

Normativa Nativa

1. Requisitos para unirse.....	1
2. Creación del personaje.....	1
3. Sistema de Jobs Nativos.....	1
Indio 1 — Nativo.....	1
Indio 2 — Nativo Ilegal.....	2
Indio 3 — Chamán.....	2
Indio 4 — Sabio Armero.....	2
4. Armas Sagradas.....	2
Arco Sagrado y Hacha Tribal.....	2
5. Rol de Conducta.....	2
6. Rol Bélico.....	2
7. Wapiti (Zona Roja).....	3
8. Zonas Nativas.....	3
9. Relación con el Hombre Blanco.....	3
10. Caza y Naturaleza.....	4
Animales protegidos.....	4
11. Estructura del Oyate.....	4
Gran Consejo.....	4
Tribus.....	4
Clanes.....	4
12. Chamanes y Sanación.....	4
13. Grupos, Clanes y Tribus.....	5
Grupo Libre.....	5
Clan Reconocido.....	5
Tribu del Oyate.....	5
14. Exilio y CK.....	5
Character Kill (CK).....	6

Bienvenido al Oyate, el pueblo nativo en su conjunto: todas las tribus, clanes, familias y miembros que lo componen.

La facción nativa no es un trabajo: es un pueblo. Aquí no representas un oficio, sino una cultura, una espiritualidad y una forma de vivir. Esta normativa reúne lo esencial para que tu personaje forme parte del Oyate desde el primer día y crezca dentro de él con sentido y respeto.

1. Requisitos para unirse

Todo aspirante deberá completar la ficha de nativo incluyendo:

- Nombre coherente con la época.
- Historia válida y realista.
- Motivos por los cuales pertenece o llegó al Oyate.
- Trasfondo acorde al año 1902.

Los mestizos forman parte del Oyate y poseen los mismos derechos y obligaciones que cualquier nativo.

2. Creación del personaje

El personaje debe mantener coherencia histórica y cultural.

No se permite:

- Historias fantásticas o sobrenaturales.
- Poderes mágicos o habilidades irreales.
- Hostilidad automática hacia otros personajes.
- Vestimenta moderna o colores fluorescentes.

Se espera:

- Rol tribal, de cazador o superviviente.
- Respeto a la cultura y tradiciones del pueblo.
- Interés real por la vida comunitaria del Oyate.

Los mestizos son hijos o descendientes de la unión entre un nativo y una persona de otra sangre.

3. Sistema de Jobs Nativos

Indio 1 – Nativo

Job base del pueblo. Permite:

- Fabricar arcos comunes, flechas y herramientas tradicionales.

- Acceso a vestimenta y beneficios culturales.

Indio 2 – Nativo Ilegal

Permite desarrollar un rol ilegal manteniendo la identidad nativa.

Indio 3 – Chamán

Puede crear medicinas y curar dentro de territorios nativos.

Requiere:

- Reconocimiento IC.
- Aprobación administrativa.

Indio 4 – Sabio Armero

Único job capaz de fabricar:

- Arco Sagrado.
- Hacha Tribal.

Requiere:

- Reconocimiento IC.
- Aprobación administrativa.

4. Armas Sagradas

Arco Sagrado y Hacha Tribal

- Ambas se obtienen mediante ritual y reconocimiento IC.
- Está prohibido venderlas, regalarlas o entregarlas a no nativos.
- Su pérdida o mal uso puede implicar sanciones IC graves, incluido CK.

Toda arma sagrada deberá registrarse en el Discord correspondiente.

5. Rol de Conducta

- Prohibido el “superpoderío”.
- Los nativos no poseen poderes sobrenaturales.
- Los rituales deben desarrollarse con coherencia y seriedad.
- Debe respetarse la jerarquía y la vida comunitaria del pueblo.

6. Rol Bélico

- La diplomacia debe priorizarse siempre.
- No se podrá iniciar un conflicto sin justificación IC.
- Las zonas protegidas no son áreas de agresión libre.
- La valoración de vida es obligatoria.

7. Wapiti (Zona Roja)

Wapiti es territorio sagrado y zona restringida.

Normas Generales

- Entrada prohibida a externos sin autorización.
- Zona altamente vigilada.
- El entorno debe respetarse siempre.

Armas

- Solo podrán usarse en Wapiti arcos y armas cuerpo a cuerpo.
- Solo podrán usar armas de fuego el Gran Guardián o miembros autorizados por el Gran Consejo.

Sistema de faltas

- Primera entrada ilegal: marca visible IC.
- Segunda entrada: castigo físico IC.
- Tercera entrada: posible CK justificado.

Capturas

- Máximo de 45 minutos de retención.
- El rol sensible requiere consentimiento OOC. La negativa al rol sensible puede derivar en CK según normativa.

8. Zonas Nativas

- No se podrá atacar a externos solo por estar presentes.
- El diálogo debe priorizarse.
- El daño a la naturaleza podrá considerarse acto agresivo IC.
- Está prohibido usar zonas nativas como punto de huida.

9. Relación con el Hombre Blanco

- Puede existir convivencia, diálogo y comercio.
- El comercio solo podrá realizarse mediante trueque (comida nativa, arcos comunes y flechas).
- Prohibido comerciar objetos sagrados.
- No se permite representar odio irracional ni sumisión absoluta.

10. Caza y Naturaleza

Animales protegidos

Prohibido cazar:

- Alces.
- Águilas.
- Osos negros pequeños.

La caza debe desarrollarse con respeto y coherencia cultural.

11. Estructura del Oyate

La organización del pueblo se compone de tres niveles:

Gran Consejo

Máximo órgano rector de todo el pueblo.

Lo componen:

- Todos los Caciques.
- El Gran Chamán.
- El Gran Guardián.
- El Gran Anciano.

Tribus

Toda tribu debe contar con:

- Cacique.
- Chamán.
- Guardián.
- Ancianos.

Clanes

Cada clan tendrá su propio Líder de Clan.

Las tribus reconocidas seguirán formando parte del Oyate y deberán respetar sus principios.

12. Chamanes y Sanación

- Solo los chamanes podrán usar brebajes curativos.
- Solo podrán curar o revivir dentro de territorios nativos.

- Si un chamán atiende, no deberá utilizarse /auxilio, salvo necesidad médica previa.

13. Grupos, Clanes y Tribus

El Oyate reconoce tres niveles de organización entre sus miembros. Cualquier nativo puede rolear en grupo desde su ingreso al servidor; los niveles superiores se construyen con tiempo, identidad y reconocimiento del pueblo.

Grupo Libre

Cualquier conjunto de nativos que decida rolear en común:

- Familias.
- Amigos.
- Cuadrillas.
- Hermandades.

No requiere autorización ni registro. Puede formarse desde el ingreso al servidor.

Clan Reconocido

Grupo libre que ha desarrollado identidad propia:

- Nombre.
- Líder interno.
- Costumbres compartidas.

Se reconoce IC tras 2 semanas de rol activo, registrándose ante el Gran Consejo. No requiere votación ni proceso formal.

Tribu del Oyate

Nivel mayor de organización, con Cacique propio y voz en el Gran Consejo.

Requiere:

- Haber sido clan reconocido durante al menos 3 semanas.
- Presentación formal ante el Gran Consejo.
- Período de demostración de 2 semanas.
- Reconocimiento del pueblo en asamblea.

14. Exilio y CK

Exilio IC

Sanción grave aplicada por el Gran Consejo.

Puede implicar:

- Corte de cabello como señal visible de exiliado.
- Expulsión del pueblo.
- Retirada de armas y elementos sagrados.
- Prohibición de acceso a territorios nativos.

Character Kill (CK)

Podrá aplicarse en casos como:

- Traición cultural.
- Tercera entrada ilegal a Wapiti.
- Faltas graves contempladas en normativa.

Todo CK requiere aprobación administrativa y pruebas correspondientes.

El Oyate camina como uno. Cuidemos su memoria, su palabra y su gente.

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.