

Esta serie de instrucciones se plantea para poder llegar a conseguir un evento lo más respetuoso posible, y con la mayor inmersión y ambientación posible.

Pautas y restricciones generales

- Levantar la mano abierta hacia adelante, con el brazo extendido hacia arriba, significa que se para la escena. Es decir ya sea en un combate o en cualquier otra situación si alguien hace este gesto, ya sea por si solo o acompañado de alguna petición. Se para cualquier acción hacia esa persona, salvo que sea una acción para socorrerle. Se para automáticamente el rol, esa persona debe de tener un problema de causa mayor.
- Si tenéis dudas de como actuar, recordad es un juego realista, pensad que ocurriría en la realidad ante semejante situación.
- Para utilizar objetos que requieran de habilidades hay que poseerlas.
- Las habilidades se desarrollan de verdad, las de impacto evidente no requieren regulación de los gremios. Las que se tienen que rolear o son ficción, requieren de ser examinadas y conferidas a los miembros de los gremios por sus maestros (Hay múltiples de estas habilidades de lo más interesantes, no dejéis de investigarlas y descubrir sus ventajas)
- Cada jugador cuenta decide lo dañado que está el y su equipo, nadie cuenta lo que le provoca a los demás, salvo el mismo. [OJO, es clave para el fluir de todos los aspectos del juego, aquellos que le dan realismo y os ofrecen múltiples posibilidades, que seáis sinceros con esto. De hecho desde la organización se puede tomar como una falta grave descubrir que alguien se toma esto a la ligera.]
- Está terminantemente prohibido utilizar objetos que estén fuera de la partida, fuera de la zona de tienda (móviles, radios, etc.)
- Nadie que no esté autorizado puede utilizar elementos utilitarios que estén fuera de contexto (no se pueden usar mecheros modernos, ni linternas, ni nada por el estilo)
- Las antorchas, mecheros antiguos, piedras de afilar; en resumen cualquier consumible que influya en el juego. Se tiene que declarar como objeto de personaje.
- Se permiten lamparas de aceite, pero antorchas normales no se pueden portar salvo que se haya obtenido un permiso de la organización. Se pueden utilizar linteorochas o similares que imiten las antorchas, pero para ello hay que utilizarlas solo durante 40 minutos y luego coger otra. Lo mismo se aplica a las velas, pero estas duran mucho más, dependiendo del tamaño puede durar de una hora a toda la noche si es necesario.
- La pulsera de inmersión tiene que estar completamente visible

Pautas y restricciones generales sobre el combate

- No se golpeará en lugares sensibles deliberadamente
- Se respetará al contendiente, y se procederá con diligencia, somos todos compañeros
- Se respetará la intervención de árbitros y organizadores
- No se golpeará en lugares desprotegidos, solo se podrá marcar
- Los golpes cargados que podrían ser más fuertes solo se marcarán, salvo que sean contra protecciones de gran envergadura.
- Siempre se combatirá según el nivel del miembro de menor nivel de inmersión.
- En caso de ambos contendientes poseer pulsera verde, se puede combatir libremente, pero siempre bajo los límites que marque el contendiente más restrictivo, y si alguien marca que se pare se para.
- Se recomienda encarecidamente no entrar en combate sin las protecciones apropiadas, aunque la organización no se hace cargo de quien desoiga dicho ruego.
- Se prohíbe terminantemente participar en duelos con armas de acero a cualquiera que no posea las protecciones suficientes, no tenga cierta habilidad o supervisión, o no tenga el

beneplácito del encargado de los borunkos.

Pautas y restricciones generales sobre el robo

- No se puede robar a jugadores con pulsera roja
- Terminantemente prohibido robar o tocar nada de los comerciantes o similares, son trabajadores, no jugadores.
- Terminantemente prohibido tocar cosas de los demás que no pertenezcan al juego (el dinero que no esté en moneda del juego, no se puede tocar, para seguridad de que nadie sustraiga cantidades que generen problemas a nadie, se recomienda no cambiar mucha moneda, hasta que no haga falta, para ello hay un cambista)
- No se puede tocar a jugadores con pulsera naranja para robarles, por lo que si un jugador con pulsera naranja decide esconder su dinero y no darlo, está en su derecho. No obstante se recuerda en este punto, que las condiciones de la muerte total de un personaje, son largas y bastante peores que unas pocas monedas. (en el documento de combate se enumeran)
- A los jugadores verdes si se les puede cachear, o cualquier cosa (dentro de unos parámetros del respeto como jugadores claro está), sin embargo si el jugador detiene la escena (levantando su mano y dejando claro que así es), se le tratará como un jugador naranja.
- Los consumibles (dinero, pociones, vendajes, etc.) se podrán sustraer y no tendrán que ser devueltos.
- Los objetos no consumibles se retornarán de buen grado al final de su uso, o como mucho del evento. **IMPORTANTE:** Si alguien toma el objeto de otro jugador, se hace responsable de él, tendrá que cubrir su reparación o sustitución en caso de dañarlo, por lo que la organización recomienda proceder con extrema cautela en caso de sustraer una pieza de equipo a otro jugador.

Pautas y restricciones generales sobre venenos o pociones

- Para afectar a alguien tienes que poseer la sustancia en cuestión y usarla sobre la persona (ingesta, herida, etc) Los maestros pertinentes pueden formarte de como se debe utilizar.
- En caso de hacer ingerir algo a una persona, hay que fijarse si porta una pulsera que le identifique como sensible a ciertas sustancias. Los productos que utilizamos son inocuos para personas sin afecciones, pero para asegurarse de no causar nada a personas con situaciones especiales se debe proceder con cautela. Si sufre de afección, se le puede preguntar si puede ingerir la sustancia en cuestión, o simplemente tirarla al suelo y actuar todos como que la ha tomado.
- Todas la sustancias relevantes al devenir del juego cuentan como objeto hay que declararlas y cuentan como objetos relevantes. (cuentan en el limite por personaje)

Pautas y restricciones generales sobre heridas y curaciones

- Desde la organización recomendamos con fervor una sencilla idea, sed fieles a la realidad y la experiencia será mucho más completa.
- Interpretad las heridas que os hacen, y describírselas al sanador en cuestión cuando os presten ayuda. Ellos ya están formados para proceder en consecuencia y daos indicaciones de como podéis sanar.
- Controlar el daño de vuestro equipo y solicitud los servicios de un herrero o artesano si requerís que se repare algo (sino los artesanos se aburren o se hastían ya que su papel no tiene el mismo sentido)
- Hay muchos grados de gravedad de heridas antes de alcanzar la muerte cerebral, por lo que hay muchas posibilidades de evitar la muerte, no deis a nadie por muerto hasta que un

sanador formado lo haya declarado como tal.

- Hay quien puede recuperar la esencia energética de un cuerpo si no ha pasado mucho tiempo y recomponerlo, incluso a un muerto se le puede traer a la vida si os dais prisa, y lo hacéis llegar a la persona apropiada.
- Si alguien no se puede mover debido a las consecuencias de su estado, no debe moverse, llamad a alguien que pueda atenderlo o cargad con él, pero el tiempo es fundamental con respecto a lo que a recuperar a alguien se refiere.

Pautas y restricciones para jugadores de pulsera naranja

- No puedes tocar o ser tocado por otro jugador en combate o robo, salvo por sus armas
- Se te preguntará como quieres que se te apliquen los castigos de la ley, si de un modo más realista, o únicamente de modo fingido (por ejemplo no se roleará una ejecución, o amputación, o no se le cerrará la picota)
- No se podrá buscar desequilibrar, ni barrer a estos jugadores en combate.
- No se les podrá agarrar su equipo en combate, ni de su ropa o protecciones.
- No se les golpeará deliberadamente en ninguna parte desnuda, solo se marcará o se evitará el contacto a la zona.

Pautas y restricciones para jugadores de pulsera roja

- No puedes ser foco de robos
- No puedes robar
- No puedes ser foco de presión excesiva extramuros
- No puedes buscar pelea ni incentivar a ella
- No puedes batallar
- No se te pueden agredir, en caso de combate fortuito (parte de la trama o de una batalla que te pille en medio) con levantar la mano, quedarás herido y podrás retirarte a ser curado, en caso de no hacerlo perderás la vida como si de una herida considerable se tratase, evidentemente solo en caso de que alguien fuera a atacarte y tu estatus lo frenase.

Pautas sobre jugadores con pulsera negra

Los jugadores de pulsera negra forman parte activa de la organización del evento. Su inmersión en el juego será la de la segunda pulsera, de los tres colores como los demás. Pero lo que denota la pulsera negra, es que están para enseñar a los jugadores los pormenores de las reglas de Shaidraig, y controlar que nadie trasgrede las reglas de convivencia y limitaciones establecidas. Hay que hacer caso a sus indicaciones, y en caso de conflicto dirigirse al organizador principal del evento para solventarlo si es necesario.