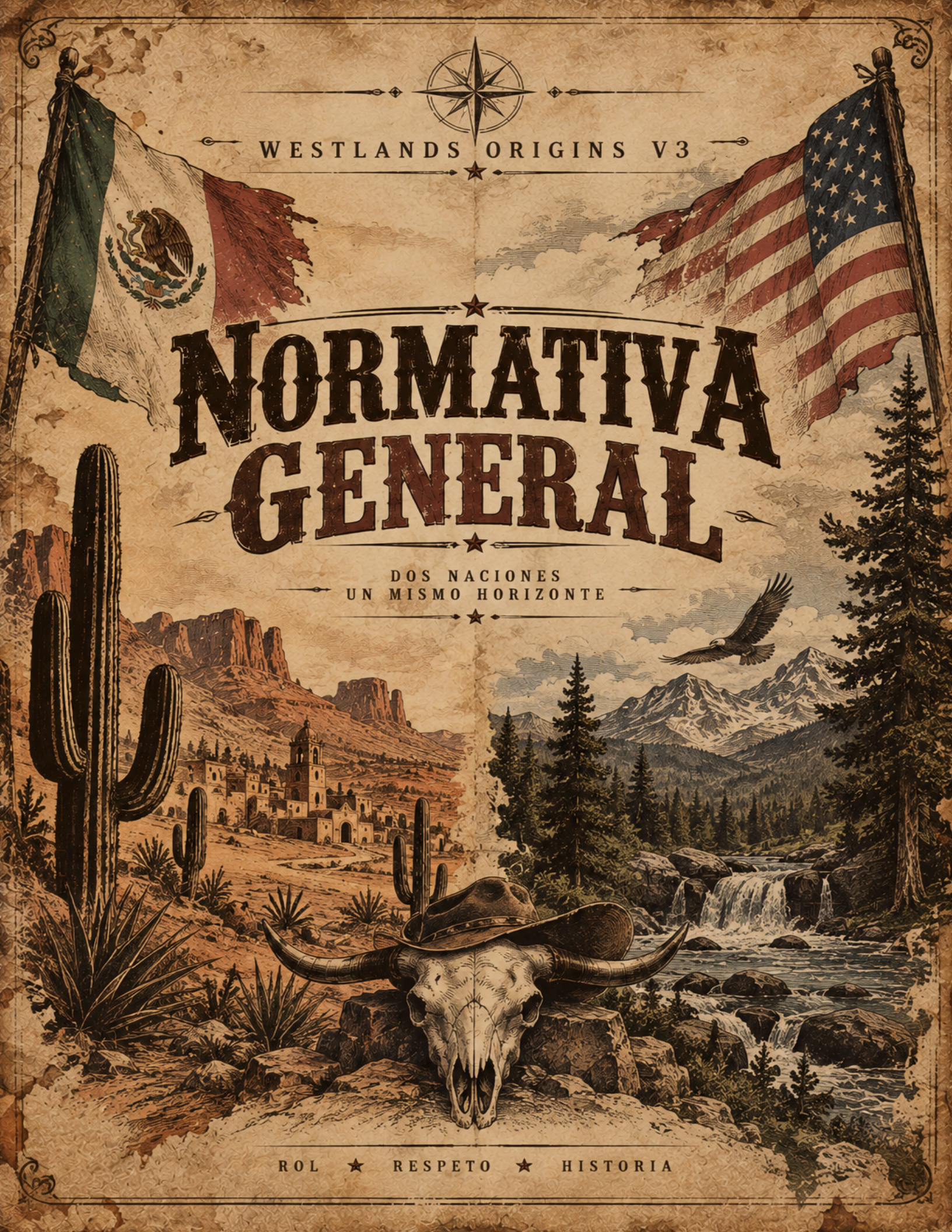




WESTLANDS ORIGINS V3

NORMATIVA GENERAL

DOS NACIONES
UN MISMO HORIZONTE

ROL ★ RESPETO ★ HISTORIA

1. Normas generales y convivencia

1.2. Diferenciación IC/OOC

Nuestro personaje solo ha vivido lo que figura en su historia y lo que se ha roleado dentro del juego.

Cualquier información que sepa sin haber vivido una situación de rol para ello se considera MG (Metagaming).

- In Character (IC) se refiere a todo lo que ocurre dentro del servidor durante nuestra experiencia de rol y cuando interpretamos a nuestro personaje.
- Out of Character (OOC) se refiere a todo lo que ocurre fuera del servidor, estemos o no dentro del mismo.

Cualquier tipo de conducta o conversación OOC in game está terminantemente prohibida.

1.2.1. Metagaming (MG)

Hablamos de metagaming (MG) cuando se usa cualquier tipo de información obtenida OOC para nuestro propio beneficio dentro del juego (IC).

Está prohibido y conlleva sanción administrativa.

\Ejemplos: Ver el stream de alguien, conversaciones OOC para intercambiar información, pactos entre jugadores, aprovechamiento de la información obtenida en vídeos o imágenes subidas a plataformas de contenidos.

1.3. Principios de convivencia

No se tolerarán faltas de respeto, insultos y denigración de ningún tipo hacia otro usuario bajo ningún concepto ya sea por índole religioso, sexual, raza o política.

Insultar y/o difamar a cualquier staff es motivo de sanción y puede llevar a baneo permanente del servidor. Esta norma está sujeta a interpretación de la Dirección de Staff.

Si te quedas AFK en mitad del camino o del campo no nos hacemos responsables de lo que te ocurra. Te recomendamos que si vas a estar ausente unos minutos te desconectes.

1.4. Wipes o fin de la historia

Un wipe es el borrado de los personajes, adquisiciones y propiedades, tanto las compradas como las adquiridas mediante donaciones. Las donaciones no son recuperables tras un wipe.

Unas semanas antes del wipe se aplicarán descuentos en las donaciones para compensar el tiempo del disfrute de lo donado.

Se realizarán wipes cuando la administración considere para asegurar una igualdad entre usuarios y una óptima experiencia de juego.

Las condiciones que se pueden dar para un wipe pueden ser:

- Economía muy desbalanceada.
- Falta de Fair Play entre grandes grupos de jugadores.
- La historia ha llegado a su fin y empieza otra. Dicho momento será decisión de la Administración.

1.5. Multicuentas

Las multicuentas están terminantemente prohibidas en el servidor y de ser descubiertas serán expulsadas tanto la cuenta principal como la secundaria.

1.6. Reportes

Para realizar un reporte se exigen pruebas audiovisuales específicamente y con motivos de peso.

Las pruebas audiovisuales que se incluyan en un reporte deberán tener audio de entrada y salida obligatoriamente.

Es imprescindible que todos los usuarios graben los roles agresivos que incluyen agresiones o conflictos.

Si surge una queja contra alguien involucrado en ese rol, será esencial presentar la prueba audiovisual vídeo de la misma.

No va a existir confrontación entre los afectados, pero cabe recalcar que cualquier tipo de toxicidad será sancionada duramente.

A la hora de realizar un reporte, deberemos abrir ticket mediante el servidor de discord oficial, respetando las condiciones de reporte mencionadas anteriormente y siguiendo la plantilla de reportes.

1.7. Reinicios

Los reinicios están fijados a las 07:00 y 19:00 hora española, 30 minutos antes y 30 minutos después no se podrá cometer actos delictivos.

2. Interpretación de personaje y entorno

La interpretación de personaje (IDP) es actuar tal como lo haría nuestro personaje según su historia y psicología teniendo en cuenta sus virtudes y defectos.

2.1.1. /me

Es el comando utilizado para ejecutar acciones y/o animaciones que nuestro PJ no puede realizar por limitaciones técnicas del juego.

Se escriben en tercera persona y en presente.

Ejemplos: /me toca su revólver.

/me se retoca el pelo con la mano.

No se pueden expresar sentimientos ni emociones o pensamientos con un /me.

Ejemplos: /me está enfadado.

/me pensaría que está muy guapa

2.1.2. /do

Es un comando empleado para describir situaciones o ambientes (sensaciones, heridas visibles, expresiones faciales); para preguntar por las mismas a otro jugador; o para pedir permiso cuando se realizan roles compartidos.

Se escriben en tercera persona del condicional.

Ejemplos:

Estás en la taberna y te sirven un plato de venado asado.

/do se apreciaría un agradable olor a venado asado.

Te ha mordido un lobo y te están atendiendo las heridas

/do podría apreciar la marca profunda de una dentellada canina en su brazo izquierdo, a la altura de su antebrazo exterior, está presentaría un sangrado abundante.

Expresiones faciales:

/do Caerían lágrimas por sus mejillas

Preguntas si puedes tomar de la mano a alguien

/me le toma de la mano

/do ¿podría?

2.1.3. /mel y /dol

Los comandos /mel y /dol se usan como un /me y un /do pero empleados para ser emitidos a un menor rango.

Se usa en casos como tratamiento de heridas por el doctor, gestos que se quiera que vea una persona que está cerca y no las demás, etcétera.

2.1.4. Reconocimiento de personaje

El uso de una bandana, máscara u otro elemento que cubra el rostro no garantiza el anonimato total del personaje.

Otros jugadores podrán reconocerte si existen antecedentes de rol previos que lo justifiquen.

También podrán reconocerte durante un nuevo rol si se evidencia coherencia en la forma de hablar, actuar o comportarse.

Debe haber una identificación lógica y fundamentada dentro del contexto del rol.

2.3.1. Lenguaje

A. Adecuación

El lenguaje empleado debe ser consecuente con la época en la que se ambienta el servidor que cambiará según la historia, así como a nuestro receptor y el rol que queramos adoptar.

De manera general, adoptaremos un lenguaje mayoritariamente educado y respetuoso con nuestro receptor.

Ejemplos: Señor, Señora, Señorita, Caballero, Señorito, etc.

Se considera un lenguaje antirol emplear vocablos actuales

\Ejemplos: tío, piba, pavo, pana, bro, etc.

B. Términos pseudo IC

Por término Pseudo IC nos referimos al lenguaje usado IC para referirnos a cosas OOC, quedan terminantemente prohibidos.

Ejemplos:

Para abrir las alforjas del caballo debes usar el músculo TAB.

Viene tormenta (se va a reiniciar el servidor).

Lávate la cara (para indicar que reinicie).

Para indicar dentro del juego cómo realizar una acción deberemos explicar como si fuera de verdad y posteriormente indicarle mediante MP qué teclas debe usar.

Ejemplo: Explicas a alguien cómo jugar al juego del cuchillo:

Para jugar al juego del cuchillo tienes que pasar el cuchillo por entre los dedos lo más rápido posible, si te pinchas pierdes.

/mp (ID): acércate a la silla y escribe /cuchillo, a continuación pulsa las teclas que te aparecen lo más rápido que puedas.

C. Música

La música y el lenguaje tiene que ser adecuado a la época del servidor.

Está prohibido cantar canciones que se hayan creado hasta 10 años después de la historia del servidor para evitar la ruptura de rol y de época en donde está ambientada el servidor.

No obstante, podrán aceptarse bajo aprobación del staff canciones que por letra y estilo encajen con la época. Para ello debe consultarse por ticket.

2.4. Rol de entorno (RDE)

Es todo aquello que nos rodea, el servidor tiene vida propia y la tenemos que tener en cuenta.

Allá donde vayamos debemos considerar las condiciones del entorno y adecuarnos a ella.

Que no hayan jugadores o NPC no significa que haya que ignorar el RDE.

Ejemplos:

- En las ciudades por RDE hay muchas personas, caballos y carretas andando por sus calles. Nunca están vacías aunque no haya jugadores.
- En una comisaría por RDE siempre hay alguien de servicio.

Está PROHIBIDO usar el RDE como beneficio propio.

Ejemplo: NO SE PODRÁ preguntar a un NPC, imaginario o no, acerca de un testimonio.

2.7.1. /auxilio

Al quedar inconsciente, es OBLIGATORIO que utilices el comando /auxilio.

El /auxilio debe incluir el motivo del PK, la ubicación y si hay peligros cerca como si un tercero presenciase lo sucedido:

/auxilio ¡Socorro! Un oso acaba de atacar a un hombre cerca de Little Creek, ¡parece que aún anda cerca!

/auxilio Una mujer acaba de ser abatida en un tiroteo en las proximidades de Valentine, parece que ya cesó el fuego.

El */auxilio* también se podrá emplear cuando se busque a un doctor para atender heridas que no han dejado a nuestro pj en estado de PK.

2.7.2. */testigo*

Uso genérico de */testigo*. Se deben usar ANTES de comenzar el rol agresivo, y si ocurre de imprevisto en el momento que sea posible. Siempre se deben usar en tercera persona.

Ejemplo:

/testigo “Dos tipos enmascarados, con bandas verdes y ropajes marrones, están pegando a una paliza a un vagabundo en medio de las calles de Valentine”.

En caso de huida, se debe indicar la dirección de la misma.

2.7.4. */rumor*

Es un comando de uso exclusivo para las empresas y gobiernos. Su objetivo es dar a conocer el estado de los negocios.

2.8. Normativa para carteles In Game

Si tienes un negocio o formas parte de uno, así como si trabajas en una entidad pública, estás autorizado para colocar carteles. No obstante, antes tendrás que obtener el visto bueno de la Administración. Este paso es esencial para asegurar un ambiente coherente y ordenado dentro del juego.

Cualquier falta de respeto, ya sea mediante lenguaje inapropiado o símbolos ofensivos, será considerada una falta grave.

En cuanto al diseño, los carteles deben encajar con la época y el ambiente del Salvaje Oeste que caracteriza nuestro servidor.

3. Fair Play y conductas antirol

2.2. Fair Play

El fair play se basa en una jugabilidad limpia e igualitaria para todos los jugadores. Esto hace

que estén prohibidos todos los comportamientos y acciones contrarias a garantizar la igualdad de condiciones en el servidor.

El fair play se caracteriza por poner en primer lugar el gusto de competir limpiamente y disfrutar de la experiencia de juego por encima de la ambición de victoria y luchar en igualdad de condiciones.

Consiste en saber aceptar las derrotas con honor y humildad, al igual que recibir las victorias con respeto y humildad hacia la parte que ha perdido.

2.2.1. Miss Click

Es cuando pulsas accidentalmente una tecla que provoca una acción en el juego (un puñetazo, un disparo, empujar a alguien, etc.).

Todo lo que ocurra dentro del servidor, sea adrede o sin querer, debe ser roleado e interpretado según sus consecuencias.

No deberá informarse por el chat OOC o por /mp que ha sido miss click.

2.2.2. Deathmatch (DM)

Se considera Deathmatch (DM) a la acción de atacar y/o matar a otro personaje o su montura sin una motivación de rol razonable.

No será motivación razonable una disputa por un negocio fallido, o por cuestiones de sexo, raza o religión.

Tampoco se podrá provocar mediante insultos o acciones hostiles a otra persona para que ataque y “defenderse” matándolo.

2.2.3. Horse Kill (HK)

Es cuando utilizas a tu caballo para matar a alguien sin rol previo. Está prohibido y conlleva su sanción administrativa.

Llamar o espantar al caballo en un sitio con gente sin considerar el entorno se considerará HK.

2.2.4. Vehicle Deathmatch (VDM)

Es cuando utilizas un vehículo para matar o realizar un rol agresivo a alguien sin rol previo. Está prohibido y conlleva a una sanción administrativa.

En cambio, Sí estará permitido si hay un rol y justificación previa.

2.2.5. Powergaming

Es realizar cualquier acción que en la vida real no harías o no podrías hacer, pero que en el juego puedes hacerlo por limitaciones de la programación.

Ejemplos:

- Ir con una carreta por medio de cualquier lugar ignorando el daño que recibiría la misma.
- Saltar de una gran altura y seguir corriendo ignorando el daño que esta caída nos provocaría
- Que te dé una coz un caballo y levantarte como si nada.
- Si hay un tiroteo y los personajes resultan heridos, no podrán usarse vendas mientras dure el enfrentamiento.
- Llevar dos armas largas de fuego en la espalda, ignorando el peso de las mismas ($\pm 4\text{kg}$).

2.2.6. Lazo

Se tiene que preguntar por /do si es posible atar a un jugador y tener contestación positiva del mismo. Además deberá de ejecutarse con el /me correspondiente.

Solo se podrá usar el lazo sin preguntar por /do cuando el jugador contrario se encuentre de espaldas.

No se podrá usar el lazo contra otro jugador si se está montando a caballo.

Tampoco se podrá utilizar el lazo en roles agresivos.

El mal uso del lazo intencionadamente es motivo de sanción.

2.2.7. Forzar rol

Entendemos por rol forzado una situación de rol que se impone ajena a las consecuencias de nuestros actos IC y de nuestro entorno que conllevan el beneficio de un tercero.

Ejemplos:

- Actuar como si conociéramos a alguien con quien nunca se realizó el respectivo rol ni forme parte de la historia de nuestro personaje.
- Describir personajes ajenos de forma diferente a la descripción elegida por el usuario de dicho personaje. Véase: 	

/do se fijaría en el lunar de su frente\.

Sin que el otro usuario haya descrito a su pj con dicha característica a través de un /do ni sea visible en el mismo pj.

- Describir acciones de otro usuario.Véase:

/do se fija en la mueca de Jhon

Sin que el usuario haya reflejado ningún /do correspondiente.

- Describir un entorno ilógico para beneficio propio. Véase:

Estás en la taberna de Valentine conversando con la tabernera y otro personaje, como quieres decirle algo sin que la tabernera lo sepa, afirmas que algo se está quemando para que esta se aleje. Además, empleas un:

/do Olería a quemado en la taberna

No se considerarán roles forzados los roles de atraco y secuestro estipulados en la normativa

2.2.8. Interferir en rol ajeno

Interferir en el rol ajeno se refiere a involucrarse o intervenir en los roles, tareas o funciones de otra persona de manera innecesaria o no autorizada.

Ejemplo:

El sheriff está atendiendo un robo a una tienda general y decidimos interferir para atrapar a los bandidos (algo que, además, supondría una no valoración de vida por nuestra parte).

2.3. Rol de baja calidad

Se exige una calidad de rol completamente seria, por lo que se debe cuidar tanto el entorno como la interpretación de nuestro personaje. Esto incluye algunos aspectos como:

2.3.2. Farmeo

A. Farmeo abusivo

Se considera farmeo abusivo pasar muchas horas seguidas sin un descanso realizando una misma actividad.

Además, se considera un rol de baja calidad e incluso PG pasarse horas farmeando o que nuestro tiempo de rol se base en dicha actividad.

El STAFF se reserva el derecho de tomar medidas que sean oportunas para regular la situación.

B. AFK Farming

Está prohibido quedarse AFK (lejos del teclado o realizando otra actividad) mientras se farmea.

Si vas a estar ausente un tiempo prolongado (más de cinco minutos), desconéctate.

Si te quedas AFK farmeando no nos haremos responsables de lo que te ocurra y puedes ser sancionado.

2.3.3. Evasión de rol

Está terminantemente prohibido evadir el rol bajo ninguna circunstancia.

No se podrá salir del juego en medio de un rol de forma intencionada para evitar situaciones que nos sean desfavorables.

Si saliéramos accidentalmente deberemos retomar el rol lo antes posible y si no fuera posible de inmediato, comunicarlo y quedar para acabar dicho rol.

Ejemplo: Te realizan un rol sensible en el cual tú no estas de acuerdo y aun así prosiguen.

En este caso deberás continuar el rol para posteriormente reportar.

2.3.4. Valorar la vida

Valorar la vida forma parte de la interpretación y desarrollo de los personajes.

Debes ser consecuente con tus acciones: actuar de forma incoherente o demostrar una falta total de valoración por la propia vida de tu personaje puede acabar en un CK.

A parte del CK, conlleva a sanciones graves que pueden llegar incluso al baneo permanente del servidor.

No valorar la vida de otros personajes es motivo de sanción y puede conllevar un CK.

Cualquier decisión de este tipo será evaluada y resuelta mediante un ticket de CK con el equipo de Administración.

2.9. Escalada de conflicto

Si un personaje recibe una agresión leve (como un empujón o golpe), no está permitido responder directamente con armas letales como cuchillos o armas de fuego. La reacción debe ser proporcional a la situación.

Antes de recurrir a la violencia grave, se debe dar oportunidad al rol mediante advertencias verbales, amenazas coherentes o intentos de disuasión. Solo en caso de que el conflicto aumente de forma justificada (riesgo real para la vida del personaje o escalada evidente por parte del otro implicado), se permitirá el uso de fuerza mayor.

El incumplimiento de esta norma será considerado antirol y podrá ser sancionado.

4. Roles agresivos y combate

3.5. Rol agresivos

Un rol agresivo es todo aquel rol que consiste en pelearse con una o varias personas, ya sea cuerpo a cuerpo o con armas blancas o de fuego.

Debe enviarse testigo antes de realizar un acto agresivo o, en su defecto, tan pronto como se pueda.

No se puede iniciar un rol agresivo sin motivos, si iniciamos un rol agresivo debemos tener motivos y debemos usar una fuerza igual o menor a la motivación.

Ejemplo: Si una persona te insulta no puedes iniciar un tiroteo, pero sí una pelea a puños contra esa persona.

Todas las armas de nuestro pj tendrán que ser visibles en nuestra espalda o cinturón de armas para poder usarlas. De lo contrario, se considerará PG y será sancionado.

Nuestro personaje únicamente podrá tener un arma larga en la espalda. Un arco si podrá ser llevado junto a otra arma larga

Queda totalmente prohibido usar mecánicas o exploits para usar dos revólveres o el uso de ellos en sí.

Se deberán grabar los roles agresivos y estos deberán incluir audio obligatoriamente.

No se podrán usar ítems curativos (vendas, píldoras) durante un PVP.

No se puede abusar de las mecánicas de empuje en roles agresivos.

Está terminantemente prohibido utilizar/llevar las mochilas en los PVPs.

Está terminantemente prohibido usar cualquier elemento, sea ropa o objetos, añadidos al personaje que tanquean las balas en tiroteos o roles agresivos.

Queda totalmente prohibido el uso de Q durante tiroteos ya sea para esconderse simplemente o para disparar escondido o asomando con esta.

3.9.1. CK por rol agresivo

Para que se produzca un CK este deberá ser solicitado en el discord antes de la ejecución del CK, en cada caso siempre privará la ejecución fluida del rol en cuestión.

El jugador cuyo personaje es el objetivo de la solicitud de CK si ha sido ejecutado IC deberá quedar a la espera de la resolución de la misma.

Ejemplo:

Se está dando un rol tenso entre tres jugadores y uno se encuentra encañonado por los dos restantes. El jugador que se encuentra en situación desfavorable reta a los restantes a que aprieten el gatillo o no obedece sus órdenes, no valorando vida.

Los jugadores tienen derecho a disparar a la cabeza y posteriormente, una vez finalizado el rol, abrir una solicitud de CK aunque no tuvieran planeado realizar dicho rol.

El jugador cuyo personaje ha sido ejecutado deberá esperar la resolución de la solicitud antes de saber si puede continuar su rol o no.

3.10. Duelo

Los duelos son legales y se rigen por la ley del más rápido.

Antes de comenzar el duelo deberán de dejar claro el motivo y fin de este además de concretarse unas reglas para poder realizarlo.

El primero en acertar el disparo será el ganador.

Estos duelos podrán ser utilizados para poner fin a una discusión o enfrentamiento de una manera más elegante y con honor.

El perdedor del duelo no podrá tomar represalias contra el ganador ya que lo pactado previo al duelo deberá respetarse.

3.11. Rol sensible

Los roles sensibles como tortura o amputación de miembros solo podrán realizarse si ambas partes están de acuerdo, la persona que vaya a realizar dicho rol deberá enviar un mensaje mediante /mp a la persona que lo va a sufrir.

Si la persona a la que se le va a realizar rechaza el rol sensible este no podrá proceder y se quedará en una simple paliza o interrogatorio.

En caso de continuar el rol sensible sin permiso del afectado será sancionable de manera muy severa por administración.

No está permitida la ejecución de roles de violación bajo ningún concepto. Si te encuentras con esta situación estás en tu derecho de informar y desconectarte para evadirlo.

3.12. Motivos de peso

Un motivo de peso es una razón justificada y convincente para realizar un rol agresivo contra otro jugador.

Un motivo de peso exige la existencia de un rol previo con pruebas que acrediten el rol agresivo que se dispone a realizar.

5. Heridas, PK, RK y CK

2.5.1. Obligación de Rolear Lesiones

Si tu personaje experimenta cualquier forma de daño físico, como ser golpeado por un caballo, sufrir una caída o recibir un mordisco de un animal, Debes comprometerte a rolear tanto la herida como su tratamiento subsiguiente de manera exhaustiva.

2.5.2. Durante y Post-Conflicto

Las heridas deben ser roleadas durante el conflicto o inmediatamente después.

Esto se aplica independientemente de si tu personaje está consciente o inconsciente.

Si estás herido, debes evitar comportamientos que serían considerados powergaming, tales como otro enfrentamiento pvp sin que haya pasado un plazo de 24h.

2.6. Realismo Médico e Histórico

Es esencial que mantengas un nivel de realismo histórico al rolear tus heridas y cualquier tratamiento médico que recibas.

Estás ambientado en una época donde las prácticas y tecnologías médicas eran limitadas. Heridas de bala en áreas vitales como el abdomen o el pecho eran generalmente fatales.

No cuentes con cirugías avanzadas ni medicamentos milagrosos.

Rolea heridas que sean congruentes con el nivel de atención médica disponible en ese periodo histórico, a menos que estés buscando un final trágico para tu personaje (CK).

2.6.1. Continuidad Post-Tratamiento

Tras recibir tratamiento, ya sea de un NPC o de un jugador en el rol de médico, es importante continuar roleando las limitaciones de tu personaje debido a sus heridas durante un tiempo adicional.

Ajusta tus acciones y comportamientos de acuerdo a tu estado recuperado pero todavía frágil. El no hacerlo podrá acarrear la sanción correspondiente.

3.6. Estado de inconsciencia, Player Kill o PK

Si tu personaje está en estado de PK, es decir, inconsciente o en estado de crack, no puede hablar. Sólo podrá responder a los “/do” de quien lo asista.

Nuestro personaje recordará lo que le ha llevado al estado de inconsciencia.

Levantarse directamente y hacer como si nada hubiera pasado se considera PG y evasión de rol pues no se están roleando las heridas.

No está permitido utilizar el comando E (tirar de E) mientras haya un doctor de servicio.

Si se ha llegado a este estado mediante una pelea o tiroteo con otro jugador no se podrá utilizar el recuerdo de lo sucedido para vengarse.

3.7. Revenge Kill (RK)

El RK es cuando decidimos vengarnos de un abatimiento que nos ha realizado otro usuario abatiéndola también.

Estas acciones tienen consecuencias IC que pueden desencadenar en el CK de nuestro personaje.

Podremos tomar represalias contra nuestro agresor si han pasado 24 horas desde nuestro abatimiento y tenemos un motivo de peso.

Si nos cruzamos con nuestro agresor antes de que pasen 24 horas y las circunstancias son propicias, podremos tomar venganza.

No se podrá iniciar una búsqueda contra el agresor sin que pasen 24 horas.

Se deberá grabar dicho rol para garantizar que se ha respetado la normativa.

3.8. Character Kill (CK)

El Character Kill o CK es la muerte total y completa de nuestro personaje con la consecuente pérdida de todo lo adquirido tanto IC como OOC (adquisiciones por donación).

No se podrá volver a jugar con un pj al que se le haya hecho CK hasta el siguiente wipe.

Está PROHIBIDO entregar herencias de cualquier tipo a cualquier otro jugador.

Se sancionará administrativamente a ambas partes y se retirará lo adquirido por herencia.

Los roles de herencias sólo podrán ejecutarse si no implican una transacción entre jugadores, es decir, que simplemente sean acciones roleadas.

Ejemplos:

- Un player adquiere OOC una propiedad para su PJ (a través de donación) y la justifica IC diciendo que es una herencia.
- Un PJ comienza a usar una prenda como parte de su vestimenta tras la muerte de un PJ y justifica que es una herencia del mismo (rol previo implicado).

3.9 CK natural

Es al que se llega cuando no quedan puntos de vida y se termina el “tiempo de vida” del personaje.

4. Personajes, territorios y roles especiales

4.1. Documento de identidad

En Westlands empiezas sin documentación y deberás de censarte en el estado de Silverpeak.

4.1.1. Inmigrante ilegal

Un inmigrante ilegal es una persona que no está censada.

Dentro del estado pueden existir los inmigrantes ilegales, pero estos no poseerán los beneficios de las personas censadas.

En caso de que un agente de la ley los descubra, este tendrá la potestad de arrestarlos, retirarles las armas que posea y obligarlo a documentarse.

4.2. Rol de paciente

Tu personaje puede padecer cualquier tipo de enfermedad, pero es crucial que investigues y rolees en consecuencia.

Restricciones: Tener una enfermedad psicológica en tu personaje no es una excusa para realizar DM (Deathmatch, o matar sin motivo) a otros personajes.

4.3. Roles especiales

Roles especiales son aquellos que requieren la interacción con otros personajes, poseen habilidades únicas o son anacrónicos. Estos incluyen personajes como chamanes, brujas o individuos con enfermedades mentales.

4.3.1. Roles de extranjeros

Aunque el lore del servidor se centra en la cultura americana, se permiten roles de otras nacionalidades siempre y cuando su IDP esté justificada en su contexto histórico y favorezca la inmersión.

4.3.2. Roles religiosos

Puedes interpretar cualquier religión, pero ten en cuenta que la fe católica es predominante. Si te opones abiertamente a esta, prepárate para enfrentar las consecuencias dentro del juego.

4.3.3. Roles específicos

Para roles como chamanes, brujas, curanderos, etc., puedes abrir un ticket para consultar con la administración.

Tiene que tener presente que los roles irreales no están permitidos en el servidor, una bruja real no podrá rolear de bruja real, será una persona que se cree bruja. Igual pasa con roles de este estilo, por ejemplo vampiros.

4.3.4. Slots de personajes

En el caso de que tengas dos personajes, el primero y el segundo NO podrán tener nada que ver de ninguna forma. No se puede mezclar roles entre personajes ni relacionarse con la misma gente ni nada por el estilo que pueda hacer que tu primer personaje pueda intervenir y participar en el rol de tu segundo personaje o viceversa.

4.3.5. Cambios de ropa

Tras cometer un acto delictivo no se podrá cambiarse de ropa durante al menos los próximos 15 minutos.

4.4 Telegramas y cartas

Los telegramas y cartas no son anónimos al 100%. Si vas a enviar un telegrama o una carta de forma anónima tienes que tener en cuenta de que es difícil averiguar quién lo envió, pero si comete un delito, un juez, podrá autorizar solicitar los nombres y apellidos de los emisores para llevarlo a juicio. Nunca para simplemente saber quien es.

4.5 División de territorio

4.5.1 Guarma

Si cometes un acto delictivo en cualquiera de los dos lugares (Estados Unidos, Guarma y México) no podrás utilizar ninguno de los dos modos para ir de una zona a la otra durante al menos 30 minutos.

Cualquier mercancía, sea ilegal o legal, tendrá que ser transportada a través de barco por el teletransporte de Annesburg y el norte de Guarma. Nunca podrá ser transportada a través del ferry de teletransporte civil.

4.5.2 México

México es un territorio con su propia ley y normas IC. El territorio de México se limita a Nuevo Paraíso y New Austin.

Nuevo Paraíso es un territorio sin ley, por lo tanto la milicia que controla New Austin no tiene acceso a esa zona del mapa. Al no ser Estados Unidos el sheriff y marshall no tienen jurisdicción en esa zona.

New Austin contará con un gobernador que se encargará de mandar en el estado.

4.5.3 Silverpeak

El territorio de Estados Unidos se nombra como el Estado de Silverpeak y se limita a los territorios de “New Hanover, West Elizabeth y Lemoyne”. Esos tres territorios se rigen bajo un único gobierno, el Gobierno de Silverpeak, controlado por el sheriff y el marshall del territorio.

4.5.4 Ambarino

Ambarino es un territorio americano cedido por el gobierno federal de los Estados Unidos a los indios. Allí la ley es la del más fuerte. Silverpeak no tiene porque acceder a Ambarino a no ser que el rol lleve a la situación de tener que entrar a “erradicar una tribu” por el bien del estado de Silverpeak y sea permitido por el gobierno de Washington D.C.

5. Propiedades, caballos y recursos

5.1 Propiedades

En caso de ausencia durante 15 o más días del propietario de la casa sin justificación ni aviso previo se retirará la propiedad para ponerla a disposición de las personas que hayan escrito en el canal de discord de lista de casas.

Si la casa es pagada por un grupo de personas y el dueño deja de entrar se debe avisar, pues nosotros revisamos el tiempo que lleva entrar el propietario y la retiramos si lleva más de 14 días.

Únicamente se puede tener 1 propiedad (sea de donación o pagada con dinero IC) por usuario, familia o grupo.

Para garantizar que toda persona tenga acceso a vivienda solo se permite tener una vivienda por grupo/familia.

5.2. Caballos

5.2.1 Alforjas

Está terminantemente prohibido robar algo de unas alforjas de otro jugador.

5.2.2 Muerte de caballo

Está terminantemente prohibido matar el caballo de alguien.

5.2.3 Caballo en tiroteos

Está prohibido llamar al caballo en medio de un tiroteo.

6. Facción Ilegal

Todo jugador puede desarrollar un rol ilegal, ya sea como bandido independiente o como miembro de una banda organizada.

El acceso a privilegios como territorios, mercado negro, armas o contrabando no es inmediato: se debe obtener mediante rol continuado, reconocimiento IC y coherencia narrativa.

Para más información lee la normativa ilegal.

7. Defensa del pueblo y eventos

7.1 Defensa del Pueblo

El pueblo tiene prohibido defender a los negocios de los atracos, todo ciudadano deberá proseguir con sus quehaceres o esconderse por la zona a la espera de que la ley responda al atraco.

El pueblo solamente podrá defenderse en el caso de que todo el pueblo se vea amenazado por el ataque de animales o de alguna organización criminal con intenciones de hacerse con el control del pueblo.

8. Consecuencias de rol

Todo acto tiene consecuencias dentro del rol, tu personaje puede desarrollarse durante meses y un error grave en un solo día puede acabar en CK. Mantén siempre coherencia y realismo en tu personaje.

Es obligatorio leer todas las normativas vigentes de Westlands Origins. La Administración se reserva el derecho de aplicar las normativas correspondientes a cualquier situación de rol, atendiendo al contexto y a las circunstancias del caso.

