

Normativa General

Ley Salvaje

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

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 debe interpretar a su personaje de forma coherente con su ficha e IDP (1902), incluyendo sus datos básicos, trasfondo, personalidad y motivaciones, con un desarrollo progresivo y justificado mediante el rol. La interpretación debe ser realista y acorde al contexto histórico, reflejando emociones, virtudes y defectos, manteniendo la verosimilitud de la época y evitando comportamientos anacrónicos, con ciertas adaptaciones para facilitar la participación de grupos históricamente discriminados.

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.
- Prohibido instakill, ejecuciones mecánicas, abusos de agarres o spam de acciones.
- Armas cuerpo a cuerpo solo contra armas de igual contundencia.
- No se permite el uso de arco salvo rol nativo aprobado.

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.

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 mantengas las manos en alto, no podrás resistirte. Únicamente podrás ejercer resistencia en los primeros segundos del rol agresivo, siempre antes de rendirte y únicamente si te encuentras en clara inferioridad numérica, siendo la mitad o menos que el grupo contrario.

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:

- 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
- 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.

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: si se ha estado previamente en la zona con la misma ropa, se puede ser reconocido durante 15 minutos tras el delito.

El reconocimiento es válido entre personas cercanas (familia o amigos), no por coincidencias puntuales.

Con 10 delitos procesados, los sheriffs podrán identificar al personaje incluso con el rostro cubierto. La voz solo es reconocible tras al menos 1 mes de rol constante OOC con otro jugador.

Para reconocer a alguien correctamente debe rolearse la identificación mediante texto o voz, describiendo lo observado y contrastándolo con experiencias previas (ejemplo con /do o diálogo). El /do debe ser veraz y objetivo, mientras que por voz puede interpretarse o negarse el reconocimiento dentro del rol.

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

Descubiertas solo IC.

Acceso exclusivo para bandas.

No se envía testigo, pero las normas siguen aplicándose de igual manera.

Prohibido usarlas como vía de huida

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 acciones menores sin detalle.

11. PROPIEDADES

- Máximo 2 propiedades por personaje [1 In-game y 1 Donación.]
- Las propiedades tienen mantenimiento IC.
- El Ck voluntario conllevará la pérdida de tu de donación.
- Inactividad prolongada supone pérdida de la propiedad.
- Las propiedades VIP no son vendibles/transferibles y requieren mantenimiento OOC.
- No se permiten cambios de casa de donación, para cambiarse de casa se deberá volver a donar.

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.

12. 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. Reportes y Pruebas

- Todo reporte contra otro jugador deberá ir acompañado de pruebas visuales claras y completas (vídeo o capturas). No se aceptarán reportes basados únicamente en versiones verbales, suposiciones o interpretaciones sin soporte visual. Las pruebas deben incluir contexto previo y posterior al hecho reportado. En caso de no aportar evidencias suficientes, el reporte no será tramitado. Manipular, editar o presentar pruebas de forma engañosa podrá suponer sanción.
- Las sanciones podrán ser apeladas tras haber transcurrido **15 días desde su emisión**, siempre y cuando el jugador no haya recibido ninguna otra sanción durante ese periodo.

14. DONACIONES

Las donaciones son completamente voluntarias y se destinarán exclusivamente a mantener y mejorar el servidor.

14.1 Slot extra

El segundo slot de personaje estará disponible únicamente mediante donación y estará sujeto a las siguientes limitaciones:

- No podrás crear personajes que sean familiares ni que mantengan ningún tipo de relación entre sí.

- No podrás tener personajes en facciones contrarias (por ejemplo, un personaje en Sheriff y otro en Banda).

14.2 Casas de donación

Solo se podrá disponer de una casa de donación por personaje, se requiere un mantenimiento mensual para mantener dicha propiedad.

14.3 Bebes y niños IA

Está prohibido cualquier uso indebido de las PEDs de bebés y niños IA, incluyendo:

- Poner en peligro a menores.
- Explotar o sexualizar a menores.
- Compartir o hablar de material de abuso sexual infantil.
- Cualquier conducta depredadora hacia menores.

Sanción:

El incumplimiento de esta norma conlleva 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.

