



PAUTAS DE CONDUCTA PARA LA MADRID DE TINIEBLAS

1. El respeto a los jugadores y organizadores es esencial. Tener opiniones diferentes es bueno y sano, pero siempre serán expresadas desde el respeto y de buenas maneras (ni insultos, ni gritos, ni borderías....etc.)
2. Madrid de Tinieblas: Parla, es un juego de rol interpretativo. No está permitido el contacto físico entre personajes salvo escenas pactadas previamente y comunicadas a narración.
3. Recuerda que todo lo que pasa ***no es real***. Es un simple juego y no debes tomarte las cosas como algo personal, son acciones hacia tu personaje, no hacia ti.
4. Si alguna acción o actitud de un jugador o un narrador te resulta muy dura, debes decirlo. Esto se trata de pasarlo bien, no de que los jugadores os sintáis mal. Para hacerlo, cruza los dedos para indicar que estás diciéndolo como jugador (lo que se llama "off-rol"). La otra parte debe respetarlo.
5. No se permitirán escenas de contenido sexual explícito durante la partida.
6. Las escenas de violencia física, serán comunicadas previamente.
7. Los problemas personales se dejan fuera. Si durante la actividad hay cualquier problema de índole personal, ambos implicados, al margen de quien lo inicie, serán expulsados de la sesión de ese día. Si vuelven y reinciden serán expulsados directamente de la actividad
8. Cualquier problema que tengas por favor, comunícalo a narración para que intentemos buscar la mejor solución para todos.
9. La organización o los directores de juego, tienen la última palabra ante un conflicto o una norma. Te explicarán sus puntos de vista, pero deberás respetar lo que te digan.
10. Los plazos de inscripción o para entregar cosas se ponen por algo, por desgracia las responsabilidades de narración van más allá de la partida. La organización puede ser flexible si comunicas las cosas con tiempo, pero por favor, ante cualquier cosa: dínoslo
11. Además de divertirse, en estas actividades conoces a gente muy diferente. No todos han de caerte bien, pero si tienes actitudes reiteradas que molestan a varios jugadores, se te hará saber para que las corrijas. En caso de no hacerlo, no podrás volver a la actividad.
12. Este juego crece entre todos. Si tienes alguna idea, por favor comunícanosla e intentaremos ver cómo integrarla en la partida.

Las sesiones llevan mucho trabajo, son semanas preparando cosas, coordinando jugadores, leyendo entre-vivos y pensado en vuestros personajes. También suponen un gasto económico, tinta, papel, atrezzo si es necesario, agua para las sesiones...etc. Por favor, respeta todo eso.

Es una actividad gratuita, mejor o peor, pero que supone mucho esfuerzo. Que lo paséis bien y disfrutéis es la máxima

Atentamente,

Equipo de Narración de FdR