



Bem-vindo ao Alvorada Roleplay!

Aqui você encontrará todas as regras do servidor. Fique atento a cada uma delas para garantir que sua experiência de RP esteja alinhada com nossas diretrizes.

DIVIRTA-SE E APROVEITE A IMERSÃO!

⚠️ **IMPORTANTE** ⚠️

Nossas regras foram projetadas para **construir uma comunidade unida e respeitosa**. Por esse motivo, não compactuamos com qualquer tipo de preconceito (seja homofobia, racismo, assédio, abuso, discurso de ódio etc.) dentro do servidor ou no Discord.

Também **não será aceito** desrespeito ou ataques a jogadores ou membros da staff. **Lembre-se sempre:** tudo o que ocorre in-game faz parte da dramatização do roleplay e não deve ser levado para o lado pessoal.

A equipe de **STAFF ALVORADA** tem **autoridade** para interpretar qualquer ação dentro do condado, mesmo que não esteja explicitamente mencionada nas regras. Isso significa que, se uma ação for considerada prejudicial ao ambiente de roleplay, a equipe tem o poder de tomar medidas corretivas, incluindo punições, conforme necessário.

Reconhecemos que nem todas as situações podem ser previstas ou detalhadas nas regras, e é por isso que confiamos na capacidade da equipe para fazer julgamentos justos e garantir que o roleplay seja mantido em um padrão elevado para o benefício de todos os membros do servidor.

SUMÁRIO

SISTEMA DE PUNIÇÕES.....	6
ADVERTÊNCIA VERBAL.....	6
ADVERTÊNCIA 1.....	6
ADVERTÊNCIA 2.....	6
ADVERTÊNCIA 3.....	6
BANIMENTO.....	6
BUGS E PROGRAMAS ILEGAIS.....	7
REGRAS DO DISCORD.....	7
ZONAS SAFE.....	8
É EXTREMAMENTE PROIBIDO:.....	9
ZONA VERMELHA.....	9
REGRAS GERAIS.....	10
REGRAS DE ROLEPLAY.....	11
METAGAMING / GHOSTING.....	11
POWERGAMING.....	11
COMBAT LOGGING.....	12
FORÇAR RP.....	12
RDM / HDM.....	12
DARK RP.....	13
Bullying.....	13
Assédio.....	13
Homofobia.....	13
Machismo.....	14
Abuso.....	14
Racismo.....	14
Xenofobia.....	14
Flaming.....	14
Discurso de Ódio.....	14
Intolerância de Qualquer Natureza.....	15
REVENGE KILL.....	15
COP BAITING.....	15
AMOR À VIDA.....	16
ANTI-RP.....	16
REGRAS DO BOM SENSO.....	17
REGRAS DE CASAS.....	17
REGRAS DE EMPREGOS LEGAIS.....	18

REGRAS DE NEGÓCIOS LEGAIS.....	18
Transferência de Negócios:.....	18
Inatividade de Negócios:.....	18
Troca de Negócios ou Localização:.....	19
Restrição de Produtos:.....	19
REGRAS DO HOSPITAL.....	19
Uso de Máscaras ou Bandanas:.....	19
Interferência no Atendimento:.....	19
Envolvimento em Atividades Ilegais:.....	19
Chamados Médicos:.....	19
Saque Durante o Socorro:.....	19
Atendimento em Ações:.....	20
Exclusividade de Função:.....	20
REGRAS DA CAVALARIA DE ALVORADA.....	20
Uso Indevido de Vestimentas Oficiais:.....	20
Cooperação em Abordagens:.....	20
Abordagens Injustificadas:.....	20
Falsas Denúncias:.....	20
Desvio de Armas:.....	20
Devolução de Equipamentos ao Sair da Cavalaria:.....	21
Fuga Limpa:.....	21
Uso de Armamento:.....	21
Procedimentos de Abordagem:.....	21
Caça a Criminosos:.....	21
Corrupção e Crime por Oficiais:.....	21
Uso de Máscaras por Oficiais:.....	21
Ações Ilegais Após Saída da Cavalaria:.....	22
Identificação de Oficiais:.....	22
Ações Blipadas e Evacuação de Cidades:.....	22
Apresentação de Identidade:.....	22
Revista de Carroça e Cavalo:.....	22
Combate em Áreas de Invulnerabilidade:.....	22
Submissão à Lei Durante Prisão:.....	22
Fornecimento de Documentos:.....	23
Documentos Falsos:.....	23
ABORDAGENS.....	23
FORÇA E PD.....	24
REGRA DO LASSO.....	24
REGRA DO DUELO.....	24
REGRAS DE AÇÕES.....	25

REGRAS DO ILEGAL.....	26
ROUBO A LOJA.....	27
ROUBO A BANCO.....	27
ROUBO À COVA.....	28
VENDA DE CONTRABANDO.....	28
ASSALTO AO TREM.....	29
AÇÃO FORTE MERCER.....	29
REGRAS DE RP INFANTIL.....	30
REGRAS INDÍGENAS.....	31
Ser Nativo:.....	31
Comunicação:.....	31
Vestimenta:.....	31
RESERVA INDÍGENA.....	32

SISTEMA DE PUNIÇÕES

Toda e qualquer denúncia só será aceita se preenchida corretamente através do canal #ticket, atendendo aos requisitos solicitados (vídeos com áudio, descrição e informações dos jogadores). A equipe responsável decidirá se as infrações são leves, médias ou graves, e determinará as punições cabíveis.

ADVERTÊNCIA VERBAL

A advertência verbal é aplicada em casos menos graves e serve como um aviso. Não é possível sua remoção.

ADVERTÊNCIA 1

A primeira advertência que um jogador recebe. É aplicada quando o jogador já possui uma advertência verbal, aumentando o risco de advertências de níveis 2 e 3, além de possíveis banimentos temporários.

ADVERTÊNCIA 2

Aplicada a jogadores que já possuem uma advertência 1. Juntamente com a advertência, poderá ser imposto um banimento temporário de 24 horas.

ADVERTÊNCIA 3

Qualquer jogador pode receber um banimento permanente do servidor, mesmo que não tenha histórico de advertências. O banimento permanente deve ser aplicado a jogadores que acumularem 3 advertências ou poderá ser aplicado diretamente em casos mais graves.

BANIMENTO

Qualquer jogador está sujeito a um banimento permanente do servidor, mesmo sem histórico de advertências. Este tipo de banimento é aplicável a jogadores com 3 advertências ou em situações de infrações mais graves.

BUGS E PROGRAMAS ILEGAIS

É estritamente proibido o uso de glitches, bugs ou MOD menus. A violação dessa regra poderá resultar em banimento permanente, caso comprovado. Se você encontrar algum bug, reporte imediatamente à equipe.

REGRAS DO DISCORD

O Discord possui canais definidos; portanto, utilizar um chat que não esteja relacionado ao assunto poderá resultar em penalidades.

É **PROIBIDO** o uso de linguagem ofensiva, racista, homofóbica e xenofóbica, bem como a publicação de material calunioso, abusivo ou que infrinja a privacidade de alguém.

Caso você saia do Discord, sua WL será automaticamente removida. Se você continuar jogando no servidor, poderá receber um banimento permanente. Todo jogador que retornar ao Discord poderá ter sua WL restaurada.

PS: O nome e sobrenome do seu personagem deve ser o mesmo que você colocou na WL e REGISTRÁVEIS EM CARTÓRIO.

É **PROIBIDO** colocar cores nas mensagens do chat.

É **PROIBIDO** enviar mensagens em excesso no chat (flood).

É **PROIBIDA** a DIVULGAÇÃO de outros servidores - BANIMENTO PERMANENTE SEM AVISO PRÉVIO - seja ele in game ou no Discord.

É **PROIBIDO** promover desordem ou brigas.

ZONAS SAFE

BLACKWATER e VALENTINE são Safezones.

Dentro da Safezone, é permitido iniciar ações blipadas apenas em Blackwater, como no Banco e na Loja.

Locais de Trabalho Legal considerados Safe:

- Armarias;
- Saloons;
- Ferrarias;
- Madeireira;
- Mineradora;
- Fazendas de Treinamento de Cavalos;
- Ferrovias;
- Entre outros...

♦ Entende-se como "local de trabalho safe" todo o perímetro ao redor do estabelecimento. Exemplos: interior da propriedade, quintal, cercas, varandas, etc.

Edifícios do Governo considerados Safe:

- Lojas de Roupas;
- Estábulos;
- Hospitais;
- Delegacias;
- Prisão de Sisika;
- Igrejas;
- Tribunal;
- Teatro;
- Porto;
- Escolas;
- Imobiliárias;
- Entre outros...

Propriedades Particulares Safe:

- Residências
- Fazendas

REGRAS IMPORTANTES

É EXTREMAMENTE PROIBIDO:

- Fugir para uma área safe durante uma ação ou com o intuito de evitar uma ação em andamento.
- "Campear" (esperar que alguém saia da safe zone para assaltar) pessoas dentro das zonas seguras.
- Permanecer em áreas safe mascarado ou portando armas ilegais.

Áreas safe são protegidas e não devem ser locais de abordagens policiais. Caso haja suspeitos ou indivíduos mascarados/armados com armas ilegais dentro de uma área safe, estes devem aceitar obrigatoriamente a abordagem. O indivíduo deve ser algemado e conduzido para o xerifado.

- Agredir ou matar dentro de uma safe zone, mesmo que de forma "brincalhona" ou por qualquer outro motivo, é estritamente proibido.
- É proibido matar player com armas de caça em qualquer ação. (Principalmente Rifle Rolling Block)

ZONA VERMELHA

A **Zona Vermelha** abrange toda a região do deserto de New Austin, sendo destacada em VERMELHO no mapa. Nessa área, é permitido realizar assaltos e sequestros a qualquer horário. No entanto, é **proibido** realizar assaltos e sequestros **dentro das cidades de Armadillo e Tumbleweed** e seus comércios.

As ações devem seguir as regras de ação de rua, lembrando que qualquer PVP (conflito jogador contra jogador) deve ter um Roleplay (RP) prévio ou ser combinado com antecedência.

As regras gerais de roubo continuam válidas, incluindo em locais como áreas de trabalho e outras cidades.

Todos os estabelecimentos legais situados dentro da Zona Vermelha seguem as regras de Zona Safe.

REGRAS GERAIS

Todos os jogadores devem estar atentos às regras, adaptando-as conforme o tipo de Roleplay (RP) que estejam desenvolvendo.

É **extremamente PROIBIDO** agir sem demonstrar amor à vida do personagem.

É **extremamente PROIBIDO** realizar RDM (Random Deathmatch) ou HDM (Hitman Deathmatch).

O uso do comando **/me** para fazer RP é **PROIBIDO**, exceto em casos de necessidade específica.

É **PROIBIDO** que uma família ou grupo possua mais de duas empresas. Além disso, essas empresas devem ser de ramos diferentes (Exemplo: Saloon e Armaria).

É **PROIBIDO** que uma família ou grupo possua duas empresas na mesma cidade. Duas empresas são permitidas apenas se estiverem localizadas em cidades diferentes.

Após morrer, é **PROIBIDO** lembrar dos eventos que levaram à morte do personagem (mecanismo de "ressurgimento").

É **PROIBIDO** assaltar fora do horário de assalto.

HORÁRIO DE ASSALTO

20:00 às 06:00

REGRAS DE ROLEPLAY

METAGAMING / GHOSTING

Metagaming é o uso de informações obtidas por meios externos ao Roleplay (RP) para obter vantagem dentro do jogo.

É **extremamente PROIBIDO** qualquer ato de metagaming no servidor. Exemplos de ações proibidas incluem:

- Passar ou receber informações de chats, lives ou Discord.
- Perseguir criadores de conteúdo ou comentar sobre ações de personagens que você não participou diretamente.
- Jogar em call privada no Discord, TeamSpeak ou qualquer outra plataforma para compartilhar ou receber informações.
- Reconhecer alguém que esteja usando máscara ou bandana, ou identificar membros de organizações criminosas apenas pela cor da roupa.
- Associar qualquer pessoa a uma organização criminosa com base em suas roupas, personalizadas ou não, com ou sem nome/sigla.

POWERGAMING

Powergaming é o abuso de mecânicas e bugs do jogo para se beneficiar ou realizar ações impossíveis na vida real.

É **extremamente PROIBIDO** qualquer ato de powergaming no servidor. Exemplos proibidos incluem:

- Uso de animações para acessar locais inacessíveis ou abuso de binds para bugar animações.
- Realizar ações ou animações estando algemado.

- Tentar se desamarrar durante uma ação, sujeito a punição por falta de amor à vida.
- Derrubar ou enforcar alguém durante uma ação ou troca de tiros.
- Atirar em players que estejam caídos no chão.

COMBAT LOGGING

Combat Logging (CL) é o ato de desconectar do servidor para evitar situações desfavoráveis no RP. Exemplos proibidos incluem:

- Sair do jogo ao ser abordado pela polícia para evitar ser preso.
- Desconectar ao morrer para não ser saqueado.
- Desconectar para evitar ser assaltado.

FORÇAR RP

O RP tem liberdade até o ponto em que afeta o RP de outra pessoa. Portar uma arma não significa que os outros devem obedecer suas ordens. Exemplos proibidos incluem:

- Abusar da autoridade como juiz para forçar outros jogadores a obedecerem.
- Atirar intencionalmente na frente da polícia para gerar uma ação.
- Caçar alguém apenas pela cor ou estilo de roupa, associando-a a uma facção criminosa.
- Andar mascarado ou com armas ilegais dentro de cidades e áreas safe.

RDM / HDM

RDM (Random Deathmatch) é matar sem motivo ou sem RP prévio que justifique a ação.

HDM (Horse Deathmatch) é o uso de um cavalo ou carroça como arma para matar alguém.

- Matar ou atropelar players sem motivo, por diversão, resulta em banimento permanente do servidor.

DARK RP

Dark RP envolve RP de assédio, estupro, racismo, xenofobia, homofobia, decapitação, ou amputação proposital de membros. É **totalmente PROIBIDO** realizar Dark RP em qualquer circunstância, sujeito a banimento permanente. Matar ou bater em uma pessoa que esteja algemada ou amarrada é igualmente proibido.

No Condado Alvorada, promovemos um ambiente acolhedor, respeitoso e seguro para todos os participantes. Para manter a harmonia, adotamos uma política de tolerância zero contra qualquer forma de comportamento abusivo ou discriminatório. As condutas descritas a seguir são estritamente proibidas, tanto dentro quanto fora do Condado, e podem resultar em advertências, punições ou até banimentos permanentes.

Bullying

Bullying, em qualquer forma – seja por intimidação, humilhação, insultos ou ataques repetidos a qualquer membro – é inaceitável. Todos têm o direito de se expressar sem medo de retaliações ou assédio moral.

Assédio

Assédio, seja verbal ou sexual, é absolutamente proibido. Isso inclui comentários indesejados, gestos ou abordagens invasivas que comprometam o bem-estar de qualquer participante.

Homofobia

Preconceito ou discriminação com base na orientação sexual de uma pessoa não será tolerado. Discurso, piadas ou atitudes que desrespeitem a identidade sexual de alguém serão punidos com rigor.

Machismo

Atitudes ou comentários que perpetuem estereótipos de gênero, desvalorizem as mulheres ou promovam a desigualdade de gênero serão reprimidos. O Condado Alvorada valoriza a equidade e o respeito entre todos os gêneros.

Abuso

Abuso físico, emocional ou psicológico – seja em interações diretas ou indiretas – é uma violação grave. Isso inclui manipulação, coerção ou qualquer comportamento que comprometa a integridade mental ou emocional de outro usuário.

Racismo

Discriminar, ofender ou fazer comentários depreciativos com base em raça, cor ou etnia é absolutamente inaceitável. O racismo será tratado com a gravidade que a situação exige.

Xenofobia

Atitudes ou discursos que incentivem o preconceito contra pessoas de diferentes nacionalidades, culturas ou origens étnicas são proibidos. Valorizamos a diversidade e o respeito pelas diferentes histórias de vida de cada membro.

Flaming

Provocar ou gerar discussões com o intuito de inflamar ânimos e causar brigas ou ofensas não será tolerado. Divergências de opinião devem ser tratadas com respeito e civilidade.

Discurso de Ódio

Disseminar ideias que promovam ódio, violência ou discriminação contra qualquer grupo social ou minoria é

uma violação direta das regras do Condado. Essas ações são prejudiciais à comunidade e à integridade de todos.

Intolerância de Qualquer Natureza

Qualquer forma de intolerância – seja religiosa, cultural, política ou pessoal – não será aceita. O respeito às diferenças é essencial para uma convivência saudável no Condado.

O descumprimento de qualquer uma dessas regras pode resultar em ações disciplinares, conforme a gravidade da infração. Todas as denúncias de violação das regras serão investigadas com cuidado pela equipe administrativa, e as medidas serão tomadas com base nos princípios de justiça e respeito mútuo.

REVENGE KILL

Revenge Kill é o ato de retornar ao local onde seu personagem morreu com a intenção de se vingar ou continuar a ação que resultou em sua morte. Essa prática é passível de banimento permanente.

PS: É estritamente PROIBIDO voltar ao local da ação após a morte do personagem.

COP BAITING

Cop Baiting é qualquer ação com o objetivo de enganar, trapacear ou emboscar autoridades de maneira desonesta, visando apenas o benefício próprio, prejudicando o roleplay.

EX:

- Fazer chamadas de trabalhos legais com o propósito de assaltar, sequestrar ou matar.
- Armar emboscadas para policiais.

- Esperar em áreas de respawn ou portos para assaltos (camping).

AMOR À VIDA

O personagem deve sempre prezar pela própria vida, simulando situações realistas. Ações que você não tomaria na vida real devem ser evitadas, e valorizar sua vida e a de outros deve ser prioridade.

EX:

- Tentar se desamarrar, abordar grupos em vantagem numérica, etc.
- Falta de amor à vida é demonstrada ao reagir em uma abordagem em desvantagem numérica, como 1x3 ou mais.
- É **PROIBIDO** reagir se o número de pessoas que o aborda for superior.
- Após se render, é **PROIBIDO** reagir ou tentar voltar à ação.

ANTI-RP

Qualquer comportamento que prejudique o desenvolvimento do roleplay é considerado Anti-RP. Brincadeiras moderadas são permitidas, mas em discussões, evite perder a razão, pois ambas as partes podem ser punidas.

- É **PROIBIDO** se passar por policiais ou funcionários do tribunal. O uso de uniformes de policiais ou funcionários públicos sem permissão é proibido. As vestimentas de cada profissão estão disponíveis no Discord.
- É **PROIBIDO** qualquer policial desviar armas ou itens da polícia para uso pessoal ou de terceiros. Não se pode retirar armas ou itens do baú da polícia para uso próprio ou venda. O descumprimento resultará em banimento permanente de todos os envolvidos.

- Membros de organizações criminosas, bandos ou famílias estão **PROIBIDOS** de pegar itens dos baús da organização sem a autorização do líder.
- É **PROIBIDO** ficar AFK (away from keyboard) recebendo ou farmando salário VIP ou de empregos legais, como médico ou policial.
- É **PROIBIDO** sair do roleplay por qualquer motivo. Usar expressões como "está tudo gravado" para ameaçar denunciar alguém à staff, ou mencionar termos como VDM, RDM, PWG, ADM, staff, ID, fora do contexto do RP, é considerado uma violação da imersão do jogo.

REGRAS DO BOM SENSO

Respeito, Cooperação e Continuidade do RP: Trate todos os jogadores e seus personagens com respeito, tanto dentro quanto fora do jogo. Lembre-se de que o objetivo principal é a diversão de todos. Colabore para criar uma experiência inclusiva e agradável. Conflitos e tensões in-game devem ser resolvidos de maneira civilizada, evitando trazer questões pessoais ou comportamentos tóxicos para o roleplay.

REGRAS DE CASAS

Aquisição e Propriedade:

As casas estão disponíveis para compra dentro do condado. Quem possuir a chave terá acesso ao baú da casa, portanto, a segurança dos itens é de total responsabilidade do dono.

Pagamento de Impostos:

Para manter a posse da casa, é necessário pagar a taxa semanal no Livro de Imposto Fiscal. As cobranças ocorrem nos dias 07, 14, 21 e 28 de cada mês. Caso a casa seja perdida por falta de pagamento, todos os itens no baú e no cofre passarão para o próximo comprador.

REGRAS DE EMPREGOS LEGAIS

É estritamente **PROIBIDO** realizar qualquer atividade ilegal em locais de emprego legal.

É **PROIBIDO** que uma família ou grupo possua mais de duas empresas. As empresas devem atuar em áreas distintas (por exemplo, um Saloon e uma Armaria).

Uma família ou grupo não pode ter duas empresas na mesma cidade; é permitido ter duas empresas apenas em cidades diferentes.

Donos ou funcionários de negócios legais que se envolverem em atividades ilegais estarão sujeitos às regras aplicáveis a essas atividades.

Indivíduos que trabalham em negócios legais têm restrições para realizar AÇÕES DE RUA, sendo permitidas apenas AÇÕES BLIPADAS (banco e loja).

Caso seja comprovado o envolvimento em atividades ilegais, o negócio poderá ser confiscado e retornará ao controle do servidor. Além disso, o responsável poderá ser levado à força.

REGRAS DE NEGÓCIOS LEGAIS

Transferência de Negócios:

É estritamente **PROIBIDO** que o proprietário repasse a titularidade de um negócio legal para outro jogador sem autorização prévia. Caso deseje transferir a propriedade, é necessário comunicar à staff para avaliação da possibilidade. A violação desta regra está sujeita a advertências.

Inatividade de Negócios:

Negócios que permanecerem inativos, sem produtos à venda no balcão, por mais de 3 dias, correm o risco de serem confiscados pelo governo.

Troca de Negócios ou Localização:

Os proprietários podem solicitar a troca de seu negócio por outro ou mudança de localização **apenas após 1 mês de operação ativa.**

Restrição de Produtos:

É **PROIBIDO** vender produtos que não sejam relacionados ao seu tipo de negócio. Exemplo: uma armaria não pode vender produtos de um saloon, e vice-versa. No entanto, saloons podem vender itens de craft liberados para todos, como leite com chocolate ou queijo. Jogadores com lojas pessoais também **não podem** criar negócios com o objetivo de revenda.

REGRAS DO HOSPITAL

Uso de Máscaras ou Bandanas:

É **PROIBIDO** entrar nas dependências do hospital utilizando máscara ou bandana.

Interferência no Atendimento:

Não é permitido atrapalhar o atendimento médico que esteja sendo realizado.

Envolvimento em Atividades Ilegais:

Funcionários do hospital são proibidos de participar de qualquer ação ilegal.

Chamados Médicos:

Ao fazer um chamado para o médico, o jogador deve permanecer no local até a chegada do profissional.

Saque Durante o Socorro:

Funcionários do hospital **não podem** saquear players dados como mortos durante o atendimento.

Atendimento em Ações:

É **PROIBIDO** iniciar atendimento médico enquanto uma ação estiver em andamento.

Exclusividade de Função:

Enquanto estiverem de serviço no hospital, os funcionários **não podem** exercer outras atividades.

REGRAS DA CAVALARIA DE ALVORADA

Uso Indevido de Vestimentas Oficiais:

É **estritamente PROIBIDO** que qualquer jogador se passe por oficial da cidade ou use vestimentas que pertençam a qualquer tipo de oficial do condado.

Cooperação em Abordagens:

Qualquer jogador está **PROIBIDO** de recusar uma revista policial, caso seja suspeito de envolvimento em crime ou ilegalidade.

Abordagens Injustificadas:

Nenhum oficial pode abordar, revistar, prender ou matar alguém sem motivos válidos para justificar essas ações.

Falsas Denúncias:

É **PROIBIDO** forjar denúncias ou provas falsas para justificar abordagens, revistas, prisões ou execuções.

Desvio de Armas:

É **extremamente PROIBIDO** que qualquer oficial desvie armas da cavalaria para uso pessoal ou terceiros. A venda de munições e armamentos policiais também é **proibida**.

Devolução de Equipamentos ao Sair da Cavalaria:

Ao deixar a cavalaria, o oficial deve devolver todos os armamentos e equipamentos policiais. Levar qualquer item consigo é **proibido**.

Fuga Limpa:

Todos os oficiais devem priorizar a "fuga limpa", seja a pé ou a cavalo. O uso do laço (tecla F) pode ser feito a qualquer momento após 2 minutos de perseguição. Caso o perseguido saque uma arma, a fuga limpa se anula.

Uso de Armamento:

Oficiais da cavalaria só podem abrir fogo se os criminosos sacarem suas armas. Caso contrário, o único armamento permitido é o laço, conforme as regras da fuga limpa.

Procedimentos de Abordagem:

A abordagem deve ser a primeira tentativa de ação. Caso falhe, o uso da força é permitido. Em casos de denúncias in-game, uma abordagem mais ofensiva, com uso do laço, é autorizada em caso de resistência.

Caça a Criminosos:

É **PROIBIDO** caçar um jogador criminoso sem colocá-lo como procurado oficialmente.

Corrupção e Crime por Oficiais:

Qualquer oficial envolvido em crimes, corrupção ou conluio com criminosos será sujeito à **execução (permadeath / forca)**.

Uso de Máscaras por Oficiais:

É **terminantemente PROIBIDO** o uso de máscaras por oficiais, com exceção dos Texas Rangers, Federais ou Detetives, que atuam em investigações e, por isso, necessitam de disfarces.

Ações Ilegais Após Saída da Cavalaria:

Caso um ex-oficial seja pego cometendo atos ilegais até 5 dias após sua saída da cavalaria, estará sujeito a **pena capital (fuzilamento)**.

Identificação de Oficiais:

Oficiais devem informar seu nome e patente sempre que solicitados por um civil, exceto em New Austin ou Nuevo Paraíso, caso estejam mascarados.

Ações Blipadas e Evacuação de Cidades:

Durante ações blipadas, a cidade deve ser evacuada. A cavalaria é **obrigada** a emitir no mínimo dois avisos informando sobre a ação. Cidadãos abatidos na área, que não respeitarem os avisos, serão considerados vítimas de bala perdida, sem caracterização de RDM.

Apresentação de Identidade:

Presos devem apresentar uma identidade, seja verdadeira ou falsa. Recusar-se a apresentar um documento é passível de advertência, pois atrasa o andamento do RP.

Revista de Carroça e Cavalo:

Se um jogador for pego em flagrante delito, os policiais podem revistar sua carroça e cavalo, caso seja visto colocando algo na carroça no local da ocorrência. Se o jogador estiver a pé e não houver evidências de uso de carroça ou cavalo, é **PROIBIDO** pedir para puxá-los.

Combate em Áreas de Invulnerabilidade:

É **proibido** agredir pessoas em áreas de invulnerabilidade, como jogadores algemados ou dentro da prisão.

Submissão à Lei Durante Prisão:

Quando um jogador é preso, ele está sob a autoridade da cavalaria e deve seguir as ordens sem resistência.

Fornecimento de Documentos:

Caso um oficial solicite documentos, o jogador **deve** fornecê-los, mesmo que sejam falsos.

Documentos Falsos:

Todo documento falso apresentado deve conter uma foto que corresponda ao personagem que está sendo interpretado.

ABORDAGENS

A polícia deve sempre tratar os civis com o máximo respeito, independentemente do crime cometido.

Se um indivíduo desrespeitar ou desacatar a autoridade, a ordem deve ser mantida no local e ele deve ser encaminhado ao Departamento de Polícia (DP). Em situações mais graves, a equipe de staff deve ser acionada.

Caso sejam encontradas substâncias ilegais na posse do abordado, ou se houver indícios de que o cidadão representa um risco à vida de alguém, é permitido algemá-lo, devendo ser explicado o motivo da ação.

Todo cidadão é OBRIGADO a ACEITAR A REVISTA policial.

É **PROIBIDO** ao oficial apreender munição ou qualquer armamento não utilizado durante a ação; no entanto, todos os itens ilegais serão confiscados, assim como qualquer armamento utilizado na operação.

Se um indivíduo for flagrado usando armamento de porte para realizar uma atividade ilegal, tanto o porte quanto a arma serão apreendidos. O porte será cancelado, e a pessoa ficará impossibilitada de obter outro por 30 dias. Todos os registros de porte serão desconsiderados, mesmo que a ficha criminal seja limpa; o prazo de 30 dias deve ser respeitado.

FORÇA E PD

Caso um líder de moonshine, chefe de bando ou responsável por atividades ilegais seja identificado e provado em investigações, com aprovação da equipe de staff, poderá ser levado à força.

Se enforcado, o indivíduo perderá seu personagem (sendo necessário criar um novo) e todos os bens adquiridos com dinheiro do jogo (incluindo dinheiro do banco, caixa da fazenda, armas, cavalos, etc.).

Doações feitas ao servidor, como fazendas, moonshine, heranças, cavalos e carroças exclusivas, não serão resetadas. Nesse caso, é PROIBIDO recriar o personagem com o mesmo nome e função na família, fazenda ou bando.

REGRA DO LASSO

É terminantemente PROIBIDO o uso do lasso sem justificativa adequada.

O lasso é um item de fácil acesso a todos, sendo uma mecânica do RedM. Portanto, é importante utilizá-lo para enriquecer seu RP e promover uma melhor imersão.

REGRA DO DUELO

- Um jogador pode solicitar um duelo com outro para resolver questões de roleplay. Exemplos de situações incluem:
Quando um jogador intimado precisar esquecer uma determinada história, RP ou ação.
Quando for solicitado um PD do outro jogador e decidirem resolver isso por meio de um duelo.
Quando precisarem remover alguém do bando ou da família, e essa pessoa precisar esquecer tudo ou pontos específicos.
- Se o jogador que foi intimado para o duelo ganhar, ele segue com o RP, e o outro não poderá solicitar um novo duelo nem caçar o vencedor,

continuando a ação ou história de RP. O perdedor deve aceitar que perdeu.

O RP de duelo deve ter uma justificativa válida e não deve ser realizado apenas por PvP ou brincadeiras. Duelos sem motivo dentro do condado serão penalizados.

REGRAS DE AÇÕES

Para finalizar um jogador, é necessário realizar um RP de cobrança. Ao finalizar, deve-se estourar apenas a cabeça, de modo que a vítima não possa ser socorrida.

Se outras pessoas presenciarem a finalização, elas poderão realizar a cobrança ou lembrar a pessoa que foi cobrada.

Estourar a cabeça de alguém sem justificativa será considerado Dark RP. É necessário ter um clipe que registre o motivo, para esclarecimento em caso de dúvidas sobre o ocorrido.

É PROIBIDO realizar ações 20 minutos antes ou 20 minutos após os horários de RR (Horários padrão do servidor: 07:00 e 19:00).

TODO e QUALQUER jogador que possua um estabelecimento legal é PROIBIDO de realizar ações de rua, sendo punido com a impossibilidade de assumir qualquer emprego legal **PERMANENTEMENTE**.

Para garantir a continuidade e a imersão do roleplay, é **TERMINANTEMENTE PROIBIDO** utilizar o comando "E" nas seguintes condições:

1. **Após ser abatido em ação de rua ou fechada:** Se você for abatido durante uma ação (por exemplo, em um confronto com a polícia), não utilize o comando 'E' para reviver em outro local.
2. **Aguarde a chegada do médico:** A polícia deve ter a oportunidade de chamar um médico para reviver você. Esse procedimento faz parte do fluxo natural do roleplay e deve ser respeitado.

3. **Continuidade do roleplay de prisão:** Após ser revivido pelo médico, o roleplay deve continuar conforme o cenário exigir, incluindo ser levado sob custódia e processado de acordo com as regras do servidor.

OBSERVAÇÃO: Em eventos da cidade, o uso do comando 'E' pode ser permitido para facilitar o fluxo e um bom roleplay.

REGRAS DO ILEGAL

É PROIBIDO vender qualquer tipo de contrabando dentro de qualquer local da Zona Safe.

Ao aceitar a revista, o indivíduo não pode mais reagir (seja ele o abordado ou um terceiro, ambos devem estar rendidos). **Observação:** o mesmo se aplica se as mãos forem levantadas.

Sempre dê preferência à fuga limpa durante a abordagem, exceto se estiver com algo ilegal. (Lembre-se do amor à vida!)

É PROIBIDO retornar ao local da ação pelos próximos 30 minutos.

É PROIBIDO a junção de bandos.

É PROIBIDO forçar ações contra a polícia (por exemplo: fazer animações de venda de contrabando em frente a delegacias, andar com máscaras ou bandanas dentro das cidades, ou carregar armas ilegais à vista dentro das cidades).

É PROIBIDO realizar ações 20 minutos antes ou 20 minutos após os horários de RR (horários padrão do servidor: 07:00 e 19:00).

ROUBO A LOJA

- **Número de participantes:**
 - **Máximo:** 4 bandidos e 5 oficiais
 - **Mínimo:** 1 bandido e 2 oficiais
- **Reféns:**
 - Máximo de 2 reféns.
- **Bandido fora da loja:**
 - Apenas 1 bandido pode ficar fora até que o final de confronto (FF) seja liberado.
- **Armamento permitido:**
 - Pistola e revólver.
 - **Permitido:** baletão de lemat.
 - **Proibido:** cano serrado.
- **Tempo de espera:**
 - Esperar até 30 minutos pela chegada da polícia para iniciar a negociação.
- **Looting:**
 - É PROIBIDO lootear policiais.

ROUBO A BANCO

- **Número de participantes:**
 - **Máximo:** 8 bandidos e 10 oficiais
 - **Mínimo:** 5 bandidos e 7 oficiais
- **Reféns:**
 - Máximo de 3 reféns.
- **Armamento permitido:**
 - Repetidores, rifles e espingardas.
- **Bandido fora da ação:**
 - Máximo de 2 bandidos fora até o início da ação.
- **Tempo de espera:**
 - Aguardar até 30 minutos pela chegada da polícia para iniciar a negociação.
- **Looting:**
 - É PROIBIDO lootear policiais.

- **Condições após o início da ação:**

- Após o início da ação, os bandidos que optarem por seguir com a fuga ou confronto devem sair juntos com o restante do bando. É PROIBIDO evadir do local sozinho com o dinheiro antes da ação ser concluída.

ROUBO À COVA

- **Número de participantes:**

- Máximo de 1 bandido e 3 oficiais.

- **Condições da ação:**

- O bandido deve estar desarmado e realizar uma fuga limpa.
- Após cavar, há um tempo limite de 90 segundos para laçar.
- Oficiais não podem atirar durante a ação.
- Não é permitido o uso de carroça para a fuga.
- É PROIBIDO lootear policiais.

VENDA DE CONTRABANDO

- **Número de participantes:**

- Máximo de 1 bandido e 1 oficial.

- **Condições da ação:**

- É uma ação individual. O bom senso e a habilidade em lidar com cada situação em RP são fundamentais.
- Fuga limpa é permitida, podendo o oficial usar laços para tentar derrubar o bandido do cavalo após 90 segundos.
- Se o bandido for abordado enquanto no chão, ele deve fugir a pé. Após 2 minutos, o oficial pode laçar.
- É PROIBIDO lootear policiais.

- **Regras adicionais:**

- O bandido não pode laçar oficiais; seu objetivo é apenas fugir.
- É PROIBIDO que o oficial laçar ou atirar antes que o bandido termine a animação de venda.
- A cavalaria deve abordar os suspeitos antes de iniciar qualquer ação de laçar ou algemar.
- Em contrabandos realizados na área vermelha, a utilização de armamento fica liberada.

ASSALTO AO TREM

- **Número de policiais:**

- Mínimo: 2
- Máximo: 5

- **Número de bandidos:**

- Mínimo: 1
- Máximo: 3

- **Observações:**

- Se não houver policiais presentes, a ação é permitida, pois é considerada um contrato que pode ser realizado mesmo sem policiais ativos.
- Os arredores da ferrovia e as zonas que circulam a locomotiva são áreas de conflito, onde o PvP é liberado sem RP prévio.

- **Regras de combate:**

- **PROIBIDO SUMÔ:** Qualquer ato de derrubar o adversário e executá-lo resultará em advertência.

AÇÃO FORTE MERCER

Conflitos: Bando x Bando ou Bando x Oficiais

- **Sobre o forte:**

- O forte possui o craft do Springfield. Quando um bando domina o forte, ele mantém seu craft atual e ganha o craft do forte por 5 dias.
- Após esse período, o forte pode ser contestado por oficiais ou outros bandos. Se o bando perder

a contestação, perderá o controle do forte e do craft, que passarão para o grupo vencedor.

- o Se os oficiais conquistarem o forte, a produção de armamento será suspensa até que um bando retome a posse.

- **Regras gerais:**

- o A ação deve ser marcada previamente.
- o Pode ser contestada por qualquer grupo, com um máximo de 10 participantes e um mínimo de 3 (bando ou cavalaria).
- o É PROIBIDO lootear policiais.
- o O uso de qualquer armamento é permitido.
- o O forte não pode ser contestado por 5 dias após a última ação.
- o É permitido realizar no máximo 2 ações por dia.
- o O bando que controla o forte sempre terá um membro a mais.

REGRAS DE RP INFANTIL

Para fazer RP de criança, é necessária uma entrevista para aprovação. É obrigatório frequentar a escola (informações sobre a escola estão disponíveis no Discord do Condado). O uso de armas brancas é permitido apenas para caça, e deve ser realizado na presença de um adulto.

As crianças podem transitar livremente sem responsáveis apenas nas áreas seguras (Blackwater e Saint Denis).

É PROIBIDO que crianças transitem livremente sem a companhia de um adulto ou responsável.

É PROIBIDO roubar crianças ou fazer qualquer tipo de dark RP (incluindo piadas ou xingamentos).

É PROIBIDO que crianças se envolvam em relacionamentos amorosos com outros players.

É PROIBIDO que crianças matem, roubem, agridam, ameacem, entre outras ações.

Crianças são proibidas de trabalhar em atividades legais ou ilegais, exceto com autorização especial da

Staff.

Cada criança deve ter um responsável. A Staff concede um prazo de 2 semanas para que um responsável legal seja encontrado.

Adoções devem ser feitas através do Judiciário. Se a criança acumular 3 ADV (advertências normais do condado), perderá o direito de fazer RP infantil.

A criança perderá o direito ao RP infantil após 7 faltas injustificadas na escola.

REGRAS INDÍGENAS

Os nativos possuem suas próprias histórias, línguas e lendas, além de crenças em deuses e grandes espíritos.

Ser Nativo:

Você pode ser um nativo sem pertencer a uma tribo específica.

Comunicação:

Os nativos podem ser comunicativos ou reservados. Tenha cautela ao entrar em uma reserva, pois as leis ali podem diferir das normas habituais das cidades.

Vestimenta:

Utilize roupas adequadas à época, considerando que estamos em 1890, e não em 1500. Nessa época, os nativos já estavam integrados à população, tinham negócios e viviam como cidadãos. Observe as vestimentas dos nativos americanos (NPCs) que habitam as reservas.

RESERVA INDÍGENA

- Os indígenas possuem suas próprias leis dentro das reservas.
- Dentro da reserva, os indígenas podem agir de forma agressiva (como pegar itens, expulsar ou desmaiar) se se sentirem ameaçados.
- A reserva indígena não é considerada área de PvP; qualquer ação deve ter um RP prévio.
- Fora da reserva, os nativos seguem as mesmas leis normais, refletindo sua integração à população.

Importante: Tenha cuidado com o tipo de roleplay em que participa, assegurando que nenhuma cultura seja desrespeitada.

Gaspar Vitorino

Prefeito de Alvorada

1891