

Normativa Nativa

1. Principios generales-----	2
2. Una única Comunidad Nativa-----	2
3. Personajes antiguos-----	2
4. Nativo Civil — Indio 0-----	3
Puede:-----	3
No puede:-----	3
5. Nativo de Facción-----	3
6. Creación y postulación-----	3
7. Progresión-----	4
8. Sistema de Jobs-----	5
9. Armas nativas-----	5
10. Organización comunitaria-----	6
10.1 Consejo-----	6
10.2 Cacique-----	6
10.3 Anciano-----	6
10.4 Chamán-----	6
10.5 Guardianes-----	6
11. Policía Nativa-----	6
12. Carácter de la facción-----	7
13. Conducta y rol bélico-----	7
14. Wapiti — Zona Roja-----	7
14.1 Hueso de pollo-----	8
15. Zonas nativas-----	8
16. Comercio, caza y naturaleza-----	8
17. Chamanes y sanación-----	9
18. Exilio y CK-----	9
19. Disposiciones finales-----	9

1. Principios generales

La Comunidad Nativa reúne a los personajes indígenas que desarrollan su historia dentro de Ley Salvaje. **Interpretar a un personaje nativo no implica pertenecer automáticamente a la facción.**

La facción cuenta con **postulación, jerarquía, especializaciones y progresión**, siguiendo un sistema similar al de Sheriff y Médicos.

- Exclusiva para personajes pertenecientes a pueblos originarios de Norteamérica.
- No existe una lista cerrada de pueblos permitidos.
- Las historias deberán ser realistas, coherentes con **1902** y compatibles con una comunidad inspirada principalmente en la cultura lakota.
- Se deberá investigar y respetar la procedencia cultural del personaje.
- Quedan prohibidas las representaciones caricaturescas o sobrenaturales.
- La procedencia cultural no otorga rangos, autoridad ni privilegios automáticos.
- La interpretación deberá adaptarse a la jugabilidad y continuidad del servidor.

2. Una única Comunidad Nativa

Todos los nativos reconocidos formarán parte de **una única Comunidad Nativa**.

- No existirán tribus, clanes o agrupaciones independientes dentro de la estructura oficial.
- La procedencia cultural forma parte de la historia personal, pero no crea organizaciones, territorios ni jerarquías paralelas.
- Podrán existir familias o grupos de amistad, siempre sin autoridad institucional.

3. Personajes antiguos

Los personajes desarrollados desde versiones anteriores de Ley Salvaje conservarán su **identidad, trayectoria y reconocimiento**, aunque su creación no cumpla completamente los criterios actuales.

Ningún personaje nuevo podrá utilizar una interpretación histórica estricta para invalidar, desplazar o reclamar autoridad sobre personajes antiguos.

Las mejoras culturales deberán aplicarse progresivamente, respetando la continuidad narrativa ya construida.

4. Nativo Civil — Indio 0

El **Nativo Civil** es un personaje independiente o nómada que no pertenece formalmente a la facción.

Puede:

- Vivir como cazador, comerciante, artesano, viajero o nómada.
- Relacionarse con la comunidad.
- Participar en actividades abiertas o por invitación.
- Postular posteriormente a la facción.

No puede:

- Representar oficialmente a la comunidad.
- Formar parte del Consejo o de la Policía Nativa.
- Ejercer autoridad sobre miembros de la facción.
- Acceder libremente a zonas restringidas.

Deberá respetar la normativa territorial al visitar espacios de la comunidad.

5. Nativo de Facción

Es quien ha superado la postulación y aceptado la **normativa, organización comunitaria, autoridad del Consejo, orientación pacífica, sistema de progresión y consecuencias IC** de la Comunidad Nativa.

El ingreso no concede cargos ni autoridad inmediata. Todo miembro comienza desde el nivel inicial y deberá progresar mediante **actividad, pruebas y reconocimiento IC**.

Quien no acepte estas condiciones podrá permanecer como **Nativo Civil — Indio 0**.

6. Creación y postulación

Toda ficha deberá incluir:

- Nombre apropiado.
- Pueblo norteamericano de procedencia.
- Historia realista y compatible con 1902.
- Motivo de llegada al territorio.
- Vínculo con la comunidad.
- Aspiraciones y trasfondo del personaje.

Los personajes mestizos podrán integrarse con los mismos derechos y obligaciones cuando su vínculo cultural esté debidamente justificado.

La postulación valorará:

- Coherencia del personaje.
- Conocimiento de la normativa.
- Interés por la comunidad.
- Comprensión de su carácter pacífico.
- Disposición para comenzar desde el rango inicial.

Tras la aceptación OOC, la incorporación deberá realizarse IC mediante **entrevista, ceremonia, prueba o presentación**.

Queda prohibido:

- Utilizar poderes sobrenaturales o historias fantásticas.
- Poseer conocimientos injustificados.
- Mantener una hostilidad automática hacia estadounidenses.
- Representar culturas o ceremonias de forma caricaturesca.
- Presentarse como autoridad, chamán o gran guerrero sin progresión IC.

7. Progresión

La progresión será similar a la de Sheriff y Médicos y tendrá en cuenta **actividad, normativa, integración, conducta, responsabilidades, pruebas y desarrollo narrativo**.

Etapa	Desarrollo
Aspirante	Integración, normativa, costumbres y convivencia.
Miembro	Participación regular y responsabilidades básicas.
Especialista	Caza, artesanía, Policía Nativa, medicina, espiritualidad, diplomacia o actividad ilegal autorizada.
Veterano / Guía	Formación, coordinación y evaluación de aspirantes.
Autoridad	Liderazgo acreditado, confianza y reconocimiento IC.

Las pruebas podrán incluir **supervivencia, caza, orientación, arco, protección territorial, diplomacia, medicina, espiritualidad, cultura y liderazgo.**

Suspender una prueba no será una sanción; el personaje podrá prepararse y volver a intentarlo.

8. Sistema de Jobs

- **Indio 0 — Nativo Civil:** personaje independiente o nómada.
- **Indio 1 — Nativo de Facción:** integrante aceptado; habilita vestimenta, recursos y participación oficial.
- **Indio 2 — Nativo Ilegal:** especialización para actividad ilegal autorizada; no concede autoridad.
- **Indio 3 — Chamán:** especialización espiritual y medicinal mediante formación y reconocimiento IC.
- **Indio 4 — Sabio Armero:** especialización para fabricar armas nativas y sagradas.

9. Armas nativas

Los nativos pertenecientes a la facción, podrán utilizar:

- Arcos comunes.
- Arco Sagrado.
- Hacha Tribal.
- Flechas.
- Armas cuerpo a cuerpo autorizadas.

Su uso no estará limitado por rango, aunque la **fabricación** podrá quedar reservada a la especialización correspondiente.

El acceso a un arma no concede autoridad.

Queda prohibido:

- Vender, regalar o entregar permanentemente armas sagradas a no nativos.
- Fabricarlas sin la capacidad mecánica correspondiente.
- Utilizarlas para obtener superpoderío o incumplir la normativa general.
- Omitir el registro de aquellas armas que lo requieran.

10. Organización comunitaria

La Comunidad estará dirigida mediante un **Consejo**. No se utilizarán títulos como Gran Consejo, Gran Anciano, Gran Chamán o Gran Guardián.

10.1 Consejo

Espacio colectivo para tratar decisiones importantes. Podrá estar formado por el Cacique, Anciano, Chamán, representantes de Guardianes y otros miembros convocados.

10.2 Cacique

Dirige y representa a la comunidad en asuntos políticos y diplomáticos, escuchando al Consejo y al Anciano.

10.3 Anciano

Guía de todos los nativos. Aconseja, enseña, media y conserva la memoria de la comunidad, sin ejercer un gobierno absoluto.

10.4 Chamán

Responsable del desarrollo espiritual, ceremonial y medicinal mediante progresión y reconocimiento IC.

10.5 Guardianes

Protegen el territorio y forman la **Policía Nativa**.

11. Policía Nativa

Cuando el rol lleve a ello, podrá solicitarse crear esta división, en la fracción nativa.

12. Carácter de la facción

La Comunidad Nativa tendrá un carácter:

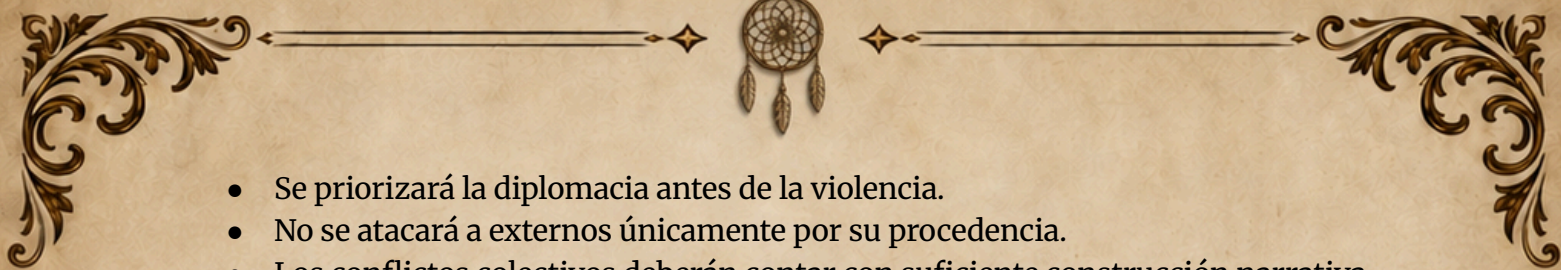
Pacífico, comunitario, diplomático, cultural, espiritual y defensivo.

Podrá mantener amistad, comercio, cooperación y acuerdos con personajes estadounidenses.

No existirá odio automático ni guerra permanente. La comunidad podrá defender a sus integrantes y territorios cuando exista una razón IC suficiente, priorizando siempre el **diálogo y la valoración de vida**.

13. Conducta y rol bélico

- Prohibido el superpoderío y las habilidades sobrenaturales.
- Los rituales deberán realizarse con coherencia y seriedad.

- 
- Se priorizará la diplomacia antes de la violencia.
 - No se atacará a externos únicamente por su procedencia.
 - Los conflictos colectivos deberán contar con suficiente construcción narrativa.
 - Los problemas personales no podrán involucrar automáticamente a toda la facción.

14. Wapiti — Zona Roja

Wapiti será territorio nativo sagrado, restringido y considerado Zona Roja.

Su funcionamiento será similar al territorio controlado por una banda: quien acceda sin autorización acepta las posibles consecuencias IC derivadas de la invasión.

Esta condición **no elimina la normativa general, la valoración de vida ni el Fair Play.**

- Externos y Nativos Civiles no tienen acceso automático.
- La Policía Nativa podrá controlar, retener o expulsar a quienes entren ilegalmente.
- Wapiti no podrá utilizarse como punto de fuga.
- Los nativos podrán utilizar sus armas autorizadas.
- El Consejo y la Policía Nativa podrán regular internamente el uso de armas de fuego según la situación.

14.1 Hueso de pollo

El **hueso de pollo** será una consecuencia IC por acceder ilegalmente a Wapiti.

No constituye un rol sensible.

El intruso podrá ser:

- Interceptado.
- Retenido.
- Interrogado.
- Expulsado.
- Marcado con el hueso de pollo.

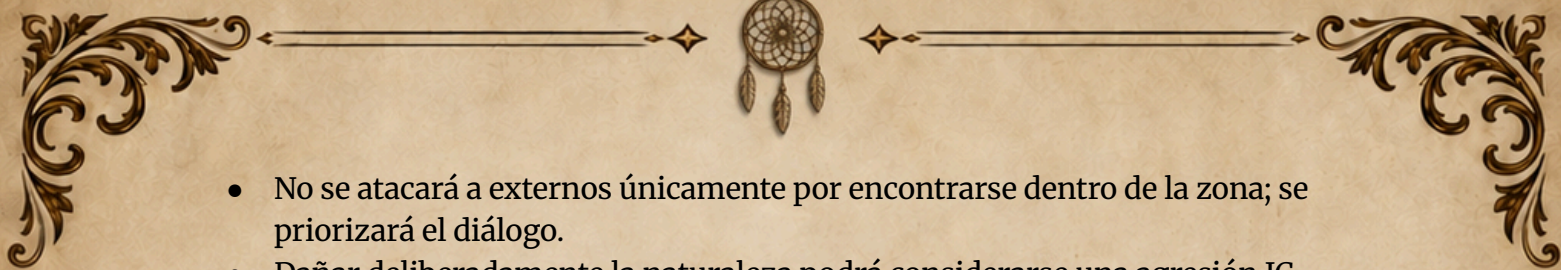
La consecuencia deberá aplicarse sin prolongar innecesariamente el rol.

La reincidencia podrá provocar **prohibición de acceso, captura u otras consecuencias graves justificadas.**

Cualquier CK requerirá **pruebas y aprobación administrativa.**

15. Zonas nativas



- 
- No se atacará a externos únicamente por encontrarse dentro de la zona; se priorizará el diálogo.
 - Dañar deliberadamente la naturaleza podrá considerarse una agresión IC.
 - Las zonas nativas no podrán utilizarse para evadir consecuencias de roles anteriores.
 - La Policía Nativa podrá solicitar identificación o retirada cuando exista un motivo IC.

16. Comercio, caza y naturaleza

Podrá existir comercio de:

- Alimentos.
- Arcos comunes.
- Flechas.
- Herramientas.
- Pieles.
- Artesanías.
- Servicios de guía.

No podrán comercializarse **armas ni objetos sagrados con externos**.

La caza deberá realizarse respetando la coherencia cultural.

Se consideran protegidos:

- Alces.
- Águilas.
- Osos negros pequeños.

Esta protección podrá modificarse mediante futuras decisiones de la comunidad.

17. Chamanes y sanación

Solo los **Chamanes autorizados** podrán utilizar medicinas especiales y las capacidades correspondientes a su job.

Podrán sanar o reanimar dentro de territorios nativos conforme a las mecánicas del servidor.

Cuando un Chamán esté atendiendo a un personaje, no deberá utilizarse **/auxilio**, salvo necesidad médica o administrativa.

18. Exilio y CK



El **exilio** será una consecuencia IC grave decidida por el Consejo y podrá implicar:

- Expulsión de la facción.
- Regreso a Indio 0.
- Retirada de cargos.
- Retirada de armas sagradas.
- Prohibición de acceso a territorios.

El CK podrá solicitarse por:

- Traición grave.
- Reincidencia extrema.
- Ataques deliberados contra la comunidad.
- Comercio grave de objetos sagrados.
- Otras situaciones justificadas.

Todo CK requerirá **fundamento, pruebas y aprobación administrativa**.

19. Disposiciones finales

La Comunidad Nativa constituye **un único pueblo dentro de Ley Salvaje**. Las diferentes procedencias culturales enriquecen las historias individuales, pero no crean tribus o clanes separados.

La autoridad se obtiene mediante **progresión y desarrollo IC**. Nadie podrá reclamar cargos por su ficha, imponer su visión cultural ni desconocer la trayectoria de personajes procedentes de versiones anteriores.

En cualquier vacío normativo prevalecerán:

Sentido común → Fair Play → Coherencia narrativa.

La Administración podrá actualizar esta normativa cuando sea necesario y su desconocimiento **no exime de su cumplimiento**.

Esta normativa no contempla todos los casos posibles.

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.

