



## Normativa Actos Ilegales

### 1. Normativa atracos

Queda totalmente prohibido robar o sacar información a gente en atracos.

- Badulaque:** Sin límite
- Joyería:** Una al día
- Ammu-Nation:** Una al día

### 2. Negociaciones

En cada uno de los robos que se hagan se deberá de priorizar las negociaciones IC, en caso de llegar a un punto muerto donde la negociación no avance, se utilizará el sistema de dados.

Las negociaciones con el sistema de dados se realizarán de la siguiente manera:

- Primero se definirá el punto a negociar (Ejemplo: Huida limpia).
- Tras esto, tanto el delincuente como el negociador usarán el comando /dados.
- Quien saque el número más alto, gana.
- En caso de ganar el delincuente, la negociación será EXITOSA y entregará al rehén.
- Si ganase el negociador, la negociación será FALLIDA, entregando un rehén a cambio de nada y no podrá volver a negociar por el mismo punto.

Los puntos negociados deben respetarse EN TODO MOMENTO.



### **3. Robos**

#### **3.1 Robos pequeños**

Se consideran robos pequeños los badulaques, joyerías y ammu-nation  
Podrán participar como máximo 2 ladrones y 4 policías.

#### **3.2 Robos grandes (Solo para bandas)**

Se consideran robos grandes el fleeca, yate y banco central.

Fleeca: mínimo 3 ladrones y máximo 5, máximo 6 policías.

Yate: mínimo 4 ladrones y máximo 7, máximo 8 policías

Banco central: mínimo 6 ladrones, máximo sin límite

Nota: El número máximo de ladrones incluye tanto a las personas que estén en el interior del robo como a aquellos que participen activamente en la huida con bloqueos o similares.

Del mismo modo, sólo los agentes que han acudido al robo podrán participar en él, si uno no puede continuar con la persecución, NO PODRA sumarse otro agente que no estuviese en el robo previamente.