

ORDEN 2/2018, DE 2 DE JUNIO, DEL SÍNDIC FEDERAL, POR LA QUE SE PUBLICAN LAS NORMAS DEL TERRORIST ROL APLICABLES EN LA REPÚBLICA FEDERAL DE SIA.



**Agencia Federal del Boletín Oficial
del Estado**

República Federal de Sia

Orden 2/2018, de 2 de junio, del Síndic Federal, por la que se publican las normas del terrorist rol aplicables en la República Federal de Sia.

TERRORIST ROL DE LOS PAISES FICTICIOS:

El presente manual, se realiza con la intención de orientar a aquellos integrantes del rol de los países ficticios sobre los pasos a seguir para realizar en el rol acciones terroristas, ilegales, o fraudulentas de diversos tipos, que suelen implicar violencia onrol contra los personajes de otros jugadores. Estas acciones suelen ser polémicas y dan lugar a discusiones sobre la validez o no de estos actos, este manual servirá para dejar por escrito unas reglas claras que zanzaran estas discusiones y ayudaran a la fluidez del rol y a la convivencia de todos los participantes.

En primer lugar me gustaría dejar claro que este manual va a reglamentar distintos actos, por un lado los asesinatos, o combates entre personajes, por otro lado los atentados terroristas que por fortuna o desgracia son tan comunes, y por ultimo también reglamentará las diversas organizaciones ilegales de distinto carácter y su organización. Además este manual también va dirigido a todos aquellos que manejen a las fuerzas del orden para que roleen correctamente a la hora de detener a los presuntos malhechores.

Distintos tipos de acciones que regula el terrorist rol:

ASESINATOS: Este es el tipo de delito más simple que podemos ver, un asesinato se da cuando un sujeto acaba con la vida de otro intencionadamente, en la dinámica de los asesinatos se llevará un ritmo por turnos, las personas que manejen a los personajes implicados deberán estar conectados a la hora del crimen, para que así la persona objetivo tenga la oportunidad de defenderse, y en cada turno cada personaje solo podrá realizar una acción.

EJEMPLO:

Turno 1(a): saco el cuchillo

Turno 1(b): me quedo paralizado por el miedo

Turno 2(a): se lo pongo en el cuello

Turno 2(b): No me mates por favor digo asustado

Turno 3(a): le secciono el cuello



Turno 4(b): me desangro

En caso de combate, las armas que los personajes lleven en el momento deberán tener una justificación roleada previa, es decir, si tu personaje lleva una espada deberás haber roleado como conseguía la espada previamente, y también deberías haber roleado momentos antes que tu personaje la llevaba encima. Ambos roleadores deberán respetar los turnos del adversario en el combate, cada uno solo podrá controlar a su propio personaje, a no ser que tenga a npcs (personajes no controlados por humanos) a sus ordenes, por ejemplo, si un presidente intenta ser asesinado podrá manejar a su guardia personal también.

ATENTADOS: Los atentados pueden ser de diversos tipos y serán perpetrados por las organizaciones terroristas, los terroristas pueden hacer uso de ilimitados recursos (que existan en el año en el que el rol este ambientado lógicamente) cuya obtención deberá ser roleada previamente, al igual que las armas en el caso del asesinato. Por ejemplo, en el caso en el que se coloque una bomba en un lugar público, se deberá rolear en un grupo aparte como se ha obtenido, pero en el grupo en el que se rolee que se pone la bomba no será obligatorio escribir: Dejo una bolsa con una bomba dentro en el tren. Sino que antes en un grupo aparte se puede haber roleado como el terrorista colocaba la bomba dentro de la bolsa y en cambio en el grupo donde se vaya a cometer el atentado se puede escribir: Dejo una bolsa en el tren.

Lógicamente estos grupos deben tener detrás una financiación y unos motivos creíbles y debe ser notificada su existencia a los árbitros del terrorist rol, para que podamos ir dando visto bueno a sus acciones.

VIOLACIONES Y ACOSO SEXUAL: Para este tipo de delitos, el delincuente debe respetar al igual que en los asesinatos los turnos del personaje que vaya a ser agredido para que este se pueda defender, solo se podrá realizar una acción por turno, al igual que en todos los delitos que se perpetran regidos por el terrorist rol de los países ficticios.

ORGANIZACIONES DELICTIVAS: Estas asociaciones pueden ser de dos tipos, terroristas, cuyo objetivo será de alcance político, como bien puede ser la obtención de la independencia de una región, por poner un ejemplo. O también pueden ser organizaciones mafiosas, cuyos objetivos tienen un cariz económico y no político. En ambos casos se debe notificar su existencia a los árbitros del terrorist rol correspondientes. Tanto los miembros de las organizaciones terroristas o mafiosas no pueden ser npcs, sino que tienen que ser forzosamente solamente controlados por humanos, y estos personajes en ningún caso pueden ordenar nada a ningún npc, y en consecuencia no pueden manejarlos. Es de obligatorio cumplimiento para que los atentados o acciones fraudulentas sean declaradas validas que estas asociaciones terroristas o mafiosas estén notificadas a algún árbitro del terrorist rol. Todas las acciones que estas organizaciones vayan a hacer una vez estén notificadas a los árbitros y estos hayan dado el visto bueno podrán ser realizadas y nadie podrá negar su validez, mientras se respete la dinámica por turnos para permitir que los objetivos de estas acciones puedan defenderse.

Las organizaciones terroristas tienen que estar sustentadas por una base ideológica, mientras que las mafiosas deben estarlo por una base económica. Este manual debe ser seguido cuidadosamente por sus integrantes para no cometer antiroles que les acarreen la disolución de su organización.

Las organizaciones contraterroristas organizadas desde áreas ideológicas contrarias (como los GAL en su época) también deben seguir las normas citadas en este manual y deben comunicar también su existencia y sus acciones antes de realizarlas a los árbitros del terrorist rol. Toda organización que planea realizar un atentado es considerada por este manual y por los administradores del roleo de países ficticios como terrorista y debe seguir los pasos de este manual, pese a no haber nacido con esas intenciones.



Si un particular planea un atentado por cualquier motivo contra cualquier persona, no será considerado acto terrorista sino asesinato y deberá seguir las normas para atentados y asesinatos que se dan en este manual pero el solo no podrá formar una asociación delictiva.

ROBOS: Los robos seguirán la misma dinámica que los asesinatos, el agresor y la víctima tendrán sus respectivos turnos para atacar y defenderse. Si ninguna fuerza de seguridad ve el hecho no podrá intervenir, las armas usadas en estos delitos tendrán que seguir las normas que se han citado anteriormente para su posesión. El agredido podrá llamar a las fuerzas del orden pero no podrá manejarlas, al igual que el agresor solo podrá manejar a aquellos npcs que estén exclusivamente a sus órdenes como su escolta personal en caso de tenerla.

SECUESTROS: Los secuestros también seguirán la misma dinámica por turnos que se indica en este manual, al menos en la primera fase del secuestro, cuando el secuestrado aún tiene oportunidad de defenderse. En caso de que el secuestro tenga éxito en su primera fase y el secuestrado no pueda defenderse, los secuestradores deberán recluirle en un lugar aislado y tenerlo vigilado, para que no se escape y para que nadie les pueda ver. Durante el secuestro la persona secuestrada al estar incomunicada no podrá decir ni offrol, ni mucho menos onrol, que está secuestrada o indicar su lugar a gente ajena al secuestro. Lo único que deberá rolear la persona secuestrada será que no está en casa cuando otro personaje (no npc) vaya a buscarla, o que cuando le llamen al teléfono que este no de señales de vida, o que cuando le envíen un telegrama o una carta la persona secuestrada no lo reciba.

EJEMPLOS:

1 Lo que se debe hacer:

Paquito: Voy a casa de mi amiga marisa

Paquito: Llamo a la puerta

Marisa: Marisa no esta

2 lo que no se debe hacer:

Paquito: Voy a casa de mi amiga marisa

Paquito: Llamo a la puerta

Marisa: //Oye tio que me han secuestrado

Paquito: //No puede ser, ¿Quién ha sido?

Marisa://El cabrón de Martín, mira estoy secuestrada en Alsatia ven a buscarme, me tienen en un cobertizo Martín y un tipo muy raro que se llama "Cabra".

En caso de que la persona secuestrada actué como en el ejemplo 2 y se den muestras al árbitro del terroristol de ello, este se verá libre para tomar medidas, de pronto se les prohibirá a los secuestradores acudir a buscar a la persona secuestrada en 4 días, e incluso se podrán llevar a cabo acciones de mayor envergadura en caso del no cumplimiento de esta norma.

TORTURAS: Las torturas suelen llevarse a cabo cuando una persona esta incomunicada y secuestrada. Las torturas tienen dos finalidades por lo general, la diversión del torturador, o la obtención de información por parte del torturador a costa del torturado. Cuando el objetivo es la diversión pues no hace falta tampoco que este manual indique cosas en concreto y dejamos libre albedrío a las personas implicadas. En el caso de que el torturador pretenda sacar información, se deberá informar inmediatamente a un árbitro para que esté presente de manera offrol durante la tortura y para que vaya diciendo cuando el torturado deberá empezar a contarle información fidedigna al torturador. Evidentemente el torturado al estar incomunicado no podrá decir absolutamente nada sobre su situación a nadie de manera onrol u offrol, ni tampoco sobre lo que le ha contado al torturador. Solo habrá una ocasión en la que la persona torturada podrá negarse a contar algo de información al torturador, y



ese caso será si la persona torturada ha recibido duros entrenamientos militares o policiales de manera previa. Esos entrenamientos militares, deben ser ROLEADOS, siempre, en ningún caso se puede alegar que ya tu personaje había recibido entrenamiento antes de comenzar a ser un personaje roleado. Por lo tanto el árbitro deberá recibir capturas de esos entrenamientos antes de que pueda dar permiso a la persona que esté siendo torturada para que no cuente nada. El árbitro también decidirá cuando la persona torturada puede fallecer o no.

NEGOCIOS ILEGALES: Todo tipo de empresa o negocio aunque sea ilegal deberá ser notificado al civilrol, al igual que una empresa legal.

TIROTEOS: A la hora de rolear tiroteos, se deberá rolear donde impactan los tiros y el tipo de armas que llevan, además de por supuesto respetar la dinámica por turnos de los combates. Si la persona que dispara no ha roleado un entrenamiento a la hora de disparar y hay discusión o controversia sobre un tiroteo, el árbitro deberá dar los disparos efectuados por errados, si de lo contrario tiene experiencia a la hora de disparar o tiene un entrenamiento roleado de este donde el personaje aprende a disparar, sus tiros podrán dar en el blanco, a no ser que el atacado se haya cubierto previamente.

Evidentemente aquellos que reciban los disparos no podrán esquivarlos ni sortearlos de ningún modo.

ENVENENAMIENTOS: A la hora de envenenar a una persona se debe avisar al árbitro del terrorist rol previamente, además se le debe dar información fidedigna sobre el veneno que se va a usar y sus propiedades, debe informarse al árbitro de como la victima lo va a ingerir y como ese veneno ha sido conseguido. El personaje que vaya a ser envenenado deberá caer en la trampa e ingerir el veneno por cualquier vía de su cuerpo. Los venenos se deberán conservar en sus frascos correspondientes y en los lugares adecuados, de lo contrario una vez hayan pasado 24 horas desde que hayan dejado de estar en esos lugares o recipientes los venenos perderán su efecto.

En caso de envenenamiento exitoso el envenenado no podrá saber qué tipo de veneno se le ha suministrado, a no ser que un médico experto este cerca, o a no ser que se le comunique directamente, los médicos (no npcs, sino personas reales) serán los únicos que le puedan suministrar al envenenado el antídoto para curarle, en caso de que les dé tiempo a reconocer los síntomas del veneno, los cuales tendrán que ser roleados por aquella persona que le ha suministrado el veneno y se ha informado de las características de este.

RESPAWNS: A menudo los asesinatos se realizan para eliminar a un personaje que políticamente no les conviene a aquellos que intentan asesinarlo, por lo tanto todas las personas cuyos personajes sean asesinados (esto no incluye a aquellos que mueren por muerte natural o enfermedades), deberán esperar 5 días a rolear con un personaje nuevo y ese nuevo personaje no podrá tener ningún vínculo con su personaje anterior, no podrá ser familiar suyo, ni amigo, ni siquiera compañero de partido político por lo tanto no podrá vengarle bajo ningún caso (a no ser que lo apruebe un árbitro del terrorist rol). Si por ejemplo eres un rey y te asesinan, deberá sucederte tu hijo o el que sea el siguiente en la línea sucesoria, pero este personaje bajo ningún concepto podrá ser roleado por ti, sino que deberá ser roleado por otra persona. Además los hijos de los personajes en caso de que existan deberá ser roleado su nacimiento, de lo contrario no serán válidos.

FUERZAS DE SEGURIDAD: Las fuerzas de seguridad de un país ficticio suelen estar compuestas por el ejército, la policía, y las guardias personales de los altos cargos. Solo los cuerpos policiales tendrán potestad para arrestar a personas, salvo en el caso de que la legislación de ese país permita al resto de cuerpos detener a gente, así que ahí yo tampoco me meto en exceso. Las fuerzas de seguridad llevaran a cabo protocolos de seguridad para mantener a raya los actos terroristas y delictivos de cualquier tipo. El jefe de policía puede manejar a otros policías (npcs) en cualquier momento, además de también darle la potestad para ello a otros policías de menor rango. La policía no tendrá que justificar la procedencia ni la naturaleza de sus

armas, ni de su equipamiento al árbitro del terrorist rol siempre que sea el equipamiento oficial de la policía del país. En el caso de que la policía ponga controles rutinarios en por ejemplo carreteras o lugares públicos, estos controles no será necesario que sean roleados, sino que ya se dará por hecho con una notificación en la descripción del grupo donde los susodichos controles sean efectuados. Cuando un policía o cualquier persona cacheen a otra, esta persona al ser registrada tendrá que notificarle a la persona que le cachea absolutamente todo lo que lleve (aunque haya utilizado las vías anales u orales para ocultar los objetos). Los integrantes del ejército podrán rolear como sus subordinados perfectamente, respetando siempre su armamento reglamentario. Además todos los cuerpos de seguridad del estado deberán rolear en sus cuarteles el entrenamiento correspondiente para que de verdad sea efectivo a ojos del terrorist rol. Cuando se creen perímetros de seguridad en torno a un edificio o a una zona los terroristas o delincuentes que se encuentren dentro de esos perímetros, no podrán salir sin ser detectados por las fuerzas del orden, siempre que la policía limpie una zona para librarla de explosivos o trampas la limpieza será efectiva.

Para que un edificio esté protegido por la policía y por ejemplo se registre a todos aquellos que deseen entrar, la seguridad del edificio debe estar especificada en la descripción de su respectivo grupo.

ESTE MANUAL DEBE SER SUMINISTRADO A TODOS AQUELLOS QUE ENTREN EN EL ROL DE LOS PAISES FICTICIOS, EL NO CONOCIMIENTO DE ESTAS NORMAS NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO.