



ÆQUILIBRIUM

NORMAS

Y

SEGURIDAD

# PRÓLOGO

Este documento se organiza en tres partes: las **normas comunes** a todas las modalidades, las propias de los **eventos con combate** (Wargame y Sandbox) y las particularidades del **Rol de salón**.



# NORMAS COMUNES (TODAS LAS MODALIDADES)

---

## CONVENCIÓN DE INTENSIDAD (SEGURIDAD DE ROLEO)

Para respetar los límites, se pregunta al otro jugador cómo se siente o se le indica el estado propio respecto a la escena, con estas señas:

- **Pulgar arriba:** estoy bien, continúa. 
- **Palma abierta:** baja la intensidad pero continúa el juego. 
- **Pulgar abajo:** no me siento bien, para. 

Estas señas pueden expresarse también de palabra: "¿Estás bien?" — "Estoy bien, continúa" / "Baja la intensidad" / "No me siento bien, para".

Al margen del roleo, ante cualquier **peligro físico real** (caída, lesión, rotura de arma, etc.) cualquiera puede detener la acción gritando **"STOP"**; el juego también se detiene ante el sonido de un silbato o cuando un organizador o árbitro **alza el puño** (quienes estén alrededor imitan el gesto). La actividad se para de inmediato en la zona afectada hasta resolver la situación.

Si causas un accidente (un golpe en zona prohibida o con demasiada fuerza), la prioridad es **asegurarte de que la otra persona está bien y pedir perdón** antes de explicar nada; avisa a un árbitro si hace falta. Todos podemos equivocarnos.

Es un juego de **alta intensidad**: pueden darse diálogos incómodos (on-rol) o escenas de contacto físico (on-rol). Queda prohibida cualquier actitud que atente contra la integridad física y moral, pudiendo implicar la expulsión inmediata. *Juega y da juego.*

## PARTICIPANTES Y PERSONAJES NO JUGADOR (PNJ)

Cada participante interpreta un personaje. Además, la Organización despliega **Personajes No Jugador (PNJ)**: colaboradores que interpretan un personaje con características especiales, reconocidos por una **cinta o brazalete naranja**. Pueden contar con habilidades especiales que alteren las reglas de combate, sanación, magia o artesanía. La mayoría pueden morir, salvo en casos concretos señalados por la Organización (por ejemplo, dioses u otros PNJ con esa condición). Actúan como **punto seguro** durante toda la partida, y algunos funcionan como árbitros camuflados entre los jugadores.

## CONDUCTA Y USO DEL ESPACIO DE JUEGO

Los eventos se desarrollan en distintos emplazamientos: recintos cerrados, albergues, parques, bosques u otros espacios naturales. En cualquiera de ellos queda prohibido:

- Actividades ilícitas o ilegales.
- Cualquier modificación en el mobiliario o la edificación.
- Encender fogatas de cualquier tipo.
- Traer animales al espacio de juego (excepto perros guía).
- Acceder con vehículos a zonas que no sean el parking.
- Pintar o pegar cosas en paredes, puertas o mobiliario.
- Pisar y sentarse sobre mesas y vallas.
- Manipular o tocar los mecanismos del cuadro de luces.
- Entrar a áreas reservadas al personal de las instalaciones.

Cuidemos el entorno: toda la basura generada debe retirarse y desecharse en un contenedor. Si el emplazamiento permite fumar, hazlo solo donde esté autorizado y no tires las colillas al suelo. El respeto hacia la Organización y el resto de participantes es obligatorio. Antes de la parada para comer y antes del fin de juego se harán batidas para recoger proyectiles y objetos de juego.

Sé puntual; si tienes que retrasarte, avisa con tiempo. En el albergue hay personas trabajando para darnos alojamiento y comida: cumplamos sus horarios.

## AVISOS Y SANCIONES

La Organización aplica un sistema de avisos formales para las conductas inadecuadas que no revistan gravedad suficiente para la expulsión directa.

- **Primer aviso.** Un miembro de la Organización comunica el aviso al jugador en privado, de forma clara y respetuosa, indicando la conducta concreta que lo motiva. El aviso queda registrado por la Organización.
- **Segundo aviso.** Supone la expulsión del evento, sin derecho a devolución de la entrada.

Los avisos son personales y su registro es interno: no se señala públicamente al jugador ni se le marca de forma visible. Los avisos **se reinician en cada evento**; no obstante, la Organización conserva el historial y tendrá en cuenta la **trayectoria del jugador (avisos en eventos anteriores, mala actitud, falta de deportividad o presentarse al evento sin la preparación adecuada)** a la hora de valorar su participación en eventos futuros.

Presentarse al evento en **condiciones físicas inadecuadas** (falta de descanso, estados que mermen los reflejos o el control del propio cuerpo) compromete la seguridad del resto de participantes, especialmente en eventos largos y exigentes, y puede ser por sí mismo motivo de aviso. El cansancio no justifica un mal golpe.

El sistema de avisos **no sustituye a la expulsión inmediata**, que sigue aplicándose sin aviso previo en los casos graves recogidos en este documento: atacar a un Personaje No Combatiente, cualquier actitud que atente contra la integridad física o moral de los participantes, y el incumplimiento deliberado de las normas de seguridad de armas.

## EQUIPO RECOMENDADO

Ven preparado para una actividad física exigente y prolongada al aire libre. El **equipo y vestuario recomendados** (abrigo, protección solar, hidratación, iluminación para el juego nocturno, etc.) dependen del lugar, la fecha y el clima de cada evento, y se detallan en su **dossier**.

# EVENTOS CON COMBATE

## (WARGAME Y SANDBOX)

---

### TIPOS DE JUGADOR EN COMBATE

**Personaje Combatiente (PC).** Interpreta un personaje creado por el propio jugador, con clase asignada, y participa en combate. Puede morir y, según las mecánicas del evento, volver a la vida por distintas vías: objetos, habilidades y mecánicas propias de la Muerte.

**Personaje No Combatiente (PNC).** Interpreta un personaje y no participa en combate directo. Se identifica con una **cinta o brazalete amarillo**. Queda terminantemente prohibido atacar a un PNC: hacerlo es motivo de expulsión inmediata. Para "eliminar" a un PNC no se le ataca: basta con **acercarse y permanecer a su lado, arma en mano, en actitud de que se le podría haber dado muerte**, y se le indica diciendo "muerto". En ningún caso hay contacto físico. Queda prohibido quitarse o tapar la cinta o brazalete identificador.

Un PNJ también puede ser no combatiente; en ese caso se le aplican las mismas protecciones que a un PNC y se marca igual, con cinta o brazalete amarillo.



## SEGURIDAD E INSPECCIÓN DE ARMAS (TATA)

Todas las armas deben pasar una inspección previa al inicio del evento, a cargo de la Organización. Valora la integridad, la calidad de construcción y la seguridad del arma, garantizando que esté adecuadamente acolchada y que ninguna parte suponga un peligro. Los proyectiles mágicos o arrojadizos no podrán tener ninguna parte rígida y deberán estar totalmente acolchados. Los **virote y flechas de cabeza desmontable y fabricación casera, están prohibidos**. No se establece un límite de tamaño o dimensión para armas y escudos, y se admiten tanto los de fabricación industrial como los artesanales, siempre que superen la inspección. La decisión de la Organización tras la inspección es definitiva e inapelable.

Los jugadores son responsables del estado de sus armas durante todo el evento. Si la Organización aprecia que un arma se ha degradado hasta no permitir un uso seguro, prohibirá su uso. En caso de pérdida de un arma, Organización y jugadores ayudarán a encontrarla (habrá un lugar de objetos perdidos).

Las armaduras también pasan inspección. Quedan prohibidas las piezas con **rompespadas, cortafilos (ya sean de metal o de fibra de vidrio) o cualquier otra parte punzante o cortante**, así como **las rebabas o bordes sin pulir (por ejemplo, hombreras o protecciones con cantos o aristas rígidas que puedan enganchar, atrapar o dañar el arma del rival o a otro jugador)**. La Organización puede exigir cubrir, redondear, pulir o retirar cualquier pieza que considere peligrosa.

Es motivo de sanción:

- No pasar la inspección con todas las armas.
- Utilizar un arma prohibida o rechazada por la Organización.
- No avisar de la rotura de un arma durante la partida para seguir usándola.

## SOLO EN SANDBOX: EQUIPO QUE COMPROMETE LA VISIÓN

El **juego nocturno con combate** es propio de Sandbox (en Wargame no lo hay). Durante esas franjas **no se permite portar cascos, yelmos, máscaras ni piezas de cabeza que reduzcan el campo de visión**. Con poca luz, la visibilidad limitada multiplica el riesgo de un golpe mal medido tanto para quien lo lleva como para el resto. La Organización puede exigir retirar cualquier pieza de equipo que considere que compromete la visión en estas condiciones; su decisión es definitiva.

# ROL DE SALÓN

---

El Rol de salón es un evento de rol, no de combate. Sobre las normas comunes, se aplican estas particularidades:

- El **combate de campo está prohibido**, por lo que las reglas de armas, armadura y combate no tienen efecto práctico.
- Todos los participantes son **jugadores no combatientes**; no se usa la cinta o brazalete amarillo.
- Sigue habiendo **PNJ** (organización con personaje, cinta o brazalete naranja).
- El jugador de Salón maneja solo tres documentos base: Ambientación, Normas y seguridad y Clases Sociales y Economía.





ÆQUILIBRIUM

NORMAS

Y

SEGURIDAD