Normativa Mundo Zombie V5

1. Introducción

Bienvenido a este mundo postapocalíptico, donde la supervivencia y la historia de tu personaje dependen de tus decisiones.

Este servidor es de trama: está basado en una historia con pasado, presente y futuro. Estas tramas están pensadas para tener una duración determinada, en la que los jugadores serán los únicos responsables del resultado al final de la misma.

Queremos dejar claro que no es un servidor arcade. Podrás desarrollar tu personaje, farmear, tener PVP, etc., pero los sucesos que ocurran en la ciudad de Los Santos te afectarán en mayor o menor medida, por lo que tendrás que actuar en consecuencia y no evadirlos.

Te adentrarás en una historia que variará según las decisiones y actos de todos los jugadores del servidor, por lo que el servidor puede estar en constantes cambios.

Antes de embarcarte en esta aventura inmersiva y desafiante, es fundamental conocer y respetar las normativas que garantizan una experiencia justa y divertida para todos. Tómate un momento para leer y comprender las reglas, así como los conceptos básicos del roleplay, antes de crear tu personaje.

¡Prepárate para vivir una historia única en un entorno donde cada acción cuenta!

2. Reglas generales

2.1. Creación de personaje

Tu personaje no puede contener ningún nombre ofensivo; de ser así, el usuario será forzado a realizarse un cambio de nombre.

No se permitirá bajo ningún concepto que el personaje posea partes invisibles (brazos, manos, piernas, etc.).

2.2. Modificación de jugabilidad

Se consideran ventajas las siguientes modificaciones:

- Uso de miras externas o directamente de FiveM con comandos
- Citizen para ver en la oscuridad (mejora de visibilidad)
- Eliminación de props
- Eliminación de bush
- Cielos personalizados (siempre día)
- Pantalla extendida

Somos flexibles y se permite el uso de Citizen para obtener mayor jugabilidad en aumentos de FPS y reducción de input lag, para los usuarios con menos recursos en sus equipos. Pero estas no pueden exceder la jugabilidad hasta tener ventaja sobre los demás usuarios.

Todo tipo de modificación que sobrepase el beneficio de optimización gráfica para el usuario será sancionada por la administración.

2.3. Convivencia

- Respeta a todos los jugadores, administradores y moderadores.
- Está estrictamente prohibido el uso de lenguaje ofensivo, discriminatorio o agresivo sin un rol que lo amerite.
- No se permite el acoso o el comportamiento que pueda incomodar a otros jugadores.
- Este apartado aplica fuera o dentro del juego.

2.4. Prohibiciones

Prohibido el uso de hacks, exploits o bugs: cualquier uso de programas externos o abuso de errores del juego será motivo de baneo y/o expulsión del servidor. Si encuentras un bug o error de programación, deberás avisarlo a la administración.

Prohibido el trolling: no realices acciones con la única intención de arruinar la experiencia de otros.

Prohibido el abuso de mecánicas: está penalizado con sanción grave el abuso de mecánicas del juego (como cancelar animación o similar) para beneficio propio. Dicho abuso será sancionado con baneo.

Abuso de vehículos: el aprovechamiento de vehículos para matar NPCs armados está prohibido. Aunque el PG está menos restringido, no es correcto usar un vehículo para matar NPCs con arma, ya que se considera abuso para lootear zonas de conflicto sin necesidad de pelear.

Vacíos legales: el aprovechamiento de vacíos legales para beneficio del jugador queda prohibido.

2.5. Responsabilidad del personaje

Cada jugador es responsable de desarrollar su personaje acorde a la narrativa del servidor y su propia historia. Mantén la coherencia con el lore del servidor.

3. Conceptos básicos

3.1. In Character (IC)

Todo lo que sucede dentro del rol al personaje (dentro del juego).

3.2. Out Of Character (OOC)

Todas las acciones hechas o dichas fuera de rol. La información OOC no existe en rol y no se puede usar de manera IC. En ninguna circunstancia se deben mencionar cosas OOC de manera IC.

Ejemplo: lo que se comenta en una llamada de Discord o chat, o lo que descubrimos a través de un medio externo.

3.3. /DO

El comando /do se utiliza para describir el entorno y enriquecerlo; también sirve para responder

interrogantes y realizar afirmaciones. No sirve para expresar sentimientos ni pensamientos, ya que, por lógica, nuestro entorno no es adivino.

Ejemplo: /do La puerta estaría cerrada.

3.4. /ME

El comando /me se utiliza para describir acciones o comportamientos que el personaje no puede realizar directamente en el juego o para los que no exista animación.

Ejemplo: /me Mete su mano al bolsillo derecho del pantalón y sacaría una llave; acto seguido le echa llave a la puerta.

4. Normativa general

4.1. Interpretación del personaje (IDP)

Siempre debemos comportarnos de acuerdo con la personalidad y características de nuestro personaje.

Salirse de rol conlleva sanciones administrativas dependiendo de la gravedad.

4.2. Valoración de vida

Es crucial recordar que estás simulando en el juego como si fuera la vida real; siempre lo debes tener presente. En caso de que no se valore la vida se podrá hacer CK al personaje.

Ejemplo: si alguien te apunta con un arma y te encuentras desarmado, no intentes golpearlo o correr, ya que no estarías valorando tu vida y eso pone en riesgo tu integridad.

Recordar que estamos en un entorno postapocalíptico y constantemente ponemos en riesgo la vida de nuestro personaje.

La nula valoración de vida también conlleva una sanción administrativa.

4.3. Fair Play

Significa «juego limpio» y sirve para generar rol en igualdad de condiciones, donde tu rol no arruine la experiencia del resto de jugadores ni la del jugador enemigo al que te estés enfrentando. Haz que tu enemigo disfrute tanto como tú. El abuso de bug para beneficio propio también es una falta grave al fair play. Se considera falta de fair play abusar de la vista de tercera persona, realizar ghost peek, entre otros.

El caso omiso del fair play conlleva un aviso la primera vez; si se vuelve a hacer, se sancionará.

4.4. Rol de entorno (RDE)

El rol de entorno ha de estar siempre presente al estar dentro de un campamento militar (zonas seguras) o en un sitio concurrido. Esto especifica que, aunque no haya NPCs por esa zona, en la vida real sí habría gente transitando; son ellos quienes interactúan de forma directa con los jugadores.

Ejemplo: en los campamentos militares habría militares por la zona y, por lo tanto, no se pueden cometer roles agresivos, llevar máscara ni llevar armas en mano.

La omisión al RDE conlleva sanción administrativa; la gravedad se considera según el lugar donde haya ocurrido.

4.5. Power Gaming (PG)

Es llevar a cabo acciones que serían imposibles o ilógicas en la vida real, aprovechando las características irreales que ofrece el juego. Esta práctica está prohibida y puede resultar en sanciones administrativas.

Nota: el power gaming en esta ciudad está menos restringido; hay cosas que no son sancionadas, pero no hay que abusar: si se ve abuso concurrente se sancionará.

4.6. Disparar desde vehículos

Podrás disparar desde un vehículo a una velocidad moderada y solo podrá disparar el copiloto a puertas, ruedas y chasis para incapacitar su movimiento. Nunca se podrá disparar a matar. En el caso de helicópteros/barcos debes estabilizar el vehículo para poder disparar. Si estás en una zona roja o punto caliente puedes disparar a matar haciendo caso omiso a las restricciones.

Esto conlleva una sanción administrativa dependiendo de la influencia del PG en rol.

4.7. MetaGaming (MG)

Ocurre cuando se utiliza cualquier información obtenida fuera del juego, ya sea intencional o por accidente, para obtener ventaja dentro del rol. Esto incluye trasladar cualquier información fuera de personaje (OOC) al contexto del personaje (IC).

La omisión de esto conlleva una sanción administrativa grave, que puede resultar en servicio comunitario o baneo del servidor según la influencia del MG en rol.

4.8. Revenge Kill (RK)

Cuando un jugador no aplica el PK, hace caso omiso al rol de pérdida de memoria y decide tomar represalias contra su agresor.

Esto conlleva sanción administrativa dependiendo de la influencia del RK en el rol.

4.9. Death Match (DM)

Consiste en matar a uno o más jugadores sin razón alguna o sin un rol previo. Se refiere a atacar o asesinar a otros usuarios sin un motivo claro o sin justificación que lo amerite.

Esto conlleva sanción administrativa y estas prácticas están prohibidas.

4.10. Vehicle Deathmatch (VDM)

Se define VDM cuando se atropella a alguien con o sin razón. No se podrá, bajo ningún motivo, atropellar a los usuarios en ninguna parte de la ciudad. No se considera VDM si la persona se coloca frente al vehículo para detenerlo.

Esto conlleva sanción administrativa y estas prácticas están prohibidas.

4.11. Bunny Jump (BJ)

Cuando vamos dando saltos con el propósito de llegar más rápido.

Esto conlleva sanción administrativa menos grave, pero no deja de ser una prohibición.

4.12. Character Kill (CK)

El CK ocurre cuando tu personaje muere de manera definitiva, perdiendo todo lo que poseía: dinero, bienes, propiedades, contactos, amistades, vehículos, información y demás.

Un CK solo puede llevarse a cabo por un motivo de peso que lo amerite y con permiso de la administración.

4.13. Player Kill (PK)

El PK en este servidor se maneja de forma distinta: está pensado para promover roles y desarrollar mejores historias y conflictos. Un PK habitual quedaría en pérdida de memoria parcial.

El usuario podrá recordar lo que sucedió de manera confusa; todo lo que suceda antes de estar en estado de inconsciencia puede ser recordado. El periodo de inconsciencia serían solamente lagunas, con recuerdos borrosos de lo sucedido.

5. Tipos de zonas

Zonas seguras

Se consideran áreas seguras todas las zonas vigiladas por militares. No se podrá, bajo ningún motivo, realizar un rol agresivo. En estas zonas hay áreas comunes como: talleres mecánicos, sala de enfermería, armería, laboratorio, almacenes, etc.

Zonas de nidos

Las zonas de nidos son zonas donde aparecen muchos zombies de un punto específico; son zonas meramente PvE, para farmeo de zombies.

En esta zona se respeta la misma normativa que en toda la ciudad: solo puede haber roles agresivos si tienen un rol previo. También se pueden crear roles agresivos si hay varios equipos farmeando zombies en el mismo nido.

Ejemplo: si hay 2 equipos y uno tiene superioridad numérica y quiere que el otro se vaya, puede pedirle al equipo con menos integrantes que se retire. Si no se retiran podrá crearse un rol agresivo e incluso llegar a un tiroteo si no valoran vida; obviamente el equipo con inferioridad tendrá que valorar vida y retirarse.

Si no se retiran o se quedan en los alrededores mirando farmear de forma pasiva, podrían abrirles fuego e incluso abatirlos. Si al equipo con inferioridad numérica les abren fuego podrán devolver el fuego.

Zona de hordas

Cada determinado tiempo, por todo el mapa, aparecerán en un punto aleatorio hordas de zombies custodiando una caja de suministros; en esa caja encontrarás buen loot por cumplir esa misión.

En esta zona se respeta la misma normativa que en toda la ciudad: solo roles agresivos con rol previo, o si hay varios equipos en la zona de horda (mismo concepto que nidos).

Zonas de polución

Las zonas de polución son rotativas por todo el mapa. En estas tendrás que ingresar con máscaras, ya que son altamente tóxicas.

Las cajas de estas zonas son personales: cada uno verá sus propias cajas.

La zona de polución genera daño al no usar máscara; al salir dejarás de recibir dicho daño.

En estas zonas se prioriza el rol: se podrá robar más no matar al usuario, siempre y cuando éste coopere.

Zonas de radiación

La zona radioactiva es un lugar al que solo podrás ingresar con el conocimiento y equipamiento adecuado; están llenas de loot valioso. Está prohibido campear con el fin de matar al otro usuario sin darle fair play.

Es necesario tener el nivel adecuado para ingresar. Si te adentras y mueres, la administración no se hará responsable de las pérdidas.

Si entras sin el equipo adecuado, no dejarás de perder vida hasta que tomes el antídoto.

Niveles:

- Escuela Lv.4
- Granja Lv.8
- Comisaría Lv.12
- Humane Lv.16
- Cayo Perico Lv.25

En estas zonas está permitido matar sin rol previo.

Zonas de airdrops

Los airdrops caen cada cierto tiempo por todo el mapa. Son cajas de suministro que envían los militares. Estas zonas se consideran PVP y punto caliente: se podrá matar sin rol previo. La zona abarca 100 metros alrededor y no se podrá campear.

Si te encuentras con otros usuarios o grupos después de haber recogido los suministros, podrás abatirlos para quedarte con el botín; la zona seguirá caliente 5 minutos.

Mientras el airdrop está de color rojo no se podrá recoger; en ese mini periodo el campeo es permitido. Cuando pasa a color verde, si estás solo tienes la obligación de tomarlo y no se podrá campear el resto del tiempo.

Zonas rojas

Las zonas denominadas rojas están marcadas en tu mapa y encontrarás diferentes mutaciones del virus (bosses). Tendrás que ir con tu mejor equipo; al ser desafiante y de loot muy valioso se considera punto caliente.

Del borde de la zona roja hacia afuera se consideran 100 metros adicionales a la redonda.

Al llevar bosses de la zona roja a otros lugares fuera de la misma, esa zona se considerará una extensión.

No podrás matar a otros usuarios sin rol previo; sin embargo puedes comenzar rol agresivo y robar en estas zonas sin necesidad de rol. Si la persona que está siendo robada no coopera puede ser matada al momento. Está prohibido campear la zona.

Zonas de eventos del mundo

Son aquellas donde sale una notificación de evento (Heli Crash, Tank Rust, etc.).

Sucede cada cierto tiempo: helicóptero caído, tanque sondando la zona, etc. Habrá que abatirlos para quedarse con las cajas de suministros militares. Se consideran PVP y punto caliente: se podrá matar sin rol previo. Abarca 200 metros alrededor y no se podrá campear.

Tras recoger los suministros, si te encuentras con otros usuarios o grupos podrás abatirlos; la zona seguirá caliente 10 minutos.

En dichas zonas los usuarios no pueden hacer alianzas con otros grupos, para fomentar el PVP y que no repartan el botín.

La petrolera entra en este tipo de zonas con las mismas reglas.

6. Sistema de sanciones

6.1. Advertencias

La primera falta menor resultará en una advertencia verbal o escrita.

6.2. Sanción

Falta no tan grave que puede sancionarse con tiempo de cárcel: de 20 a 90 minutos.

6.3. Suspensiones

Las faltas graves o reincidencias conllevarán suspensiones temporales (1-7 días).

6.4. Expulsiones

Faltas extremadamente graves (hacks, trolling extremo o metagaming reincidente) resultarán en baneo permanente.

7. Comunicación y soporte

7.1. Uso del Discord oficial

Todo jugador debe estar registrado en el servidor de Discord para información y comunicación. Respeta las normas del Discord como extensión del rol.

7.2. Reportes

Cualquier situación fuera de las normativas debe reportarse mediante el canal de soporte o directamente a los administradores con pruebas. Quedan nulos los tickets sin pruebas tangibles.

También se podrá utilizar el comando /report para generarlo de manera IC.

8. Importancia

8.1. Roles sensibles

Los roles +18, de tortura o mutilaciones solo se podrán realizar con el consentimiento explícito del jugador afectado.

Hacer caso omiso a cualquier tipo de rol relacionado con roles sensibles (menor o mayor grado) deberá contar con el consentimiento de ambas partes de manera OOC.

Esto incluye animaciones +18, comandos /do, /me, chat de voz y cualquier vía que permita este tipo de rol.

La omisión conlleva sanción administrativa grave y baneo directo del servidor. Por ningún motivo se va a tolerar.

8.2. Robos

Los robos están permitidos solo cuando tienes un rol agresivo, pero no se puede afectar la memoria de los demás obligándoles a olvidar un rol precedente.

Si no tienes un rol agresivo o un conflicto con esa persona, no podrás robarle ni cometer ningún acto delictivo hacia ella.

El conflicto por los recursos es un motivo para rencillas: hay que entender el contexto del servidor y la escasez. Es normal que haya gente más agresiva en ese sentido siempre que se fomente el rol y no sea constante hasta afectar la experiencia de los demás; habrá que respetar un tiempo entre robo y robo.

No está permitido agredir o noquear si la persona a la que se le roba colabora.

Con rol agresivo o conflicto podrás sustraer todo lo que lleve encima excepto comida y bebida: solo podrás robar una parte y tendrás que dejarle al menos 2 de comida y 2 de agua.

Después de cualquier rol agresivo tendrás que esperar al menos 1 hora para iniciar cualquier otro rol agresivo.

8.3. Secuestros

Para secuestrar a una o varias personas debe haber un motivo de peso (asesinato a un compañero, traición en una comunidad, etc.).

No está permitido secuestrar a un trabajador en su sede.

No está permitido asesinar a la persona secuestrada si colabora (salvo que la administración haya aprobado un CK).

El tiempo máximo de retención serán 30 minutos; pasado ese tiempo, es decisión del secuestrado si desea seguir con ese rol o no.

8.4. Roles ajenos

Está prohibido entrometerse en un rol en el que no te ves directamente involucrado. Puedes intervenir siempre que no interrumpas con actitudes que ensucien la experiencia de los demás. Respeta el rol ajeno: si alguien no quiere que participes, no lo fuerces.

Excepción: si un miembro de tu organización se encuentra en un rol.

Ejemplo: recibes noticias de que un miembro de tu organización está siendo amenazado. Puedes dirigirte a ese lugar siempre que la información haya sido completamente IC.

8.5. Cortar rol

Si ves algo reportable, continúa el rol y, una vez terminado, reporta el problema por los medios correspondientes.

Está completamente prohibido escribir por OOC para quejarte en un rol. Si necesitas una aclaración de la escena, hazlo de manera privada.

Cortar rol conlleva una sanción de 20 minutos.

8.6. Evasión de rol

La evasión de rol es cuando estás por entrar en un rol y tiras de F8 para evitarlo, o entras en una zona segura / taller para evitar un rol agresivo o una persecución.

Si entras en zona segura durante un rol agresivo o persecución podrás ser sancionado con 20 minutos o más de cárcel. El rol podría seguir, pero tendrán que salir de dicha zona; si no salen se procederá directamente a las sanciones.

8.7. Abuso de bugs

Está completamente prohibido el abuso de bugs. Si conocen algún bug están obligados a reportarlo. Si hacen uso de algún bug serán sancionados gravemente.

8.8. Errores perjudiciales

Si eres afectado por un bug o un error que te hace perder inventario o algún ítem, podrás solicitar la devolución de lo perdido siempre que tengas pruebas en vídeo del suceso.

8.9. Spam o flood

El uso incorrecto o excesivo de los canales de chat (OOC, IC o /report) será sancionado: advertencia, kick o baneo según gravedad.

8.10. Contador de muertes

Se ha implementado un contador de muertes que aparecerá cada vez que mueras. Muestra la vida limitada de tu personaje: al llegar a 650 muertes se realizará un CK automático. Este CK no es apelable.

8.11. Obligatorio grabar roles agresivos o conflictos

Todos los roles agresivos o conflictos —ya sea en zonas rojas o en cualquier parte del mapa, entre comunidades o usuarios— deberán tener clip de 20 minutos completo, con audio donde se oiga tanto el juego como la persona que graba. No tener un POV puede llevar a una sanción; en caso de reporte, sería nulo.

9. Normativa de bases

• Solo podrás tirar abajo una pared o puerta para entrar a una sección de la base. Si una base tiene 3 habitaciones y una entrada, podrás destruir la entrada y luego una pared o puerta para entrar a cada habitación.

• No se puede destruir una base entera ni adueñarte de ella. No queremos wipeos de bases (pasar de tener todo a nada); no podrás destruir todo un muro. Esta norma va de la mano con la de arriba.

• Podrás construir en zonas lógicas (nada en medio de una carretera, cerca de punto caliente, zonas con loot, etc.).

• Prohibido construir bases escondidas (metidas en la pared, no visibles pero usables).

• Solo se podrá tener una base por persona.

• No se podrán construir bases una pegada a la otra.

• Para raidear una base necesitarás un motivo en rol. Nada de motivos básicos como «necesitaba provisiones». Esa persona te ha tenido que hacer algo a ti o a tu comunidad.

• No cargar el mapa con estructuras vacías sin uso.

• Si la base permanece abandonada 1 semana sin previo aviso, se destruirá.

• No podrás usar bases para farmeo de zombies.

• Se deberá solicitar por ticket a la administración la zona donde se quiere construir, con fotos del lugar y de la ubicación en el mapa.

Esta normativa está sujeta a cambios sin previo aviso. Cualquier incumplimiento puede acabar en un wipeo de tu base.

10. Normativa de vehículos con modificación de armas (Arena War y otros)

• Solo se podrán poner modificaciones estéticas en talleres privados.

• Prohibido el uso de sierras circulares, minas, modificación de salto, modificación de choque, modificación de turbo (nitro de Arena War) y otras modificaciones que no encontrarías en vehículos normales.

• Queda prohibido tirar la lápida del Dominator 4 en zonas seguras o para matar jugadores. Quien se vea spameando y tirando la lápida se llevará un baneo de 3 días y se le borrará el coche.

• Se podrán montar pinchos solo como estética; si se usan para matar zombies o personas se borrará el vehículo de forma permanente, sin derecho a recuperarlo.

• Ciertos vehículos podrán montar armas (o ya las tendrán) recargables con munición especial conseguible solo por rol. Dichos vehículos solo podrán usarse para matar zombies, no personas.

• Si encuentran un vehículo con munición infinita o que no necesite el ítem para disparar, tendrán que reportarlo; de no ser así, dicho vehículo será retirado.

Nota: si se ve un vehículo con alguna de estas modificaciones será eliminado del garaje del dueño sin previo aviso; además se sancionará al propietario y al mecánico que realizó la modificación.

La falta de conocimiento de esta normativa no te exime de culpa.

11. Normativa de gremios

Solo se puede tener 1 gremio. Si cambias de gremio perderás todos tus niveles del gremio anterior. Esto evita el abuso de multi-gremio.

12. Normativa de comunidades

12.1. Prohibición de alianzas permanentes

• Las comunidades no podrán establecer alianzas formales o permanentes con otras.

• Se permiten tratos o negocios esporádicos, siempre que no impliquen compromisos a largo plazo ni dependencia entre las partes.
• Cualquier trato deberá registrarse y documentarse para evitar malentendidos o violaciones.

12.2. Pactos de no agresión

Las comunidades podrán establecer pactos de no agresión con estas restricciones:

• Solo podrá haber un pacto activo por comunidad.
• Duración máxima: una semana.
• No se podrá renovar automáticamente; deberá negociarse de nuevo al expirar.
• Para que sea válido: registro en documento oficial firmado por ambas partes y rol grabado que evidencie el acuerdo.

En caso de incumplimiento, la comunidad afectada podrá tomar represalias dentro de los límites de la normativa general.

12.3. Sanciones por incumplimiento

Si una comunidad intenta formar una alianza permanente o incumple las restricciones de los pactos:

1. Primera falta: advertencia formal y posible sanción en recursos o limitaciones comerciales.
2. Segunda falta: restricción de interacciones con otras comunidades por un período determinado.
3. Tercera falta: medidas más severas, incluyendo expulsión de acuerdos comerciales o intervención comunitaria.

Cualquier disputa sobre la interpretación será resuelta por un consejo neutral designado para la mediación.

Al crearse, las comunidades tendrán que escoger una facción del lore: la Resistencia o el Culto.

13. Normativa de facciones (lore)

Al iniciar podrás pertenecer a una facción: Resistencia o Culto (una al bien y la otra al mal). Podrás cambiar de facción una sola vez mediante ticket.

Entre facciones no se podrán efectuar alianzas, ya que por rol son enemigos. No es obligatorio revelar a qué facción perteneces.

Dichas facciones podrán optar por recibir misiones semanales y obtener grandes recompensas.

14. Normativa de facciones (trabajo)

14.1. Militares

• Acceso únicamente por medio de una WL (similar a la policía en otros servidores).
• Nivel requerido: 25 o superior.
• Recibirás un salario semanal por medio del rol y tendrás que realizar diferentes tareas diarias.
• Todos los pertenecientes deberán cumplir unas horas semanales.
• Se encargarán de brindar ayuda a los supervivientes: operaciones de rescate (revivir a un caído) o guiar a los nuevos usuarios.
• Podrán hacer uso de los materiales militares solo de servicio. Prohibida la venta y el uso indebido de esos materiales.
• No podrán interferir en roles ajenos.

• No tendrán jurisdicción dentro de las comunidades.
• No podrás usar información obtenida como militar para roles personales.
• Deberán grabar en todo momento al estar de servicio.
• Cuando estén activos los robos personalizados, los militares deberán acudir (robo de contenedores militares, etc.).
• No se puede lootear estando de servicio.
• Las primeras semanas se encargarán de mantener el orden en las zonas seguras como el observatorio.
• Los militares podrán salir a apoyar a otros jugadores estando solo uno de servicio.
• Solo durante ese apoyo no podrán atacar ni ser atacados (uniformes distintivos según el trabajo).
• Si perteneces a una comunidad de pago, no podrás pertenecer a los militares.

Queda totalmente prohibido compartir pantalla en medio de roles.

Además, en Discord tendrán acceso a otras normativas, avisos, anuncios y actualizaciones del servidor.

Disfruten del servidor y no olviden leer el resto de normativas en el Discord de la comunidad.

La administración se reserva el derecho de modificar esta normativa en cualquier momento y sin previo aviso.