



ROLEPLAY
NETPLAY.ES

1. Notas

Estas reglas se consideran leídas y aceptadas cuando comienzas a jugar en Los Santos Roleplay, todo lo que no se menciona aquí no está prohibido pero si haces algo que no se menciona que no sea lógico o tengan consecuencias “peligrosas” puede ser advertido o sancionado.

Estas reglas no pueden contener todas las prohibiciones relacionadas con el roleplay, si ese fuera el caso el documento sería de más de 100 páginas.

Si tiene alguna duda o pregunta sobre estas normas no dude en comentarnos en el servidor del juego, en Discord o en el foro.

Al actualizar este documento se realizará un seguimiento en la parte final del documento.

Dirección web: www.netplay.es

Dirección del foro: www.foro.netplay.es

Discord: <http://discord.netplay.es>

2. Definiciones

IC y OOC:

IC significa en rol y **OOC** significa fuera de rol.

Es muy importante diferenciar ya que todo lo que se diga por chat local, /ad, /ano y micro es dentro de rol. No puedes hablar de las reglas en medio de un rol para forzar el rol. El comando para chat fuera de rol /ooc o //.

En caso de malentendidos o se resuelve por /ooc o se envía reporte.

3. Reglas del servidor

3.1 Reglas Globales

1. La madurez es uno de los principios necesarios para el buen ambiente en el servidor, no hagas tonterías, ni actos y comentarios infantiles.
2. Cualquier uso fraudulento de software de terceros, que permita el uso de scripts que den beneficio para el usuario o dañar el estado del servidor está prohibido. La explotación de fallos/errores serán sancionadas en el momento y sin motivo previo.
3. Mentir, ingeniería social y cualquier otro medio "social" para obtener beneficios/servicios está estrictamente prohibido.
4. Usted tiene el derecho de juzgar el servidor y no regresar, también para escribir una crítica constructiva. Sin embargo está prohibido hacer publicidad negativa.
5. El respeto es esencial.

3.2 Reglas de Roleplay

- Tomate el roleplay en serio.

- La naturaleza de tu personaje debe de ser obvia (Corresponde a la salud y comportamiento de una persona real) Tienes que apreciar la vida de tu personaje.

- **RDM:** El asesinato sin razón está prohibido. Con excepciones, tienes derecho a matar a alguien que fue casi fatal para tu vida o si matarlo es parte de una acción de rol debidamente organizado.

Por ejemplo: si alguien te está molestando, no es motivo para matarle. Otro ejemplo: Si alguien te insulta tampoco es motivo para matarle.

- **NLR:** Después de morir se considera que has olvidado la naturaleza de eso. Transmitir información sobre la naturaleza de su muerte o volver al lugar del crimen para vengarse de cualquier manera está prohibido, no recuerdas el último rol que ha causado tu muerte, sin embargo puedes observar pasivamente la acción sin hacerte notar.

*Si eres revivido por personal sanitario no pierdes la memoria pero no podrás continuar acciones que requieran esfuerzo, p. ej. un tiroteo o una persecución, debes mostrar debilidad.

- Tras morir no se podrá volver a la zona de muerte hasta pasados los 20 min, o bien haya finalizado ese ROL, en ningún momento podrás permanecer por la zona si el ROL sigue activo.

- **FearRP:** Temor a los riesgos relacionados con la salud mental y física de tu jugador es obligatorio. Por ejemplo, si tu vida o la de sus amigos están amenazadas no debes tomar riesgos que puedan conducir a la muerte, arresto o lesiones graves. Si te apuntan con un arma está claro que no puedes revelarte, mentir o pedir ayuda, tienes que cumplir estrictamente las órdenes sin escaparse. Si estás en un vehículo parado debes obedecer, sin embargo si estás en movimiento puedes escaparte.

Hay que rolear el miedo de tu personaje y del entorno. Por ejemplo, no puedes sacar un arma si alguien te está apuntado, no puedes huir o acelerar si estás parado mientras te apuntan con un arma.

- No valorar tu vida será motivo de ban. Tienes que actuar como lo harías en la vida real, priorizando tu vida.

- **FreePunch:** Pegar, disparar o acosar sin razón está prohibido (provocando a la policía, golpeando a otros jugadores, disparar sin razón, etc.)

- **Metagaming:** Está prohibido el metagaming. Los metadatos se relacionan con el nombre, rol, dinero, salud de un jugador, confundir canales IC/OOC esto también se aplica a la visualización de los elementos del juego (por ejemplo las chispas de una printer que se ve a través de una pared) cualquier elemento o información que claramente no es visible en la vida real.

Por otro lado esta regla tiene muchas excepciones como:

- Los nombres de los jugadores en el menú scoreboard cuando se trata de contactar con ellos por chat OOC.
- Para hacer una acción ilegal dependiendo de los policías que haya online

No puedes conocer el nombre de una persona si no te ha dicho su nombre o si no te ha mostrado su identificación.

Está prohibido aparecer mágicamente en situaciones de rol en las que no te ves directamente involucrado. Esto significa que no podrás avisar a compañeros para que se conecten y te ayuden, en cambio sí podrás pedir refuerzos que ya se encuentran in-game.

- **Fail RP:** Significa que no has roleado una acción/rol en un momento en que era necesario. **Los jugadores que viven una situación FailRP, que no han roleado, deberían de intentar seguir con el rol si no es demasiado perturbador/ perjudicial o llamar a un moderador con el comando @ explicando completa y educadamente la situación.**

No puedes hablar de las reglas en medio de un rol para forzar el rol.

- **Force RP:** No puedes forzar a una persona a desempeñar un papel sin darle la opción de aceptar la escena, está prohibido. El jugador que fuerza el rol juega solo para beneficiarse a sí mismo sin dejar al otro jugador a responder su acción. Se debe de usar el /roll por cada acción importante /me.

También se considera Force RP insultar a la policía y cualquier otra acción que no siga ningún tipo de rol para provocarles y forzar una situación.

- **PowerGaming:** Hacer acciones que en la vida real no podrías hacer.

P. Ej.: Al estar esposado no se podrá hablar por la radio, asimismo, si estás con las manos levantadas, inconsciente o muerto tampoco lo podrás hacer(antirol).

No rolear un accidente en el cual deberías estar herido debido al impacto.

- Debes de usar un nombre para definir la identidad de su personaje

- Se debe de utilizar un nombre comprensible, pronunciable y adecuado, con las iniciales de cada nombre y apellido en mayúscula.

- Se debe de evitar lo máximo posible hablar fuera de rol (OOC) por micrófono, nunca se hará por voz en medio de un rol, para eso esta el chat OOC “// mensaje”.

- Está prohibido llevar armas en público, en caso de tener licencia de armas solo deberias sacarla si la situación lo requiere.

- El **Chat de fuera de rol(/ooc)** es el unico chat en el que se puede hablar fuera de rol.

- El **advert(/ad)** se utiliza exclusivamente para publicidad IC(Publicitar tu negocio, tus servicios...).
- El **anónimo(/ano)** sólo se puede utilizar para anunciar robos al banco, atentados, secuestros o acciones encubiertas. No puedes hablar fuera de rol por /ano para eso está el /ooc
- Está prohibido cambiar a un trabajo para el autosuministro y volver a otro job.
- No puedes robar, matar o secuestrar a alguien que está en un menu de interaccion.
- Los jobs de Policia, EMS , no pueden quedarse ausente (AFK), esto es sancionable.
- Está totalmente prohibido desconectarse en mitad de un rol.
- Está totalmente prohibido desconectarse tras morir. Si mueres tienes que esperar el tiempo de reaparición.
- Se debe seguir una lógica en cuanto a las ideas sobre el gobierno, no se debe de insultar o despreciar si no hay motivos de peso. No tiene sentido despreciar al gobierno cuando está haciendo buenas mejoras para la ciudad.

3.3. Reglas sobre acciones ilegales

- No está permitido el uso de items de jobs fuera del job o rol que te lo ofrece. (P. Ej. Botiquines del EMS, armas de la policia, etc...)

3.3.1. Robos

- Para realizar Robos Grandes se deberán llevar rehenes para negociar, y como incentivo se podrá negociar por dinero.
Ej: Un rehén por 5 segundos, otro por persecución sin bloqueo.
- En las negociaciones de un robo se pueden utilizar rehenes los cuales servirán para recibir mejores condiciones de parte de la Policía. En los Robos Grandes para negociar es Obligatorio.
- Los negociadores del robo no podrán ser abatidos o secuestrados hasta que no se hayan roto las negociaciones.
- No se podrán hacer robos pequeños cuando queden 10 min para el restart.
- No se podrán hacer robos grandes cuando queden 30 min para el restart.

- Solo puede haber un robo activo a la vez.
- Se debe de avisar cuando el robo finalice vía chat.
- No se puede robar a un usuario mientras esté en un menú de interacción.
- Si se Extorsiona a una persona, no se le podrá matar si no decide dar el Dinero a cambio de su vida o pertenencias.
Ej: Se puede robar a la persona que extorsionas, pero nunca matarla.
- Está prohibido robar vehículos de emergencias.
- Se establece un mínimo de policías dependiendo de los policías conectados, 1,5 policías por cada atracador, teniendo en cuenta el mínimo abajo establecido, siempre se redondea a la alza, por lo tanto:
 - 2 atracadores -> 3 policías
 - 3 atracadores - > 5 policías
 - 4 atracadores -> 6 policías
 - 5 atracadores - 8 policías
- Los policías SOLO están obligados a negociar si hay un REHÉN, este debe ser REAL y no se puede mentir en ello, intentando liberarlo.
- El rehén NO puede morir si las negociaciones se rompen, se dejará libre y este deberá abandonar la zona inmediatamente sin estorbar el rol.
- Si 3 de los 5 policías son abatidos podran pedir refuerzos, NUNCA podran volver policias que ya murieron en el robo o hayan sido reanimados por personal sanitario, este debe ser evacuado de la zona por las heridas de gravedad que presenta.
- En el caso de que la policía NO vaya a negociar, avisaran por /anuncio "LA POLICIA NO VA A NEGOCIAR".
- Se esperará 30 segundos por ambas partes hasta que la policía diga por /anuncio FUEGO.
- En el caso de que los atracadores NO vayan a negociar y no tengan rehén o lo liberen, avisaran por /anuncio "LOS ATRACADORES NO VAN A NEGOCIAR MAS".

3.3.1.1. Niveles de robo

- Atracar en la calle **solo bandas/mafias** (2 policías conectados).
- Robos a gasolineras O tiendas (3 policías conectados).
- Secuestros **solo bandas/mafias** (3 policías conectados).
- Robos a banco (3 policías conectados).

Se establece 1,5 policías (siempre redondeado al alza) por cada atracador, partiendo de los minimos arriba establecidos.

3.3.1.2. Armas permitidas para cada robo

- Robos a tiendas
 - 24/7
 - Cualquier pistola
 - Subfusiles
 - Escopeta
 - Robos a bancos
 - Cualquier pistola
 - Subfusiles
 - Escopetas
 - Rifle de asalto
 - Rifle de Francotirador (Solo policia)
 - Etc.

3.3.2. Toma de rehenes/secuestros

- El Secuestro es únicamente cuando se pide un rescate por el rehén, teniendo en cuenta que SOLO, las mafias pueden secuestrar, con un mínimo de 4 Policías Conectados y 1 solo Secuestro por grupo.
- Queda prohibido realizar Secuestros en las zonas de los Robos.
- Está prohibido la utilización de amigos o miembros de la misma banda/mafia como secuestrados.
- Es obligatorio para Bandas y Policías negociar por la vida del rehén. Se podrá pedir dinero (40.000\$ por rehén) y se podrá pedir la liberación de otro miembro de la banda/mafia.

- Cada bando podrá decidir el precio que ellos creen que vale la vida de esa persona (dentro de los límites anteriormente establecidos).
- Al ser obligatorio negociar no se pueden cortar negociaciones a la primera, por que no te han dado lo que querías, hay que ser flexibles en cuanto a este tema.
- Está prohibido matar a un jugador que ha Cooperado.
- Está prohibido matar/secuestrar antes de cortar negociaciones.
- En el caso de que la policía NO vaya a negociar, avisaran por /anuncio "LA POLICIA NO VA A NEGOCIAR".
- Se esperará 30 segundos por ambas partes hasta que la policía diga por /anuncio FUEGO.
- En el caso de que los atracadores NO vayan a negociar y no tengan rehén o lo liberen, avisaran por /anuncio "LOS ATRACADORES NO VAN A NEGOCIAR MAS".
- Los secuestrados deberán colaborar en todo momento diciendo las necesidades que tienen (comida, agua, vida).
- No se podrán escapar aunque se les hayan soltado las esposas.
- El secuestrado no podrá avisar a nadie si está esposado o si le han hecho el rol de quitarle el móvil.
- Tampoco podrán cambiarse de asiento en el coche o tirarse en marcha. (Solo podrá hablar por comunicación directa).
- Máximo 4 delincuentes por atraco
- Máximo 5 policías por atraco
- Los policías SOLO están obligados a negociar si hay un REHÉN, este debe ser REAL y no se puede mentir en ello, intentando liberarlo.
- El rehén NO puede morir si las negociaciones se rompen, se dejará libre y este deberá abandonar la zona inmediatamente sin estorbar el rol.

- Si 3 de los 5 policías son abatidos podran pedir refuerzos, NUNCA podran volver policias que ya murieron en el robo o hayan sido reanimados por personal sanitario, este debe ser evacuado de la zona por las heridas de gravedad que presenta.
- Se necesita la aprobación por parte de la administración y alegar un motivo de rol con peso para poder iniciar un secuestro, asesinato o asalto al presidente o vicepresidente del gobierno. De lo contrario puede ser sancionable.

3.3.4. Mafias

- Los mafiosos son un grupos de criminales que deben evitar a la policía . La mafia que busque a la policía será gravemente sancionada.
- El reclutamiento de las mafias serán siempre IN-GAME siempre intentando montar buenos roles.
- Está terminantemente prohibido tener material de mafia sin ser una mafia aprobada.
- Toda persona que se acerque a recinto mafioso podrán ser abatidos luego de una advertencia de 10 segundos.
- No se podrá ejercer de Mafioso, si no estas en Whitelist.
- Si no eres Mafia, no podrás llevar o utilizar Sub-Fusiles o Fusiles de asalto (solo robos grandes).
- Las Mafias tienen prohibido hacer pactos entre ellas para atentar contra la población civil o la Policía. Nunca se podrán juntar 2 Mafias para ir contra otra, contra los civiles o contra la Policía.
- El límite de integrantes de la mafia serán 7 personas.
- Cada mafia necesita crear y tener una historia previa registrada vía foro.

3.3.4.1. EQUIPAMIENTO MAFIAS

- Podrán portar sub-fusil por cada 4 miembros de la Mafia.
- Las mafias podrán únicamente llevar fusiles en grandes robos , secuestros y ataques (solo cuando el rol haya empezado nunca cogiendo rehenes)
- Todas estas armas contarán como subfusiles:
 - MicroUZI
- Todas estas armas contarán como fusiles:
 - AK-47

3.4. Reglas sobre empleos legales

- No está permitido el comercio ni el uso de items de jobs fuera del job o rol que te lo ofrece. (P. Ej. Botiquines del EMS, armas de la policía, etc...), sí lo están los kit repair de mecánico.

3.4.1. Policías

- Está prohibido quedarse ausente mientras se tiene el trabajo de EMS y Policía, para ello deberán salir de servicio.
- La policía solo sacara el arma letal si son amenazados con un arma letal o con cualquier objeto que ponga en peligro su vida, la de un compañero o un civil. También podrán sacar su arma si sienten que su vida o la de sus compañeros peligran.
- Los policías tienen completamente prohibido ejecutar a las personas.
- Sólo se podrá abrir fuego contra un vehículo que esté huyendo, la policía dará 3 avisos si este ha hecho caso omiso de detenerse, se le disparará a las ruedas con el objetivo de detener el vehículo, en caso de que abra fuego el vehículo que se dé a la fuga se podrá disparar a matar.
- La policía tiene la obligación de leerle los derechos al arrestado antes de entrar a comisaría, a no ser que la situación obligue a trasladar de urgencia al detenido, en cuyo caso se le podrán leer en comisaría y siempre antes de emprender alguna acción legal contra el sujeto. Si empiezan a procesar al detenido (identificarlo,

cachearlo..) sin haberlos leído la policía tendrá que hacerle una reducción del 50% de su multa.

- Todo policía no podrá hacer actos ilegales estando fuera de servicio.
- Cuando la Policía te para y te abre el Rol de Policía, no se les podrá disparar directamente o secuestrar, habrá que iniciar un Rol. Ej: Te paran por una multa de Tráfico, no te puedes bajar y empezar tiroteo, tienes que rolear obligatoriamente con ellos.
- Está prohibido que la Policía campee cualquier punto de venta de Farneos Ilegales.
- No puedes buscar a la policía para forzar un rol.
- Tienen la obligación de negociar si hay rehenes.
- Deben hacer cumplir la ley vigente, visible para todos en el apartado Leyes de la tablet.

3.4.2. EMS

- Está prohibido quedarse ausente mientras se tiene el trabajo de EMS y Policía, para ello deberán salir de servicio.
- La EMS es un grupo neutral y pacífico su único trabajo es la curación y la retirada de vehículos. Por lo tanto está prohibido matarlos, robarles o secuestrarlos. Al ser un grupo neutral no podrán informar de ninguna acción que no les afecte directamente. A no ser que sea en contra del Propio EMS.

3.4.3. Presidente/vicepresidente

- No está permitido el soborno, coacción o chantaje como medida para ganar votos.
- Cada candidato deberá seguir unas ideologías que, si es elegido, deberá seguir durante su mandato.
- El presidente sólo podrá ser destituido si tiene lugar una moción de censura, pierde las próximas elecciones o no se presenta.

- El presidente no podrá ejercer de otro empleo que no sea el escogido hasta que esté dimita o pierda las próximas elecciones.
- El presidente no puede incumplir la ley ni realizar acciones criminales de ningún tipo.
- El presidente no puede implementar leyes que vayan en contra de los derechos humanos, ni se asimilen a leyes golpistas.
- Se debe seguir una lógica en cuanto a las ideas sobre el gobierno, no se debe de insultar o despreciar si no hay motivos de peso. No tiene sentido despreciar al gobierno cuando está haciendo buenas mejoras para la ciudad.
- Se necesita la aprobación por parte de la administración y alegar un motivo de rol con peso para poder iniciar un secuestro, asesinato o asalto al presidente o vicepresidente del gobierno. De lo contrario puede ser sancionable.

3.4.4. Guardaespaldas

- No podrá ejercer como agente de policía, su función se limita a la protección y escolta del presidente.

3.5. Reglas sobre armas

- Las únicas armas legales son las que se pueden comprar en la armería de las principales ciudades, con su respectiva licencia.
- Si dispones de un arma pero no de su licencia ésta podrá ser confiscada por la Policía.
- Si la policía ve algún arma tendrá todo el derecho de registrarte aunque no hayas hecho nada para comprobar que ese arma está con sus respectivos papeles.
- Todas las armas usadas en ROL ilegal podrán ser confiscadas.

3.5.1. ARMAS PERMITIDAS SEGÚN ROBO

- Robos a tiendas
 - 24/7

- Cualquier pistola
- Subfusiles
- Escopeta
- Robos a bancos
 - Cualquier pistola
 - Subfusiles
 - Escopetas
 - Rifle de asalto
 - Rifle de Francotirador (Solo policia)
 - Etc.

3.6. Reglas sobre vehículos

- Está prohibido utilizar y robar vehículos aéreos a todo aquel que no sea mafia, o helicópteros del empleo correspondiente.
- Está prohibido robar vehículos de emergencias o gobierno.

3.7. Farmeos

- Está prohibido realizar los TODO tipo de Farmeos en vehículo aéreo(excepto piloto).
- Está prohibido que la Policía campee cualquier punto de venta de Farmeos Ilegales, en cambio, sí pueden patrullar las zonas frecuentadas por delincuencia.
- Está prohibido utilizar bugs para duplicar farmeos.
- Debes utilizar el vehículo que te proporciona el empleo para ejercer tu trabajo, no está permitido utilizar otro.

3.9. Zonas seguras

- Garajes
- Comisarías (sólo policías).
- Hospitales
- Concesionario
- Taller de mecánicos

- Bancos
- Cajeros
- Gobierno (excepto casos autorizados previamente)

En las Zonas Seguras está prohibido INICIAR cualquier tipo de ROL ilegal/Agresivo. Esto no quiere decir que si vienes de fuera con un ROL no lo puedas seguir, el entrar en Zona Segura no significa “casa” si te están persiguiendo o has tenido un rol anterior con alguien está permitido seguirlo dentro de la Zona Segura.