Normativa General
Ley Salvaje

1. FILOSOFÍA DEL SERVIDOR..... 2
2. NORMAS GENERALES DE CONVIVENCIA..... 2
2.1. Desarrollo del rol..... 3
3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL ROLEPLAY..... 3
3.1. Ic / Ooc..... 3
3.2. MetaGaming (MG)..... 3
3.3. PowerGaming (PG)..... 3
3.4. Fair Play (FP)..... 4
3.5. Interpretacion de Personaje (IDP)..... 4
3.6. Miss Click..... 4
4. VIOLENCIA, CONFLICTOS Y ARMAS..... 5
4.1. DeathMatch (DM)..... 5
4.2. Horse Kill(HK)..... 5
4.3. Escalada de violencia..... 5
4.4. Uso de armas..... 5
4.5. RK (Revenge Kill)..... 6
4.6. Lazo..... 6
4.7. Abuso de animaciones..... 6
5. VALORACION DE VIDA..... 6
6. INCONSCIENCIA, AUXILIO Y TESTIGO..... 7
6.1. Auxilio..... 7
6.2. Testigo..... 7
7. PK / CK..... 8
8. RECONOCIMIENTO..... 9
8.1. Documento de Identidad..... 9
9. ZONAS Y ROL DE ENTORNO..... 10
9.1. Zonas sin ley..... 10
10. ROLES SENSIBLES..... 10
11. PROPIEDADES..... 10
12. EVENTOS..... 11
13. STAFF Y SANCIONES..... 11
13.1. Reportes y Pruebas..... 11
14. DONACIONES..... 12
14.1. Slot extra..... 12
14.2. Casas de donación..... 12
14.3. Recetas exclusivas..... 12
14.4. Bebés y niños IA..... 12
15. MULTIJOB..... 13

Esta normativa define los principios, límites y sistemas que rigen el servidor Ley Salvaje. Su objetivo es garantizar un rol narrativo serio, coherente con la época (año 1902), evitando abusos, vacíos legales y conductas antirol.

La normativa no debe interpretarse de forma literal ni interesada para obtener ventaja IC. El criterio del Staff prevalece siempre, evaluando el contexto completo del rol

1. FILOSOFÍA DEL SERVIDOR

- Ley Salvaje es un servidor de rol narrativo serio y ambientativo.
- El objetivo del rol no es ganar, sino crear historias coherentes.
- El realismo, la interpretación y la coherencia histórica prevalecen sobre las mecánicas.
- No se permiten roles sobrenaturales, absurdos o incongruentes sin aprobación expresa del Staff.
- Prohibido el uso de colores llamativos en cabello, caballos o vestimenta; la apariencia debe ser coherente con la época (1902) y la IDP del personaje.
- Prohibido utilizar la normativa con fines ventajistas o para perjudicar a otros jugadores.

2. NORMAS GENERALES DE CONVIVENCIA

- Respeto absoluto entre jugadores y Staff.
- Prohibidos:
    - Insultos, acoso o provocaciones OOC.
    - Abuso de chats o mensajes privados.
- Racismo, homofobia, transfobia, sexismo o discurso de odio → ban permanente.
- Prohibido cualquier contenido que infrinja los ToS de Discord o plataformas.
- Comunidad hispanohablante: comunicación en español.
- Edad mínima: 18 años.
- No se podrán crear personajes menores de 16 años.

2.1. Desarrollo del rol

- Prohibida la intromisión en roles ajenos sin justificación IC.
- Prohibida la evasión de rol activo mediante desconexión, huida injustificada o uso de mecánicas.
- No se podrá abandonar un rol en curso sin una causa válida (como corte de luz, caída de internet o fuerza mayor), debiendo avisar siempre por chat OOC.
- No se permite forzar rol, obligar a otro jugador a realizar acciones sin margen de reacción o sin posibilidad lógica de respuesta.

3. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DEL ROLEPLAY

3.1. Ic / Ooc

IC (In Character): lo que ocurre dentro del personaje.

OOC (Out of Character): lo externo al personaje.

Nunca se debe mezclar información OOC en decisiones IC.

3.2. MetaGaming (MG)

Uso de información externa (streams, Discord, etc.) para beneficio IC.

Prohibido en cualquier forma.

3.3. PowerGaming (PG)

Realizar acciones imposibles, irreales o forzar resultados sobre otros personajes.

Ejemplos:

- No rolear heridas graves.
- Acciones físicamente imposibles.
- Forzar decisiones sin posibilidad de respuesta.

3.4. Fair Play (FP)

- No abusar de mecánicas.
- No buscar vacíos legales.
- No jugar para ganar, sino para rolear.

El Fair Play prevalece sobre cualquier norma concreta.

3.5. Interpretacion de Personaje (IDP)

Cada jugador deberá interpretar a su personaje de forma **coherente con su ficha, IDP y la ambientación de 1902**, respetando sus características, capacidades y limitaciones.

Las características físicas elegidas deberán tener **consecuencias en el rol**. Por ejemplo, un personaje muy bajo podrá tener limitaciones para utilizar determinadas armas de gran tamaño.

Se deberá mantener una interpretación **realista y coherente**, evitando comportamientos anacrónicos o capacidades injustificadas.

3.6. Miss Click

Se considera *Miss Click* cualquier acción realizada de forma involuntaria por error mecánico (disparar sin querer, golpear accidentalmente, dejar inconsciente a otro jugador, etc.).

En caso de producirse:

- Deberá avisarse inmediatamente por chat OOC.
- La acción quedará anulada y no tendrá validez dentro del rol.
- El rol continuará como si dicha acción no hubiese ocurrido.

El abuso reiterado del *Miss Click* podrá ser sancionado.

4. VIOLENCIA, CONFLICTOS Y ARMAS

4.1. DeathMatch (DM)

Queda prohibido iniciar agresiones sin rol previo o motivo coherente.

No se puede disparar, atacar o abatir a alguien sin una interacción previa clara, salvo situaciones excepcionales justificadas por contexto.

4.2. Horse Kill(HK)

Solo se permitirá en los siguientes casos:

- Error accidental durante un combate.
- Situaciones excepcionalmente justificadas por el contexto.

Si el enfrentamiento ocurre a caballo, existirá siempre el riesgo accidental de herir o matar monturas. En caso de ocurrir, deberá permitir al jugador reincorporarse antes de continuar el PVP.

Queda prohibido utilizar caballos para arrollar jugadores de forma intencionada, salvo en cargas militares o policiales debidamente roleadas y justificadas.

4.3. Escalada de violencia

Los conflictos deben escalar de forma lógica y proporcional.

Ejemplo orientativo:

- Conflicto verbal → tensión → violencia física → armas

El Staff valorará siempre el contexto. No todas las situaciones requieren la misma escalada.

4.4. Uso de armas

- Todas las armas son PVP.

- Armas cuerpo a cuerpo solo contra armas de igual contundencia.
- No se permite el uso de arco salvo rol nativo aprobado, para uso PVP.

4.5. RK (Revenge Kill)

No puedes volver a la zona donde fuiste abatido y vengarte de lo ocurrido después de sufrir pk.

4.6. Lazo

El uso del lazo debe ser siempre coherente y realista, empleando correctamente /me y /do para dar opciones a la persona atada:

- No se puede abusar del lazo de forma mecánica o sin rol previo.
- Debe existir contexto (captura, sometimiento, persecución, etc.).
- No se permite el uso del lazo como método de control absoluto sin posibilidad de reacción.

4.7. Abuso de animaciones

Prohibido abusar de la **F — Ejecución** o de mecánicas que impida recuperarse o continuar el rol.

La **doble F** accidental deberá marcarse como **MISS** por chat. Su abuso será sancionado.

Tras derribar/empujar a un personaje, deberán respetarse **3 segundos** antes de volver a actuar sobre él.

5. VALORACION DE VIDA

Es la norma más imperativa del servidor y con prevalencia sobre las demás. Nuestro objetivo será siempre mantener a nuestro personaje vivo a toda costa

- Tu personaje prioriza siempre su vida y la ajena.
- Actuar de forma suicida, absurda o irrealista puede derivar en CK administrativo.

- Una vez te rindas y levantes las manos, no podrás resistirte. Solo podrás resistirte durante los primeros segundos del rol agresivo y si estás en clara inferioridad numérica (la mitad o menos que el grupo contrario).
- Se considerará **no valoración de vida** que una minoría se enfrente directamente a sus agresores cuando estos sean más del doble de numerosos.

El sentido común y la coherencia histórica son obligatorios.

6. INCONSCIENCIA, AUXILIO Y TESTIGO

6.1. Auxilio

Obligatorio tras quedar inconsciente.

Debe redactarse en tercera persona e incluir:

- Lugar
- Heridas
- Gravedad
- Peligro en la zona

Está prohibido reaparecer si hay médicos de servicio.

6.2. Testigo

El comando /testigo se usará siempre para cualquier acto delictivo. Se debe mandar siempre antes de un acto delictivo. Si el rol agresivo se presenta de manera improvisada se deberá mandar cuanto antes.

En el testigo se debe de incluir:

- Lugar donde se comete el delito
- Número de asaltantes
- Descripción física
- Acto delictivo

- Armamento

En caso de que el número de asaltantes y/o el armamento no esté especificado en el testigo, los agentes podrán ir con el número y/o armamento que ellos consideren.

El comando /huida se usará siempre después de cualquier acto delictivo si no ha habido interacción con los sheriffs. Deben usar este comando todos los participantes de dicho acto. El mismo sistema se encargará de mandar las respectivas pistas a los agentes para su posible encuentro. Una vez acabe el tiempo de huida, los asaltantes se podrán cambiar de ropa y guardar el botín del acto delictivo donde consideren.

7. PK / CK

- PK: muerte temporal, se recuerda hasta la inconsciencia.
- CK: muerte permanente del personaje.

Requisitos:

- Aprobación del Staff
- Motivo narrativo sólido

Tipos de CK:

- CK voluntario (mínimo 1 mes OOC, conlleva perder todo, incluso donaciones)
- CK por nula valoración de vida (Puede conllevar la pérdida de todo lo que tengas, el staff valorará)
- CK médico (contexto histórico)
- CK de facción (aplicable por líderes de facción en casos de salida de un miembro o mediante rol de corrupción, siempre con justificación narrativa y aprobación del Staff)

Tras un CK, el nuevo personaje no podrá mantener ningún tipo de vínculo IC con el anterior (familia, amistades, relaciones o continuidad de tramas).

El personaje debe considerarse completamente nuevo, sin acceso ni relación con su vida previa.

Toda solicitud de CK deberá contar con una justificación narrativa sólida y motivos de peso, respaldados por roles previos o investigaciones sobre la persona implicada. No se aprobarán CK por peleas aisladas, conflictos menores, actitudes IC o roles sin suficiente relevancia narrativa. Todo lo que se requiere para solicitar CK puede ser consultado por tck con el STAFF.

En estado de PK:

- No se podrá reaparecer si se está en un rol activo y hay médicos de servicio.
- El tiempo máximo de espera para atención médica será de 15 minutos si no se está en un rol activo.
- Si se está en rol activo y no se espera la asistencia médica, podrá considerarse omisión de rol.

No se permiten herencias ni recuperación de bienes.

8. RECONOCIMIENTO

Cubrirse el rostro no garantiza anonimato: podrá reconocerse al personaje durante **15 minutos** si llevaba la misma ropa previamente.

El reconocimiento requiere **relación previa o 10 delitos procesados**. La voz sólo podrá reconocerse tras **1 mes de rol constante**.

Debe justificarse mediante **/do o diálogo**, siendo el /do objetivo y veraz.

8.1. Documento de Identidad

Todo personaje deberá disponer de un documento de identidad.

Este podrá ser **revisado, pero nunca robado**.

No estar debidamente identificado podrá tener **consecuencias IC**.

No podremos usar **imágenes IA** para el documento de identidad, debe ser una imagen de tu **personaje** de forma IC.

9. ZONAS Y ROL DE ENTORNO

- No existen zonas totalmente seguras.
- Comisarías, zonas militares y edificios oficiales tienen RDE reforzado.

9.1. Zonas sin ley

No existirán **zonas SIN LEY**, salvo la **Reserva Nativa** como entorno reservado.

En **Guarma y New Austin** será obligatorio enviar los **testigos/auxilios correspondientes**, y los Sheriff/Médicos podrán acudir con normalidad.

10. ROLES SENSIBLES

Incluyen tortura, mutilaciones, violencia extrema o sexual.

- Requieren consentimiento previo y explícito por MP u OOC.
- La víctima puede establecer límites.
- Sin consentimiento, solo se permiten actuaciones menores sin detalle.
- Nunca se podrá retener a una persona más de 45 minutos, si el rol no es acordado.

11. PROPIEDADES IC

- Máximo 1 propiedad por USUARIO [1 In-game] Podrá retirarse las casas extra sin aviso previo ni devolución.
- Las propiedades In-game tienen mantenimiento IC.
- El Ck conlleva la pérdida de tu propiedad.
- Inactividad prolongada supone pérdida de la propiedad.

Este apartado se refiere a las casas que conseguimos con $ IC, para leer sobre las casas de donación VAYA AQUI.

12. EVENTOS

- Los eventos oficiales no pueden ser interrumpidos.
- Solo los eventos anunciados por Staff tienen protección especial.
- El Staff decidirá si una situación es válida o sancionable.

13. STAFF Y SANCIONES

Las sanciones se evalúan de forma colectiva siempre que sea posible.

Toda sanción puede apelarse según el procedimiento establecido.

El criterio del Staff es final y vinculante.

13.1. Reportes y Pruebas

- **Plazo:** Los reportes deberán abrirse en un máximo de 48 horas desde los hechos.
- **Pruebas:** Será obligatorio aportar vídeos o capturas claras, con contexto previo y posterior. No se aceptarán reportes basados únicamente en testimonios o suposiciones. La falta de pruebas suficientes impedirá su tramitación. Manipular o presentar evidencias engañosas será sancionable.
- **Apelaciones:** Las sanciones podrán apelarse tras 15 días, siempre que no se haya recibido otra sanción durante ese periodo.

14. DONACIONES

Las donaciones son voluntarias y se destinan al mantenimiento y mejora del servidor.

14.1. Slot extra

El segundo slot estará disponible mediante donación y requerirá:

- **30 horas mínimas de juego con el personaje principal.**
- No tener vínculos familiares directos entre personajes.
- No pertenecer a facciones enfrentadas ni al mismo grupo de rol.

14.2. Casas de donación

- Máximo: **1 casa de donación, 1 apartamento instanciado y una casa de dinero IC por usuario**.
- Requiere mantenimiento mensual.
- La compra no podrá completarse con **Ley Coins obtenidas IC** mediante eventos, cupones u otros medios.
- La excepción al mantenimiento requiere **15 días de VIP activo**.
- Las propiedades VIP no son vendibles/transferibles.
- No se permiten cambios de casa de donación, para cambiarse de casa se deberá volver a donar.

14.3. Recetas exclusivas

Las recetas exclusivas deberán ser **acordes a 1902**, estar relacionadas con el negocio y **no utilizar marcas registradas o productos famosos**.

14.4. Bebés y niños IA

Queda prohibido cualquier uso indebido de PEDs de bebés o niños IA, incluyendo su explotación, sexualización o cualquier conducta depredadora.

Sanción: Baneo permanente del servidor, sin posibilidad de apelación.

15. MULTIJOB

El multijob solo estará permitido para nativos, cazarrecompensas o casos previamente aprobados por el Staff. Cualquier uso indebido, abuso o aprovechamiento fuera de estos casos podrá ser sancionado.

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.