

NORMAS DE COMPORTAMIENTO

Ya se han denotado varias normas en los documentos pertinentes para la inscripción, no obstante me gustaría reflejar aquí algunas de ellas, para ir registrando todas las que se vayan viendo necesarias en este compendio de normas.

- Los comerciantes son intocables (no forman parte del juego desde la perspectiva de combates, sustracciones, etc), ya que son trabajadores que ofrecen sus servicios.
- Los objetos personales de cada uno ya sea lo que se guarda en el lugar de pernocta, o si se porta algo que evidentemente esta fuera del contexto del juego (como por ejemplo dinero real) no deben tocarse ni tomarse para uso personal.
- El respeto a los demás es fundamental, tanto en lo referente al juego como en lo que no lo es.
- El cumplimiento de las normas de juego es primordial, para poder así maximizar el resultado de la experiencia.
- El respeto y cuidado del material y las infraestructuras es necesario.
- Enfocar los encuentros bélicos con respeto por la salud de los demás es imprescindible
- Es primordial portar las pulseras identificadoras de modo visible y respetarlas, ya que su significado está planteado para optimizar el funcionamiento del juego y el disfrute de los participantes.
- Se utilizará equipo validado para evitar lesiones entre los participantes.
- No se entrarán al evento sustancias ilegales, ni se consumirán o utilizarán por el bien de los participantes y el evento.
- La posada solo podrá ser utilizada por los que han adquirido el derecho de su uso, y no está accesible a los demás.
- En la taberna solo podrá consumirse lo que se adquiriera en ella.
- La zona delimitada del poblado para comerciantes y edificios gremiales no es practicable para asaltos, ni para combate abierto. *
- Los miembros de la organización valorarán el comportamiento de los participantes y procederán en consecuencia si se considera necesario.

Todas las normas están planteadas con la finalidad de hacer una experiencia lo más satisfactoria y completa posible para los participantes.

* Se delimita esta zona ausente de combate por la sencilla razón de que hay jugadores que no están interesados en tomar partidos en los combates, incluso hay una zona de niños. En cuanto a la argumentación dentro del trasfondo es sencillo, si alguien quiere tomar el pueblo, con vencer a sus defensores es suficiente, así puede darse el uso por los que lo toman. Si lo que se quiere es inutilizarlo desde un punto de vista estratégico, todos los combatientes y posibles defensores, saben que tienen que salir a la zona designada para el combate, si todos caen el pueblo es arrasado, no es necesario trasladar el asalto a los que ya están vencidos por no saber ni defenderse.