



Normativa Aztek RP



- El incumplimiento de cualquiera de las siguientes normas puede ser motivo de sanción administrativa o ban permanente.
- El uso de /report se hará vía juego para solicitar ayuda, en el caso de que se necesiten mostrar pruebas gráficas se irá a soporte en el discord de Aztek RP. Está prohibido escribirle a un staff al privado para solucionar un ticker, únicamente en soporte
- El servidor está orientado en México.
- *Las faltas de respeto hacía algun Administrador/Moderador/Soporte/Owner seran sancionadas con el ban permanente*

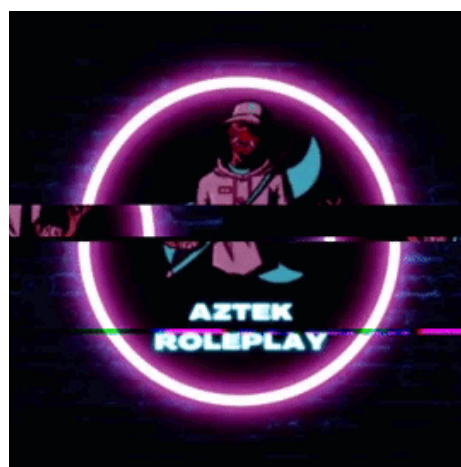


Creación de PJ



El PJ te representará dentro del juego, debes actuar y pensar como tu pj lo haría en la vida real.

- **Nombres:** Prohibido usar nombres con insultos, iconos, colores, compuesto de números, caligrafía no común o demasiado extenso.
- **Cambios de nombre / problema al registrar:** En caso de problemas al crear tu personaje enviar un reporte a la administración o abre un ticket



Normativa Básica de Rol



- **[IC] In Character:** Todo lo que pasa dentro del rol con tu personaje.
- **[OOC] Out Of Character:** Todo lo que pasa fuera del rol.
- **[IG] In Game:** Dentro del juego
- **[PG] PowerGaming:** Cosas que serían imposible realizar en la vida real.

- Ejemplo: Conducir un coche deportivo por la montaña
- Ejemplo: Saltar de un coche en marcha a máxima velocidad y levantarse sin rolear la caída.
- **[MG] MetaGaming:** Usar información obtenida fuera del juego para dentro del juego, intencionadamente o por error, en beneficio propio.
 - Ejemplo: Retransmisiones online/Avisar a compañeros de tu localización sin decir IG mientras estás detenido.
 - El uso del F10 es considerado MG a menos que sea para un /report.
- **[BJ] Bunny Jump:** Es ir dando saltos para conseguir ir más rápido y llegar antes a tu destino. **No está permitido (Deshabilitado por un script).**
- **[RK] Revenge Kill:** Es cuando tu personaje muere, no podrá recordar nada del rol anterior pero aún así decide vengarse de la persona que le ha matado. **No está permitido. (Una vez reaparecido en el hospital no se podrá volver al mismo rol)**
- **[DM] Death Match:** Es matar a una persona sin rol agresivo, siendo ajeno a este o sin motivo alguno. **No está permitido.**
- **[PK] Player Kill:** Cuando tu pj muere. Si no eres reanimado por un EMS olvidarás todo lo sucedido en el rol anterior. Alguien te podrá contar lo sucedido si estuvo presente.
 - **PK parcial:** Hace referencia a la pérdida de memoria de un rol en particular. Si no eres reanimado por un EMS olvidarás todo lo sucedido en ese rol. Alguien te podrá contar lo sucedido si estuvo presente.
 - **PK total:** Se aplica cuando la muerte del personaje implica olvidar la mayor parte de la historia del PJ. Cualquier PKT tiene que ser roleado IC, a excepción de los PKT al entrar y salir de la policía.
- **[VDM] Vehicle Death Match:** Usar un vehículo como arma para atropellar.
 - No es VDM si eres atropellado por tu imprudencia.



Usos /me y /do



- **[/Me] Usos del /me:** Se utiliza para realizar acciones cuya animación no existe IG.
 - Ejemplos: /me lo cachea, /me le coge la identificación.
- **[/Do] Usos del /do:** Se utiliza para expresar pensamientos o para darle vida al entorno.
 - Prohibido mentir en un /do o no responder al /do
 - Prohibido usar /do como prueba, se debe rolear para sacar esa información ya que es un pensamiento.

-La información del /do no se puede usar como prueba

-Ejemplo: /do se le vería con una herida de bala.



Rol de entorno ((o))

- **[RDE] Rol de Entorno:** Es todo aquello que nos rodea y tenemos que simular que están ahí aunque no lo veamos. Los ciudadanos (que no vemos IG) debemos simular que sí están.
 - Respetar y actuar en ciertos lugares (Casas de Mafias / Sedes de Facciones) simulando que hay muchas personas armadas, cámaras, etc.)
 - Cada vez que hagas un acto delictivo se tendrá que poner un /entorno al inicio de este por parte de quien lo ejecuta, contar que está pasando y dar el máximo de información de las personas.
 - Ejemplo: /entorno dos hombres vestidos de rojo, con máscara atracando a un civil vestido de blanco y huyendo en un BMW azul con matrícula XCS 768.
 - El rol de entorno de las zonas que lo tienen no se puede tumbar o eliminar; el RDE es superior a todos, pero no corta roles si estos se estaban realizando fuera y acabaron en una zona con un determinado RDE (a excepción de las sedes de las facciones, totalmente prohibido iniciar o terminar un tiroteo dentro de esas sedes). En caso de que se realicen actos ilegales en zonas transitadas (*ciudad y pueblos*), las personas que participan en él no podrán permanecer en el lugar más de 10 minutos. Fuera de ellas el tiempo será de 20 minutos (Este tiempo es relativo dentro de la normalidad. Se entiende que en un rol especial o que se alargue este tiempo puede variar).
 - Respetar y actuar en ciertos lugares (Casas de Mafias / Sedes de Facciones) simulando que hay muchas personas armadas, cámaras, etc.)
 - Los controles policiales que realice la Policía tendrán un RDE especial, para poder atacar o iniciar un rol agresivo en ellos deberá existir un motivo de peso alto (detención por delito grave de un compañero)
 - El /auxilio realiza un llamado de entorno a los EMS. Este debe ser colocado por quién necesita asistencia y escrito en 3ra persona como si lo enviase alguien que ha presenciado lo sucedido, además de contener una descripción lo más detallada posible.
 - Ejemplo: /auxilio Se vería un sujeto inconsciente vistiendo de azul tirado en la calle, parece ser que le han disparado. Vengan a socorrerle!



Usos de los Chats



- Uso del OOC y OOCl: Estos tipos de chats estarán limitados a dudas de rol o preguntas, no se podrá hablar del rol que se está realizando, como máximo se podrá acordar ir a una sala de voz.

Para escribir por el chat OOCl (Chat de proximidad) se requerirá solo escribir sin ningún comando previo al mensaje a enviar. Para el chat OOC será necesario usar /ooc antes del mensaje a enviar.

(El mal uso de estos chats conlleva una sanción administrativa)



- Uso del chat de Voz: A través del chat de voz no se podría hablar de cosas fuera de rol (esto será sancionado gravemente por la administración). Solo se podrá hablar fuera de rol si un administrador lo autoriza.

- Chat de voz: **Obligatorio.** Este chat se usa sólo para dar información IC. El idioma que se utilizará es el Español.

- Uso del /tw: Se hará uso como la red social en la vida real; lo que se ponga por ese chat será IC.
- Insultos:
 - OOC: Está prohibido insultar.
 - IC: Está permitido el uso moderado de lenguaje ofensivo dentro del rol, pero sin pasarse. Está **prohibido** el uso reiterado de insultos. No se podrán hacer comentarios machistas, discriminatorios o de índole religiosa que puedan afectar a la persona en la vida real.
 - Queda totalmente prohibido insultar a una persona abatida.
 - Queda totalmente prohibido utilizar el /anon para insultar gratuitamente o faltar el respeto.



Tipos de CK's



- [CK] Character Kill: Es la muerte definitiva de tu personaje; deberás registrarlo de nuevo. Pierdes todas tus amistades e información. Poner en 3 ocasiones con el /do que NO tienes pulso conlleva un CK (Voluntario).

Para realizar un CK previamente deberá abrir un ticket en el Discord de BuenClimaRP, deberá pasar las pruebas necesarias para realizar el rol de ck y una vez se apruebe por la administración se podrá realizar el rol.

Únicamente se podrá realizar el rol antes de abrir ticket en los casos de traición a la mafia o ck policial (para tener el video de federal)

- **CK Policial:** Tipo de CK realizado por la policía hacia delincuentes con altos cargos criminales. (Requieres abrir ticket antes de realizarlo)
- **CK Mafia/banda:** Tipo de CK realizado por alguna mafia (deben tener motivo para poder realizar un CK) (se debe abrir ticket antes de realizar el rol a excepción que sea un CK por traición).
- **CK Voluntario:** Cuando no quieres seguir con tu personaje y decides empezar de nuevo (se debe abrir ticket antes de realizar el rol).

-Utilizar un vehículo con un explosivo como un arma será un CK voluntario directo

-Caer o estrellarse con un helicóptero será motivo de CK

- **IMPORTANTE:** En cualquiera de los CK's, el miembro de la mafia que ha recibido el CK (*Excepto los 2 patrones oficiales de la mafia*) no podrá volver a la Mafia correspondiente hasta pasados 2 días desde que se aprueba el CK.
- Tampoco se podra entrar a la policía hasta pasados 5 días de un ck
- Una vez realizado el rol de CK o llevado a perpetua queda totalmente prohibido transferir pertenencias, dinero o coches a otro usuario hasta que se determine si el CK queda aprobado o denegado.
- Se podrá seguir roleando de mafia hasta que se haya añadido a la persona a su ticket de CK aprobado.

El CK quedará nulo si no se presentan las pruebas ni se solicita en las siguientes 24 horas.



Vehículos



- Vehículos fantásticos o de ciencia ficción. Estos vehículos al ser tan especiales tendrán una normativa adaptada entre otras cosas;
 - Solo podrán ser para coleccionar.
 - No se podrá ejecutar ningún tipo de rol con estos vehículos. Se sancionará si el coche es visto en medio de un rol.
 - Todo tipo de armamento se desactivará.
 - Deberá adaptarse al tamaño permitido por el servidor.
 - Se podrá usar en la zona de la base militar

- **Prohibido** disparar desde el interior de ningún vehículo blindado en el que las ventanillas no puedan ser perforadas.
- No se podrá disparar desde el asiento del conductor.
- Prohibido el uso de sirenas y/o luces que simulen una patrulla policial, etc., en vehículos de civil.



Skins



- **Tipos de skins:** Las skins del servidor se clasifican en 3 tipos (Skins de colección, disfraces y Skins de Personaje).
 - Skins de colección: únicamente se pueden utilizar en eventos.
 - Disfraces: estas skins si se pueden usar para rolear funciona como una máscara o un traje y puede utilizarse ya sea como mafia o actos delictivos, etc.
 - Skin de personaje: El uso de estas skins deberá ser continuo, no se la podrán quitar, y tendrán que adaptar su rol a ella. Ciertas skins tendrán sus desventajas; las de baja estatura no podrán coger fusiles y subfusiles; las de niño no podrán conducir vehículos y sólo podrán usar pistolas y cuchillos.
 - *Las skins de niños no podrán cometer actos delictivos ni portar armas*



Normativa General



Cualquier usuario que se conecte al servidor tendrá una inmunidad de 5 minutos.
Si se realiza cualquier acto delictivo en esos 5 minutos se romperá la inmunidad.

- **Valorar tu vida:** Tienes que actuar como lo harías en la vida real, anteponiendo tu vida por delante de todo. No valorar tu vida será motivo de sanción.
 - **Ejemplo:** Si te sacan un arma deberás obedecer levantando las manos (tecla X) sino se considerará que no has valorado tu vida.



- **Interrumpir rol:** Prohibido parar el rol en algún momento (aunque hayan cosas mal hechas), al acabar el rol si estás disconforme podrás hacer un /report, esto también implica hablar por el OOC del rol mientras se está llevando a cabo con intención de interrumpir o hacer que la persona pare de realizar el rol. (Administrador que rompa rol obtendrá x3 el castigo y su suspensión por 3 días)
- **Evasión de Rol:** Está prohibido, se trata de intentar no realizar el rol bajo ningún concepto con excusas.
Ejemplo: refugiarse en una zona segura o desconectarse del servidor.
 - **Obligatorio** esperar 10 minutos desde que finaliza un rol agresivo, acto delictivo o desde que se inicia una persecución antes de ir a una zona segura o desconectarse.
 - Cualquier rol agresivo que inicie fuera de ciudad no podrá ser llevado a ciudad hasta que este termine (aplica especialmente a persecuciones).
- **Forzar Rol:** Está prohibido constantemente ir hacia una persona o un conjunto de personas y obligarlos constantemente a hacer una cosa.
 - Por ejemplo ves un coche patrulla y empiezas a insultar y tocar el claxon a la policía con el fin de iniciar una persecución.
 - Ir a una zona de mafias a molestar y provocar un tiroteo sin sentido.

Este tipo de conductas serán sancionadas administrativamente

- **Estado de inconsciencia:**

Inconsciencia:



- Solo podrás utilizar el comando /do y para comunicarte y para informar de tu estado.

- Prohibido el uso del chat de voz mientras estás en estado de inconsciencia.
 - Está prohibido desconectarse en estos dos estados
 - Si una persona es reanimada por un EMS, recordará TODO lo sucedido.
 - Después de la **Inconsciencia** no se podrá volver al mismo rol (Si puede hacer otro tipo de rol).
 - Prohibida la evasión de rol con el /do
 - *Obligatorio hacer caso al EMS después de ser reanimado si él lo considera necesario para tratar la dolencia.*
- **DNI:** Obligatorio rolear que se lleva encima **SIEMPRE.**
 - Actos sexuales: **Prohibido** los roles en los que haya violación o abusos sexuales. Cualquier tipo de rol relacionado con acciones sexuales debe ser totalmente consentido por ambas partes. Esto incluye hombres y mujeres.
 - Obligatorio rolear choque al producirse un accidente (se puede rolear sin bajarse del coche si el golpe no es demasiado grande).
 - Prohibido realizar choques o colisiones a vehículos con la finalidad de robar / secuestrar o realizar cualquier acto delictivo.
 - Los únicos que pueden parar vehículos mediante choques es la **Policía**
 - El copiloto de un vehículo sí podrá disparar a las ruedas de otro vehículo con un rol agresivo previo (**no se puede disparar a matar a excepción de la policía si ya dio los avisos previos -luces/sirena/voz**). (siempre y cuando el vidrio del vehículo no esté tintado (se entiende por rol de entorno que el vidrio estaría bajada))
 - No se puede iniciar rol agresivo desde dentro de un vehículo.
 - Los civiles únicamente podrán tener un tirador de helicóptero por rol (Cuando se habiliten los helis)
 - Prohibido usar vestimenta de facciones (policía, EMS, etc), ropa cuadriculada, chalecos antibalas si no es mafia.
 - Prohibido volver al rol una vez has aparecido en el hospital.
 - No se podrá volver al mismo rol nunca una vez aparecido en el hospital
 - En una boda o evento las personas que asistan tendrán inmunidad, no pueden ser asesinadas a excepción de que la naturaleza del evento así lo requiera. Tampoco se podrá sacar información de ningún tipo.

- Será obligatorio volver a un rol salvo que sean problemas exclusivamente del servidor (no se podrá volver al rol de tiroteo a tu favor).
- Prohibido aparcar el coche en frente de Garaje Central, en este sitio sólo podrán aparcar los servicios de Emergencias, taxistas, mecánicos y facciones que lo requieran.
- Se permitirá robar a personas muertas (A policías solo no robar lo que este marcado como armas de poli).



- FairPlay: Esta es una de las normas básicas del servidor centrada en el juego limpio y jugar de forma justa, sin aprovecharse de los huecos de la normativa o las mecánicas de juego para el beneficio individual, el abuso de cualquiera de estas cosas conlleva una sanción administrativa grave, ya que la base de la comunidad es el juego limpio y justo sin anteponer la victoria individual por delante de todo lo demás.

- No se permitirá el mal uso de vehículos cuyas partes trasera y/o laterales sean impenetrables.

Por ej. ir marcha atrás con estos coches por el simple hecho de que evitan balas.

- Uso de mod-menús, citizen con mierdas, VPN, programas externos, macros, abusar de fallos del juego (Bugs), ser cómplice de dupeo o recibir armas duplicadas etc. Esto conlleva una sanción PERMANENTE e inapelable de nuestra comunidad. (BANEADO)
- Las modificaciones no deberán dar ventaja alguna, tendrán que cumplir con unos parámetros mínimos: no se permitirá trazzers, no-props, no water, no trash, no bush, etc.
- Quien o quienes vayan en contra de la correcta armonía o funcionamiento del servidor uso de programas de terceros, actos de cualquier tipo que rompan la economía, abuso de bugs o se aprovechen de algún error a nivel de programación o normativa para tener ventajas en un rol, **serán suspendidos de poder jugar dentro de nuestra comunidad de manera PERMANENTEMENTE.**
- Está prohibido el uso de cascos, boinas, animaciones que generen props/item o cualquier cosa que tanquee (en actos delictivos).
- Prohibido el uso de multicuentas para jugar en el servidor.



Mapa de ciudad



Zonas Seguras



Las zonas seguras están marcadas en el mapa, y tendrá un rango de 2 cuadras después de esta.

Queda prohibido campear este tipo de zonas.

HOSPITAL ES UNA ZONA SEGURA DE RESPETO TOTAL (Toda sanción por no respetar esta zona será el doble que una sanción normal)

- Está totalmente prohibido tomar fotos para información de mafia/cartel/banda en zonas seguras.
- Zona segura: Es un lugar donde no se pueden cometer actos delictivos (robar, matar, secuestrar) siempre y cuando no exista rol previo.
 - Está prohibido campear a la salida de una zona segura o casa.
 - Prohibido el uso de Máscaras en estas zonas



Zonas Calientes



- Zona caliente: Zonas conflictivas (se deben averiguar IC) en las que se podrá matar sin rol previo. Estos pueden ser puntos de drogas, casas de mafia, entre otras; el perímetro será de 50 metros al rededor de las zonas.

- En estas zonas se podrá atracar sin máximo de personas.
- Para atacar cualquier casa, tenga punto de casa de mafia o no, se necesitan 7 personas mínimo y un motivo de peso.
- Se permite realizar vigilancias en zonas calientes / casas de mafias las cuales se tenga información previa de ellas con el fin de sacar más información.

Será necesario valorar la vida en las Zonas Calientes y zonas con inmunidad.

- **Funcionamiento de una zona caliente:** Podrán ser controladas por usuarios que sean de una mafia. (excepción ver normativa mafias)
 - Queda totalmente prohibido realizar cualquier tipo de reclutamiento en las zonas con inmunidad (Evadir Rol).

Importante: Se puede utilizar todo tipo de armamento en zona caliente fuera de ciudad y casa de mafia, esta última da igual que esté dentro o fuera de ciudad.

Nota: No se puede campear la casa de mafia con la finalidad de atacar en el momento.

Nota: Queda prohibido farmear en las drogas mientras se esté con un emote que te haga estar dormido, con ventaja o con cualquier otra animación , tampoco se podrá estar AFK en ellas.

La policía **podrá entrar a cualquier zona caliente** (Excepto casas de mafia 7 polis para sedes de mafia (casas / bunker) y zonas con inmunidad) sin ser un número mínimo además **podrán entrar sin alerta roja**.

Para más información revisa la normativa de mafias, zonas calientes o visita el discord de mafias.



Empleos legales



- **Empleos legales:**
 - Prohibido usar un vehículo de trabajo como uso personal.
 - Prohibido robar coches de trabajos legales.
 - Prohibido hacerse pasar por un trabajador de una facción.
 - Prohibido el uso de vehículos estatales sin pertenecer a esa facción (Policía, EMS, Mecánico, etc..)

- Prohibido estar de servicio en tu facción sin estar trabajando en el (Farreo de experiencia)

EMS:

- Un EMS podrá ser amenazado (por voz) para obligar a abandonar una zona con la finalidad de que no reanime.
- El EMS puede ser abatido si no valora su vida (si se le avisa previamente de que se vaya y no hace caso).
- El EMS tiene la obligación de abandonar la zona de la que ha sido amenazado y no podrá volver.



Policía



(La policía es el único cuerpo en la ciudad el cual puede utilizar blindados sin límite en ciudad)

- Los detenidos tendrán siempre derecho a solicitar un abogado cuando sean llevados a dependencias policiales, si la policía no les da este derecho o se niega a darles acceso al abogado La detención será ilegal y deberán dejarlo en libertad (Si no hay abogados disponibles en ese momento, la detención continuará igual)
- Los aliados/mafia/banda/entre otros no podrán intervenir cuando un policía esté procesando, multando, trasladando a un sujeto al hospital o comisaría.
- Se permitirá que mafiosos intervengan el traslado a penitenciaría de un compañero sentenciado. El número de mafiosos intervinientes podrá superar (como máximo) en 5 al total de la suma entre policías y militares en servicio al momento de la detención. Obligatorio valorar la vida del compañero trasladado.
- No se podrá atacar el traslado que se hace de comisaría a Continental, ni de penitenciaría a este último, sólo podrán interceptar el traslado que se realiza después de la sentencia del Juez.
- Todos los policías involucrados en un rol de detención / traslado a penitenciaría podrán entrar a comisaría / penitenciaría sin ningún problema y en ningún caso se considerará evasión de rol.
- Prohibido dejar a alguien en una celda más de **10 minutos** sin supervisión de al menos un policía.
- Están prohibidas las huidas en bote, moto de cross o todoterreno por las montañas cercanas a los diferentes bancos, tiendas, etc.



Robos y secuestros

- Se dará prioridad siempre a una negociación justa y no se harán atracos con la idea de ir a ROMPER NEGOCIACIONES.
- Está totalmente prohibido tener secuestrado más de 10 minutos a cualquier persona si no existe ninguna interacción con el secuestrado o negociación, si a los 30 minutos desde el secuestro no se inicia una negociación se deberá liberar al secuestrado, el secuestro no se podrá realizar con el objetivo de burlarse, tomarse fotos etc. deberá tener un objetivo claro de rol.
- Antes de realizar cualquier acto ilegal preguntar por el chat IC si hay policía disponible (Solo cuando la policía responda que está disponible podrás realizar el acto ilegal).
- Si pasados 20 minutos desde iniciar una negociación no hay acuerdo, la policía podrá romper las negociaciones (avisando previamente).
- En caso de romperse las negociaciones hay que dar 10 segundos para ambas partes.
- Prohibido robar y/o secuestrar a personas en servicio de empleos legales, menos Policial y Militar.
- Prohibido robar cosas marcadas con nombre de policía.
- Prohibido matar a una persona que está siendo robada si colabora y valora su vida.
- Si en una persecución la otra persona se detiene, ya sea por voluntad propia o porque le han pinchado las ruedas del coche, no se le puede matar a menos que presente ser una amenaza (como sacar arma)
- No está permitido atracar ni secuestrar a los usuarios que estén realizando misiones.



Atracos



- Robo a civiles → 3 **Policía de servicio (obligatorio el /entorno)**
- Robo a policías → 6 **Policía de servicio**
- Secuestro a civiles → 5 **Policías de servicio** (Excepto para rehenes en atracos)
- Secuestro a juez → 6 **Policías**
- Secuestro a policías → 10 **Policías de servicio (Solo 1 policia)**
- Atentado a comisaría → 15 **Policías disponible**

Los altos cargos públicos como jefe de ems, presidente y altos mandos de comisaría) tienen implantado un chip localizador por lo que a la hora de secuestrarles tienen que convencer a un médico para que rolee la operación

de extraer el chip. En caso de no hacerlo el policía o ems no se quitará el trabajo y aparecerá en el mapa su punto.

Cualquier atentado hacia un policía o un alto cargo funcionario público (jefa ems, presidente, y altos cargos policiales) se activará la alerta roja

- Prohibido que otras personas intervengan en el rol de un atraco cuando ya esté activo dicho atraco (**si intervienen serán sancionadas todas las personas implicadas en el atraco**)
- Se podrá secuestrar a un policía (sin el mínimo de Policías de servicio) siempre que vaya para CK y esté aprobado por un administrador en **Tickets CK** anteriormente.



Alertas Ciudad



Este punto tiene excepciones y puede ser cambiado extraordinariamente

Alerta verde:

- Policía Federal: Pistolas (Ningún arma que mate de un tiro.).
- Civiles: Pistolas (Ningún arma que mate de un tiro.).

Alerta amarilla:

- Policía Federal: Pistolas y Subfusiles (Ningún arma que mate de un tiro.).
- Civiles: Pistolas (Ningún arma que mate de un tiro.).

Alerta naranja:

- Policía Federal: Pistolas, subfusiles y fusiles (carabinas, etc).
- Civiles: Pistolas y subfusiles, (AP Pistol y Tec-9), ningún arma que mate de un tiro.

Alerta Roja:

- Policía Federal: Todo armamento que sea adecuado para la situación.
- Civiles: Todo armamento que sea adecuado para la situación.

En esta alerta la policía abrirá fuego sin excepción ante cualquier amenaza, sin tener que avisar siempre que se vean amenazados por algo o alguien (esto no significa que en las demás alertas no lo puedan hacer, pero tendrán que estar seguros o en su defecto tener un motivo de disparo siguiendo la normativa policial, a la que todo el mundo tiene acceso).

La alerta **amarillo/naranja** se tendrá que colocar 2 minutos antes de realizar cualquier intervención..

La **Alerta roja** no se tendrá que colocar en un tiempo previo; se pondrá y se podrá actuar inmediatamente.

La Normativa general del servidor está por encima de cualquier otra normativa del servidor

AZTEK ROLEPLAY

