: tú, como jugador, hablando o actuando por tu cuenta.

METAGAMING (MG)

Usar dentro de la ciudad datos que tu personaje no puede conocer, o trasladar al plano OOC lo que ha vivido tu personaje. Incluye mirar directos de otros jugadores para sacar ventaja.

POWERGAMING (PG)

Hacer algo imposible o inverosímil, o imponer un resultado sin dar opción a responder. Ejemplo: sobrevivir sin un rasguño a una caída desde un tejado.



NORMATIVA GENERAL



PÉRDIDA DE MEMORIA (PK)

Al quedar inconsciente o ser abatido, tu personaje olvida lo ocurrido en esa situación: quién le atacó, cómo, dónde y por qué. Conserva sus recuerdos anteriores y lo que le cuenten testigos.

MUERTE DE PERSONAJE (CK)

El personaje muere definitivamente, se borra y empiezas uno nuevo. Siempre se tramita por ticket y existen cuatro tipos (ver tabla).

TIPO DE CK	CUÁNDO SE DA
Voluntario	Decides cerrar la historia de tu personaje. También cuenta marcharse de la ciudad para siempre.
Por trama	Una banda, mafia o enemigo con motivos sólidos (traición, deuda, venganza) acaba con tu personaje.
Por justicia	Tu historial delictivo justifica una condena sin salida.
Administrativo	El staff lo decide ante incumplimientos graves o repetidos de la normativa.

REVENGE KILL (RK)

Vengarte de quien te abatió, ignorando que la pérdida de memoria borra ese recuerdo.

DEATH MATCH (DM)

Atacar o matar a un jugador sin motivo ni rol previo.

VEHICLE DEATH MATCH (VDM)

Usar un vehículo como arma contra personas.

BUNNY HOP

Encadenar saltos para desplazarte más rápido de lo normal.

ROL DE ENTORNO

La ciudad está viva aunque no se vea: hay agentes en la comisaría, gente en la calle, cámaras y vigilantes en las propiedades. Tu personaje actúa teniéndolo en cuenta.

EVASIÓN DE ROL

Escapar de un rol ya iniciado desconectándote, poniéndote AFK, refugiándote en una zona segura o usando el botón de rendición antes de tiempo.



FORZAR ROL

Obligar a otro jugador a mantener un rol que ya no corresponde, o provocar sin descanso (insultos constantes a la policía, amenazas en zona segura, etc.).

03 COMANDOS DE ROL Y AVISOS

- 3.1** **/me** describe acciones físicas de tu personaje que el juego no puede mostrar. Se escribe siempre en tercera persona y con el máximo detalle posible. Nunca sirve para expresar pensamientos.

/me saca la cartera del abrigo y busca su documento

- 3.2** **/do** describe estados, sensaciones o detalles del entorno que no se ven a simple vista. No sirve para pensamientos ni para imponer sentimientos a otros.

/do Suena una radio vieja al fondo · **/do Se nota que le tiemblan las manos**

- 3.3** Está prohibido mentir en un **/do**. Si te preguntan algo a través de él, responde con la verdad, incluidos los datos reales de tu personaje (por ejemplo, el nombre del DNI).
- 3.4** No uses **/me** ni **/do** para dar órdenes, imponer resultados ni quejarte mientras estás inconsciente.
- 3.5** **/alerta** avisa a la policía y **/socorro** avisa a los servicios sanitarios.
- 3.6** Si el aviso es por algo que vas a hacer tú (un delito, por ejemplo), se escribe en tercera persona, como si lo hubiese presenciado un transeúnte.
- 3.7** Si lo envías porque has presenciado algo, va en primera persona e incluye la mayor información posible: descripción física, ropa, armas, vehículo y dirección de huida.
- 3.8** El aviso se envía antes o durante el acto, nunca después de cometerlo.
- 3.9** No hace falta aviso si el hecho ocurre en un lugar apartado y es imposible que haya testigos.

Alerta (testigo): **/alerta ¡Ayuda! Dos encapuchados acaban de asaltar a un chico frente al bar y huyen en una furgoneta gris, vestidos de negro.**

Socorro: **/socorro Un coche se ha salido de la carretera y el conductor está tirado en el suelo, parece herido.**



04 CONDUCTA FUERA DEL ROL

- 4.1 Trata con respeto a todo el mundo. Los insultos, el acoso y cualquier comentario discriminatorio (origen, género, orientación, creencias, aspecto) se sancionan, también si ocurren por Discord.
- 4.2 Los nombres de personajes, organizaciones y negocios no pueden ser ofensivos ni discriminatorios, ni coincidir con los de personas o personajes famosos.
- 4.3 Se prohíbe el uso de trucos, programas externos o modificaciones del juego que den ventaja. Ejemplos: quitar objetos del mapa, alterar el daño de las armas, balas trazadoras o efectos que iluminen a otros jugadores.
- 4.4 Si encuentras un fallo del servidor, avisa a un administrador. Aprovecharlo en beneficio propio se sanciona.
- 4.5 Las donaciones no se reembolsan, y ninguna ventaja que ofrezcan te exime de cumplir la normativa.
- 4.6 No compartas datos personales de otros jugadores sin su permiso ni hagas publicidad de otros servidores.
- 4.7 Amenazar con reportar, o con cualquier represalia, por voz o chat OOC, es sancionable.
- 4.8 Hacerse pasar por miembro del staff o presumir de serlo sin serlo conlleva sanción.
- 4.9 Si emites en directo, protege tu información: añade un retraso razonable y no muestres datos sensibles. Ver directos ajenos para ganar ventaja en el rol es MG.
- 4.10 Solo se permite una cuenta por jugador, y no se puede compartir.
- 4.11 El mal uso de los canales (spam, mensajes sin sentido, ruido en voz) se sanciona. **/OOC** no es un chat para conversar.

05 TU PERSONAJE EN LA CIUDAD

- 5.1 Valora tu vida por encima de todo. Si te apuntan con un arma, no puedes sacar la tuya ni intentar defenderte.
- 5.2 Rolear un suicidio supone un CK y requiere abrir un ticket antes. Simularlo también cuenta; quien no avise antes será sancionado.
- 5.3 Mientras estés inconsciente no puedes hablar ni comunicarte por ningún canal.
- 5.4 No interrumpas un rol ajeno, ni con mensajes OOC ni cruzándote en medio con un vehículo.
- 5.5 Lleva siempre el DNI encima. No se puede rolear un DNI falso ni su destrucción; los cambios de identidad se tramitan con el staff.
- 5.6 Con la cara cubierta no se te reconoce. Cuentan como cobertura los pañuelos, pasamontañas, cascos y máscaras; las barbas y complementos de la sección de máscaras no.



NORMATIVA GENERAL



- 5.7** No puedes hacerte pasar por policía, sanitario, mecánico o taxista, ni usar sus uniformes o vehículos, ni robarlos.
- 5.8** Queda prohibida la ropa que deja partes del cuerpo invisibles o con fallos gráficos. El casco solo se usa en moto.
- 5.9** No se puede ir descalzo por lugares que tu personaje no soportaría (montaña, vías de tren, bosque, terreno con piedras).
- 5.10** Las herramientas de tu trabajo no se usan fuera de él ni se comercian (botiquines, armas del cuerpo). Los kits de reparación de los mecánicos son la excepción.
- 5.11** Los negocios ilegales se descubren dentro del rol. Si te enteras por Discord de dónde se vende algo, no puedes usar esa información.
- 5.12** No puedes cargar con una persona y correr a la vez.
- 5.13** Las estafas están permitidas siempre que no ocurran en una zona segura.
- 5.14** Tras un CK debes esperar 48 horas antes de unirme a otra organización.
- 5.15** Con un CK pierdes todo lo que tenías, salvo lo conseguido en la tienda del servidor. Esos artículos y vehículos no se pueden vender ni transferir a otros jugadores.
- 5.16** Si vas a ausentarte, desconéctate. El staff no repone lo perdido por estar AFK.
- 5.17** Las torturas solo se permiten con acuerdo OOC entre las partes o autorización del staff por ticket. Si dejan secuelas que impiden seguir interpretando (cortar la lengua, cegar...), el personaje podría recibir un CK.

06 POLICÍA, SANITARIOS Y EMERGENCIAS

- 6.1** No avises al staff para que te reviva, salvo que haya un fallo del servidor o un motivo de peso demostrable.
- 6.2** Con sanitarios en servicio debes esperar a que te atiendan. Sin ellos, los heridos pueden llevarse a las camillas del hospital.
- 6.3** Si hay sanitarios en servicio, no puedes usar por tu cuenta los puntos de curación del hospital.
- 6.4** Los sanitarios no atienden a abatidos en zonas de conflicto, salvo que un compañero los traslade al hospital.
- 6.5** No se puede ejecutar a quien ha colaborado y se ha mostrado respetuoso (rehén o víctima de robo).
- 6.6** Los avisos falsos a policía, sanitarios, mecánicos o taxis son sancionables.
- 6.7** El botón de rendición solo se usa si nadie puede atenderte y han pasado al menos 15 minutos desde que caíste. En roles importantes (conflictos, atracos, detenciones) esperas 25 minutos o recibes permiso de quien participa.



NORMATIVA GENERAL



- 6.8** No puedes fingir estar inconsciente para evitar un rol.
- 6.9** Las facciones legales no pueden pedir refuerzos mientras las apuntan o si han sido abatidas. Hacerlo se sanciona gravemente.
- 6.10** Las facciones legales no pueden vigilar entradas y salidas de zonas de conflicto para hacer controles o paradas, salvo que exista rol previo.
- 6.11** Si la policía quiere iniciar un tiroteo con una organización, debe dar **tres avisos**: el primero informa de que se abrirá fuego si no obedecen; el segundo es la última oportunidad para rendirse; el tercero marca el inicio. Hasta el tercer aviso nadie puede disparar.

07 ZONAS SEGURAS

Son lugares donde no se cometen delitos ni se inician roles agresivos.

- Comisaría
- Talleres mecánicos
- Tiendas y comercios
- Moteles y hoteles
- Armerías
- Propiedades (hasta 15 m de la puerta)
- Hospital
- Garajes (los indicados en pantalla)
- Bancos
- Gimnasios
- Concesionarios y su parking
- Edificios públicos y puntos de llegada

- 7.1** No se pueden cometer actos delictivos ni iniciar un rol agresivo en una zona segura. Si el rol empezó fuera, puede continuar dentro un máximo de 10 minutos.
- 7.2** Se puede hacer una excepción si ambas partes lo acuerdan como evento exclusivo, con permiso del staff por ticket (por ejemplo, un ataque a la comisaría).
- 7.3** Si alguien te ataca en una zona segura y le respondes, los dos seréis sancionados. Lo mejor es aguantar, anotar su nombre de Steam e ID, y reportarlo con grabación.
- 7.4** No se puede entrar en la sede de una banda o mafia sin rol previo. Si pasas cerca, te avisarán y tendrás 15 segundos para irte; si no, podrán abatirte.
- 7.5** No se puede asaltar a quien va expresamente hacia su casa (a menos de 15 metros). Tampoco iniciar un rol agresivo desde que aparca, esperar a que baje, o perseguirle hasta su vivienda.
- 7.6** No infringe esta norma quien entra por voluntad propia en una propiedad ajena (vehículo o casa) y es robado o secuestrado al salir.



08 ROLES AGRESIVOS

- 8.1 Todo rol agresivo necesita un motivo y un rol previo, salvo en las zonas de conflicto.
- 8.2 No se puede iniciar ningún rol agresivo ni estafa con menos de 2 policías conectados.
- 8.3 Policía conectado no es lo mismo que policía disponible. La policía comunicará su disponibilidad.
- 8.4 El aviso de entorno debe ser detallado y enviarse antes o durante el acto. Enviarlo después es una infracción.
- 8.5 No se puede iniciar ningún rol agresivo una vez anunciado el reinicio del servidor.
- 8.6 El robo de vehículos exige rol. No se fuerzan coches aparcados en la calle sin contexto.
- 8.7 Puedes entrar a robar en una casa solo si estás seguro de que su dueño no está dentro.
- 8.8 Está prohibido esconderse en arbustos o campear para emboscar a otros jugadores.
- 8.9 No se pueden usar cascos integrados que absorben disparos de forma anómala.
- 8.10 Para cachear debe haber un **/me** previo. Está prohibido cachear con un arma larga en la mano, salvo en zonas de conflicto.
- 8.11 Los ataques a la comisaría necesitan autorización por ticket, motivos sólidos, fecha fijada y al menos 8 policías conectados.
- 8.12 Las manifestaciones requieren ticket aprobado. Quien participe en una sin permiso será sancionado.
- 8.13 Spamear mensajes OOC durante un rol se sanciona.

09 ZONAS DE CONFLICTO

Son las zonas marcadas en el mapa donde se produce, procesa o vende droga. Aquí el combate entre jugadores está permitido sin rol previo, pero con reglas.

- 9.1 Se puede atacar sin rol previo, pero está prohibido secuestrar a alguien para llevarlo allí y matarlo.
- 9.2 Una vez iniciado un rol dentro de la zona, no se puede salir hasta que termine.
- 9.3 No se dispara desde dentro hacia fuera ni desde fuera hacia dentro.
- 9.4 Solo se dispara dentro de las áreas rojas del mapa o de las indicadas en Discord, que se actualizan cuando cambian los puntos.
- 9.5 No se puede mirar el DNI de un abatido.
- 9.6 Prohibido campear los alrededores o esconderse en arbustos. Dar vueltas más de 1 minuto bordeando la zona cuenta como campeo exterior.



NORMATIVA GENERAL



- 9.7 El francotirador solo se usa desde una montaña y a una distancia mínima de unos 60 metros.
- 9.8 En la zona no se llama al staff ni a sanitarios mientras dure el rol. Si caes, esperas a que termine; tus compañeros pueden llevarte al hospital.
- 9.9 Está prohibido reportar dentro de la zona. Hazlo cuando reaparezcas; si no, el reporte no se atenderá y podrás ser sancionado.
- 9.10 Es obligatorio ir con la ropa de tu organización.
- 9.11 Prohibidos los mensajes anónimos que inviten a ir a una zona («fiesta en...», «gratis en...»).
- 9.12 Está prohibido llevar gorras, bandanas, cascos o cualquier accesorio en la cabeza.
- 9.13 Cada organización puede enviar un máximo de 12 personas a la vez. Si no perteneces a ninguna, el máximo es de 2.
- 9.14 Cada organización puede llevar un máximo de 3 vehículos.
- 9.15 Está prohibido llevar cuchillos, bates, machetes o puño americano. Se puede ir sin arma.
- 9.16 Las facciones legales no pueden llevar armas del cuerpo a estas zonas, solo armas que cualquiera pueda cachear.
- 9.17 Si sales de una zona, debes esperar 15 minutos para volver a entrar en esa misma, salvo que lo acuerdes con quienes estén dentro del punto en ese momento.
- 9.18 Desde un helicóptero solo se dispara a las ruedas. Si un helicóptero entra en la zona, él y sus ocupantes pueden ser objetivo.
- 9.19 Se puede cachear con armas largas en mano y sin /me, solo dentro de la zona.

10 ROBOS Y ATRACOS

- 10.1 Los robos a civiles requieren al menos 2 policías conectados. Hay que enviar el aviso de entorno, pero no preguntar la disponibilidad.
 - 10.1.1 Se puede robar todo, salvo la comida y la bebida.
 - 10.1.2 A un policía no se le roba el arma del cuerpo, el taser ni el chaleco.
 - 10.1.3 No se puede robar a quienes están realizando su trabajo.
 - 10.1.4 Si el asalto es desde un vehículo, debe hacerse con el comando de rol correspondiente.
- 10.2 Para robar un establecimiento debes preguntar la disponibilidad y esperar respuesta.

Si la policía no responde, el robo queda totalmente prohibido y se sancionará, con baneo si se repite.



NORMATIVA GENERAL



OBJETIVO	POLICÍAS	ATACADORES	REHENES	ARMAMENTO ATACADORES	ARMAMENTO POLICÍA
Tienda 24/7	2 – 4	1 – 3	Hasta 1	Pistola y chaleco	Pistola de servicio y chaleco
Joyería	4 – 6	2 – 4	Hasta 2	Pistola, subfusil y chaleco	Pistola, subfusil y chaleco
Fleeca	4 – 6	3 – 4	Hasta 2	Pistola, subfusil y chaleco	Pistola, subfusil y chaleco
LifelInvader	5 – 7	3 – 5	Hasta 2	Pistola, subfusil y chaleco	Pistola, subfusil y chaleco
Banco central	6 – 8	4 – 6	Hasta 3	Pistola, subfusil, fusil y chaleco	Pistola, subfusil, fusil, 2 escopetas y chaleco

- 10.3** Por ahora, los únicos atracos permitidos son a **tiendas 24/7, la Joyería, un Fleeca, LifelInvader y el Banco Central**. Cualquier otro atraco a un establecimiento queda deshabilitado hasta nuevo aviso.
- 10.4** En la joyería y en los Fleeca puede haber un tirador por bando, siempre que use pistola. En el Banco Central, un tirador por bando con francotirador. En las tiendas 24/7 y en LifelInvader no hay tiradores.
- 10.5** Si mueren uno o más policías durante el atraco, podrá acudir un agente de refuerzo.
- 10.6** Los atracadores solo pueden usar vehículos del concesionario normal.
- 10.7** Los límites de la tabla son orientativos y el staff podrá ajustarlos según la actividad del servidor.

11 SECUESTROS Y REHENES

- 11.1** Solo las bandas y mafias pueden secuestrar. Los civiles necesitan autorización del staff.
- 11.2** Para secuestrar a un civil debe haber al menos 3 policías de servicio; para secuestrar a un policía, al menos 5. Un policía fuera de servicio cuenta como civil.
- 11.3** No hace falta preguntar la disponibilidad policial, pero sí enviar el aviso de entorno.
- 11.4** Está prohibido secuestrar de nuevo a alguien inconsciente que fue llevado al hospital y reanimado.
- 11.5** Un rehén no puede ser retenido más de 40 minutos, salvo que él esté de acuerdo.
- 11.6** No se puede usar a amigos o miembros de una banda para beneficiarse de un secuestro.
- 11.7** Es obligatorio negociar por la vida del rehén. Los máximos son:
- 11.7.1** Civil: 7.500 \$.
 - 11.7.2** Policía: 15.000 \$.
 - 11.7.3** Miembro de una banda o mafia: 10.000 \$.
- 11.8** Durante la negociación hay que ser flexible: no se corta a la primera.



NORMATIVA GENERAL



11.9 No se puede camppear una zona para esperar a alguien y secuestrarlo o robarlo, por ejemplo junto a un garaje.

11.10 Se puede secuestrar, pero no robar, a personas en servicio, excepto sanitarios.

11.11 Solo se puede secuestrar a 2 personas a la vez y un secuestro al día por organización.

Si te secuestran: colabora, indica tus necesidades (comida, agua, salud) y valora tu vida. No puedes avisar a nadie si estás esposado o te han quitado móvil o radio. No puedes escapar aunque te suelten las esposas, ni cambiarte de asiento o tirarte del vehículo en marcha. Tu organización no puede iniciar un tiroteo que ponga en peligro tu vida.

11.12 Está prohibido disparar antes de cortar la negociación y abatir a la víctima si ha cooperado y ha sido respetuosa.

11.13 Un rehén que no se toma el secuestro en serio puede sufrir CK por parte de sus captores y sanción del staff.

12 VEHÍCULOS Y BLINDADOS

12.1 El conductor no puede disparar desde el vehículo ni disparar a matar. Los pasajeros pueden disparar a las ruedas, nunca a las personas.

12.2 En moto solo dispara el copiloto, y solo a las ruedas.

12.3 Cada trabajo exige un vehículo adecuado. No se puede trabajar de basurero con un deportivo.

12.4 No dejes un vehículo averiado en medio de la calle. Llama a una grúa o apártalo para no bloquear el tráfico.

12.5 Los helicópteros no se aparkan en la ciudad fuera de los helipuertos.

12.6 No se puede robar a alguien que ha sufrido un accidente y está en el suelo, salvo que existiera un rol previo.

12.7 Los vehículos que no son todoterreno no pueden usarse en montaña.

12.8 Los vehículos blindados se rigen además por estas normas:

12.8.1 Están permitidos en la ciudad y en el norte del mapa, pero no en montaña.

12.8.2 En una zona de conflicto no puedes dar vueltas con el blindado forzando rol.

12.8.3 No se puede disparar desde dentro de un blindado.

12.8.4 Se puede disparar a un blindado si tiene la puerta abierta o rota, o si la ventana está rajada. Está prohibido disparar a las ventanas aprovechando un fallo.

12.8.5 Para obligar a bajar a los ocupantes puede amenazarse con fuego o explosivos; ellos deben salir.

12.8.6 Tras bajarte debes esperar al menos 30 segundos para volver a subir.



NORMATIVA GENERAL



- 12.8.7** Solo se permite un blindado por organización en zona de conflicto, y para cambiar de conductor hay que esperar 3 minutos.

13 ARMAS Y COMBATE

- 13.1** Las únicas armas legales para civiles son las que vende la armería: pistola, navaja, bate, botella y taco de billar. Cualquier otra, salvo las de cuerpos oficiales, es ilegal y la policía debe confiscarla.
- 13.2** Las armas automáticas y largas no pueden mostrarse en la ciudad. Solo se usan en roles concretos como atracos. La policía, en la ciudad, solo usa pistola y pistola de combate.
- 13.3** Para usar un arma debe haber rol previo, salvo en las zonas de conflicto.
- 13.4** En una guerra entre organizaciones se pueden usar todas las armas permitidas, solo dentro de zonas de conflicto.
- 13.5** Se puede disparar desde un helicóptero solo si el tirador va en la parte trasera y el helicóptero está estable y en paralelo al objetivo, con tiro directo.
- 13.6** El francotirador no se usa en movimiento, ni en la calle ni dentro de establecimientos. La excepción es un atraco a banco desde una azotea.
- 13.7** Está prohibido disparar a la libanesa (sin apuntar, solo sacando la mano).
- 13.8** Si llevas armas de gran calibre o versiones mejoradas, debes llevar también una pistola básica que pueda cachearse.
- 13.9** Para llevar más de un arma larga u objetos integrados (cargadores, chalecos) necesitas equipar una mochila.

14 NEGOCIOS Y ECONOMÍA

- 14.1** Un negocio inactivo más de 7 días sin avisar al staff se desactiva de forma permanente.
- 14.2** El mal uso del cobro (multas sin sentido, cobrar fuera del local) puede suponer la desactivación del negocio o un aviso administrativo.
- 14.3** Los extras de un negocio (tasers, comida, bebida) solo se usan dentro del establecimiento.
- 14.4** Quien lleve encima o en el maletero más de 5 armas comete tráfico de armas.
- 14.5** Un civil con multas por encima de 50.000 \$ que sea detenido por una facción legal irá a prisión y tendrá 24 horas para pagarlas; si no, será trasladado a federal (CK por justicia).



15 ORGANIZACIONES Y WARNS

- 15.1 Cada jugador solo puede pertenecer a una organización.
- 15.2 El jefe responde por sus miembros. Reclutar más gente de los cupos que fije el staff genera un warn automático.
- 15.3 Una guerra entre organizaciones se declara por ticket y necesita un motivo.
- 15.4 Si 3 miembros de una misma organización participan en un antirol, la organización recibe 1 warn automático.
- 15.5 Si un solo miembro dispara fuera de la zona de conflicto o desde dentro hacia fuera, la organización recibe 1 warn.
- 15.6 Si el jefe comete o promueve un antirol masivo, la organización recibe 1 warn automático.
- 15.7 Al llegar a 3 warns, la organización queda suspendida. El jefe podrá solicitar su reactivación por ticket en un plazo de 72 horas y deberá asumir las sanciones pendientes.

16 SANCIONES

El staff valora cada caso según su contexto, la intención del jugador y su historial. Esta tabla es una guía, no un catálogo cerrado.

GRAVEDAD	EJEMPLOS	SANCIÓN HABITUAL
Leve	Spam, uso incorrecto de canales, evasión puntual, pequeñas faltas de rol	Aviso o jail de 10 a 30 min
Grave	DM, VDM, RK, MG, PG, forzar rol, romper una zona segura	Jail de 30 a 60 min y warn
Muy grave	Trucos o programas externos, abuso de fallos, discriminación, publicar datos personales	Ban temporal o permanente

- 16.1 Tres warns personales suponen un ban temporal de 3 días.
- 16.2 La reincidencia agrava la sanción. Los casos muy graves pueden saltarse la escala.
- 16.3 Puedes apelar una sanción abriendo un ticket en un plazo de 7 días, con pruebas.

17 REPORTE Y TICKETS

- 17.1 No interrumpas un rol para reportar. Espera a que termine y después habla con un administrador o con el otro jugador. Solo se hace excepción por causa de fuerza mayor.



NORMATIVA GENERAL



17.2 Todo reporte necesita asunto y pruebas visuales (vídeo o capturas). Sin pruebas queda anulado.

Para grabar: Medal o NVIDIA ShadowPlay (guardan los últimos minutos) y OBS (graba de forma continua).

17.3 Spamear reportes se sanciona. Si no llega ningún administrador, espera.

17.4 No se atienden reportes por una muerte accidental, para que te reviva alguien o para pedir vehículos sin una razón de peso (un fallo o una tormenta).

17.5 Está prohibido contrarreportar.

17.6 El staff no devuelve las armas perdidas por jail o servicios comunitarios ni recoge a nadie al salir de la cárcel. Tendrás que pedir un taxi o a un amigo.

17.7 Hay que abrir ticket para: CK, eventos, manifestaciones, ataques a la comisaría, cambios de identidad, torturas, secuestros de civiles y declaraciones de guerra.

18 PERSONAJES ESPECIALES (PEDS)

18.1 Para cambiar tu personaje a un ped debes alejarte de los demás jugadores. No puedes cambiarte delante de ellos.

18.2 Se roleará como un traje o disfraz. Nunca se interpreta como otro personaje sin avisar antes al staff.

18.3 Los peds no pueden participar en tiroteos ni ir a zonas de conflicto.

18.4 El mal uso de un ped se sancionará gravemente y se retirará de forma definitiva.

19 DISPOSICIONES FINALES

19.1 El staff puede interpretar y aplicar esta normativa con criterio cuando una situación no esté recogida.

19.2 La normativa puede modificarse. Siempre prevalece la última versión publicada en Discord.

19.3 Si tienes dudas, abre un ticket de ayuda antes de actuar. Preguntar nunca es motivo de sanción.